

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam mengembangkan aspek perkembangan dalam diri anak, orang tua dan guru perlu memberikan stimulasi yang sesuai dengan usia dan tahapan perkembangan anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh orang tua dan guru yaitu dengan memberikan pembelajaran yang berpusat pada anak. Terdapat 5 model pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai upaya untuk mengembangkan aspek perkembangan anak, yaitu (1) model klasikal, (2) model kelompok, (3) model sudut, (4) model area, dan (5) model sentra. Model pembelajaran sentra atau *Beyond Center and Circle Time* merupakan pendekatan yang memfokuskan anak sebagai pusat pembelajaran melalui 4 pijakan.<sup>1</sup> Anak diarahkan untuk menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan bermain di dalam sentra. Dalam hal ini, guru berperan sebagai perancang dan fasilitator untuk mengarahkan dan mendukung anak selama mengikuti kegiatan sentra. Kegiatan-kegiatan pada setiap sentra tentunya dirancang sesuai dengan rentang usia dan tahap perkembangan anak, sehingga diharapkan dapat merangsang aspek-aspek kecerdasan pada diri anak.

Pembelajaran sentra bermain peran terbagi menjadi dalam dua kelompok, yaitu bermain peran besar dan bermain peran kecil. Sentra bermain peran merupakan sentra yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba berbagai peran sosial yang ada di lingkungan sekitarnya.<sup>2</sup> Sentra bermain peran bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa, meningkatkan kemampuan berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain, menumbuhkan empati dan simpati, serta

---

<sup>1</sup>Tatminingsih, S., Lulu, H., & Cintasih, I., *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019), h. 8.6

<sup>2</sup>Sujiono, Y. N., *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: PT Indeks, 2013) h. 199

mengembangkan kemampuan berpikir anak.<sup>3</sup> Melalui pembelajaran sentra bermain peran dapat memberikan anak kesempatan untuk membangun hubungan dengan orang lain, mengidentifikasi dan memahami lingkungan sekitarnya agar mampu bersikap dan bertindak sesuai dengan norma yang berlaku. Anak dengan kemampuan interpersonal yang baik, diharapkan anak dapat dengan mudah diterima di lingkungannya.

Dalam pembelajaran sentra guru harus selalu mengawasi dan melaporkan perkembangan setiap anak setiap hari serta membuat *lesson plan*. Menurut Wismiarti *lesson plan* digunakan oleh guru sebagai pedoman atau acuan dalam memberikan pembelajaran kepada anak. Setelah melakukan monitoring kepada masing-masing anak, guru akan mencatat perkembangan anak dan rencana pembelajaran dalam sebuah buku catatan. Kemudian catatan tersebut dapat digunakan oleh guru untuk merumuskan dan mempersiapkan kegiatan pembelajaran yang akan diberikan kepada masing-masing anak. Pada sentra bermain peran, kegiatan setiap harinya dibuat berdasarkan rancangan tema pembelajaran. Menurut Soendari, metode pengajaran tema diurutkan sebagai berikut, (1) memberikan pengalaman belajar kepada anak melalui lisan dan pengalaman langsung, (2) membantu anak memperoleh pengetahuan baru melalui pertanyaan dan hubungan interaksi antara anak dengan guru, (3) anak dapat merepresentasikan pengetahuannya melalui permainan simbolik seperti bermain peran.<sup>4</sup> Tema yang akan diterapkan dalam kegiatan sentra bermain peran harus mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dan memiliki keterkaitan dengan pengalaman nyata anak di lingkungannya.

Dalam kegiatan bermain peran, tentunya guru sebagai fasilitator memerlukan adanya konsep dan perencanaan pembelajaran bermain peran. Terdapat upaya-upaya yang dapat diterapkan oleh guru dalam merencanakan pembelajaran bermain peran yaitu (1) menentukan tema, sub tema, kelompok kelas, dan tanggal pelaksanaan, (2) menentukan tujuan

---

<sup>3</sup>Wismiarti, *Sentra Modul PPOT 7*, (Jakarta: Sekolah Al-Falah, 2012) h. 6-12

