

Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perilaku Sabar

Tri Sayekti

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Tri_sayekti@untirta.ac.id

Siti Khosiah

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

siti.khosiah@untirta.ac.id

Esa Endah

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Esaendah00@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the differences in patient behavior between the experimental group children using the role-playing method and the control group using conventional methods at PAUD Tunas Bangsa Curug Serang City, Banten. Patient behavior or behavior to control oneself is one indicator of emotional behavior that must be instilled early on because in everyday life, children will socialize with other people. While the role playing method is one of the learning methods used to stimulate patient behavior, because in role playing children can express their emotional form. The research method used a quasi-experimental method with 42 children as research subjects divided into two groups, namely the control and

experimental groups. The results of the study in the experimental group before being given treatment the average value of patient behavior was 41.81 and after that was 88.76. While the results of t-count are 8.914 and t-table are 1.734. Thus the alternative hypothesis (H_a) is accepted, meaning that there are differences in patient behavior between the experimental group children using the role playing method and the control group children using the conventional method. The results of this study are in line with Cracium's research which states that the role playing method can increase learning motivation; actively and consciously involve children in activities, and help teachers to control children's emotions, learning styles and children's intellectual level in learning.

Keywords : *Role Playing Methode, Emotional Behavior, and Early Childhood.*

ABSTRAK

Penelitian ini untuk mengetahui perbedaan perilaku sabar antara anak kelompok eksperimen yang menggunakan metode bermain peran dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional di PAUD Tunas Bangsa Curug Kota Serang Banten. Perilaku sabar atau perilaku untuk mengendalikan diri merupakan salah satu indikator dari perilaku emosional yang harus ditanamkan sejak dini karena dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak akan bersosialisasi dengan orang lain. Sementara metode bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang digunakan untuk menstimulasi perilaku sabar, karena dalam bermain peran anak-anak dapat mengekspresikan bentuk emosinya. Metode penelitian menggunakan metode eksperimen kuasi dengan subyek penelitian 42 anak yang terbagi dalam dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan eksperimen. Hasil penelitian pada kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan nilai rata-rata perilaku sabarnya sebesar

41,81 dan sesudahnya sebesar 88,76. Sedang hasil t hitung sebesar 8,914 dan t tabel 1,734. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) diterima, artinya terdapat perbedaan perilaku sabar antara anak kelompok eksperimen yang menggunakan metode bermain peran dengan anak kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Cracium yang menyatakan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar; secara aktif dan sadar melibatkan anak dalam kegiatan, dan membantu guru untuk mengendalikan emosi anak, gaya belajar dan tingkat intelektual anak dalam belajar.

Kata Kunci : *Metode Bermain Peran, Perilaku Sabar, dan Anak Usia 5-6 Tahun.*

PENDAHULUAN

Perilaku sabar atau perilaku untuk mengendalikan diri merupakan salah satu indikator dari perilaku emosional. Perilaku sabar harus ditanamkan sejak dini, mengingat dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak akan bersosialisasi dengan orang lain.

Pada anak usia Taman Kanak-kanak, perilaku sabar seringkali belum mampu ditunjukkan dengan baik. Pada tahap ini, emosi anak belum berkembang secara sempurna, seperti anak masih tampak kasar, menangis, meronta, marah, cemas, dan cemburu. Namun demikian, emosi anak juga berlangsung dalam waktu singkat, sehingga anak mudah menunjukkan emosi dan mudah berhenti. Hal ini biasanya dikarenakan adanya rangsangan dari luar, misalnya orang tua memberikan pujian atas perilaku anak yang diharapkan, maka anak akan menunjukkan emosi gembira yang mudah terlihat dari tertawa, rasa gembira dan bergerak dengan lincah. Selain itu, rasa malu anak juga belum berkembang dengan baik. Hampir di setiap tempat, anak tidak memperdulikan keadaan lingkungan, sehingga

ketika anak harus menangis, meronta dan menjerit, anakpun melakukannya tanpa rasa malu.

