



Similarity Report

Metadata

Name of the organization

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Title

Qurrota A'yunin_218620700044

Author(s)

Coordinator

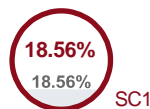
perpustakaan umsidaYanti

Organizational unit

Perpustakaan

Record of similarities

SCs indicate the percentage of the number of words found in other texts compared to the total number of words in the analysed document. Please note that high coefficient values do not automatically mean plagiarism. The report must be analyzed by an authorized person.

**4656**






Length in words

34909

Length in characters

Alerts

In this section, you can find information regarding text modifications that may aim at temper with the analysis results. Invisible to the person evaluating the content of the document on a printout or in a file, they influence the phrases compared during text analysis (by causing intended misspellings) to conceal borrowings as well as to falsify values in the Similarity Report. It should be assessed whether the modifications are intentional or not.

Characters from another alphabet		0
Spreads		0
Micro spaces		0
Hidden characters		0
Paraphrases (SmartMarks)		24

Active lists of similarities

This list of sources below contains sources from various databases. The color of the text indicates in which source it was found. These sources and Similarity Coefficient values do not reflect direct plagiarism. It is necessary to open each source, analyze the content and correctness of the source crediting.

The 10 longest fragments

Color of the text

NO	TITLE OR SOURCE URL (DATABASE)	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/865/6044/6592	78 1.68 %
2	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/5396/38470/43170	77 1.65 %
3	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/865/6044/6592	77 1.65 %
4	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/323/2084/2232	77 1.65 %
5	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/1367/9680/10981	76 1.63 %

NO	SOURCE URL	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/323/2084/2232	234 (4) 5.03 %
2	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/865/6044/6592	155 (2) 3.33 %
3	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/1367/9680/10981	152 (2) 3.26 %
4	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/5396/38470/43170	77 (1) 1.65 %
5	http://journal.unair.ac.id/filerPDF/jpppc7ab8d49bbfull.pdf	28 (2) 0.60 %
6	https://kreasimasamuda.blogspot.com/2015/02/role-playing.html	25 (2) 0.54 %
7	https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/61798/1/17107030095_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf	23 (2) 0.49 %
8	https://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar/article/download/25891/pdf	15 (1) 0.32 %
9	http://etd.uinsyahada.ac.id/9276/1/1820600007.pdf	11 (1) 0.24 %
10	https://aulad.org/aulad/article/download/902/457/4013	10 (1) 0.21 %
11	https://jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/download/1303/779/	9 (1) 0.19 %
12	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/4611/33003/37304	6 (1) 0.13 %
13	https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/download/36459/23803/120322	5 (1) 0.11 %

List of accepted fragments (no accepted fragments)

NO	CONTENTS	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	----------	---------------------------------------

Page | 1

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

Analisis Dampak Metode Bermain Peran Terhadap Perilaku Adaptif di TK Aisyiyah 3 Bulu Sidokare

Abstract. This study aims to analyse the impact of the role-playing method on early childhood adaptive behaviour and identify the types of role-playing games that have a positive impact at Aisyiyah 3 Bulu Kindergarten Sidokare, Sidoarjo. The type of approach used was descriptive qualitative. This study involved 35 children aged 5-6 years from class B, class teachers, and parents as subjects. Data were collected through direct observation of role-playing activities, interviews with teachers and parents, and documentation in the form of photos, videos, and curriculum. To ensure data validity, source triangulation was used, while data analysis was conducted using an interactive model that included data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of the research conducted at Aisyiyah 3 Bulu Sidokare Kindergarten show that the role-playing method, especially the macro type, can improve adaptability, social skills and critical thinking. Through activities such as simulated shopping, cooking, and museum visits, with structured and semi-structured approaches, children are significantly able to interact positively, be able to adjust, show a cooperative attitude that supports their social skills. Supporting factors for success include the role of the teacher as a facilitator, adequate play facilities, environmental support, and children's enthusiasm. However, challenges such as limited.

