BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan anak merupakan masa pembentukan fondasi bagi kepribadian serta keterampilan yang akan menentukan pengalaman hidup anak selanjutnya. Pengalaman bagi anak merupakan faktor yang paling menentukan dalam perkembangan anak itu sendiri. Meminjam istilah “tabula rasa” yang dikemukakan oleh John Locke Anak adalah pribadi yang bersih dan peka terhadap rangsangan yang berasal dari lingkungan. Hal ini sesuai dengan istilah yang menganalogikan anak sebagai spons, yang dapat menyerap segala bentuk informasi di sekitarnya. Jiwa anak menurut Locke ketika dilahirkan ialah ibarat secarik kertas yang masih kosong artinya isi dan corak kertas tersebut tergantung bagaimana cara kita menulisinya. Perkembangan juga merupakan suatu pola perubahan yang dimulai pada saat pembuahan dan berlanjut hingga masa hidup. Sebagian besar perkembangan melibatkan pertumbuhan, meskipun itu termasuk pembusukan (dalam kematian). Pola pergerakannya kompleks karena merupakan produk dari beberapa proses biologis kognitif dan sosial emosional. Maka tahapan perkembangan kognitif anak usia dini berada pada periode sensori motor sampai dengan tahapan awal berpikir konkrit, (Talango, 2020).

Anak usia prasekolah merupakan siswa yang ingin tahu, mereka sangat antusias mempelajari hal-hal baru. Anak usia prasekolah merasakan suatu perasaan prestasi ketika berhasil dalam melakukan suatu kegiatan, dan merasa bangga dengan seseorang yang membantu anak untuk menggunakan inisiatifnya. Anak usia prasekolah ingin mengembangkan dirinya melebihi kemampuannya, kondisi ini dapat menyebabkan dirinya merasa bersalah. Tahap pengembangan hati nurani selesai selama periode prasekolah, dan tahap ini merupakan dasar untuk tahap perkembangan moral yaitu anak dapat memahami benar dan salah. Anak usia prasekolah juga merupakan anak yang berusia antara 5-6 tahun, pada periode ini pertumbuhan fisik melambat dan perkembangan psikososial serta kognitif mengalami peningkatan. Anak mulai mengembangkan rasa ingin tahunya, dan mampu berkomunikasi dengan lebih baik. Permainan merupakan cara yang digunakan anak untuk belajar dan mengembangkan hubungannya dengan orang

lain. Usia prasekolah juga merupakan periode yang optimal bagi anak untuk mulai menunjukkan minat dalam kesehatan, anak mengalami perkembangan bahasa dan berinteraksi terhadap lingkungan sosial, mengeksplorasi pemisahan emosional, bergantian antara keras kepala dan keceriaan, antara eksplorasi berani dan ketergantungan. Anak usia prasekolah mereka tahu bahwa dapat melakukan sesuatu yang lebih, tetapi mereka juga sangat menyadari hambatan pada diri mereka dengan orang dewasa serta kemampuan mereka sendiri yang terbatas.

Anak usia lima hingga enam tahun disebut The Wonder Years yaitu masa dimana seorang anak memiliki rasa keingintahuan yang tinggi terhadap sesuatu, sangat dinamis dari kegembiraan ke rengekan, dari amukan ke pelukan. Anak usia prasekolah adalah penjelajah, ilmuwan, seniman, dan peneliti. Mereka suka belajar dan terus mencari tahu, bagaimana menjadi teman, bagaimana terlibat dengan dunia, dan bagaimana mengendalikan tubuh, emosi, dan pikiran mereka. Dengan sedikit bantuan dari Anda, periode ini akan membangun fondasi yang aman dan tidak terbatas untuk seluruh masa kecil putra atau putri Anda,(Mansur, 2019).

Anak usia prasekolah sering disebut dengan anak dalam proses belajar Dimana anak harus menyesuaikan diri dengan norma, moral dan tradisi dalam sebuah kelompok. Pada tahapan ini anak hanya mementingkan dirinya sendiri dan belum mampu bersosialisasi secara baik dengan orang lain. Anak belum mengerti bahwa lingkungan memiliki cara pandang yang berbeda dengan dirinya. Awal perkembangan sosial emosional pada anak tumbuh dari hubungan anak dengan orang tua atau pengasuh dirumah terutama anggota keluarganya. Anak mulai bermain bersama orang lain yaitu keluarganya. Tanpa disadari anak mulai belajar berinteraksi dengan orang diluar dirinya sendiri yaitu dengan orang-orang disekitarnya. Interaksi sosial emosional kemudian diperluas, tidak hanya dengan keluarga dalam rumah namun mulai berinteraksi dengan tetangga dan tahapan selanjutnya ke sekolah.(Anzani et al., 2020)

Sosial emosional merupakan proses dimana orang mengembangkan keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang diperlukan utuk memperoleh kemampuan untuk memahami, mengelola dan mengungkapkan aspek sosial dan emosional dengan membentuk hubungan hubungan dan pemecahan masalah. Selama masa kanak-kanak awal anak semakin memahami suatu situasi yang dapat

menimbulkan emosi tertentu. sebagaimana yang terdapat pada surah al-imran ayat:134

الَّذِيْنَ يُنْفِقُوْنَ فِى السَّرَّاۤءِ وَالضَّرَّاۤءِ وَالْكٰظِمِيْنَ الْغَيْظَ وَالْعَافِيْنَ عَنِ النَّاسِۗ وَاللّٰهُ يُحِبُّ الْمُحْسِنِيْنَۚ

"*(yaitu) orang yang berinfak, baik di waktu lapang maupun sempit, dan orang-orang yang menahan amarahnya dan memaafkan (kesalahan) orang lain. Dan Allah mencintai orang yang berbuat kebaikan*." Ali 'Imran [3] ayat 134

Ayat di atas menjelaskan bahwa ciri-ciri orang yang bertakwa kepada allah yaitu orang yang selalu menahan amarah disaat dia kesal, orang yang selalu memaafkan kesalahan orang lain dan orang yang selalu berbuat baik kepada sesama.

Perkembangan sosial emosional merupakan perkembangan tingkah laku pada anak dimana anak diminta untuk menyesuaikan diri dengan aturan yang berlaku dalam lingkungan masyarakat. Dengan kata lain, perkembangan sosial merupakan proses belajar anak dalam menyesuaikan diri dengan norma, moral dan tradisi dalam sebuah kelompok. Awal perkembangan sosial emosional pada anak tumbuh dari hubungan anak dengan orang tua atau pengasuh dirumah terutama anggota keluarganya. Anak mulai bermain bersama orang lain yaitu keluarganya. Tanpa disadari anak mulai belajar berinteraksi dengan orang diluar dirinya sendiri yaitu dengan orang-orang disekitarnya. Interaksi sosial emosional kemudian diperluas, tidak hanya dengan keluarga dalam rumah namun mulai berinteraksi dengan tetangga dan tahapan selanjutnya ke sekolah, (Anzani et al., 2020).