Peran orang tua dan orang dewasa adalah untuk membimbing anak agar tidak menampakkan emosi kasar yang tidak disukai orang lain, sehingga tumbuh rasa malu dan sabar. Dalam hal ini, apabila anak melakukan perilaku yang dianggap tidak disukai orang tua atau orang lain, anak merasa bersalah. Seiring berjalannya waktu, emosi anak perlahan menjadi lebih baik. Hal ini dikarenakan anak memiliki pengalaman bahwa ada emosi yang disukai orang lain, dan ada juga emosi yang tidak disukai orang lain. Jika anak sering menunjukkan emosi yang negatif, maka anak semakin merasa bahwa emosinya tidak disukai orang lain yang menyebabkan adanya perasaan tidak diterima orang lain. Oleh karena itu, semakin banyak pengalaman yang diperoleh merupakan pembelajaran berharga untuk menyempurnakan emosinya.

Dalam menghadapi persoalan ini, penting untuk memberikan pendidikan pada anak sejak dini sebagai upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang menghasilkan kemampuan dan keterampilan dikarenakan anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan.

Dalam pembelajaran pada anak usia TK, kegiatannya juga harus berorientasi pada anak yang disesuaikan dengan tingkat usia dan melalui bermain. Dengan demikian, Metode pembelajaran hendaknya menantang dan menyenangkan, melibatkan unsur bermain, bergerak, bernyanyi dan belajar. Metode bermain peran merupakan salah satu metode yang dipandang tepat untuk digunakan dalam menstimulasi perilaku sabar. Hal ini disebabkan dalam metode bermain peran, anak-anak dapat mengekspresikan bentuk emosinya dalam kegiatan yang melibatkan teman-temannya saat memainkan peran.

PEMBAHASAN

Hakikat Anak Usia TK

Anak usia TK adalah anak yang berada pada rentang usia empat sampai enam (4-6) tahun. Usia TK merupakan usia yang paling tepat dalam menumbuhkembangkan segala kemampuan yang dimiliki anak, karena pada masa ini anak sedang membutuhkan banyak stimulus guna mengembangkan segala kemampuan serta minat yang dimiliki anak secara lebih optimal. Anak usia TK termasuk dalam kategori anak usia dini sebagai manusia kecil yang sangat potensial untuk tumbuh dan berkembang dengan pesat yang memiliki potensi dan minat yang perlu distimulus guna mengembangkan segala aspek perkembangannya. Menurut Mansur (2015: 88), **“anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik.”** Proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik karena pada masa ini anak memiliki perilaku khas yang dapat dibedakan dengan anak usia lainnya.

Pada usia dini, anak masih bergantung pada pola asuhan orang tua. Proses imitasi atau peniruan perilaku anak terhadap perilaku orang tua. Pada usia ini, anak juga selalu ingin tahu dan melakukan berbagai hal sesuai dengan keinginannya, sehingga anak selalu mendapat larangan dari orang tua terhadap perilaku yang dianggap membahayakan. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Habibi (2015: 3) yang **menyatakan bahwa “anak usia dini adalah anak dengan usia 0-6 tahun”**. Periodisasi anak usia dini 0 – 6 tahun karena memiliki kekhasan dengan perkembangan perilaku masa anak-anak usia 6 – 12 tahun. Anak usia dini merupakan masa sebagai *golden age* karena masa ini sangat menentukan seperti apa mereka kelak jika dewasa, baik dari segi fisik, mental, maupun

kecerdasan. Anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang.

Kartini Kartono (2010: 109) menjelaskan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik 1) bersifat egosentris naif, 2) mempunyai relasi sosial dengan benda-benda dan manusia yang sifatnya sederhana dan primitif, 3) ada kesatuan jasmani dan rohani yang hampir-hampir tidak terpisahkan sebagai satu totalitas, 4) sikap hidup yang fisiognomis, yaitu anak secara langsung memberikan atribut/sifat lahiriah atau material terhadap setiap penghayatannya. Dari pendapat ini dapat dijelaskan perilaku anak usia dini yang memiliki egosentris pada dirinya. Pendapat lain tentang karakteristik anak usia dini dikemukakan oleh Sofia Hartati (2015: 8-9) sebagai berikut: 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) merupakan pribadi yang unik, 3) suka berfantasi dan berimajinasi, 4) masa potensial untuk belajar, 5) memiliki sikap egosentris, 6) memiliki rentan daya konsentrasi yang pendek, 7) merupakan bagian dari makhluk sosial.