Keywords - role play, adaptive behaviour, macro, Aisyiyah 3 Bulu Sidokare Kindergarten

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak metode bermain peran terhadap perilaku adaptif anak usia dini serta mengidentifikasi jenis permainan bermain peran yang memberikan dampak positif di TK Aisyiyah 3

Bulu Sidokare, Sidoarjo. Jenis pendekatan yang digunakan ialah kualitatif deskriptif. Penelitian ini melibatkan 35 anak usia 5-6 tahun dari kelas B, guru kelas, dan orang tua sebagai subjek. Data dikumpulkan melalui observasi langsung **kegiatan bermain peran, wawancara dengan guru dan orang tua, serta dokumentasi berupa foto, video, dan kurikulum.** Untuk memastikan keabsahan data digunakan triangulasi sumber, sementara analisis data dilakukan dengan model interaktif yang mencakup **reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.** Hasil penelitian yang dilakukan di TK Aisyiyah 3 Bulu Sidokare menunjukkan bahwa metode bermain peran, khususnya jenis makro mampu meningkatkan kemampuan adaptasi, keterampilan sosial dan berfikir kritis. Melalui kegiatan seperti simulasi berbelanja, memasak, dan kunjungan museum. Secara signifikan anak mampu berinteraksi secara positif, mampu menyesuaikan diri, menunjukkan sikap kerjasama yang mendukung keterampilan sosial mereka selain itu kegiatan ini membantu mengembangkan pengendalian emosi anak. Faktor pendukung keberhasilan meliputi peran guru sebagai fasilitator, fasilitas bermain yang memadai, dukungan lingkungan, dan antusiasme anak. Namun, tantangan seperti keterbatasan alat permainan dan variasi kemampuan adaptasi anak perlu diperhatikan. Penelitian ini merekomendasikan bermain peran makro sebagai metode yang efektif untuk mengembangkan perilaku adaptif anak usia dini, dengan saran untuk penelitian lanjutan guna mengeksplorasi dampak jangka panjang dan variasi tema permainan.

Kata Kunci - bermain peran, perilaku adaptif, makro, TK Aisyiyah 3 Bulu Sidokare.

2 | Page

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

I. PENDAHULUAN

Anak usia dini lahir ke dunia dengan memiliki rasa ingin tahu yang cukup tinggi, serta akan meniru segala sesuatu yang mereka anggap menarik, hal ini membuat peran lingkungan sangat penting dalam pembentukan perilaku sosial anak [1]. Adaptasi atau penyesuaian terhadap lingkungan sangat dibutuhkan oleh individu dalam menjaga eksistensinya pada lingkaran lingkungannya [2]. Perilaku adaptif yaitu kemampuan seseorang untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan dan norma yang berlaku [3].

Schneider (1964) berpendapat bahwa penyesuaian diri adalah proses dimana seseorang berusaha keras untuk mengatasi serta memahami kebutuhan dari dalam dirinya, ketegangan, frustrasi, dan konflik, untuk mencapai

keharmonisan dan keselarasan antara tuntutan lingkungan tempat tinggalnya dan tuntutan dari dalam dirinya [4].

Perilaku adaptif merupakan kunci keberhasilan anak dalam beradaptasi dengan lingkungan sekolah dan masyarakat, apabila anak mampu berperilaku sesuai dengan norma yang berlaku, individu tersebut dikatakan memiliki perilaku adaptif yang baik, namun kemampuan ini sebabkan oleh intelegensi, lingkungan, kecerdasan emosional dan dukungan sosial [5]. Perilaku adaptif yang baik adalah fondasi penting bagi keterampilan sosial yang kuat, menurut Gresham & Elliot (1990) keterampilan sosial sendiri diartikan sebagai serangkaian ketrampilan yang memulai dan menjaga hubungan sosial yang positif, berperan serta dalam lingkungan sosial pertemanan, penyesuaian diri dengan lingkungan sekolah, dan dapat mendorong individu untuk memenuhi tuntutan sosial [6].

Doll (1965) adalah orang yang pertama kali menyusun skala pengukuran perilaku adaptif, perilaku adaptif dapat diukur dengan menggunakan skala perilaku adaptif yang meliputi aspek communication (komunikasi), occupation (pendudukan/pekerjaan), self direction (pengarahan diri), socialization (sosialisasi), dan locomotion (aktivitas motoric) [7]. Anak dengan perilaku adaptif yang baik cenderung mudah bergaul, memiliki sopan santun, menghormati orang tua maupun guru, berbicara baik, memiliki rasa tanggung jawab, tidak mengganggu serta tidak mengambil barang orang lain tanpa persetujuan pemiliknyanya dan masih terdapat contoh lainnya dalam penerapan perilaku perilaku adaptif di dalam kehidupan sehari-hari anak baik secara konseptual, sosial maupun praktik [8].