Bermain sangat mempengaruhi perkembangan sosial emosional dan kepribadian anak, bermain adalah kegiatan yang membantu anak untuk berhubungan dengan lingkungan sekitarnya, serta menunjukkan karakter anak. Bermain peran dalam pembelajaran ialah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Melalui peran, anak-anak berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih. Selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeranan dapat melatih perkembangan sikap empati, simpati, senang,

saling berbagi atau tolong menolong sesama teman sebayanya dan peran lainnya. Pemeranan tenggelam dalam peran yang dimainkannya sedangkan pengamat melibatkan dirinya secara emosional dan berusaha mengidentifikasikan perasaan dengan perasaan yang tengah bergejolak dan menguasai pemeranan. (Halifah, 2020).

Terapi bermain peran merupakan suatu pembelajaran yang didalamnya terdapat perilaku pura-pura (berakting) dari siswa sesuai dengan peran yang telah ditentukan, dimana siswa menirukan situasi dari tokoh tokoh sedemikian rupa dengan tujuan mendramatisasikan dan mengeksprisikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik, seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari adalah keterampilan berbicara sebagai media komunikasi lisan yang efektif. Dimana dalam bermain peran keterampilan berbicara sangatlah penting oleh setiap individu dengan tidak mengabaikan kemampuan-kemampuan yang lain, (Beta, 2019).

Terapi bermain peran sudah diterapkan pada setiap lembaga TK baik pada model pembelajaran sentra maupun area, akan tetapi masih ada guru belum maksimal melaksanakan terapi bermain peran, hal ini dapat dilihat dari persiapan guru merancang kegiatan yang belum menarik perhatian dan minat anak untuk memainkan peran tersebut, pada aktivitas bermain peran ini hanya muncul pada beberapa tema saja misalnya pada tema pekerjaan padahal kegiatan bermain peran dapat dilakukan pada semua tema serta didukung oleh kreativitas guru tersebut.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di Tk Nurhandayani Dari total 70 siswa yang diobservasi, sebanyak 30 siswa mengalami Perkembangan sosial emosional. Wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa anak-anak tersebut sering berkelahi hanya karena hal-hal sepele. Selain itu, orang tua siswa melaporkan bahwa anak-anak mereka masih belum bisa mengontrol emosi dengan baik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Pengaruh perkembangan sosial emoional pada anak akan berdampak pada kesehatan mental anak. Masalah ini menunjukan urgensi untuk meneliti lebih lanjut Pengaruh terapi bermain peran terhadap perkembangan sosial emosonal anak usia prasekolah.

1.2 Identifkasi masalah

1. Masalah perkembagan sosial emosional anak masih menjadi salah satu permasalahan yang berdampak langsung pada masalah kesehatan mental, seperti depresi, kecemasan dan gangguan perilaku.
2. Anak prasekolah masih belum mampu mengatur emosi dan berinteraksi sosial, sehingga dapat berdampak negatif terhadap kesiapan disekolah.
3. Masih banya anak yang belum bisa menyesuaikan dirinya dengan normal, moral dan tradisi dalam sebuah kelompok

1.3 Rumusan masalah

Berdasarkan uraian bagaiaman pengaruh terapi bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak usaia prasekolah

1.4 Tujuan penelitian

1.4.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui karakteristik responden anak baik berdasarkan usia dan jenis kelamin, serta pengaruh terapi bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah di Tk Nurhandayani

1.4.2 Tujuan khusus

1. Untuk mengetahui karakteristik responden anak baik berdasarkan usia dan jenis kelamin
2. Untuk mengetahui perkembangan sosial emosional anak sebelum diberikan terapi bermain peran
3. Untuk mengetahui perkembangan sosial emosional anak setelah diberikan terapi bermain peran
4. Untuk mengetahui pengaruh terapi bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan membawa manfaat untuk menambah dan mengembangkan perbendaharaan teor-teori tentang

perkembangan anak terutama yang berkaitan dengan perkembangan sosial emosional anak

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktisi hasil penelitian ini diharapkan membawa manfaat sebagai suatu sarana yang dapat membantu menambah pengetahuan anak dalam pembelajaran tentang terapi bermain peran dan pengaruhnya terhadap perkembangan sosial emosional anak.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Anak

2.1.1 Definisi Anak Usia Prasekolah

Anak usia prasekolah merupakan anak yang berusia antara 5 sampai 6 tahun, pada periode ini pertumbuhan fisik melambat dan perkembangan psikososial serta kognitif mengalami peningkatan. Anak mulai mengembangkan rasa ingin tahunya, dan mampu berkomunikasi dengan lebih baik. Permainan merupakan cara yang digunakan anak untuk belajar dan mengembangkan hubungannya dengan orang lain. anak usia prasekolah adalah siswa yang ingin tahu, mereka sangat antusias mempelajari hal-hal baru. Anak usia prasekolah merasakan suatu perasaan prestasi ketika berhasil dalam melakukan suatu kegiatan, dan merasa bangga dengan seseorang yang membantu anak untuk menggunakan inisiatifnya. Anak usia prasekolah ingin mengembangkan dirinya melebihi kemampuannya, kondisi ini dapat menyebabkan dirinya merasa bersalah. Tahap pengembangan hati nurani selesai selama periode prasekolah, dan tahap ini merupakan dasar untuk tahap perkembangan moral yaitu anak dapat memahami benar dan salah.

Selama tahap perkembangan sebelumnya, kepercayaan versus ketidak percayaan, anak-anak hampir sepenuhnya bergantung pada orang lain untuk perawatan dan keamanan mereka. Selama tahap inilah anak-anak membangun dasar kepercayaan pada lingkungan sekitarnya. Namun, ketika mereka maju ke tahap kedua, penting bagi anak-anak kecil untuk mulai mengembangkan rasa kemandirian dan kontrol pribadi. Ketika mereka belajar melakukan hal-hal baru untuk diri mereka sendiri, mereka membangun rasa kontrol atas diri mereka 14 sendiri dan juga kepercayaan dasar pada kemampuan mereka sendiri. Mendapatkan rasa kendali pribadi terhadap dunia merupakan sesuatu yang sangat penting pada tahap perkembangan ini. Anak-anak pada usia ini menjadi semakin mandiri dan ingin mendapatkan kontrol lebih besar atas apa yang mereka lakukan dan bagaimana mereka melakukannya,(Mansur, 2019).