Hakikat Perilaku Emosional

Perilaku anak merupakan aktivitas dalam hubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, guru, orang tua maupun saudara-saudaranya. Saat berhubungan dengan orang lain, terjadi peristiwa-peristiwa yang sangat bermakna dalam kehidupan anak yang dapat membentuk kepribadiannya, dan membentuk perkembangannya menjadi manusia yang sempurna. Perilaku yang ditunjukkan oleh seorang anak dalam lingkungan sosialnya sangat dipengaruhi oleh kondisi emosi.

Perkembangan emosi seorang anak sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan. Suatu hal yang sangat bijak apabila kita mampu menciptakan lingkungan yang kondusif untuk membantu perkembangan emosi anak. Menurut Mansur, (2015: 56), “emosi merupakan perasaan atau afeksi yang melibatkan perpaduan antara gejolak fisiologis dan gejala perilaku yang terlihat.” Perkembangan emosional memainkan peranan yang penting

dalam kehidupan terutama dalam hal penyesuaian pribadi dan sosial anak dengan lingkungan. Tentu saja penyesuaian pribadi dan sosial anak sesuai dengan tingkat usianya (sebayanya). Hal ini amatlah penting agar pribadi anak dapat diterima dalam kelompok sebayanya. Oleh karena itu, penting bagi anak mengekspresikan emosional yang dapat diterima oleh kelompok sebayanya.

Karakteristik emosi pada anak Menurut Suciati (2017: 5.28) antara lain:

- 1) Berlangsung singkat dan berakhir tiba-tiba.
- 2) Terlihat lebih hebat atau kuat.
- 3) Bersifat sementara atau dangkal.
- 4) Lebih sering terjadi.
- 5) Dapat diketahui dengan jelas dari tingkah lakunya.
- 6) Reaksi mencerminkan individualitas.

Berikut penjelasan Suciati (2017: 5.29) dari 3 perilaku emosi tersebut :

- 1) Rasa bangga
Perasaan ini akan muncul ketika anak merasakan kesenangan setelah sukses melakukan perilaku tertentu. Rasa bangga sering digambarkan dengan pencapaian suatu tujuan tertentu.
- 2) Malu
Perasaan ini muncul ketika anak menganggap dirinya tidak mampu memenuhi standar atau target tertentu. Anak yang sedang malu seringkali berharap mereka bisa bersembunyi atau menghilang dari situasi tersebut. Secara fisik anak seolah ingin menghindari dari tatapan orang lain. Biasanya rasa malu lebih disebabkan oleh interpretasi individu terhadap kejadian tertentu.
- 3) Rasa bersalah
Rasa ini akan muncul ketika anak menilai perilakunya sebagai sebuah kegagalan. Dalam mengekspresikan perasaan ini biasa anak

terlihat seperti melakukan gerakan-gerakan tertentu seakan berusaha menggambarkan perasaan tersebut.

Menurut Stewart at all (2015: 176) mengutarakan perasaan senang, marah, takut dan sedih sebagai *basic emotions*.

1. Gembira, pada umumnya perasaan gembira dan senang di ekspresikan dengan tersenyum (tertawa). Perasaan gembira ini juga ada dalam aktivitas kreatif pada saat menemukan sesuatu, mencapai kemenangan ataupun aktivitas reduksi stres.
2. Marah, dapat terjadi pada saat individu merasa dihambat, frustrasi karena tidak mencapai yang diinginkan, dicerna orang, atau dihadapkan pada suatu tuntutan yang berlawanan dengan keinginannya.
3. Takut, perasaan takut merupakan bentuk emosi yang menunjukkan adanya bahaya.
4. Sedih, dalam kehidupan individu akan merasa sedih pada saat ia berpisah dari yang lain, terutama berpisah dengan orang-orang yang dicintainya.

