

Optimalisasi Nilai-Nilai Sosial Keagamaan Siswa Melalui Metode *Role Playing*

Sukamto^{1*}

¹ UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Article History:

Received: 12 Mei 2021

Revised: 23 Mei 2021

Accepted: 18 Juni 2021

Published: 30 Juni 2021

Keywords:

Optimalisasi, Nilai-Nilai
Sosial Keagamaan Siswa,
Metode Role Playing

*Correspondence

Address:

kamtotok80@gmail.com

Abstract: *This study aims to describe efforts to optimize students' socio-religious values through conceptual role-playing methods. This study uses library research, in which research objects are usually explored through a variety of library information (books, encyclopedias, scientific journals, newspapers, magazines, and documents). Data sources in library research are primary sources and secondary sources. The data collection technique is a documentation technique. The analysis method used is deductive, descriptive method and document analysis. The results of the study are that the implementation of role-playing activities can be carried out with 4 steps, namely environmental steps, steps before playing, steps during play, and steps after playing. The role-playing method can improve the development of students' socio-religious values. The increased social and religious development of students is evidenced by children who like to help friends and adults, children who want to share with others, children who are used to being friendly, children who are accustomed to respecting elders, children who listen and pay attention when their friends talk, children can distinguish between right and wrong actions, wrong, able to be responsible, children can work together, children can recognize their feelings and manage them naturally, and children can show empathy.*

Abstrak: Kajian ini bertujuan untuk mendeskripsikan upaya optimalisasi nilai-nilai sosial keagamaan siswa melalui metode bermain peran secara konseptual. Kajian ini menggunakan penelitian kepustakaan (library research), yang mana objek penelitian biasanya digali lewat beragam informasi kepustakaan (buku, ensiklopedia, jurnal ilmiah, koran, majalah, dan dokumen). Sumber data pada penelitian kepustakaan yaitu sumber primer dan sumber sekunder. Teknik pengumpulan data adalah teknik dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan yaitu deduktif, metode deskriptif dan analisis dokumen. Hasil penelitian yaitu pelaksanaan kegiatan bermain peran dapat dilakukan dengan 4 pijakan, yaitu pijakan lingkungan, pijakan sebelum main, pijakan saat main, pijakan setelah main. Melalui metode bermain peran dapat meningkatkan perkembangan nilai-nilai sosial keagamaan siswa. Peningkatan perkembangan sosial keagamaan siswa dibuktikan dengan siswa suka menolong teman dan orang dewasa, siswa mau berbagi dengan orang lain, siswa terbiasa bersikap ramah, siswa terbiasa menghormati yang lebih tua, siswa mendengarkan dan memperhatikan saat teman mereka bicara, siswa mampu membedakan perbuatan yang benar dan salah, mampu bertanggung jawab, siswa mampu bekerja sama, siswa mampu mengenal perasaan sendiri serta mengelola secara wajar, dan siswa mampu menunjukkan sikap empati.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada siswa melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar siswa memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional). Pendidikan siswa pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan siswa secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian siswa. Secara instutional, pendidikan siswa juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, maupun kecerdasan spiritual.¹

Perkembangan manusia menjadi bagian dari kajian Islam. Banyak ayat Al-Qur'an dan Hadis Rasul yang menginformasikan tentang perkembangan manusia dalam kehidupannya. Di antara ayat-ayat Al-Qur'an menginformasikan tentang perkembangan fisik, kemampuan berpikir, kemampuan emosi, kemampuan sosial, kemampuan moral atau akhlak, dan kemampuan agama pada manusia.² Allah berfirman dalam QS. ar-Rūm [30] ayat 54 sebagai berikut:

﴿اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ﴾

“Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan Dialah Yang Maha Mengetahui lagi Maha Kuasa.”