<sup>4</sup>Soendari, R., & Wismiarti, *Sentra Persiapan*, (Jakarta: Sekolah Al-Falah, 2010) h. 88

pembelajaran, (3) menyediakan kosa kata baru, (4) menentukan dan menyiapkan media, (5) menentukan strategi pembelajaran.<sup>5</sup> Konsep dan rencana pembelajaran merupakan aspek yang sangat penting. Saat kegiatan bermain peran berlangsung, tentunya anak memerlukan media sebagai alat peraga. Melalui media yang disiapkan dengan matang, anak dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Hal tersebut dikarenakan media tidak hanya digunakan sebagai alat peraga saja, akan tetapi dapat digunakan oleh anak sebagai perantara untuk berpikir, berdiskusi, dan berdialog.

Salah satu faktor keberhasilan kegiatan bermain peran adalah penggunaan alat permainan atau media yang tepat. Menurut Soetjiningsih alat permainan adalah permainan yang digunakan untuk mengembangkan dan mengoptimalkan perkembangan anak sesuai dengan tahap usia dan tingkat perkembangannya. Penggunaan alat permainan digunakan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan pada diri anak seperti aspek fisik, bahasa, kognitif, dan sosial.<sup>6</sup> Menurut Zaman, media pembelajaran pada anak usia dini harus bersifat multiguna, bahan bakunya mudah didapatkan, bahan baku sifatnya tidak berbahaya, mampu meningkatkan kreativitas, memiliki tujuan dan fungsi yang sesuai, dapat digunakan dalam berbagai situasi dan kondisi kelas (seperti individual, kelompok, dan klasikal), dan dibuat berdasarkan tingkat perkembangan anak.<sup>7</sup> Alat permainan pada kegiatan bermain peran harus disesuaikan dengan tema pembelajaran yang diterapkan saat itu. Alat permainan yang konkret dan sesuai dengan tema akan membantu anak memahami peranan yang dimainkan.

Terdapat langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan bermain peran. Langkah yang harus dilakukan oleh

---

<sup>5</sup>Jannah, R. R., & Sukiman. *Metode Bermain Peran Inklusif Gender Pada Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media, 2018) h. 94-95

<sup>6</sup>Rahmawati, A. Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1) (Surakarta: FKIP Universitas Sebelas Maret, 2014) h. 384

<sup>7</sup>Zaman, B., & Cucu, E., *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2010) h. 3.17-3.18

guru yaitu (1) menentukan tujuan pembelajaran, (2) menentukan konteks, peran, dan merancang skenario cerita, (3) melaksanakan latihan, (4) melaksanakan kegiatan, (5) mendiskusikan kesimpulan, (6) melakukan penilaian.<sup>8</sup> Dalam menentukan konteks, peran, dan menulis skenario, sebaiknya guru mengikutsertakan anak dalam prosesnya. Tahap latihan dilakukan sebelum kegiatan bermain peran yang sesungguhnya dilaksanakan, tujuannya agar anak dapat memahami peran dan alur ceritanya. Saat kegiatan bermain peran dilaksanakan, anak-anak yang tidak mengikuti kegiatan tersebut diminta untuk memperhatikan dan mengamatinya dengan seksama. Setelah itu guru akan mengadakan diskusi dan penilaian terkait kegiatan bermain peran secara bersama-sama.

Dalam proses pembelajaran tentunya tidak terlepas dari proses asesmen, tujuan diadakan asesmen yaitu untuk mengukur pemahaman anak terhadap konsep pembelajaran yang telah diajarkan. Menurut Wismiarti dalam melakukan penilaian terhadap kinerja anak, guru dapat melakukan pengamatan secara langsung, membuat catatan tentang kegiatan dan tahapan main anak, mencatat pernyataan dan pertanyaan anak kepada guru, serta membaca hasil karya anak melalui portofolio.<sup>9</sup> Proses asesmen dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, serta menilai seluruh aspek perkembangan pada diri anak. Setelah kegiatan bermain peran selesai, guru akan mengevaluasi siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan tema, isi cerita, dan peran yang dimainkan.<sup>10</sup> Melalui asesmen, guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman anak terhadap tema pembelajaran yang telah dipelajari.