2.1.2 Perkembangan Fisik Anak

Perkembangan fisik motorik memiliki peranan sama penting dengan aspek perkembangan yang lain, perkembangan motorik dapat dijadikan sebagai tolak ukur pertama untuk mengetahui tumbuh kembang anak. Hal ini disebabkan perkembangan fisik motorik dapat diamati dengan mudah melalui panca indera, seperti perubahan ukuran pada tubuh anak. pertumbuhan dan perkembangan fisik mengikuti prinsip sefalokaudal dan proximodistal. Menurut prinsip sefalokaudal, pertumbuhan terjadi dari atas ke bawah, karena otak tumbuh dengan cepat sebelum lahir, kepala bayi yang baru lahir adalah disproporsi besar. Menurut prinsip proximodistal pertumbuhan dan perkembangan motorik dari dalam ke luar (pusat tubuh ke luar), dalam rahim kepala dan badan berkembang sebelum lengan dan kaki, kemudian tangan dan kaki, dan jari tangan dan kaki. Anggota badan terus tumbuh lebih cepat daripada tangan dan kaki pada anak usia prasekolah.

Perkembangan fisik adalah pertumbuhan dan perubahan yang terjadi pada tubuh seseorang. Perubahan yang paling jelas terlihat adalah perubahan pada bentuk dan ukuran tubuh seseorang. Perkembangan motorik (motor development) adalah perubahan yang terjadi secara progressif pada kontrol dan kemampuan untuk melakukan gerakan yang diperoleh melalui interaksi antara faktor kematangan (maturation) dan latihan atau pengalaman (experiences) selama kehidupan yang dapat dilihat melalui perubahan atau pergerakan yang dilakukan,(Fitriani & Adawiyah, 2019).

2.1.3 Fakator Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak

1. Faktor Ekonomi

Status ekonomi keluarga dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak yang dibesarkan di keluarga yang memiliki status ekonomi tinggi akan lebih mudah untuk memenuhi kebutuhan gizi yang lebih baik dibandingkan dengan anak yang dibesarkan di keluarga yang berstatus ekonomi sedang atau rendah, Anak dengan latar belakang status ekonomi rendah biasanya memiliki keterkaitan dengan masalah kekurangan makanan, kesehatan lingkungan yang buruk, serta ketidaktahuan terhadap proses tumbuh kembang. Hal tersebut akan menghambat pertumbuhan dan perkembangan anak secara langsung. Status ekonomi sering dikaitkan dengan tingkat pendidikan seseorang,

semakin tinggi status ekonomi seseorang akan semakin tinggi pula tingkat pendidikannya.

2. Faktor Keluarga

Keluarga dengan tingkat pendidikan yang tinggi akan lebih mudah menerima informasi atau arahan tentang cara meningkatan tumbuh kembang anak, penggunaan fasilitas kesehatan, serta pendidikan yang terbaik untuk anaknya dibandingkan keluarga pendidikan rendah.

3. Faktor Nutrisi

Nutrisi dan stimulasi orang tua merupakan suatu hal yang sangat dibutuhkan dalam keberlangsungan proses tumbuh kembang anak. Anak yang mendapatkan kebutuhan nutrisi yang cukup dan stimulasi yang terarah dari orang tua akan memiliki tumbuh kembang yang optimal,(Santri et al., 2019).

Salah satu metode untuk mendeteksi kelainan perkembangan anak yaitu dengan Denver Development Screening Test (DDST). DDST bukan termasuk dalam tes diagnostik atau tes IQ. DDST memenuhi semua persyaratan yang diperlukan untuk metode skrining yang baik. Tes ini mudah dan cepat dalam penggunaannya (15-20 menit), dapat diandalkan serta menunjukkan validitas yang tinggi.

1) Definisi DDST

DDST atau Denver Developmental Screening Test adalah kegiatan atau pemeriksaan untuk menentukan secara dini adanya keterlambatan tumbuh kembang pada balita dan anak prasekolah. Penilaian DDST ini menilai perkembangan anak dalam empat sektor, yang meliputi penilaian personal sosial, motorik halus, bahasa, dan motorik kasar DDST ini secara efektif dapat mengidentifikasi antara 85-100% bayi dan anak-anak prasekolah yang mengalami keterlambatan perkembangan dan pada “follow up” selanjutnya 89% dari kelompok DDST abnormal mengalami kegagalan disekolah 5-6 tahun (Oktiawati et al., 2020).

2) Manfaat DDST II

a. Menilai tingkat perkembangan anak sesuai dengan umumnya.
b. Menilai perkembangan anak sejak baru lahir sampai umur 6 tahun.

c. menjaring anak tanpa gejala terhadap kemungkinan adanya kelainan perkembangan.
d. Memastikan anak dengan kecurigaan terhadap kelainan atau memang benar mengalami kelainan perkembangan.
e. Melakukan pemantauan perkembangan anak yang beresiko (misal anak dengan masalah perinatal).

3) Aspek Perkembangan yang Dinilai

Semua tugas perkembangan disusun berdasarkan urutan perkembangan dan dibagi menjadi 4 kelompok besar (sektor perkembangan) (Yulizawati & Afrah, 2018) yaitu meliputi:

a. Fine Motor Adaptive (Gerakan Motorik Halus) Aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu, melakukan gerakan yang melibatkan bagianbagian tubuh tertentu dan dilakukan otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat.
b. Gross Motor (Gerakan Motorik Kasar) Aspek yang berhubungan dengan pergerakan dan sikap tubuh.
c. Personal Social (Perilaku Sosial) Aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan.
d. Language (Bahasa) Kemampuan untuk memberikan respon terhadap suara, mengikuti perintah dan berbicara spontan.

4) Langkah Pemeriksaan Denver

Langkah Pemeriksaan Denver II pada Baita adalah sebagai Berikut :

a. Sapa orang tua atau pengasuh anak dengan ramah
b. Jelaskan maksud dan tujuan test DDST pada orang tua
c. Hitung umur anak dan buat garis umur.
   1) Intruksi umum : catat nama anak, tanggal lahir, dan tanggal pemeriksaan formulir.
   2) Umur anak dihitung dengan cara tanggal pemeriksaan di kurang tanggal lahir.
   3) Bila anak lahir prematur, koreksi faktor prematuritas. Untuk anak yang lahir lebih dari 2 minggu sebelum tanggal perkiraan dan berumur kurang dari 2 tahun, maka harus dilakukan koreksi.

d. Tarik garis umur dari atas ke bawah dan cantumkan tanggal pemeriksaan pada ujung atas garis umur. Formulir Denver dapat digunakan untuk beberapa kali, gunakan garis umur dengan warna yang berbeda.

e. Siapkan alat yang dapat dijangkau anak, beri anak beberapa permainan dari kita sesuai dengan apa yang ingin ditestkan kepada anak.

f. Lakukan tugas perkembangan untuk tiap sektor perkembangan dimulai dari sektor yang paling mudah dan dimulai dengan tugas perkembangan yang terletak disebelah kiri garis umur, kemudian dilanjutkan sampai ke kanan garis umur.