Ayat ini menginformasikan bahwa sepanjang hidup manusia mengalami perkembangan dari keadaan lemah pada siswa menjadi kuat pada masa remaja dan dewasa, dan kemudian menjadi lemah kembali pada masa tua.³ Menurut Hurlock, perkembangan dan pertumbuhan siswa meliputi perkembangan emosi, jasmani, bahasa, dan sosial. Arthur mengidentifikasinya ada empat dimensi perkembangan siswa, yaitu perkembangan sosial keagamaan, perkembangan fisik, perkembangan kognitif dan perkembangan bahasa.⁴ Perkembangan pada siswa menurut Slamet Suyanto, meliputi fisik motorik, intelektual, moral, emosional, sosial, bahasa, dan kreativitas. Sementara itu, Black mengatakan bahwa perkembangan siswa usia dini meliputi aspek-aspek: fisik dan motorik, psikososial, kognitif, dan bahasa.

Sedangkan menurut Rita Ika Izzati, membagi perkembangan siswa usia dini menjadi empat ranah utama, yaitu: perkembangan fisik, intelektual yang termasuk kognitif dan bahasa, serta

¹ Suyadi dan Maulidya. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013: 17

² Masganti Sit, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2017: 78

³ Ibid., 78

⁴ Anita Yus, *Penilaian Pengembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana, 2011:21

emosi dan sosial, yang di dalamnya juga termasuk perkembangan moral.⁵

Sosialisasi adalah suatu proses mental dan tingkah laku yang mendorong seseorang untuk menyesuaikan diri dengan keinginan yang berasal dari dalam diri. Sosialisasi pada siswa merupakan reaksi siswa terhadap rangsangan dari dalam diri maupun reaksi siswa terhadap situasi dilingkungannya.⁶ Kata emosi berasal dari bahasa latin yang berarti mengeluarkan (*to move out*), menstimulasi dan memotivasi (*to excite*). Arti yang sepadan sering digunakan oleh para psikologi yaitu perasaan (*affect, feeling*), yang dikontraskan dengan kognisi (*cognition*) ataupun tindakan (*action*). Menurut Syamsu Yusuf perkembangan sosial keagamaan yaitu perkembangan tingkah laku siswa dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat tempat siswa berada.⁷ Perkembangan sosial keagamaan adalah proses belajar menyesuaikan diri untuk memahami keadaan serta perasaan ketika berinteraksi dengan orang-orang dilingkungannya baik orang tua, saudara, teman sebaya dalam kehidupan sehari-hari.⁸

Pengembangan kemampuan sosial keagamaan siswa bertujuan agar siswa merasa percaya diri, mampu bersosialisasi dengan orang lain,

menahan emosinya jika berada dalam suatu keadaan sesuai dengan kemampuan dan tingkat perkembangan siswa. Pengembangan sosial siswa dapat dikembangkan dengan mengajak siswa untuk mengenal diri dan lingkungannya.⁹

Nilai-nilai sosial keagamaan siswa merupakan kemampuan siswa bekerjasama dan berinteraksi dengan orang di sekitarnya. Sebagai contoh, memberi perhatian terhadap penjelasan guru di sekolah, atau berpindah aktivitas dengan mudah. Harapannya ke depan, siswa mampu menyelesaikan pertengkaran, punya rasa peduli, atau mau sabar menunggu. Orang tua mempunyai peran penting dalam memastikan proses nilai-nilai sosial keagamaan siswa berjalan dengan baik. Prinsipnya, membangun keterampilan sosial adalah mengajarkan siswa dapat memahami dan mengontrol emosinya, termasuk saat ia menghadapi konflik. Keterampilan tersebut sangat berpengaruh pada pembentukan karakter dirinya, dan berguna hingga saat beranjak dewasa.

Perkembangan sosial yaitu siswa mampu mengadakan hubungan dengan orang lain, mematuhi peraturan disiplin dan dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar. Dengan hasil belajar yaitu: siswa dapat berinteraksi dengan orang lain, siswa dapat mengenal disiplin, siswa dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar, siswa dapat menjaga keamanan diri, siswa dapat mengenal disiplin, siswa dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar, dan siswa dapat menjaga diri. Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat disenangi siswa. Melalui bermain siswa memuaskan keinginan-

⁵ Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media, 2018: 15

⁶ Zulkifli, Dewi Sri Suryanti dan Nurhayati. 2018. *Pembelajaran Terpadu Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Kreasi, 2018: 92