Membangun fondasi perilaku adaptif yang kuat sejak usia dini sangat penting untuk keberhasilan pendidikan dan kehidupan sosial anak. Guru dapat menggunakan berbagai metode untuk meningkatkan perkembangan sosial anak salah satunya melakukan metode pembelajaran bermain peran [9]. Bermain peran pada dasarnya ialah metode yang membawa peran-peran kehidupan nyata ke dalam sebuah permainan yang dipertunjukkan di dalam kelas atau pertemuan, yang tujuannya untuk merefleksikan keunggulan dan kelemahan masing-masing peran serta memberikan saran untuk pengembangan peran tersebut. Metode ini lebih fokus pada masalah yang diangkat dalam pertunjukan daripada kemampuan pemain dalam bermain peran [10]. Bermain peran adalah metode pengajaran yang berbasis pengalaman. Metode ini memungkinkan anak-anak untuk mengenali situasi-situasi di dunia nyata dan memahami pandangan orang lain. Pengidentifikasian ini dapat menjadi cara untuk mengubah perilaku dan sikap, tergantung pada bagaimana anak-anak melihat karakter orang lain [11].

Vygotsky menyatakan bahwa "Bermain peran, yang juga dikenal sebagai permainan simbolis, permainan pura-pura, fantasi, khayalan, permainan drama, hal ini penting untuk perkembangan kognitif, sosial, maupun emosional anak usia 3-6 tahun. metode ini dapat melatih kemandirian, kerjasama, bersosialisasi serta mengembangkan kemampuan sosial emosional [12]. Melalui kegiatan bermain peran, anak dapat mengeksplorasi serta mengembangkan kemampuan sosial emosional, pemecahan masalah pribadi maupun sosial [13]. Dalam bermain peran anak dapat meningkatkan interaksi sosial dan pemahaman peran sosial dalam masyarakat [14]. Semua manfaat ini menjadikan metode bermain peran sebagai sarana yang berharga untuk membantu mengembangkan perilaku adaptif yang positif bagi anak. Penelitian mengenai dampak metode bermain peran terhadap perilaku

adaptif anak usia dini, telah dilakukan oleh beberapa peneliti, penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Hadis Purba dan kawan-kawannya pada tahun 2022 menyatakan bahwa metode bermain peran sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini [15]. Penelitian lain yang dilakukan oleh Masganti Siti dengan kawannya pada tahun 2023 membuktikan bahwa bermain peran juga mampu meningkatkan kemampuan mengelola emosi anak usia dini terutama dalam interaksi sosial [16]. Interaksi positif mendorong pengelolaan emosi yang baik, sementara interaksi yang baik di rumah dapat menyebabkan kemampuan pengelolaan emosi yang rendah.

Page | 3 Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

Hasil observasi yang telah dilakukan di TK Aisyiyah 3 Bulu Sidokare telah berhasil menerapkan metode pembelajaran bermain peran dengan baik, tema yang digunakan dalam bermain peran sangat bervariasi dan relevan dengan kehidupan nyata. Hal ini anak-anak menjadi lebih antusias dalam kegiatan belajar, selain itu guru memberikan fasilitas yang terbaik untuk kegiatan bermain peran supaya anak dapat mengembangkan perilaku sosialnya dengan baik. Anak kelas TK B di Aisyiyah 3 Bulu Sidokare memiliki perilaku adaptif yang baik, hal ini dapat dilihat dari kemampuan interaksi dengan temannya yang bagus serta dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak metode bermain peran terhadap perilaku adaptif anak usia dini serta untuk mengidentifikasi jenis permainan bermain peran yang dapat memberikan dampak positif terhadap perilaku adaptif anak di TK Aisyiyah 3 Bulu Sidokare. Meskipun di TK Aisyiyah 3 Bulu Sidokare telah berhasil menerapkan metode tersebut dalam kegiatan pembelajaran, namun belum ada peneliti yang mengkaji secara spesifik dampaknya. Penelitian ini menawarkan kontribusi baru dengan menganalisis dampak bermain peran dalam konteks dan kebutuhan spesifik TK Aisyiyah 3 Bulu Sidokare. Hasil dari **penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berguna bagi pendidik, orang tua** serta pengembang program pendidikan dalam merancang kegiatan bermain peran yang mendukung perkembangan perilaku adaptif anak.