Tahapan akhir dari proses pembelajaran adalah proses evaluasi. Menurut *American Evaluation Association* evaluasi merupakan proses sistematis yang dilakukan untuk menentukan kelayakan manfaat, nilai,

---

<sup>8</sup>Nuridin, S., & Adriantoni., *Kurikulum Dan Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016) h. 297-298

<sup>9</sup>Wismiarti, *Bermain Modul PPOT 4*, (Jakarta: Sekolah Al-Falah, 2011) h. 15

<sup>10</sup>Mulyati, I., Yuniarni, D., & Miranda, D. PELAKSANAAN METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK 5-6 TAHUN. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(7), (Pontianak: FKIP UNTAN, 2018) h. 10

kegunaan, dan kepentingan dari sebuah pembelajaran.<sup>11</sup> Proses evaluasi membutuhkan sebuah keterampilan khusus dalam melakukan penilaian. Tentunya guru perlu mengetahui pendekatan-pendekatan mengenai cara mengevaluasi, hal tersebut digunakan sebagai pedoman guru dalam melakukan pengamatan.<sup>12</sup> Melalui proses evaluasi guru mampu mengambil keputusan untuk mendeskripsikan capaian pembelajaran anak, apakah memenuhi kriteria atau tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya.

Terdapat tiga kategori kecakapan hidup yang dapat dikuasai oleh anak, yaitu keterampilan kognitif, keterampilan meniru emosi, dan keterampilan sosial interpersonal.<sup>13</sup> Keterampilan-keterampilan kecakapan hidup tersebut dapat digunakan untuk mempersiapkan anak menghadapi kehidupan serta masalah yang mungkin akan terjadi di masa yang akan datang. Dalam menjalankan kehidupan sehari-hari tentunya anak akan mengalami interaksi dengan orang-orang dan lingkungan disekitarnya. Kegiatan sosialisasi yang dilalui oleh anak dapat memberikan pengalaman untuk mempelajari nilai dan perilaku-perilaku di lingkungan sekitarnya. Kemampuan Interpersonal digunakan seseorang untuk menjalin atau mempertahankan hubungan positif ketika berada dalam interaksi sosial dengan orang lain. Ketika anak usia dini memiliki keterampilan interpersonal yang positif, maka anak akan mampu membangun interaksi yang baik dengan orang lain.<sup>14</sup> Ketika anak memiliki interpersonal yang baik, anak mampu berteman dan mengakrabkan dirinya dengan orang lain. Sebaliknya, ketika anak memiliki kemampuan interpersonal yang kurang

---

<sup>11</sup>Wanzer, D. L. What Is Evaluation? Perspectives of How Evaluation Differs (or Not) From Research. *American Journal of Evaluation*, 42(1). (Amerika Serikat: University of Wisconsin Stout, 2020) h. 2 <https://doi.org/10.1177/1098214020920710>

<sup>12</sup>McFadden, A., & Williams, K. E. Teachers as evaluators: Result from a systematic literature review. *Studies in Educational Evaluation*, 64. (Australia: Queensland University of Technology, 2020) h. 2 <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2019.100830>

<sup>13</sup>Sujiono, Y. N. *op. cit.*, h. 95

<sup>14</sup>Hadi, S. A. Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Menjaring Ikan. *PALAPA: Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 9(2). (Lombok: STI Tarbiyah NU Al-Mahsuni, 2021) h. 212

baik, anak cenderung sulit mendapatkan teman dan lebih senang menyendiri.

Terdapat beberapa karakteristik yang dapat diperhatikan oleh orang tua dan guru pada anak-anak usia dini yang memiliki perkembangan kemampuan interpersonal yang baik. Menurut Suyadi, anak-anak usia 4-5 tahun dengan perkembangan kemampuan interpersonal yang tinggi memiliki ciri-ciri seperti (1) mudah berkenalan dengan teman sebaya, (2) sangat senang saat bersama teman-temannya, (3) mengizinkan temannya untuk meminjam mainan miliknya.<sup>15</sup> Apabila anak memiliki ciri-ciri seperti yang disebutkan oleh Suyadi, maka anak dapat dengan mudah untuk menjalankan kehidupannya di lingkungan masyarakat. Tentunya kemampuan interpersonal harus dikembangkan dan diasah oleh orang tua dan guru melalui pengalaman-pengalaman belajar yang berarti. Pembelajaran sentra bermain peran hadir untuk memberikan pembelajaran langsung kepada anak usia dini. Dalam kegiatan bermain peran, anak-anak akan memainkan berbagai peran sehingga mampu mengidentifikasi dan memahami karakteristik setiap peran yang dimainkan.