⁷ Suriyati, *Peningkatan Sosial keagamaan Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK*. Progran Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, 2018:2

⁸ Ina Maria dan Eka Rizki Amalia. *Perkembangan Aspek Sosial-Emosional dan Kegiatan Pembelajaran yang Sesuai untuk Anak Usia 4-6 Tahun*. Institut Pesantren K.H. Abdul Chalim Mojokerto, 2016:4

⁹ Siti Aisyah, *Pembelajaran Terpadu*. Tangerang: Universitas Terbuka, 2014:1.13

keinginannya yang terpendam dan tertekan, bermain juga memungkinkan siswa melepaskan perasaan-perasaan dan emosi-emosinya yang dalam realitas tidak dapat diungkapkan.

Menurut Joan dan Utami menyatakan bahwa bermain merupakan suatu aktifitas yang membantu siswa mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Bermain merupakan cara yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar siswa sekaligus ditetapkan sebagai suatu metode pengajaran. Sudirman mengatakan metode bermain peran adalah cara mengajar yang dilakukan oleh guru dengan jalan menirukan tingkah laku dari sesuatu situasi sosial. Kemudian menurut Roestiyah, Roll Playing atau bermain peran adalah dimana siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial/psikologis itu.¹⁰ Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.¹¹ Bermain peran adalah permainan yang dilakukan siswa dengan cara memerankan tokoh-tokoh, benda-benda, binatang, ataupun tumbuhan yang ada di sekitar siswa.¹²

Bermain peran dalam pendidikan siswa merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah

identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah siswa bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran siswa berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih.¹³

Berdasarkan permasalahan yang ada di lapangan ditemukan berbagai permasalahan yaitu, rendahnya kemampuan siswa menunjukkan antusiasme dalam permainan, dan siswa cenderung mudah bosan. Hal ini dapat diketahui dari beberapa gejala diantaranya: masih ada beberapa siswa yang tidak mau mengikuti kegiatan di dalam kelas, malu-malu dan sering melamun, masih ada beberapa siswa yang tidak mau bermain dengan teman sebaya, masih ada beberapa siswa yang tidak mau berbagi, menolong dan membantu teman, masih ada beberapa siswa yang tidak dapat mengekspresikan emosi sesuai dengan keadaan (ketika senang, sedih, antusias dan sebagainya). Dengan dasar inilah untuk mengoptimalkan perkembangan sosial keagamaan siswa dapat menggunakan metode bermain peran, dengan menerapkan metode bermain peran diharapkan siswa dapat saling memberikan kontribusinya satu sama lain dan siswa menempatkan dirinya pada posisi orang lain, memahami arti berhubungan sosial dan bekerja sama. Dengan menerapkan metode bermain peran diharapkan dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa serta mengenal bentuk-bentuk emosi, seperti takut, marah dan sebagainya.

¹⁰ Kadek Novia Dewi, "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial keagamaan Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Gugus VII Kecamatan Buleleng." *Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Volume 5. No. 3, 2017:308

¹¹ Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016:113

¹² Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati. 2006. *Metode Pengembangan Sosial Keagamaan*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2006: 8.14

¹³ Mulyasa. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012:173

Selain itu siswa dapat menghayati perasaan dirinya dan orang lain.

METODE

Secara umum metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitiannya.¹⁴ Dalam penyusunan penelitian ini, penulis bertumpu pada penelitian kepustakaan (*library research*). Penelitian kepustakaan adalah penelitian yang dilakukan di perpustakaan dimana objek penelitian biasanya digali lewat beragam informasi kepustakaan (buku, ensiklopedia, jurnal ilmiah, koran, majalah, dan dokumen).¹⁵ Fokus penelitian ini adalah penelitian deskriptif dimana peneliti berusaha menggambar dan menginterpretasikan peristiwa sesuai dengan apa adanya.