II. METODE

Pendekatan pada penelitian ini ialah pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitian deskriptif karena tujuan penelitian ini untuk memahami secara mendalam dampak metode bermain peran terhadap perilaku adaptif anak di TK Aisyiyah 3 Bulu Sidokare. Penelitian deskriptif dipilih karena penelitian ini berfokus pada penggambaran dan analisis terhadap fenomena yang terjadi, yaitu dampak metode bermain peran terhadap perilaku adaptif anak.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah 3 Bulu Sidokare, yang berlokasi di Jl. Kelurahan Bulu Sidokare, Kecamatan Sidoarjo. Subjek penelitian ini adalah guru kelas, orang tua serta seluruh anak di TK Aisyiyah Bulu Sidokare kelas B yang berjumlah 35 anak, yang terdiri dari 14 laki-laki serta 21 perempuan yang terbagi menjadi 3 kelas.

Untuk memperoleh data yang komprehensif dan akurat terkait subjek dan objek penelitian, peneliti akan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara serta dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung mengenai perilaku adaptif anak saat mereka melakukan kegiatan pembelajaran bermain peran. Hal ini peneliti terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran dan mengamati perilaku anak secara langsung. Selain itu peneliti akan melakukan wawancara kepada guru kelas dan orang tua untuk mendapatkan informasi mengenai perilaku adaptif anak melalui metode bermain peran, wawancara dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Setelah pengumpulan data peneliti menggunakan dokumentasi sebagai sumber data, dokumentasi berupa foto, video, kurikulum dan lainnya yang berhubungan dengan penelitian.

Untuk memastikan keabsahan data, digunakan teknik triangulasi yaitu menganalisis data menggunakan sumber data yang berbeda. Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber yang bertujuan untuk mengecek kebenaran data yang diperoleh dan dibandingkan dengan sumber lain untuk mendapatkan informasi yang komprehensif dan tepat. Dengan menggunakan **teknik triangulasi sumber, peneliti berusaha membandingkan data hasil wawancara**, observasi maupun data yang **diperoleh dari berbagai sumber atau informan sebagai bentuk perbandingan untuk menemukan dan menggali kebenaran informasi yang telah** diperoleh. [17].

Analisis data pada penelitian ini menggunakan teori oleh Miles and Huberman **pola analisis interaktif yang dikemukakan oleh Miles and Huberman memiliki 3 komponen yaitu (1) reduksi data (2) penyajian data dan (3) penarikan kesimpulan/ verifikasi** [18]. **Reduksi data** dalam penelitian ini dilakukan dengan mengorganisasikan dan merangkum data yang diperoleh dari lapangan melalui proses seleksi berdasarkan rumusan masalah. Data awal (berupa catatan observasi, transkrip wawancara, dan dokumen) diidentifikasi dan dikelompokkan sesuai dengan rumusan penelitian. Data yang tidak relevan atau duplikat dihilangkan, sementara data yang penting diringkas dan disederhanakan sehingga lebih struktur serta mudah dipahami. Selanjutnya, **data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk deskripsi naratif yang komprehensif, tujuannya untuk** memudahkan

terms.

pemahaman. Terakhir, dilakukan penarikan kesimpulan dan verifikasi berdasarkan data yang telah dianalisis yaitu observasi, wawancara serta dokumentasi yang kemudian digabungkan untuk menghasilkan data.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Gambaran umum

Kegiatan bermain peran di TK Aisyiyah 3 Bulu Sidokare dirancang untuk mendukung pengembangan perilaku adaptif anak sesuai dengan tujuan pendidikan TK tersebut. Sebelum melakukan proses pembelajaran bermain peran guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran mulai dari menyiapkan tujuan pembelajaran yang jelas, membuat skenario sederhana yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, menyiapkan perlengkapan sederhana yang akan digunakan dalam proses kegiatan tersebut, memastikan tempat yang digunakan nyaman dan aman bagi anak usia dini sehingga dapat membantu kelancaran dan efektivitas bermain peran dalam mengembangkan perilaku adaptif anak, serta guru memberikan dorongan melalui motivasi kepada anak-anak, sehingga mereka merasa sangat dihargai dan tumbuh rasa percaya dirinya. Oleh karena itu anak-anak memiliki antusiasme yang tinggi dalam memerankan berbagai peran sosial. Proses pembelajaran bermain peran tidak hanya memperkuat pemahaman mereka tentang norma-norma sosial, tetapi juga meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas, menjadikan pembelajaran melalui bermain peran sebagai metode yang efektif untuk mendukung perilaku adaptif anak.