Kemampuan interpersonal merupakan salah satu kecerdasan yang dikemukakan oleh Gardner dalam teorinya kecerdasan majemuk. Menurut Gardner, kemampuan interpersonal memungkinkan anak memiliki kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain, bekerja sama, memahami orang lain, serta perilaku sosial lainnya.<sup>16</sup> Kemampuan interpersonal memungkinkan anak untuk melakukan interaksi sosial dan komunikasi dengan orang lain, terutama teman sebayanya di sekolah. Menurut Erikson, anak usia 4-5 tahun memasuki tahapan “inisiatif vs rasa bersalah”. Pada tahapan ini, anak akan menunjukkan perilaku-perilaku yang berhubungan dengan perkembangan sosial seperti senang berteman dengan teman sebaya.<sup>17</sup> Sementara itu menurut Eisenberg anak usia 4-5 tahun menunjukkan kemampuan prososial seperti senang menolong, senang

---

<sup>15</sup>Dahlia. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018). h. 105

<sup>16</sup>Gardner, H. *Multiple Intelligences The Theory in Practice*, (New York: Basic Books, 2002). h. 23

<sup>17</sup>Erikson, E. H. *Childhood and Society*, (London: Paladin Grafton Books, 1987). h. 12

berbagi, dan bekerja sama dengan orang lain.<sup>18</sup> Ciri-ciri di atas menunjukkan pentingnya kemampuan interpersonal dalam kehidupan sehari-hari anak usia dini.

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung di RA Abdul Halim yang merupakan sekolah dengan model pembelajaran sentra. Sekolah tersebut menyediakan delapan jenis sentra, salah satunya yaitu sentra bermain peran. Pembelajaran sentra bermain peran berlangsung dalam 40 menit, sehingga anak akan dibagi jadi dua kelompok. Kelompok pertama akan memainkan peran sesuai dengan tema pembelajaran pada hari itu, sementara itu kelompok kedua diberikan kebebasan untuk bereksplorasi dengan media-media yang telah disediakan di dalam ruangan. Saat pembelajaran berlangsung anak diberikan kesempatan untuk melakukan kerja sama dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Proses tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan sosial anak seperti bekerja sama, tolong menolong, berbagi, dan berkomunikasi dengan orang lain. Hal tersebut dapat peneliti temukan pada anak-anak usia 4-5 tahun di RA Abdul Halim.

Secara keseluruhan anak-anak sudah menunjukkan kemampuan komunikasi yang baik, seperti mampu membangun hubungan atau interaksi dengan orang lain, serta mampu merespon pertanyaan dengan baik dan jelas. Namun terdapat anak yang beberapa diantaranya masih kurang jelas saat berbicara. Anak terburu-buru ketika menjelaskan maksud dan keinginannya. Tentunya hal tersebut dapat menjadi hambatan bagi anak dalam melakukan interaksi dengan teman sebayanya jika terus dibiarkan. Beberapa anak juga kesulitan untuk memfokuskan atensi saat guru sedang menjelaskan atau berbicara. Terdapat beberapa anak yang masih harus diingatkan untuk bergantian saat memainkan alat permainan. Dalam hal ini, guru memiliki peran yang penting untuk mengingatkan dan mengoreksi perilaku anak agar anak mengetahui hal yang sebaiknya dilakukan.