Sumber data yang digunakan adalah data Primer yakni buku Ali Nugraha, yang berjudul *Metode Pengembangan Sosial keagamaan*. Adapun Data Sekunder berasal dari penelitian lain yang dilakssiswaan oleh organisasi atau lembaga-lembaga.¹⁶ Penelitian ini menggunakan sumber sekunder, yang berarti peneliti berhadapan langsung dengan teks. Sumber data yang menjadi bahan penelitian berupa buku, jurnal, dan situs internet yang berkaitan dengan permasalahan yang telah dipilih, yaitu tentang metode bermain peran dalam upaya meningkatkan perkembangan sosial keagamaan siswa.

Dalam penelitian kepustakaan teknik pengumpulan data adalah teknik dokumentasi. Teknik ini adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis terutama berupa arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil/hukum-hukum yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Mencari data mengenai hal atau variabel yang berupa catatan buku, makalah atau artikel jurnal dan sebagainya.¹⁷

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian kepustakaan yaitu: *Pertama*, Deduktif Pemikiran yang bertolak pada fakta-fakta yang umum kemudian ditarik pada suatu kesimpulan yang bersifat khusus digunakan dalam pengumpulan data di bagian latar belakang masalah. *Kedua*, Metode Deskriptif yaitu prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan keadaan subjek/objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat, dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak, atau sebagaimana adanya. Digunakan dalam pengumpulan data di bagian hasil penelitian dan pembahasan. *Ketiga*, Analisis Dokumen yang kerap kali disebut analisis kegiatan (activity analysis) atau analisis informasi yang bahkan kadang-kadang dinamakan juga dengan analisis isi. Dari dokumen yang tersedia penelitian ini dilakukan untuk mengungkapkan informasi-informasi. Digunakan dalam pengumpulan data di bagian hasil penelitian dan pembahasan.¹⁸

¹⁴ Johni Dimiyanti, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana, 2013:100

¹⁵ Meztika Zed, *Metodologi Penelitian Kepustakaan*, Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2014:89

¹⁶ Asep Kurniawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018:227

¹⁷ Mustofa Djaelani, *Metode Penelitian Bagi Pendidik*. Jakarta Barat: Multi Kreasi Satu Delapan, 2010:125

¹⁸ Poppy Yuniawati, *Penelitian Studi Kepustakaan*. Bandung: FKIP Unpas, 2020

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum permainan adalah suatu kegiatan menyenangkan yang dilakukan oleh beberapa siswa dengan aturan-aturan yang harus dipatuhi para pemain, dengan tujuan membantu siswa mencapai perkembangan yang positif untuk siswa. Kemampuan sosial siswa perlu ditanamkan pada setiap siswa. Banyak siswa dengan keterampilan sosial rendah, mereka cenderung tidak memiliki teman, cenderung minder dan tertutup. Dengan menanamkan kemampuan sosial sejak dini, diharapkan siswa mampu berinteraksi dengan lingkungan, siswa lebih menyatakan diri, berani mengungkapkan setiap perasaan dan berani tampil di muka umum. Aktivitas permainan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan sosial pada siswa. Bergen melaporkan bahwa literatur yang mendukung tingkat keterlibatan siswa dalam bermain peran yang lebih banyak adalah menjadi lebih populer diantara teman bermainnya, lebih cerdas, lebih kreatif, dan mudah menyesuaikan diri.¹⁹

Berbagai penelitian menyebutkan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan siswa. Bermain merupakan pengalaman belajar yang berguna untuk siswa. Bermain mempunyai beberapa manfaat yakni: *Pertama*, mengembangkan aspek fisik. Bermain merupakan wahana untuk mengembangkan fisik. Bermain memberikan kesempatan untuk mengembangkan gerakan halus dan kasar. *Kedua*, mengembangkan aspek sosial. Aspek sosial siswa seperti sikap sosial, komunikasi, mengorganisasi peran, dan interaksi dengan sesama

teman akan berkembang melalui permainan. *Ketiga*, mengembangkan aspek emosi. Bermain merupakan media untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan. Saat kegiatan permainan, siswa dapat mengendalikan emosinya, menyalurkan keinginannya, dan menerapkan disiplin dengan menaati peraturan. *Keempat*, mengembangkan aspek kognisi. Bermain bagi siswa berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognisi siswa. Siswa berkomunikasi dengan siswa lain sehingga perbendaharaan katanya menjadi lebih banyak.