Pelaksanaan pembelajaran metode bermain peran di TK Aisyiyah 3 Bulu Sidokare dilakukan secara bergilir setiap minggu, di 3 kelas TK B, setiap minggu mereka mendapatkan tema pembelajaran yang sama. Selama kegiatan bermain anak diberikan kebebasan dalam berekspresi namun sebelum pembelajaran guru memberikan arahan dan diperbolehkan untuk tukar posisi

2. Dampak Metode Bermain Peran Terhadap Perilaku Adaptif di TK Aisyiyah 3 Bulu Sidokare

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak di tingkat TK B, bersama dengan pandangan dari guru kelas dan orang tua, menunjukkan pola perilaku adaptif yang bervariasi dalam menyesuaikan diri dengan kegiatan bermain peran di sekolah dan interaksi sosial di rumah, yang menjadi dasar untuk pembahasan lebih lanjut. Dalam hal ini, kegiatan pembelajaran dengan berbagai tema, seperti Transportasi Sekitarku memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan perilaku adaptif anak, yang menjadi dasar untuk pembahasan lebih lanjut.

a) Dalam kegiatan pembelajaran dengan tema Transportasi Sekitarku dan sub-tema Perahu dan Kapal Air, anak-anak di TK Aisyiyah 3 Bulu Sidokare melakukan simulasi seolah-olah berada di dalam sebuah kapal. Kegiatan ini dilaksanakan di dalam kelas dengan melibatkan seluruh siswa dan guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan arahan dan apersepsi di awal kegiatan untuk membantu anak memahami konteks simulasi. Dalam simulasi bermain peran bertema perahu dan kapal air di TK Aisyiyah 3 Bulu Sidokare, anak-anak diberi peran yang beragam untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyerupai situasi di kapal. Mereka berperan sebagai pengunjung kapal yang menikmati perjalanan, penjaga karcis yang memeriksa tiket masuk penumpang, penjual makanan di kantin yang melayani kebutuhan makanan dan minuman, serta penjaga muatan barang yang bertanggung jawab menjaga barang bawaan di kapal, sehingga setiap anak dapat mengembangkan pemahaman, kreativitas, dan keterampilan sosial melalui peran yang dimainkan. Setiap anak mendapatkan kesempatan untuk memainkan peran sesuai dengan kreativitas dan pemahaman mereka, sementara guru mengamati agar kegiatan tetap terarah. Dalam kegiatan ini anak-anak belajar menyelesaikan masalah sederhana, seperti bagaimana menangani situasi ketika penumpang kehabisan uang untuk membeli makanan di kantin, dengan berbagi makanan, selain itu anak yang berperan sebagai pengunjung kapal harus antri untuk mendapatkan tiket dari penjaga karcis, sehingga melatih kesabaran dan kemampuan mengikuti aturan. Metode ini juga membantu anak mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama dan kemampuan beradaptasi dengan situasi baru.

b) Dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya ialah dengan tema tanah airku dengan sub tema museum pahlawan. Melalui simulasi berkunjung ke museum, anak-anak dilatih untuk bekerja sama, berkomunikasi, bersabar, dan berpikir kritis. Kegiatan ini dilaksanakan di dalam ruang kelas dengan melibatkan seluruh anak di kelas B TK Aisyiyah 3 Bulu Sidokare. Guru memberikan apersepsi awal untuk menjelaskan konsep museum sebagai tempat menyimpan benda-benda bersejarah dan aturan yang berlaku di dalamnya. Anak-