Beberapa bentuk emosi umum terjadi pada awal masa anak-anak yang di kemukakan oleh Hurlock (2013: 117) adalah :

1. Amarah
Marah sering terjadi sebagai reaksi terhadap frustrasi, sakit hati dan merasa terancam. Menurut Hurlock reaksi marah pada umumnya bias di bedakan menjadi 2 kategori besar yaitu, Marah yang implusif (agresi) dan Marah yang terhambat (dikendalikan).
2. Takut
Reaksi takut sering diperlihatkan dengan gejala fisik yaitu : mata membelalak, menangis, sembunyi, atau memegang orang, diam tidak bergerak.
3. Cemburu

Cemburu merupakan reaksi normal terhadap hilangnya kasih sayang. Menurut Hurlock (2013: 118) reaksi ini meliputi pengunduran diri kearah bentuk perilaku yang *infantile* seperti : mengompol, mengisap jempol, makan makanan yang aneh-aneh, kenakalan yang umum, perilaku merusak.

4. Ingin Tahu

Rasa ingin tahu yang besar merupakan perilaku khas anak pra sekolah. Bagi mereka kehidupan ini sangat ajaib dan menarik untuk dieksplorasi.

5. Iri hati

Iri hati pada saat anak merasa tidak memperoleh perhatian yang diharapkan sebagaimana yang diperoleh teman atau kakaknya.

6. Senang

Senang adalah emosi yang menyenangkan.

7. Sedih

Perasaan sedih adalah emosi negatif yang didorong oleh perasaan kehilangan atau ditinggalkan terutama oleh orang yang disayanginya.

8. Kasih sayang

9. Adanya perasaan kasih sayang serta kepercayaan.

Dari ciri emosional anak yang dikemukakan oleh Suciati, Stewart dan Hurlock, dapat disarikan bahwa perilaku emosional anak usia 5 – 6 tahun meliputi rasa bangga, rasa malu, rasa bersalah, cemburu, iri hati, dan kasih sayang.

Hakikat Metode Bermain Peran

Metode pembelajaran berarti upaya operasional guru dalam menjalankan langkah-langkah suatu model pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Menurut Sudjana (2016: 29), bermain peran adalah suatu teknik kegiatan belajar yang menekankan pada kemampuan penampilan warga belajar untuk

memerankan suatu status atau fungsi suatu pihak-pihak lain yang terdapat pada dunia kehidupan.

Sejalan dengan pendapat tersebut Syaiful Sagala mendefinisikan metode bermain peran adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang muncul dari situasi sosial (Suharto, 2013: 417-418).

Bermain peran merupakan penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Bermain peran memungkinkan para anak mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain, identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana anak menerima karakter orang lain (Hamalik, 2016: 214). Menurut Dana dalam Craciun, (2016: 176), tujuan dari penggunaan metode bermain peran (*role playing*) adalah :

1. Mendorong anak untuk menciptakan realitas mereka sendiri;
2. Mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain;
3. Meningkatkan motivasi belajar anak;
4. Melibatkan para anak pemalu dalam kegiatan kelas;
5. Membuat rasa percaya diri anak;
6. Membantu anak untuk mengidentifikasi dan kesalahpahaman yang benar;
7. Menunjukkan anak bahwa dunia nyata yang kompleks dan masalah yang muncul di dunia nyata tidak dapat diselesaikan dengan hanya menghafal informasi;
8. Menggarisbawahi penggunaan simultan keahlian yang berbeda (yang diperoleh secara terpisah).

Langkah pelaksanaan metode bermain peran (*role playing*) agar berhasil dengan baik menurut (Suharto, 2013: 418) yaitu:

- 1) Guru harus menerangkan dan memperkenalkan kepada anak tentang teknik pelaksanaan metode bermain peran ini.
- 2) Guru menunjuk beberapa anak yang akan bermain peran dimana masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya sementara anak yang lain menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.
- 3) Guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat anak.
- 4) Guru harus dapat menceritakan peristiwa yang akan diperankan sambil mengatur adegan yang pertama agar anak memahami peristiwanya,
- 5) Guru memberikan penjelasan kepada pemeran dengan sebaik-baiknya, agar mengetahui tugas peranannya, menguasai masalahnya dan pandai berekspresi maupun berdialog.
- 6) Anak yang tidak bermain peran menjadi penonton yang aktif, disamping mendengar dan melihat, anak harus memberikan saran dan kritik kepada anak yang telah bermain peran.
- 7) Bila anak belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog.
- 8) Setelah bermain peran mencapai situasi klimaks, maka harus dihentikan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan dan sebagainya. Bermain peran juga dapat dihentikan bila sedang menemui jalan buntu.
- 9) Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, dilakukan tanya jawab, diskusi atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara.