(1) Pada tiap sektor dilakukan minimal 3 tugas perkembangan yang paling dekat disebelah kiri garis umur serta tiap tugas perkembangan yang ditembus garis umur.

(2) Bila anak tidak mampu untuk melakukan salah satu uji coba pada langkah i (gagal / menolak / tidak ada kesempatan), lakukan uji coba tambahan kesebelah kiri garis umur pada sektor yang sama sampai anak dapat “lulus” 3 tugas perkembangan. bila anak mampu melakukan salah satu tugas perkambangan pada langkah, lakukan tugas perkembangan tambahan kesebelah kanan garis umur pada sektor yang sama sampai anak : gagal pada 3 tugas perkembangan.

(3) Pada bagian depan terdapat 125 item dalam bentuk persegi panjang yang ditempatkan dalam neraca usia yang menunjukan 25%, 50%, 75%, 90% yang menyatakan presentasi keberhasilan rata-rata seluruh anak

g. Beri skor penilaian dan catat pada formulir DDST. Hal yang perlu diperhatikan:

(1) Selama test berlangsung, amati perilaku anak. Apakah ada perilaku yang khas, dibandingkan anak lainnya. Bila ada perilaku yang khas tanyakan kepada orang tua / pengasuh anak, apakah perilaku tersebut merupakan perilaku seharihari yang dimiliki anak tersebut.

(2) Bila test dilakukan sewaktu anak sakit, merasa lapar dll, dapat memberikan perilaku yang menghambat test.

(3) Mulai dengan menyuruh anak melakukan hal yang mudah terlebih dahulu untuk memberikan rasa percaya diri dan kepuasan orang tua.

(4) Memberikan pujian walaupun gagal melakukan.

(5) Jangan bertanya yang mengarah ke jawaban.

(6) Interpetasi harus dipertimbangkan sebelum memberitahu orang tua bahwa test hasil normal atau abnormal.

(7) Tidak perlu membahas setiap item pada orang tua.

(8) Pada akhir test, tanyalah orang tua apakah penampilan anak merupakan kemampuan atau perilaku pada waktu lain.

5) Skorsing

Penilaian terhadap perkembangan anak pada Denver II yaitu :

a. Pass/lulus (P) Bila anak melakukan tes dengan baik, atau orang tua atau pengasuh anak memberi laporan (tepat/dapat dipercaya) bahwa anak dapat melakukannya.

b. Fail/gagal (F) Bila anak tidak dapat melakukan tes dengan baik, atau orang tua atau pengasuh memberi laporan (tepat) bahwa anak tidak dapat melakukan dengan baik.

c. No Opportunity (NO) Bila anak tidak mempunyai kesempatan untuk melakukan tes karena ada hambatan. Skor ini hanya boleh dipakai pada tes dengan tanda “R”.

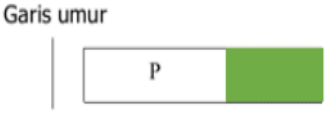
d. Refusal/menolak (R) Bila anak menolak untuk melakukan tes.

6) Interpretasi Penilaian Individual

Interpretasi penilaian dalam Denver II diantaranya adalah sebagai berikut (Nolita et al., 2021) :

a. Lebih awal (Advanced)

Bila seseorang anak lulus (pass) pada item tugas perkembangan yang terletak di kanan garis umur, dinyatakan perkembangan anak lebih awal, karena kebanyakan anak sebayanya belum lulus

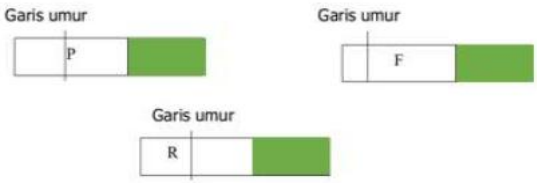


Gambar dimana anak lebih awal lulus dibanding anak sebayanya

b. Normal

Bila seseorang anak gagal (fall) atau menolak (refusal) melakukan tes pada item di sebelah kanan garis umur, maka perkembangan anak dinyatakan normal. Anak tidak diharapkan lulus sampai umurnya lebih tua. Demikian juga bila anak lulus (P), gagal (F) atau menolak (R) pada tugas

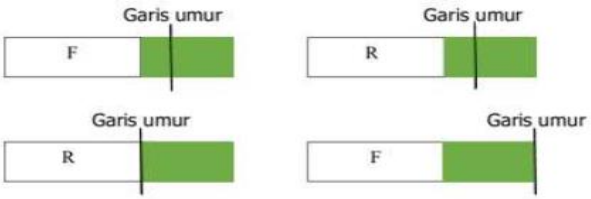
perkembangan dimana garis umur terletak antara persentil 25 dan 75, maka dikategorokan sebagai normal.



Gambar dimana perkembangan anak normal

c. Peringatan (Countion)

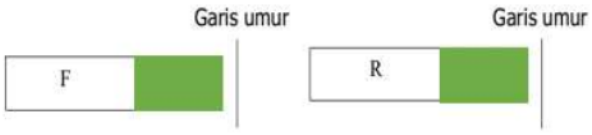
Bila seseorang anak gagal atau menolak tes pada item dimana garis umur terletak pada atau antara persentil 75 dan 90, maka skornya adalah countion (tulis C sebelah kanan kotak segi panjang).



Gambar dimana anak memiliki peringatan keterlambatan pertumbuhan

d. Keterlambaran *(*Delay)

Bila seorang anak gagal atau menolak melakukan tes pada item yang terletak lengkap di sebelah kiri garis umur, karena anak gagal atau menolak tes dimana 90% anak-anak sudah dapat melakukannya. Keterlambatannya ditandai dnegan memberi warna pada bagian akhir kotak segi panjang.