Dengan kata lain, manfaat dari permainan yakni meningkatkan kemampuan sosial keagamaan siswa, menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa, memperkaya kosa kata bahasa, siswa lebih aktif bergerak, menumbuhkan kreatifitas siswa, siswa mampu berpikir konkrit dan mengasah kognitif siswa. Metode bermain peran adalah bentuk permainan yang dimainkan siswa dengan memerankan tokoh-tokoh, benda-benda, binatang, ataupun tumbuhan yang ada disekitar siswa.²⁰ Main peran disebut juga main pura-pura, main khayalan atau main fantasi. Ketika siswa sedang bermain peran, ia berpura-pura menjadi seseorang atau sesuatu yang berbeda dari dirinya.²¹ Melalui bermain peran daya imajinasi, kreativitas, empati serta penghayatan siswa dapat berkembang.²² Kegiatan bermain peran ada dua jenis yaitu, bermain peran makro dan bermain peran mikro.²³ Pola dalam bermain peran

²⁰ Nugraha, *Metode Pengembangan Sosial Keagamaan*, 8.14

²¹ Widarmi D. Wijaya, *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Tangerang: Universitas Terbuka, 2014:8.31

²² Nugraha, *Metode Pengembangan Sosial Keagamaan*, 8

²³ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2010:115

¹⁹ Rita Kurnia, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Cendikia Insani, 2011:72

yaitu, bermain peran tunggal, bermain peran jamak, dan bermain peran ulangan.²⁴ Dalam pelaksanaan bermain peran mempunyai beberapa fungsi, salah satunya yaitu meningkatkan keterampilan sosial siswa. Misalnya menerima kehadiran orang lain, bagaimana menghindari pertengkaran dengan teman, tidak memaksa kehendak, mengungkapkan perasaan kepada teman lain.

Bermain peran mempunyai makna penting bagi perkembangan siswa usia dini karena dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) siswa, menggali kreativitas siswa. Melatih motorik kasar siswa untuk bergerak, melatih penghayatan siswa terhadap peran tertentu, menggali perasaan siswa.²⁵ Perkembangan sosial keagamaan adalah proses belajar menyesuaikan diri untuk memahami keadaan serta perasaan ketika berinteraksi dengan orang-orang dilingkungannya baik orang tua, saudara, teman sebaya dalam kehidupan sehari-hari. Tiga proses sosialisasi yaitu, belajar untuk bertingkah laku dengan cara yang dapat diterima masyarakat, belajar memainkan peran sosial yang ada di masyarakat, mengembangkan sikap/tingkah laku sosial terhadap individu lain dan aktivitas sosial yang ada di masyarakat.²⁶

Menurut Hurlock, perkembangan sosial berarti “perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Menjadi orang yang mampu bermasyarakat (*sozialized*) memerlukan tiga proses. Diantaranya

adalah belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran sosial yang dapat diterima, dan perkembangan sifat sosial.”²⁷ Sedangkan, menurut Ahmad Susanto, perkembangan sosial merupakan “pencapaian kematangan dalam hubungan social dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama.”²⁸ Perkembangan sosial biasanya dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku siswa dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat di mana siswa berada. Perkembangan sosial diperoleh dari kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respons lingkungan terhadap siswa dalam periode prasekolah, siswa dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan berbagai orang dari berbagai tatanan, yaitu keluarga, sekolah, dan teman sebaya.

Aspek perkembangan sosial yaitu: interpersonal, yakni mampu bermain bersama teman, dapat bergantian dan antri, bisa memberi dan menerima. Personal, yakni mau merespon dan menjawab pertanyaan, mau mengekspresikan diri di sekolah, dapat makan sendiri, memakai baju sendiri. Aspek perkembangan emosional, yakni: rasa sayang pada teman, orang tua, saudara dan guru; memiliki rasa empati, menolong teman; dapat mengontrol emosi, kemarahan, dan lainnya. Tingkat pencapaian perkembangan siswa dalam aspek