Metode bermain peran (*role playing*) mempunyai beberapa kelebihan dan juga mempunyai beberapa kekurangan antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Kelebihan
Menurut Syaiful Sagala (Suharto, 2013: 418), kelebihan metode bermain peran (*role playing*) antara lain:
 - a. Anak melatih dirinya untuk melatih memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan.
 - b. Anak akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
 - c. Bakat yang terdapat pada anak dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni peran di sekolah.
 - d. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
 - e. Anak memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
 - f. Bahasa lisan anak dibina dengan baik agar mudah dipahami orang.
- 2) Kekurangan
 - a. Metode bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang/ banyak.
 - b. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid.
 - c. Kebanyakan anak yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
 - d. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
 - e. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

- f. Sebagian besar anak yang tidak ikut drama mereka menjadi kurang aktif.
- g. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan.

Olah Data Lapangan

Hasil penelitian diperoleh data nilai rata-rata pada kelompok eksperimen sebelum treatment sebesar 41,81 dan sesudah treatment 88,76. Pada kelompok kontrol nilai rata-rata sebelum treatment sebesar 41,71 dan sesudah treatment 49,42. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan pada kedua kelompok. Secara rinci, berikut data yang menunjukkan perbedaan perilaku sabar antara kelompok eksperimen dan kontrol sebelum dan sesudah diberikan perlakuan:

Tabel 1
Hasil *Pretes* dan *Postest*
Perilaku sabar antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No. Item	Kel. Eksperimen		Kel. Kontrol	
	<i>Pretes</i> (%)	<i>Postest</i> (%)	<i>Pretes</i> (%)	<i>Postest</i> (%)
1	38	90	44	44
2	38	82	40	48
3	50	96	40	46
4	40	86	42	44
5	38	92	42	44
6	44	90	44	54
7	44	90	44	54
8	44	90	40	42
9	46	92	44	44
10	46	90	40	56
11	44	90	44	44

12	42	86	42	54
13	36	96	46	50
14	36	96	44	50
15	38	82	38	52
16	44	86	36	52
17	42	82	40	54
18	40	84	42	44
19	42	84	40	54
20	44	90	40	44
21	42	90	44	54
Total	41,81	88,76	41,71	49,42

Analisis data menggunakan uji t yang disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2
Hasil Uji t

	<i>Coefficients</i>	<i>t Stat</i>	<i>P-value</i>
Intercept	98,77	9,013	0,361
X Variable 1	0,827	9,171	0,000

Hasil Uji t diperoleh sebesar t_{hitung} 9,171, sedangkan t_{tabel} 1,734 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) diterima, artinya terdapat perbedaan perilaku sabar antara anak kelompok eksperimen yang menggunakan metode bermain peran dengan anak kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Interpretasi Data

Hasil penelitian yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan perilaku sabar antara anak kelompok eksperimen yang menggunakan metode bermain peran dengan anak kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional yang diduga sebelumnya melalui pengajuan hipotesis dapat terjawab kebenarannya melalui uji statistik. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Cracium yang menyatakan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar; secara aktif dan sadar melibatkan anak dalam kegiatan, dan membantu guru untuk mengendalikan emosi anak, gaya belajar dan tingkat intelektual anak dalam belajar. Demikian juga hasil penelitian Aulia Rifka Nourovita disimpulkan bahwa permainan tradisional Jawa efektif untuk meningkatkan penyesuaian emosi anak-anak pada usia 4 hingga 5 tahun. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Roopnarine, Dkk. (2014: 23), “Bermain adalah wahana penting bagi perkembangan anak.” Perkembangan sosial, emosi dan kognitif anak dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Bermain merupakan refleksi dari perkembangan anak. Mengingat perkembangan anak adalah hasil dari proses interaktif yang diperoleh dari bermain.