Gambar dimana anak mengalami keterlambatan pertumbuhan

e. Tidak Ada Kesempatan (Non - opportunity)

Pada tes yang dilaporkan orang tua atau anak tidak ada kesempatan untuk melakukan atau mencoba, diberi skor



Gambar dimna anak tidak ada kesempatan atau menolak tes yg diberikan

1) Pengambilan Kesimpulan

Pengambilan kesimpulan hasil tes skrinning perkembangan menurut Denver II (Mahmudi, 2020) yaitu :

a. Normal
   (1) Bila tidak ada keterlambatan (F) atau paling banyak terdapat satu (C).
   (2) Lakukan pemeriksaan ulang pada kontrol kesehatan berikutnya.

b. Countion

Bila seseorang anak gagal atau menolak tes pada item dimana garis umur terletak pada atau antara persentil 75 dan 90, maka skornya adalah countion (C).

c. Suspek
   (1) Bila didapatkan dua atau lebih caution (C) dan atau satu atau lebih keterlambatan (F).
   (2) Lakukan tes ulang dalam satu sampai dua minggu untuk menghilangkan faktor sesaat seperti rasa takut, keadaan sakit, mengantuk atau kelelahan.

d. Tidak dapat dites
   (1) Jika anak menolak pada satu item atau lebih di sebelah kiri garis umur atau menolak pada lebih dari satu item yang tembus garis umur pada daerah 70-90% (R).
   (2) Lakukan uji ulang dalam satu sampai dua minggu.

2.2 Sosial Emosional

2.2.1 Definisi Emosional

Emosi merupakan suatu perasaan atau afeksi yang timbul ketika seseorang berada dalam suatu keadaan yang dianggap penting oleh individu tersebut, emosi diwakilkan oleh ekspresi perilaku dari kenyamanan atau ketidak nyamanan terhadap keadaan atau interaksi yang sedang dialami. Emosi dapat berbentuk rasa senang, takut, marah, kecewa, dan sebagainya. Begitu juga dengan goleman mengatakan bahwa emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan pisikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak emosi juga merupakan suatu keadaan yang kompleks, dapat berupa perasaan yang disadari dan diungkapkan melalui ekspresi wajah atau tindakan, yang berfungsi inner adjustmen (penyesuain dari dalam) terhadap ligkungan untuk mencapai kesehjatraan dan keselamatan individu, (Fuadia, 2022).

Emosional merupakan suatu kesadaran yang terus tumbuh terkait dengan kemampuan dirinya untuk merasakan rentang emosi yang semakin luas. kanak-kanak seperti mereka memungkinkan mereka untuk mencoba memahami reaksi emosional orang lain dan untuk memulai belajar mengendalikan emosi mereka sendiri. Mengekspresikan kebanggan, rasa malu, rasa bersalah adalah contoh emosi sadar diri sehingga anak usia 2-4 tahun anak-anak secara signifikat mengingkatkan jumlah istilah yang mereka gunakan untuk menggembangkan emosi. Selama rentang tersebut mereka juga belajar tentang penyebab dan konsekuensi dari perasaan. Ketika anak berusia 4-5 tahun anak-anak menunjukan peningkatan kemampuan untuk merefleksikan emosi. Dan pada usia 5-6 tahun, sebagian besar anak-anak dapat secara akurat menentukan emosi yang dihasilkan oleh keadaan-keadaan yang menentang dan mengembangkan .pengaturan emosi anak dilihat oleh orang tua, (Sukatin et al., 2019).

2.2.2 Sosial Emosional

Sosial emosional merupakan perubahan perilaku yang disertai dengan perasaan-perasaan tertentu yang datang dari hati, yang melingkupi perkembangan, perubahan, perilaku yang disertai dengan perasaan-perasaan tertentu yang melingkupi anak usia dini saat berhubungan dengan orang lain

perkembangan sosial emosional juga merupakan suatu peningkatan kemampuan individu dalam berinteraksi dengan orang lain semntara itu, ia melajutkan perkembangan kemapuan individu untuk mengelola dan mengekspresikan perasaannya dalam bentuk ekspresi tindakan yang dinampakkan melalui mimik wajah maupun aktivitas lainnya sehingga orang lain dapat mengetahui dan bahkan memahami kondisi atau keadaan yang sedang dialaminya. oleh sebab itu, perkembangan sosial emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena saling berhubung dengan interksi antara individu dengan individu atau individu dengan society, (Nurhasanah, Sari & Kurniawan, 2021).

Perkembangan sosial emosional anak merupakan proses di mana anak-anak belajar mengenai diri mereka sendiri, hubungan dengan, serta cara mengelola dan bereaksi terhadap perasaan dan emosional mereka ini adalah bagian penting dari perkembangan holistik anak, yang melibatkan interksi kompleks, antara aspek sosial dan emosional, dimana aspek- aspek utama dariperkembangan sosial emosional anak meliputi :

1. Keterampilan sosial, anak belajar berinteraksi dengan orang lain, mulai dari berbagai mainan hingga berkomunikasi dengan teman sebaya dan dewasa. Mereka mengembangkan keterampilan seperti berempati, berkomunikasi efektif, dan memahami norma-norma sosial
2. Keterampilan emosional, anak mulai mengenali dan memahami berbagai emosi seperti senang, sedih, marah, dan takut. Mereka juga belajar mengelola dan mengungkapkan emosi merek dengan cara yang tepat dan sehat
3. Pengembangan hubungan, anak mulai membentuk hubungan dengan anggota keluarga, teman sebaya, dan guru. Ini melibatkan belajar tentang persahabatan, kepercayaan, dan kerjasama.
4. Pembelajaran konflik dan penyelesain masalah, anak menghadapi konfil dan penyelesain masalah, anak menghadapi konflik dalam interaksi merekaengan orang lain. mereka belajar bagaimana menyelesaikan masalah, mengatasi ketidaksepakatan, dan memahami berbagai sudut pandang (Harianja et al., 2023)

Ciri-ciri perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun antara lain menyatakan gagasan yang kaku tentang peran lawan jenis kelamin, memiliki teman baik dalam waktu yang singkat, sering bertengkardengan waktu yang

singkat, dapat berbagi dan mengambil giliran, ikut ambil bagian dalam setiap kegiatan pengalaman di sekolah, ingin menjadi nomor satu, serta belajar mengenai hal-hal yang benar salah. Terdapat tigkat capaian perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun, yaitu,

1.) Kesadaran diri, terdiri dari memperlihtkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal, dan mengenai peraaan sendiri dan mengelolanya seca wajar.
2.) Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, terdiri daritahu akan haknya, mentaati aturan kelas, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawabatas oerilakunya untuk kebaikan diri sendiri.
3.) Perilaku prososial terdiri dari bermian dengan teman sebaya mengetahui, (Pujianti et al., 2021).

2.2.3 Karakteristik Emosional

Masa anak usia prasekolah disebut juga sebagai masa awal kanak-kanak yang memiliki berbagai karakteristik atau cir-ciri. Emosi sendiri berasal dari bahasa latin (movere), berarti menggerakan atau bergerak, dari asal kata tersebut emosi dapat diartikan sebagai dorongan untuk bertindak. Emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khasnya, emosi dapat berupa perasaan amarah, ketakutan, kebahagiaan, cinta,dan rasa sedih, (Sukatin et al., 2020).