anak diberi peran yang beragam untuk menciptakan pengalaman belajar. Mereka berperan sebagai pengunjung museum yang melihat koleksi benda bersejarah, penjaga parkir yang mengatur kendaraan yang datang, dan penjual tiket yang menangani pembelian tiket masuk. Selain itu, anak-anak diberi tugas untuk menulis dan menyebutkan nama-nama benda yang biasanya ada di museum, seperti telfon genggam zaman dahulu atau buku bersejarah serta menggunakan kamera mainan untuk memotret benda-benda tersebut yang diwujudkan melalui alat sederhana seperti gambar atau benda yang tidak terpakai. Untuk meningkatkan keterlibatan, anak-anak diberi kebebasan untuk bergantian meminjam kamera dan bertukar peran, misalnya dari pengunjung menjadi penjual tiket sesuai keinginan mereka, sehingga mendorong kerja sama, komunikasi, dan kreativitas. Kegiatan bermain peran dengan tema tersebut mendukung perilaku adaptif anak di TK Aisyiyah 3 Bulu Sidokare dengan melatih kerja sama dan komunikasi saat bergantian menggunakan kamera mainan atau berinteraksi sebagai pengunjung dan penjual tiket, meningkatkan kesabaran dan disiplin melalui antrean dan aturan museum, serta mengembangkan berpikir kritis dan kreativitas melalui identifikasi benda bersejarah dan dialog spontan saat bertukar peran.

Gambar 3. Mencatat barang yang ada di museum

Gambar 4. Penjaga tiket masuk museum

6 | Page

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

c) Dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan di TK Aisyiyah 3 Bulu Sidokare berikutnya ialah kegiatan dengan topik dunia profesi dan sub topik profesi di sekitar kita, dalam kegiatan tersebut anak-anak belajar berperan seperti tukang potong rambut, tukang makeup dan lain sebagainya yang menggambarkan aktivitas di salon. Sebelum permainan di mulai guru memberikan arahan serta apersepsi kepada anak, dan guru membagi kelompok yang terdiri menjadi 3-4 anak dalam satu tempat ada yang berada di tempat rias, tempat potong rambut dan lain sebagainya. Dalam simulasi kegiatan ini anak diberi tugas seperti memotong rambut dengan menggunakan alat berupa gunting mainan serta sisir, menata rambut, dan merias wajah serta diberi kegiatan selingan seperti mewarnai gambar yang telah disediakan hal ini dapat mengasah kemampuan kognitif anak. Kegiatan ini dilakukan di kelas yang di setting menjadi salon, lengkap dengan alat-alat sederhana seperti sisir, gunting mainan, cermin, dan perlengkapan rias aman untuk anak-anak. Kegiatan ini, dapat melatih kemampuan sosial anak melalui interaksi dengan teman sebaya, meningkatkan keterampilan komunikasi, serta membangun kerja sama tim saat berbagi peran dan tanggung jawab. Selain itu, aktivitas ini merangsang kreativitas anak dengan mendorong mereka untuk berimajinasi, serta mengeksplorasi berbagai solusi dalam situasi permainan. Dalam konteks perkembangan perilaku adaptif, permainan salon-salonan membantu anak belajar mengelola emosi, menyesuaikan diri dengan aturan permainan, dan mengembangkan kemandirian serta kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosial.

Gambar 5. Kegiatan merias teman

Gambar 6. Mewarnai

3. Jenis Permainan Bermain Peran dalam menstimulasi perilaku adaptif di TK Aisyiyah 3 Bulu Sidokare
Jenis permainan yang diterapkan dalam pembelajaran metode bermain peran di TK Aisyiyah 3 Bulu Sidokare ialah menggunakan jenis makro, hal ini terlihat pada proses pembelajarannya yang melibatkan anak sebagai pemeran tokoh atau situasi tertentu dengan menggunakan properti berukuran nyata, yang dirancang untuk mencerminkan aktivitas kehidupan sehari-hari, seperti (1) berbelanja di pasar (anak dapat berperan sebagai penjual atau pembeli dengan menggunakan properti seperti uang mainan, keranjang belanja, atau kostum sederhana) untuk menciptakan pengalaman realistis, (2) kegiatan mengenal profesi melalui simulasi yang melibatkan properti pendukung. (3) anak mensimulasikan kunjungan ke museum pahlawan di lingkungan kelas. Kegiatan bermain peran makro di TK Aisyiyah 3 Bulu Sidokare terlihat efektif dalam membantu anak memahami peran sosial, melatih keterampilan komunikasi, mematuhi aturan, serta mengembangkan sikap sopan, kerja sama, dan kemampuan pemecahan masalah. untuk menciptakan pengalaman yang realistis, sehingga anak dapat memahami dan mempraktikkan norma-norma sosial yang berlaku dalam kehidupan nyata.