²⁴ Roetiah. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2001:20

²⁵ Winda Gunarti, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Tangerang: Universitas Terbuka, 2018:4

²⁶ Nugraha, *Metode Pengembangan Sosial Keagamaan*, 1.18

²⁷ Elizabeth B., Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Penerbit Erlangga, 1995: 250

²⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012: 40

sosial keagamaan yaitu, bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada, mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat, memahami peraturan dan disiplin, menunjukkan rasa empati, memiliki sikap gigih, bangga terhadap hasil karya sendiri, dan menghargai keunggulan orang lain.²⁹

Berdasarkan studi pustaka dan tinjauan terhadap karya ilmiah yang ditemukan oleh penulis, ada beberapa karya ilmiah yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan diantaranya:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Amallia Putri Fitriani dan Putri Ayu Maharani dengan judul *Peningkatan Kemampuan Sosial Siswa Melalui Permainan Jamuran*. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan adalah hal yang sangat penting bagi siswa, terutama dalam meningkatkan keterampilan sosial. Permainan jamuran penuh dengan nilai-nilai tradisi yang dimainkan secara kelompok kurang lebih 10 orang. Tingginya nilai tradisi dari permainan jamuran dan memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa merupakan hal yang menjadi fokus utama permainan ini perlu dilestarikan.³⁰ Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Amallia Putri Fitriani dan Putri Ayu Maharani dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian kepustakaan.

Sedangkan perbedaannya penelitian yang dilakukan oleh Amallia Putri Fitriani dan Putri Ayu Maharani membahas Peningkatan Kemampuan Sosial Siswa Melalui Permainan Jamuran, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti membahas tentang metode bermain peran dalam peningkatan perkembangan sosial keagamaan.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh saudari Heny Anita Siswanti, pada tahun 2014 dengan judul *Pengembangan Kemampuan Emosional Melalui Metode Bermain Peran pada siswa Kelompok B Taman Kiswa-Kiswa Pertiwi Mlese II Cawas Klaten*. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan emosional dapat dikembangkan melalui metode bermain peran pada siswa kelompok B Taman Kiswa-kiswa Pertiwi Mlese II Cawas Klaten.³¹ Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh saudari Heny Anita Siswanti dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang penggunaan metode bermain peran. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel X, variabel X Siswanti yaitu perkembangan emosional, variabel X peneliti yaitu perkembangan sosial.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh saudari Sri Sulistyowati, pada tahun 2012 dengan judul *Penggunaan Metode Bermain Kooperatif dalam Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosi Pada Kelompok B Di Tk Aisyiyah Alastuwo Kebakkramat*. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan

²⁹ Isjoni. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta, 2014: 113

³⁰ Amallia Putri Fitriani, Fitriani, Amallia Putri, 2019, "Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Melalui Permainan Jamuran." *Jurnal Pendidikan Modern* Volume 4 Nomor 3, 2019

³¹ Heny Anita Siswanti, Siswanti, *Pengembangan Kemampuan Emosional Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Pertiwi Mlese II Cawas Klaten*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014

metode bermain kooperatif dapat meningkatkan perkembangan sosial keagamaan pada kelompok B di TK Aisyiyah Alastuwo Kebakkramat.³² Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh saudari Sri Sulistyowati dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang perkembangan sosial keagamaan siswa. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode bermain, saudari Sri Sulistyowati menggunakan Metode Bermain Kooperatif, peneliti menggunakan Metode Bermain Peran.

Keempat, Penelitian yang dilakukan oleh Nur Alim Amri, pada tahun 2017 dengan judul *Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Siswa Taman Ksiswa-Ksiswa Raudhatul Athfal Alauddin Makassar*. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan bahasa ekspresif siswa mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan melalui pembelajaran metode bermain peran.³³ Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh saudara Nur Alim Amri dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang metode bermain peran. Sedangkan perbedaannya penelitian yang dilakukan oleh Nur Alim Amri membahas kemampuan komunikasi sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti membahas tentang perkembangan sosial.