2.2.4 Fungsi Emosional

Fungsi emosional pada anak usia prasekolah ditampilkan dari sumber penilaian lingkungan sosial terhadap dirinya. Penilain lingkungan sosial ini akan menjadi dasar individu dalam menilai dirinya sendiri contohnya jika seorang anak sering mengekspresikan ketidaknyamanan dengan menangis, lingkungan sosialnya akan menilai ia sebagai anak yang cengeng kedua emosi yang menyenangkan atau tidak menyenangkan dapat mempengaruhi interksi sosial anak mellalui reaksi-reaksi yang ditampilkan dilingkunganya. Melalui reaksi lingkungn sosial anak dapat belajar untuk membentuk tingkah laku emosi yang dapat diterima lingkunganya jika anak melemparkan mainannya saat marah, reaksi yang muncul dari lingkunganya adalah kurangmenyukai atau menolaknya (Dewi, 2022)

2.2.5 Ciri Emosional

Anak usia prasekolah biasanya cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka tanpa memperhatikan lingkungan menurut (Muttaqin, 2021) ciri-ciri emosi pada anak adalah sebagai berikut:

1. Emosi anak bersifat sementara dan lekas berubah misalnya anak mudah marah beralih kesenyum, tertawa kemenangis atau dari cemburu kesayang
2. Reaksi yang kuat terhadap situasi yang menimbulkan rasa senang atau tidak senang sangat kuat
3. Emosi itu sering timbul dan nampak pada tingkah lakunya misalnya menagis, gelisah, gugup, dan lainsebagainya.
4. Reaksi emosional bersifat individu
5. Emosi berubah kekuatnyapada usia tertentu emosi yang sangat kuat berkurag kekuatnya.

Jenis emosi yang ada pada manusia sangatlah beragam. Hal ini menjadikan banyak orang tidak bisa menebak sikap dan sifat orang hanya dengan satu sisi saja atau dari sikap saja.

2.2.6 Faktor yang Mempengaruhi Sosial Emosional

Perkembangan soial emosional anak tidak selamanya stabil. Banyak faktor yang mempengaruhi stabilitas emosi dan kesanggupan sosial anak, baik yang berasal dari anak itu sendiri maupun berasal dari luar dirinya. Berbagai faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi anak antar lain : Keadaan di dalam individu, Konflik-konflik dalam proses lingkungan, perkembangan, dan Keadaan di dalam individu yang mempengaruhi perkembangan social emosi anak antara lain keadaan fisik, intelegensi, dan lain-lain dapat mempengaruhi perkembangan individu. Hal yang cukup menonjol terutama berupa cacat tubuh atau apapun yang dianggap oleh diri anak sebagai kekurangan akan sangat mempengaruhi perkembangan emosinya.

Faktor Lingkungan yang berpengaruh antara lain Lingkungan keluarga dan factor dari luar rumah. Di antara faktor yang terkait dengan lingkungan keluarga dan banyak berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak adalah: status sosial ekonomi keluarga serta Sikap dan kebiasaan orang tua (dilihat dari latar belakang pendidikan). Factor dari luar rumah bias berupa lingkungan sekolah. Maupun factor lain. Faktor sekolah yang dapat menimbulkan gangguan emosi dan

menyebabkan terjadinya tingkah laku pada anak antara lain: hubungan yang kurang harmonis antara anak dan guru dan hubungan yang kurang harmonis dengan teman-teman. Hal ini bisa dipengaruhi oleh tingkat pendidikan orang tua, karena rata-rata pendidikan orang lulusan dari sekolah dasar. Faktor lingkungan rumah yang berpengaruh antara lain hubungan mereka dengan teman sebaya dan orang dewasa di luar rumah. Faktor pengaruh pengalaman sosial awal menentukan perilaku kepribadian selanjutnya,(Indanah & Yulisetyaningrum, 2019)

2.3 Terapi Bermain Peran

2.3.1 Definisi Terapi Bermain Peran

Terapi bermain peran adalah salah satu strategi pembelajaran yang dapat di gunakan dalam pendidikan anak usia prasekolah. Metode ini melibatkan anak-anak dalam peran dan situasi tertentu, dimana mereka dapat berinteraksi dengan orang lain dan menggunakan bahasa dalam konteks yang nyata. Dalam terapi bermain peran, anak-anak dapat mempraktikan kemampuan bicara, memahami instriksi, dan mengungkapkan pikiran dan perasaan mereka. Selain itu terapi bermain peran juga melibatkan interaksi sosial antara anak-anak yang merupakan aspek penting dalam perkembangan bahasa. Dalam situasi bermain peran, anak-anak diajak untuk berkomunikasi dengan teman sebaya mereka, berbagai ide-ide dan pekerjaan sama dengan memecahkan masalah. Ini tidak hanya memperkaya kosakata mereka, tetapi juga mengembangkan keterapilan sosial dan kepercayaan diri, (Turap et al., n.d.).

Terapi bermain peran juga merupakan sutu pendidikan untuk anak usia prasekolah berbagai masalah sering dihadapi, baik yang berkaitan dengan bidang pengembangan maupun menyangkut hubugan sosial. Melalui bermain peran, anak-anak mencoba mengekplorasi hubungan antara manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama dapat mengekplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Sebagai suatu model pembelajaran bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi model ini berusaha membantu anak-anak menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Melalui model ini anak-anak diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotaan teman-temannya bermain peran merupakan sebuah kegiatan yang dapat di integrasikan

kedalam pembelajaran untuk mengembangkan hasil belajar anak, (Anggraini & Putri, 2019).

2.3.2 Jenis Bermain Peran

Terapi bermain peran yang diterapkan yakni secara makro dan mikro,

1). Makro artinya anak terlibat langsung untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar kelas dengan peran yang diangkat sesuai dengan instruksi guru antara lain dapat bekerjasama sesama teman, dapat saling tolong menolong sesama teman dan dapat mentaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan.

2). Sedangkan mikro artinya anak belajar menjadi sytradara atau dalang, memainkan boneka dan mainan yang berukuran kecil lainya seperti rumah-rumahan kursi mini tempat tidur minidan lain-lain, biasnya anak yang melakukan bermain peran mikro akan menciptakan percakapan sendiri sesuai dengan keiginanya.