---

<sup>18</sup>Eisenberg, N., & Mussen, P. H. *The Roots of Prosocial Behavior in Children*, (Cambridge: The Press Syndicate of The University of Cambridge, 1997). h. 17

Tentunya hal tersebut menunjukkan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurdiani, dkk. Penelitian berjudul “Analisis Keterampilan Interpersonal Anak Usia 4-5 Tahun di Sentra Bermain Peran RA Baiturrahman” menunjukkan hasil beberapa anak usia 4-5 tahun di RA Baiturrahman belum mampu menggali atau menerima informasi, merespon, dan membangun hubungan sosial dengan baik. Sementara itu pada penelitian yang dilakukan oleh Pinoi, dkk, yang berjudul “Pengaruh Bermain Peran terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6”, menunjukkan beberapa anak belum mampu bersosialisasi dengan teman sebaya, belum mampu berbagi dengan orang lain, kurang berempati dengan teman, serta kurang sopan dengan guru. Dapat dideskripsikan bahwa terdapat perbedaan pada perkembangan kemampuan interpersonal anak usia 4-5 tahun. Pada RA Abdul Halim beberapa anak belum mampu berkomunikasi dengan jelas karena pengucapannya belum jelas, belum memiliki kemampuan untuk mengontrol atensi dengan baik, serta kemampuan bergantian yang masih harus diingatkan.

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh pembelajaran sentra bermain peran terhadap kemampuan interpersonal pada anak usia 4-5 tahun. Melalui penelitian ini diharapkan akan memperoleh kesimpulan yang bersifat faktual mengenai pengaruh strategi pembelajaran sentra bermain peran terhadap kemampuan interpersonal anak usia 4-5 tahun.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Terdapat hambatan pada perkembangan kemampuan interpersonal anak.
2. Terdapat perbedaan perkembangan kemampuan interpersonal pada anak usia 4-5 tahun.
3. Terdapat dampak pada penerapan sentra bermain peran terhadap kemampuan interpersonal anak.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah yang luas, maka peneliti memerlukan adanya pembatasan masalah agar lebih terarah dan fokus dalam melakukan penelitian. Batasan pada penelitian ini yaitu untuk mengkaji pengaruh sentra bermain peran terhadap kemampuan interpersonal. Pengkajian ini dilakukan dengan menganalisis perbedaan kemampuan interpersonal anak 4-5 tahun yang mengikuti sentra bermain peran dengan anak yang mengikuti kegiatan berkelompok.

Kegiatan sentra bermain peran dikenal dengan permainan dramatis, dalam kegiatan ini anak dapat menggunakan fantasi, khayalan, dan imajinasi yang dimilikinya. Anak dapat mengoptimalkan nilai pendidikan karakter melalui sentra bermain peran, karena dengan bermain peran anak akan terlibat dalam permainan aktif secara berkelompok dan mengetahui macam-macam karakter melalui sebuah cerita. Kemampuan interpersonal adalah kemampuan yang dapat digunakan individu untuk membangun dan mempertahankan hubungan dengan orang lain. Anak-anak dengan usia 4-5 tahun dinilai memiliki perkembangan kemampuan interpersonal diantaranya yaitu, berkomunikasi, berempati, bekerja sama, dan berteman dengan orang lain.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah “Apakah Terdapat Pengaruh Sentra Bermain Peran Terhadap Kemampuan Interpersonal Anak Usia 4-5 Tahun?”

### **E. Tujuan Umum Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh sentra bermain peran terhadap kemampuan interpersonal pada anak usia dini.

## **F. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan tujuan umum penelitian yang telah diuraikan, dapat dirumuskan beberapa kegunaan penelitian, sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan wawasan pengetahuan ilmiah dalam sentra bermain peran dan kemampuan interpersonal anak usia 4-5 tahun.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi anak, kemampuan interpersonal yang berkembang dengan baik dapat membuat anak tumbuh menjadi individu yang mampu berinteraksi secara positif dengan orang lain, percaya diri, berempati, dan bertanggung jawab.
- b. Bagi guru, membantu guru dalam merancang sentra bermain peran yang lebih terarah agar tujuan pembelajaran tercapai, membantu guru memahami perkembangan kemampuan interpersonal pada anak usia 4-5 tahun. Diharapkan guru dapat mempersiapkan materi, media, metode, dan evaluasi yang sesuai dengan perkembangan anak.
- c. Bagi orang tua, membantu orang tua dalam memberikan stimulasi atau rangsangan dalam mengembangkan kemampuan interpersonal pada anak. Diharapkan dapat meminimalisir terjadinya masalah dalam perkembangan sosial anak.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan untuk memperluas ilmu pengetahuan tentang sentra bermain peran dalam mengembangkan kemampuan interpersonal anak usia 4-5 tahun.