³² Sri Sulistyowati, *Penggunaan Metode Bermain Kooperatif dalam Upaya Peningkatkan Perkembangan Sosial Emosi Pada Kelompok B di TK Aisyiyah Alastuwo Kebakkramat*. Program Studi PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012

³³ Nur Alim Amri, "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Anak Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar." *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran* Volume 1 Nomor 2, 2017

Kelima, Penelitian yang dilakukan oleh Sidratul Khasanah, pada tahun 2017 dengan judul *Implementasi Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Sosial keagamaan siswa Kelompok B2 di Play Group-Taman Ksiswa-ksiswa Islam Terpadu (PG-TKIT) Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta*. Adapun hasil penelitian ini menghasilkan bahwa: (1) Implementasi bermain peran, guru menggunakan 4 pijakan yaitu pijakan lingkungan, pijakan sebelum main, pijakan saat main, pijakan setelah main; (2) Hasil dari metode bermain peran dalam mengoptimalkan sosial keagamaan siswa usia dini dibuktikan dengan siswa berkembang sesuai dengan sangat baik, seperti siswa mampu bertanggung jawab, siswa mampu bekerjasama, siswa mampu mengenal perasaan sendiri dan mengelola secara wajar, siswa mampu saling berbagi, siswa mampu menunjukkan sikap empati; (3) Faktor pendukung adanya dukungan dari kepala sekolah dan guru-guru, serta orang tua wali, minat peserta didik, sarana prasarana, strategi, media, permainan. Faktor penghambat dalam pelaksanaan bermain peran dalam mengoptimalkan sosial keagamaan siswa yaitu kurangnya waktu atau jadwal dalam kegiatan bermain sentra, serta media atau bahan yang sesuai tema sangat sulit didapatkan.³⁴ Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh saudari Sidratul Khasanah dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif. Sedangkan perbedaannya penelitian

³⁴ Sidratul Khasanah, *Impementasi Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Sosial keagamaan siswa Kelompok B2 di Play Group-Taman Kanak-kanak Islam Terpadu (PG-TKIT) Salsabila Al Muthi'in Yogyakarta*. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017

yang dilakukan oleh saudari Sidratul Khasanah membahas implementasi bermain peran dalam mengoptimalkan sosial keagamaan siswa sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti membahas tentang metode bermain peran untuk meningkatkan nilai-nilai sosial keagamaan siswa.

Berdasarkan penelitian relevan yang dilakukan Amallia Putri Fitriani dan Putri Ayu Maharani dengan judul *Peningkatan Kemampuan Sosial Siswa Melalui Permainan Jamuran*, bermain dapat dilakukan dengan melakukan permainan tradisional, misalnya permainan jamuran. Pada permainan jamuran mempunyai pengaruh besar pada aspek-aspek perkembangan siswa, salah satunya pada kemampuan sosial siswa. Fungsi permainan ini menjadikan siswa lebih berani tampil di depan umum, berinteraksi langsung terhadap lingkungan sosial, mendapatkan pengalaman langsung untuk memperoleh dasar kehidupan sosial, belajar memahami dan memainkan peran yang ada disekitarnya, mengerti dan memecahkan masalah.

Hasil penelitian Amallia Putri Fitriani dan Putri Ayu Maharani yaitu dengan permainan tradisional jamuran, mengasah siswa untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan sesama. Perilaku siswa yang dilakukan dapat diterima oleh teman maupun masyarakat sekitar di kehidupan siswa selanjutnya. Misalnya dalam permainan ini, siswa mau mematuhi aturan dalam main atau tidak. Jika siswa mematuminya dan bersikap sportif, maka teman-teman akan menerimanya, begitupun sebaliknya jika siswa bertingkah semaunya sendiri dan tidak mematuhi aturan main, maka siswa tersebut akan menjauhinya. Permainan tradisional

jamuran membuat siswa akan terlibat aktif dalam suatu kelompok bermain yang menimbulkan adanya interaksi kerjasama memahami aturan yang ada agar dapat diterima dalam suatu kelompok sosial. Kemampuan sosial yang terasah dengan baik sejak usia dini merupakan bekal sosialisasi yang baik di masa depan seorang siswa diterima dalam masyarakat. Peran permainan jamuran juga mengasah rasa percaya diri pada siswa. Karena ketika siswa mau bermain dengan teman, maka disitulah siswa berani tampil di depan umum.