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode bermain peran (*role playing*) menurut Syaiful dalam (Syaiful Bahri, 2016: 88) antara lain adalah :

1. Agar anak dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
2. Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
3. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
4. Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Dari tujuan bermain peran di atas, tampak bahwa bermain peran ditujukan untuk menghayati dan menghargai perasaan orang lain. Hal ini melibatkan emosional anak. Perilaku sabar anak usia dini ditandai dengan adanya perkembangan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan

lingkungan sekitar, memiliki rasa pertemanan yang melibatkan emosi, pikiran, dan tingkah laku. Perilaku sabar anak sendiri dapat dilihat melalui proses mengembangkan interpersonal, dengan belajar menjalin persahabatan dan mampu untuk terbuka pemahaman tentang orang-orang yang ada di sekitar sehingga mengerti akan indahnyanya kebersamaan.

PENUTUP

Perilaku sabar anak usia 5-6 tahun harus berkembang dengan baik agar dapat diterima oleh teman sebaya, dan orang-orang lain di sekitarnya. Jika perilaku sabar kurang baik maka anak akan ditolak oleh teman sebaya dan lingkungannya. Oleh karena itu, pembelajaran di PAUD harus melatih perilaku sabar anak usia 5-6 tahun ke arah yang baik dengan menggunakan metode bermain peran. Penggunaan metode bermain peran di PAUD dapat dilakukan dengan memerankan masalah-masalah sosial dalam dunia nyata sehingga terlatih perilaku sabar anak. Dengan demikian dapat dipastikan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat berpengaruh positif terhadap perilaku sabar anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia Rifka Nourovita. "Efektivitas Permainan Tradisional Jawa Dalam Meningkatkan Penyesuaian emosi Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Kecamatan Suruh".
- Craciun. 2016. "*Role – Playing as a Creative Method in Science Education.*" (*Journal of Science and Arts*). No. 1, Vol. 12, Hal. 175-182.
- Devi. 2010. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.
- Habibi. 2015. "*Studi Kasus Pola Relasi Sosial Anak Berkebutuhan Khusus (Abk) Tuna Daksa Yang Berada Di SD Umum (Inklusi) Di Kota Metro*". *Jurnal Humaniora*. Lampung : Universitas Lampung.
- Hamalik. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hurlock. 2013. *Psikologi*. Nicholas Brealey Publishing, London.
- Ika Fadilah Achmad, Lutfatul Latifah, Dewi Natalia Husadayanti. "Hubungan Tipe Pola Asuh Orang Tua dengan Emotional Quotient (EQ) pada Anak Usia Prasekolah (5 Tahun) Di TK Islam Al-Fattaah Sumampir Purwokerto Utara".
- Indrijati, Herdina. Dkk2016.. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini : Sebuah Bunga Rampai*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Kartini Kartono. 2010. *Pendidikan Anak dalam Keluarga*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Mansur. 2015. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2013. *Kurikulum yang Disempurnakan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nazir. 2012. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Roopnarine, Dkk. 2014. *International Perspective on Children, Play*. Terjemahan *Pendidikan Anak Usia Dini*. Amerika: Kencana.
- Rusdinal. 2015. *Resistensi Guru terhadap Pembaruan Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan. Medan : Universitas Medan.
- Sofia Hartati. 2015. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdikbud.
- Stewart, T.A. 2015. *Intellectual Capital*. Nicholas Brealey Publishing, London.
- Suciati. 2017. *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sudjana. 2016. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Sinar Baru Algesindo Offset.
- Sujiono. 2017. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Suharto. 2013. "Peningkatan Motivasi Belajar IPA Pada Kompetensi Dasar Tata Surya Dengan Metode Pembelajaran Bermain Peran (Role Palying)." (Dinamika). No. 3, Vol. 3, Hal. 416-423.

- Suyadi. 2015. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Syamsuar Mochthar. 2018. *Karakteristik Anak Usia Dini*. <https://dgamidesi.blogspot.com/2018/03/karakteristik-siswa-atau-anak-usia-dini.html>.
- Vera, 2012. *Proses Pembelajaran Anak Usia Dini*, Bandung: Kaifa.
- Yeny Rachmawati. 2014. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.
<http://www.scribd.com/doc/41293336/Developmental-Interaction-Approach-Assignment>.