2.3.3 Manfaat Bermain Peran

Melalui bermain peran anak akan belajar bekerja sama, berbagi, dan kompromi serta membangun hubungan yang harmonis dengan orang lain. Melalui bermain peran anak akan belajar bekerjasama, berbagi, dan kompromi serta membangun hubungan yang harmonis dengan orang lain. Bermain peran memiliki manfaat yaitu membentuk kemampuan kerjasama dan tanggung jawab anak. Ditambah, dengan bermain peran anak dapat meningkatkan daya imanjinasi sosialnya, serta mendapatkan kesempatan bermain dalam berbagai permainan ini, serta dapat lebih flexibel dan bermain yang lebih rumit serta anak dapat lebih berkompetensi sosial dengan guru.

Dengan bermain peran juga anak mulai belajar bernegosiasi dan berinteraksi dengan temannya mengenai peran yang akan dimainkan, serta para pemain harus dapat mempertahankan perannya ketika bermain peran, ini berarti bahwa dalam bermain peran memiliki manfaat yaitu dapat membentuk kemampuan kerjasama dan tanggung jawab anak. Ditambah, dengan bermain peran anak dapat meningkatkan daya imanjinasi sosialnya, serta mendapatkan kesempatan bermain dalam berbagai permainan ini, serta dapat lebih flexibel dan bermain yang lebih rumit serta anak dapat lebih berkompetensi sosial dengan guru, (Potensia, 2020).

2.3.4 Tahapan Bermain Peran

1). Menentukan situasi percakapan disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa
2). Memilih konteks percakapan disesuaikan dengan kemampuan berbahasa siswa
3). Memperkenalkan kosakata baru sebelum menerapkannya dalam bermain peran
4). Menjelaskan peran dengan kongkrit sehingga siswa dapat bermain peran dengan percaya diri
5). Menentukan peran disesuaikan dengan kemampuan dan kepribadian siswa
6). Tindak lanjut adalah meminta pendapat siswa tentang apa yang telah terjadi dan apa yang mereka pelajari.

2.3.5 Kelebihan Dan kelemahan Bermain Peran

Setiap metode memiliki kelebiha dan kelemahan dalam menerapkannya berikut beberapa kelebihan dan kelemahan bermain peran menurut,(Hayani, 2019).

Kelebihan metode bermain peran yaitu:

1). Siswa melatih dirinya untuk memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terumata untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama
2). Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia
3). Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak
4). Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik baiknya
5). Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya

6). Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain

Kelemahan metode bermain peran yaitu:

1). Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif
2). Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan
3). Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas
4). Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.

Bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu bermain peran merupakan sesuatu yang bersifat sandiwara dimana pemain memainkan peran tertentu sesuatu yang bersifat sandiwara dimana pemain pemain memainkan peran tertentu sesuai dengan lakon yang sudah ditulis dan memainkannya untuk tujuan hiburan. Sesuatu yang berkaitan dengan pendidikan dimana individu memerankan situasi yang imajinasi dengan tujuan untuk membantu tercapainnya pemahan diri, meningkatkan keterampilan, menunjukan perilaku kepada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus bertingkah laku,(Maghfiroh et al., 2020).

2.3.6 Tujuan Bermain Peran

Bermain peran merupakan praktek anak dalam kegiatan kehidupan nyata, membolehkan anak untuk membayangkan dirinya ke dalam masa depan dan menciptakan kembali kondisi masa lalu serta mendukung perkembangan anak secara keseluruhan, kognisi, sosial, emosi, dan fisik. Menurut para peneliti, terdapat beberapa tujuan dari bermain peran adalah sebagai berikut,(Halifah, 2020).

1. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain
2. Agar dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab
3. Agar dapat belajar dalam situasi kelompok secara spontan
4. Merancang anak agar dapat berpikir dan memecahkan masalah.

2.3.7 Penilaian Terapi Bermain Peran

Penilaian diinterpretasikan dengan skala yang bersifat kualitatif, yaitu (ZALINA, 2020).

1. Baik 13-15
2. Cukup 10-12

Penilai praktek yang mendukung (positif) jika nilai rata-rata hitungan lebih besar dari nilai rata-rata. Sedangkan praktek dikatakan tidak mendukung (negatif) jika nilai rata-rata hitungnya rendah dari nilai rata-rata.

2.3.8 Terapi Bermain Peran menggunakan Media Video

Media pembelajaran video merupakan media pembelajaran yang menghadirkan unsur audio dan visual secara bersamaan sehingga siswa mendapatkan pesan atau informasi dari visualisasi baik berupa kata-kata atau gambar yang di lengkapi dengan suara. Suara tersebut dapat berupa penjelasan visual yang ditampilkan, dialog atau sekedar efek suara seperti musik. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Jadi pengajaran melalui audio visual adalah penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata simbol-simbol yang serupa. Media ini dibagi menjadi dua yakni Audio visual diam dan Audio visual gerak (Pagarra H & Syawaludin, 2022).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, video-vidi-visum yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus 18 melihat gambar. gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang

dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap (Pagarra H & Syawaludin, 2022).

2.3.9 Tujuan Terapi Bermain Peran menggunakan Media Video

Tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga tujuan ini dijelaskan sebagai berikut (Pagarra H & Syawaludin, 2022):

a. Tujuan Kognitif

1). Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi.

2). Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.

3). Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

b. Tujuan Afektif

Dengan menggunakan efek dan tekhnik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

c. Tujuan Psikomotorik

1). Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.

2). Melalui video siswa langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi.

Melihat beberapa tujuan yang dipaparkan di atas, sangatlah jelas peran video dalam pembelajaran. Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, model-model pembelajaran, dan setiap ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada ranah kognitif, siswa dapat mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena

unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter berasa lebih hidup. Selain itu dengan melihat video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar. Pada ranah afektif, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja, video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik / gerak dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengamati dan mengevaluasi kembali kegiatan tersebut. Sebagai bahan ajar non cetak, video kaya akan informasi untuk diinformasikan dalam proses pembelajaran karena pembelajaran dapat sampai ke peserta didik secara langsung. Selain itu video menambah dimensi baru dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya melihat gambar dari bahan ajar cetak dan suara dari program audio, tetapi di dalam video, peserta didik bisa memperoleh keduanya, yaitu gambar bergerak beserta suara yang menyertainya.

