

Children's Emotional Behavior In Role Playing Activities at Nadira Kindergarten, Takalar.

Sri Rika Amriani^{a, *}, Muh. Isbar Pratama^b, Angri Lismayani^a, Fitriani Dzulfadhilah^a, & Fitriana^c

^aJurusan PGPAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

^bJurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

^cJurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

Abstract

The purpose of this study was to describe the Emotional Behavior of Early Childhood in Role Playing Activities at Nadira Kindergarten, Takalar Regency. This research uses a quantitative approach with a descriptive research type. The data analysis technique used in this study was quantitative using descriptive statistics, the results obtained were that there were 5 children in the 39-46 range in the good category, while 7 children in the 32-38 range were categorized as sufficient, and 4 children were categorized as lacking in range 25-31, thus it can be said that of the 16 children there were 31.25% of the children categorized as good, 43.75% of the children were categorized as sufficient, and 25% of the children were categorized as lacking, the results indicated that the child's emotional behavior had begun to develop, where it can be seen that most children are able to control their emotions, are able to be patient in waiting their turn, and are able to express their emotions while studying.

Keywords: Emotional Behavior; Role Playing; Kindergarten.

1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan sebuah upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan juga orang tua dalam proses, perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan lingkungan yang dapat membuat anak mengeksplorasi pengalaman yang diperoleh dari lingkungan. Pengalaman belajar yang diperoleh melalui cara mengamati, meniru, dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak (Anisyah et al., 2021).

Anak usia dini disebut juga dengan masa kritis karena jika pada masa ini anak kurang mendapatkan perhatian terutama dalam hal pendidikan, perawatan, pengasuhan, serta layanan kesehatan dan juga kebutuhan gizi, maka dikhawatirkan anak tidak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Usia 0-6 tahun merupakan masa perkembangan dan juga pertumbuhan dimana masa inilah yang akan menentukan masa depan seorang anak (Dewi et al., 2020)

Perkembangan emosional pada masa kanak-kanak merupakan ujung tombak yang menentukan sikap, nilai, dan perilaku di masa depan. Perkembangan emosional adalah salah satu perkembangan yang harus ditangani secara khusus karena perkembangan emosional anak harus dibina pada masa kanak-kanak awal atau bisa disebut masa pembentukan. pengalaman yang kurang menyenangkan pada masa kanak-kanak akan menimbulkan sikap yang tidak sehat terhadap pengalaman sosial bahkan anak cenderung tidak percaya diri (Sari et al., 2020).

Perilaku emosional adalah reaksi yang terorganisasi dan muncul terhadap hal-hal yang berhubungan dengan kebutuhan, tujuan ketertarikan dan minat individu. pola perilaku emosional anak masa ini meliputi marah, takut, gembira, sedih cemburu. Perilaku emosional ini tampak akibat dari emosi seseorang. Seorang anak akan mengutarakan perasaan, keadaan, informasi, yang mereka terima apa adanya. Pada umumnya anak-anak tumbuh dan dapat menikmati kehidupan di sekolah dengan baik, namun ada situasi dimana terkadang mereka merasa senang dan juga tidak senang., hal ini bisa saja disebabkan oleh situasi lingkungan bermainnya. Anak terkadang marah menangis karena ulah teman sebayanya yang nakal, ada juga yang senang karena keinginannya terpenuhi (Susanto, 2021).

* Corresponding author.

E-mail address: sri.rika.amriani@unm.ac.id

Anak sangat mudah berubah dari satu kondisi ke kondisi lainnya. Bagi seorang anak sangat mungkin sehabis menangis akan langsung tertawa keras melihat kejadian yang menurutnya lucu. Anak dalam keadaan gembira bisa saja secara tiba-tiba dapat menjadi marah karena ada sesuatu yang dirasakan tidak menyenangkan, hal inilah yang disebut dengan emosional. Maka dari itu perlu pengenalan konsep perilaku kepada anak, agar anak memahami bentuk emosi. Pada anak usia dini kemampuan mengendalikan impuls atau dorongan-dorongan dari dalam masih lemah. Hal ini dapat diamati dari perilaku anak sehari-hari (Sudirjo & Alif, 2018).