Page | 7 Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

Dalam proses kegiatan bermain peran di TK Aisyiyah 3 Bulu Sidokare, guru menerapkan strategi bermain peran makro dengan menyediakan alat yang akan digunakan untuk bermain dan ruang bermain yang luas untuk membantu anak mengembangkan kemampuan adaptasi sosial melalui interaksi dengan teman sebaya. Untuk meningkatkan perilaku adaptif, guru memberikan arahan dan apersepsi sebelum kegiatan di mulai selain itu guru memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk tanya jawab, mendorong anak-anak berbagi ide tentang cara memerankan karakter, sehingga mereka belajar bekerja sama dan menyesuaikan diri dengan temannya. Setelah sesi bermain

peran, guru melibatkan anak dalam strategi refleksi dengan mendiskusikan pengalaman mereka, seperti bagaimana mereka menyelesaikan konflik dalam peran, untuk memperkuat kemampuan adaptasi emosional. Selain itu, guru memberikan umpan balik positif, seperti memuji anak yang berhasil berbagi alat peraga atau menunjukkan empati selama permainan, guna memotivasi perilaku adaptif yang konstruktif.

Pembahasan

1. Analisis Dampak Metode Bermain Peran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran bermain peran di TK Aisyiyah 3 Bulu Sidokare memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perilaku adaptif anak, terlihat dari kemampuan beradaptasi, keterampilan sosial, dan berpikir kritis. Dalam aspek kemampuan beradaptasi, anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan baru secara cepat dan nyaman, mengelola emosi dengan baik, serta menyelesaikan tugas sederhana secara mandiri. Dalam aspek keterampilan sosial, anak dapat berkomunikasi secara jelas dan efektif, menunjukkan sopan santun, serta membangun dan menjaga hubungan positif dengan teman sebaya. Dalam aspek berpikir kritis, anak mampu memahami materi pembelajaran dengan baik, berpikir secara terurut dan logis, serta menemukan solusi saat menghadapi masalah dengan teman. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian lain yang menyatakan bahwa bermain peran dapat memiliki dampak positif pada perilaku anak, meningkatkan kreativitas, empati, komunikasi, dan kemampuan beradaptasi anak dalam berbagai situasi, sehingga mendukung perkembangan emosional dan sosial mereka secara menyeluruh [19].

Selain itu, bermain peran telah mendorong anak untuk berkontribusi dalam kelompok, memahami perspektif orang lain, dan bekerja sama, sehingga memperkuat hubungan sosial. Kegiatan ini juga membantu anak mengasah keterampilan komunikasi serta membina hubungan yang mendukung keberhasilan mereka dalam bergaul [20]. Oleh karena itu, metode bermain peran merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan perilaku adaptif anak usia dini di TK Aisyiyah 3 Bulu Sidokare sebagaimana dukungan dari berbagai sumber penelitian lain mengenai pengaruh positif metode bermain peran. Salah satu jenis metode bermain peran yang mempengaruhi perilaku anak yaitu makro hal ini memungkinkan anak untuk melatih keterampilan sosial dan emosional mereka dalam konteks yang bermakna, sehingga mendukung pembentukan perilaku adaptif yang penting untuk perkembangan holistik mereka. Hal ini didukung oleh penelitian lain yang berpendapat bahwa perubahan perilaku sosial anak menjadi bukti bahwa metode bermain peran makro sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan anak berperilaku sosial. Hal ini terlihat dari terjadinya perubahan sikap anak setelah bermain peran. Perubahan tersebut terjadi secara bertahap, mulai dari anak yang awalnya tidak bersemangat bermain, tidak sabar menunggu giliran, selalu berebutan dengan temannya, tidak bisa bekerja sama, serta tidak dapat menolong temannya. [21].

2. Analisis Jenis Metode Bermain Peran

Di TK Aisyiyah 3 Bulu Sidokare yang menerapkan metode bermain peran makro menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan terutama dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini, khususnya dalam aspek kemampuan beradaptasi, keterampilan sosial serta kemampuan berfikir kritis. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, metode ini diterapkan dengan terstruktur di mana anak-anak memerankan berbagai profesi atau karakter, seperti dokter, polisi, atau pedagang, dengan menggunakan alat bantu yang relevan seperti kostum dan properti pendukung. Penggunaan alat bantu ini tidak hanya meningkatkan imajinasi anak, tetapi juga membantu mereka memahami konteks peran secara lebih nyata, sehingga mendukung pemahaman mereka terhadap dunia sosial di sekitar mereka.