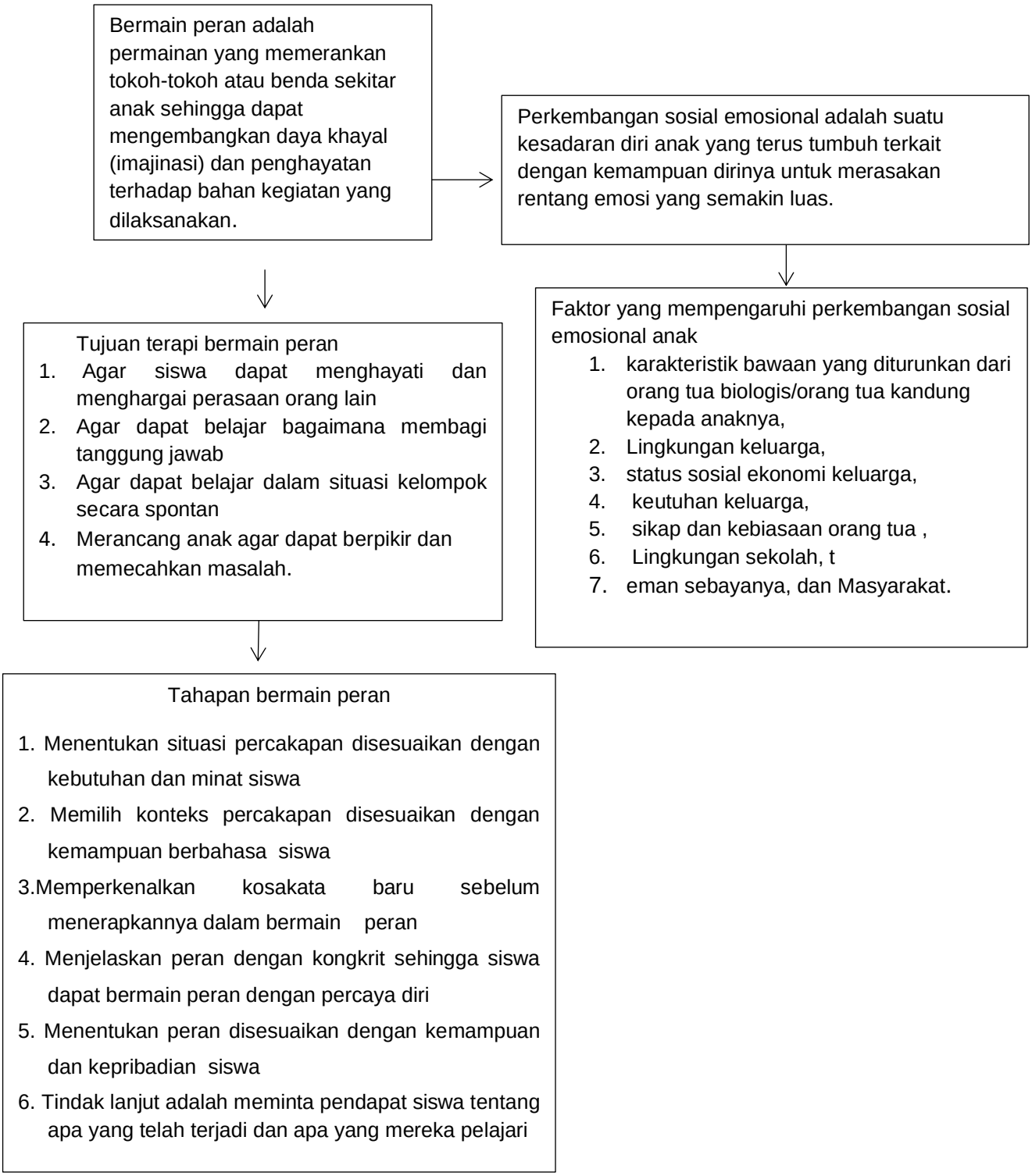
2.4 Penelitian yang relevan

Tabel 1. Penelitian Yang Relevan

Penenlitian	Judul	Metode	Hasil	Persamaan	Perbedaan
(Turap et al., n.d.)	Pengaruh Terapi bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah di tk dharma wanita pakusari kabupaten jember	Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif, dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme.	Hasil dari penelitian ini, dianalisa dengan menggunakan metode analisa statistik. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data tentang bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional yang diperoleh dari instrumen observasi.	1. Variabel independen yaitu *Terapi bermain peran* 2. Variabel dependen Perkembangan sosial emosional pada anak Metode penelitian menggunakan metode pre eksperimental	1. Tempat penelitian Populasi dan sampel

(Maghfiroh et al., 2020)	Penerapan terapi bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah ditrmunawwarah pamekasan	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, sumber data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumenatasi.	Role playing (Bermain peran) merupakan sebuah model pengajaran individu maupun sosial.	1. Variabel independen yaitu *Terapi bermain peran* 2. Variabel dependen Perkembangan sosial emosional pada anak	1. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif 2. Tempat penelitian 3. Populasi dan sampel
(Novia & Nurhafizah, 2020)	Penggunaan Terapi Bermain Peran dalam Pengembangan Kemampuan Sosial emosioanl Anak Usia Prasekolah	Penelitian ini menggunakan studi literatur, yang dikatakan dengan Studi literatur ialah pengumpulan datanya melalui teknik mengumpulkan, menganalisis dan menyimpulkan.	Pada Penelitian ini membahas tentang hubungan antara penggunaan metode bermain peran dalam pengembangan kemampuan sosial anak usia prasekolah.	1. Variabel independen yaitu *Terapi bermain peran*	1. Metode penelitian menggunakan studi literatur 2. Tempat penelitian 3. Populasi dan sampel

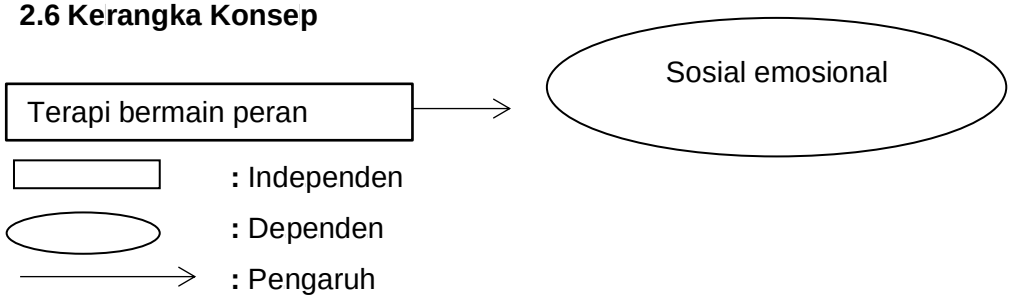
2.5 Kerangka Teori



Gambar 1. Kerangka Teori

Sumber **:**(Santri et al., 2019), (Potensia, 2020), (Harianja et al., 2023).

2.6 Kerangka Konsep



Gambar 2. Kerangka Konsep

2.7 Hipotesis penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka dapat diambil hipotesis penelitianya yaitu:

Ha: Terdapat pengaruh terapi bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak usia prasekol.