Menurut Nurani (Mardiani & Yetti, 2020), dunia anak sebenarnya adalah dunia bermain. Bermain memiliki manfaat yang sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun psikis anak. Melalui permainan, anak-anak menguji dugaan mereka tentang bagaimana dunia berfungsi, yang sering menghasilkan kesimpulan yang cemerlang walaupun kadang salah. Dalam bermain, anak bereksplorasi dan bereksperimen terhadap berbagai hal yang ada di sekitarnya. Anak belajar saat mereka bermain. Bermain sangat mempengaruhi perkembangan sosial anak dan kepribadian anak. Bermain adalah kegiatan yang membantu anak untuk berhubungan baik dengan lingkungan sekitarnya, serta menunjukkan karakter anak (Ilsa & Nurhafizah, 2020).

Bermain peran adalah salah satu jenis permainan dan juga metode pembelajaran bagi anak usia dini. Metode bermain peran sudah diterapkan pada setiap lembaga PAUD. Bermain peran atau bermain tentang kehidupan bukanlah kegiatan mudah, remeh dan sepele seperti anggapan orang dewasa. Anak-anak yang sering berlatih dengan permainan drama seringkali mereka yang paling berhasil; dalam hidup saat dewasa (Noviyanti et al., 2020). Anak-anak yang tidak diperbolehkan atau tidak didorong terlibat dalam permainan peran akan kehilangan dasar penting dalam kemampuan sosial, intelektual, dan perilaku kreatif. Main peran akan membuat anak belajar menghadapi pertentangan emosi, menguatkan diri untuk masa depan, menciptakan masa lalu, dan mengembangkan imajinasi. Bermain peran sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial dan emosi anak. Tujuan akhir bermain peran adalah belajar bermain sebagai latihan untuk menghadapi pengalaman di dunia nyata.

Bermain peran melibatkan interaksi antar teman sebaya, selain itu bermain peran juga merupakan kegiatan bermain dimana anak melakukan kegiatan meniru perilaku seperti perilaku manusia, hewan, tanaman dan kejadian-kejadian yang ada di masa lalu. Untuk dapat berperan dengan baik diperlukan pemahaman tentang peran sendiri yang mencakup apa yang tampak dalam tindakan perasaan, dan sikap. Secara tidak langsung bermain peran mengajarkan pada pemainnya untuk bermusyawarah menentukan peran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak Nadira Kabupaten Takalar pada tanggal 29 Maret 2023 di dalam kelas terlihat perilaku emosional anak baik namun belum berkembang secara maksimal. Nampak anak belajar dengan berbagai emosi yang berbeda-beda ada yang sangat antusias, ada yang tertawa, ada yang menangis, dan adapula anak yang berbuat salah kemudian ditegur oleh temannya yang lain, hal ini secara tidak langsung memperlihatkan bahwa anak sudah mengenal perilaku emosional. Menurut salah seorang guru di lembaga tersebut salah satu kegiatan yang dilakukan untuk melihat perilaku emosional anak yaitu dengan bermain peran. Oleh karena yang menjadi fokus penelitian ini yaitu bagaimanakah perilaku emosional anak dalam kegiatan bermain peran tersebut.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan atau menjelaskan secara sistematis tentang perilaku emosional anak dalam kegiatan bermain peran di Taman Kanak-Kanak Nadira Kabupaten Takalar. Adapun desain penelitian yang digunakan peneliti yaitu survei yakni rancangan berupa prosedur dalam penelitian kuantitatif dimana peneliti mengadministrasikan survey pada suatu sampel atau pada seluruh populasi orang untuk mendeskripsikan sikap, pendapat, perilaku, atau ciri khusus populasi, dimana rancangan ini tidak melibatkan perlakuan yang diberikan kepada partisipan oleh peneliti namun hanya mendeskripsikan tren-tren dalam data (Zakariah et al., 2020).

Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan statistik deskriptif yaitu menganalisis data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul (Muhammad, 2020), adapun analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan perilaku emosional anak dalam kegiatan bermain peran yang dilaksanakan dengan mengumpulkan data dari jumlah nilai yang dicapai anak berdasarkan hasil observasi, oleh karena itu instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan lembar observasi untuk melihat perilaku emosional anak dalam kegiatan bermain peran.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan untuk melihat perilaku emosional anak dalam kegiatan bermain peran dapat dilihat melalui table berikut :

1) Indikator mampu menahan tangis dan kecewa

Tabel 1. Kategori perilaku emosional anak dalam kegiatan bermain peran pada observasi awal

No	Pencapaian Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	8-9	Baik	3	18,75%
2	6-7	Cukup	6	37,5%
3	4-5	Kurang	7	43,75%
Jumlah			16	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa 3 anak pada rentang 8-9 dikategorikan baik, sedangkan 6 anak pada rentang 6-7 dikategorikan cukup karena anak mampu menahan tangis dan kecewa dengan bantuan guru, kemudian 7 anak dikategorikan kurang mampu menahan tangis dan kecewa pada rentang 4-5, dengan demikian dapat diketahui bahwa dari 16 terdapat 18,75% dikategorikan baik, 37,5% anak dikategorikan cukup dan 43,75% anak dikategorikan kurang.

2) Indikator Sabar Menunggu Giliran

Tabel 2. Kategori perilaku emosional anak dalam kegiatan bermain peran pada observasi ke 2

No	Pencapaian Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	7-8	Baik	2	12,50%
2	5-6	Cukup	9	56,25%
3	3-4	Kurang	5	31,25%
Jumlah			16	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa ada 2 anak pada rentang 7-8 dikategorikan baik, sedangkan 9 anak pada rentang 5-6 dikategorikan cukup karena anak mampu sabar menunggu giliran dengan bantuan guru, kemudian 5 anak pada rentang 3-4 dikategorikan kurang mampu bersabar menunggu giliran, dengan demikian dapat diketahui bahwa dari 16 jumlah anak 12,55% anak dikategorikan baik, 56,25% anak dikategorikan cukup, dan 31,25% anak dikategorikan kurang.

3) Antusias mengikuti Permainan

Tabel 3. Kategori perilaku emosional anak dalam kegiatan bermain peran pada observasi ke 3

No	Pencapaian Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	6-7	Baik	2	12,5%
2	4-5	Cukup	10	62,5%
3	2-3	Kurang	4	25%
Jumlah			16	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa 2 anak pada rentang 6-7 dikategorikan baik, sedangkan 10 anak pada rentang 4-5 dikategorikan cukup karena anak sudah cukup antusias mengikuti permainan dan 4 anak dikategorikan kurang karena pada saat bermain anak terlihat tidak begitu antusias dengan berada pada rentang 2-3, dengan demikian dapat

diketahui bahwa dari 16 jumlah anak terdapat 12,55% anak dikategorikan baik, 62,5% anak dikategorikan cukup dan 31,25% anak dikategorikan kurang.

4) *Indikator mampu menahan tangis dan kecewa*

Tabel 4. Kategori perilaku emosional anak dalam kegiatan bermain peran pada observasi ke 4

No	Pencapaian Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	9-10	Baik	3	18.75%
2	7-8	Cukup	5	31,25%
3	5-6	Kurang	8	50%
	Jumlah		16	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa ada 3 anak pada rentang 9-10 dikategorikan baik, sedangkan 5 anak pada rentang 7-8 dikategorikan cukup karena anak mampu menahan tangis dan kecewa dengan bantuan guru, dan 8 anak dikategorikan kurang mampu menahan tangis dan kecewa pada rentang 5-6, dengan demikian dapat diketahui bahwa dari 16 jumlah anak 18,75% anak dikategorikan baik, 31,25% anak dikategorikan cukup dan 50% anak dikategorikan kurang.

5) *Indikator sabar menunggu giliran*

Tabel 5. Kategori perilaku emosional anak dalam kegiatan bermain peran pada observasi ke 5

No	Pencapaian Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	9-10	Baik	4	25%
2	7-8	Cukup	6	37,5%
3	5-6	Kurang	6	37,5%
	Jumlah		16	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa ada 4 anak pada rentang 9-10 dikategorikan baik, sedangkan 6 anak pada rentang 7-8 dikategorikan cukup karena anak sudah cukup mampu bersabar menunggu giliran, dan ada 6 anak yang berada pada rentang 5-6 dikategorikan kurang karena anak belum mampu bersabar untuk menunggu giliran, dengan demikian dapat diketahui bahwa dari 16 jumlah anak ada 25% anak berada pada kategori baik, 37,5% anak dikategorikan cukup, dan 37,5 anak dikategorikan kurang.