Menurut Latif dan rekan-rekannya, tujuan bermain peran makro adalah: a. Meningkatkan kemampuan interaksi sosial dan bahasa anak. Melalui permainan ini, anak memerankan berbagai peran yang sering mereka jumpai di lingkungan sekitar bersama teman-temannya, sehingga keterampilan sosial mereka berkembang. Anak-anak cenderung menyukai permainan ini karena mereka secara alami senang meniru dan merupakan peniru yang handal.

8 | Page

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

b. Menumbuhkan empati, kemampuan melihat dari perspektif orang lain, dan pengelolaan emosi. Bermain peran membantu anak mengasah empati karena mereka bermain bersama teman dengan menggunakan alat bermain secara bergantian. Bermain peran makro memberikan banyak manfaat bagi anak usia dini, seperti mendukung kemampuan memisahkan pikiran dari aktivitas atau benda, mengendalikan dorongan, merencanakan tindakan secara sengaja dan fleksibel, serta membedakan antara imajinasi dan kenyataan. Permainan ini juga efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak karena melibatkan interaksi langsung dengan teman sebaya [23]. Pendapat ini diperkuat oleh Vygotsky (1978), yang menyatakan bahwa bermain peran memungkinkan anak mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif melalui interaksi sosial. Vygotsky menekankan bahwa hubungan sosial memainkan peran sentral dalam perkembangan kognitif, karena anak pertama-tama mempelajari pengetahuan dari lingkungan sosialnya. Melalui bermain, anak belajar berpikir dan memecahkan masalah dengan cara yang sesuai dengan tahap perkembangannya [24]. Dengan demikian, bermain peran makro tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial dan kognitif, tetapi juga memperkuat kemampuan anak untuk beradaptasi secara emosional dan sosial dalam berbagai situasi. Kesimpulan, bermain peran makro memiliki hubungan yang kuat dengan perilaku adaptif anak, karena

melalui interaksi sosial, empati, dan pengendalian diri yang terlatih dalam permainan, anak mampu mengembangkan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan secara fleksibel dan konstruktif, sebagaimana didukung oleh teori para ahli.

VII. SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran di TK Aisyiyah 3 Bulu Sidokare berdampak positif terhadap perilaku adaptif anak usia 5-6 tahun atau di tingkat B, hal ini dapat terlihat ketika dalam proses pembelajaran bermain peran anak menunjukkan dampak yang signifikan melalui 3 aspek yaitu, kemampuan beradaptasi, keterampilan sosial dan kemampuan berfikir kritis anak. Jenis permainan bermain peran yang digunakan di TK Aisyiyah 3 Bulu Sidokare ialah menggunakan jenis makro, hal ini terlihat pada proses pembelajarannya yang melibatkan anak sebagai pemeran tokoh atau situasi tertentu dengan menggunakan properti berukuran nyata. Kegiatan bermain peran makro di TK Aisyiyah 3 Bulu Sidokare terlihat efektif dalam membantu anak memahami peran sosial, melatih keterampilan komunikasi, mematuhi aturan, serta mengembangkan sikap sopan, kerja sama, dan kemampuan pemecahan masalah. Hal ini dapat disimpulkan bahwa jenis permainan bermain peran juga mempengaruhi dampak pada perilaku adaptif anak di TK Aisyiyah 3 Bulu Sidokare **dikarenakan dalam bermain anak secara langsung memerankan peran-peran yang sering mereka temui di lingkungannya bersama dengan teman yang lainnya.**

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan **terima kasih yang sebesar-besarnya kepada** seluruh **pihak yang telah mendukung** kelancaran penelitian Analisis Dampak Metode Bermain Peran terhadap Perilaku Adaptif di TK Aisyiyah 3 Bulu Sidokare. Terima kasih kepada dosen pembimbing serta pihak TK Aisyiyah 3 Bulu Sidokare yang telah berkenan menjadi lokasi penelitian dengan menyediakan fasilitas lengkap untuk observasi, wawancara, dan dokumentasi, kepala sekolah yang memberikan izin serta arahan berharga, guru kelas bermain peran yang dengan dedikasi menjadi fasilitator dalam menerapkan metode bermain peran makro dengan properti nyata, orang tua/wali murid yang antusias mendukung partisipasi anak-anak mereka, serta anak-anak TK yang dengan keceriaan dan semangat menunjukkan perilaku adaptif, menjadikan penelitian ini sukses semoga kerja sama ini menjadi langkah berharga untuk memajukan pendidikan anak usia dini.