6) *Antusias mengikuti permainan*

Tabel 6. Kategori perilaku emosional anak dalam kegiatan bermain peran pada observasi ke 6

No	Pencapaian Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	6-7	Baik	5	25%
2	4-5	Cukup	10	37,5%
3	2-3	Kurang	1	37,5%
	Jumlah		16	100%

Table di atas menunjukkan bahwa ada 5 anak pada rentang 6-7 dikategorikan baik, sedangkan 10 anak pada rentang 4-5 dikategorikan cukup karena anak antusias mengikuti permainan dengan bantuan guru dan 1 anak dikategorikan kurang antusias mengikuti permainan yaitu berada pada rentang 2-3, dengan demikian dapat diketahui bahwa dari 16

jumlah anak 31,25% anak dikategorikan baik, 62,5% anak dikategorikan cukup dan 6,25% anak dikategorikan kurang.

Tabel 7 Kategori kesimpulan perilaku emosional anak dalam kegiatan bermain peran

No	Pencapaian Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	39-46	Baik	5	31,25%
2	32-38	Cukup	7	43,75%
3	25-31	Kurang	4	25%
Jumlah			16	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa ada 5 anak yang berada pada rentang 39-46 dengan kategori baik, sedangkan 7 anak pada rentang 32-38 dikategorikan cukup, dan 4 anak dikategorikan kurang pada rentang 25-31, dengan demikian dapat dikatakan bahwa dari 16 jumlah anak ada 31,25% anak dikategorikan baik, 43,75% anak dikategorikan cukup, dan 25% anak dikategorikan kurang, dari hasil tersebut menunjukkan bahwa perilaku emosional anak sudah mulai berkembang.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian mengenai konsep perilaku anak dalam kegiatan bermain peran di taman kanak-kanak Nadira kabupaten takalar menunjukkan bahwa dari indikator mengendalikan emosi, dengan cara yang wajar terlihat sebagian besar anak sudah mampu mengendalikan emosinya dengan cukup baik saat kegiatan bermain peran, sedangkan untuk indikator sabar menunggu giliran juga terlihat sebagian besar anak sudah mampu menunggu giliran baik saat ingin melakukan kegiatan, menunggu giliran mendapatkan peran, menunggu giliran merapikan mainan, dan lain sebagainya, begitupun juga pada indikator antusias mengikuti permainan dimana terlihat sebagian besar anak sudah cukup mampu mengekspresikan perasaannya saat bermain.

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan bermain peran anak akan mampu mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalahnya, dalam kegiatan bermain anak akan menemukan hal baru, memanipulasi benda, dan berinteraksi dengan anak lain, oleh sebab itu dapat pula dikatakan bahwa dengan bermain peran dapat membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut serta membantu anak mengenali diri mereka sendiri

References

- Anisyah, N., Indrawati, Hafizotun, L., Marwah, S., Yumarni, V., & Dn, N. A. (2021). Orang Tua Kreatif untuk Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Kegiatan Parenting. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 34–43. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i1.26>
- Dewi, A. R. T., Mayasarokh, M., & Gustiana, E. (2020). Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), Article 01. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v4i01.2233>
- Ilsa, F. N., & Nurhafizah, N. (2020). Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.571>
- Mardiani, L., & Yetti, R. (2020). PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM MENGEMBANGKAN BAHASA ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i1.490>
- Muhammad, R. (2020). *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Noviyanti, A. I., Ashadi, F., Kurnia, N., & Aja, S. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi pada Anak Melalui Metode Bermain Peran. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.31539/joeai.v3i2.1782>

- Sari, P. P., Sumardi, S., & Mulyadi, S. (2020). POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27206>
- Sudirjo, E., & Alif, M. N. (2018). *Pertumbuhan dan Perkembangan Motorik: Konsep Perkembangan dan Pertumbuhan Fisik dan Gerak Manusia*. UPI Sumedang Press.
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. Bumi Aksara.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.