Berdasarkan penelitian relevan yang dilakukan oleh Heny Anita Siswanti, metode bermain peran dapat digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar menjadi lebih berkesan, dan menyenangkan. Selain itu, metode bermain peran pada siswa telah menciptakan situasi belajar siswa menjadi lebih aktif. Dalam bermain peran siswa dapat mengembangkan kemampuan bahasa, komunikasi, belajar matematika, dan memahami peran-peran dalam masyarakat. Dengan demikian, metode bermain peran mampu mengembangkan kemampuan emosional siswa, sehingga membuat hidup mereka terasa lebih menyenangkan karena siswa akan merasakan getaran perasaan dalam dirinya maupun orang lain. Hasil penelitian Siswanti, bahwa dengan menerapkan bermain peran terjadi perubahan pada siswa, antara lain: 1) Siswa suka menolong teman dan orang dewasa; 2) Siswa mau berbagi dengan orang lain; 3) Siswa terbiasa bersikap ramah; 4) Siswa terbiasa menghormati yang lebih tua; 5) Siswa mendengarkan dan memperhatikan saat teman mereka bicara; 6) Siswa mampu membedakan perbuatan yang benar dan salah.

Berdasarkan penelitian relevan yang dilakukan oleh Sri Sulistyowati, bahwa dalam proses kegiatan bermain ini telah memberikan dorongan kepada guru untuk meningkatkan kemampuan sosial emosi siswa melalui aspek indikator yaitu bersedia bermain dengan teman sebaya dan orang dewasa, bermain pura-pura tentang profesi, bermain bersama dan mau memuji teman atau orang lain. Melalui kegiatan bermain peran, bermain puzzle binatang bersama dan membuat kandang sapi dari kayu bekas dalam proses pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan sosial emosi siswa. Hasil penelitian Sri Sulistyowati, melalui kegiatan bermain peran, bermain puzzle bersama dan membuat kandang sapi dari kayu bekas adalah siswa yang semula tidak peduli terhadap orang lain, suka bermain sendiri dan tidak mau untuk berbagi kepada teman atau orang lain, dengan adanya penelitian menggunakan metode bermain peran, bermain puzzle bersama dan membuat kandang sapi dari kayu bekas mengakibatkan siswa mempunyai kemampuan dan kepedulian terhadap orang lain atau teman sebaya, hal ini dapat diamati melalui kegiatan sehari-hari siswa, melalui beberapa kegiatan bermain. Siswa dapat mengendalikan emosi saat bermain dan siswa juga mau berbagi mainan atau makanan kepada teman, selain itu siswa juga mampu untuk menjadi penengah saat terjadi pertengkaran antar teman dan siswa mampu untuk menjadi seorang pemimpin atau Leader untuk teman-temannya dan siswa mampu untuk bekerja sama dengan teman-temannya.

Berdasarkan penelitian relevan yang dilakukan oleh Nur Alim Amri, bahwa dalam kegiatan bermain peran terdapat beberapa aktifitas yang dapat meningkatkan kemampuan aspek

Bahasa ekspresif siswa, yaitu: a) Interaksi, dalam hal ini siswa siswa diarahkan untuk melakukan proses interaksi sehingga siswa akan memperoleh kosa kata baru yang bermanfaat dalam kegiatan berbahasa lisan siswa. b) Imajinasi, merupakan salah satu dari kelebihan dalam kegiatan bermain peran. Siswa tidak harus melakukan kegiatan menghafal kata-kata sebagaimana bentuk dari pelaksanaan pembelajaran konvensional. Metode bermain peran mengajarkan kepada siswa untuk berimajinasi dalam memerankan peran sehingga siswa dapat mengungkapkan ide. c) Dapat memupuk rasa percaya diri, walaupun dalam meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri kepada siswa bukanlah hal yang mudah, melalui kegiatan bermain peran keberanian dan rasa percaya diri siswa dapat dipupuk apabila kegiatan ini dilakukan secara berulang-ulang tidak hanya dengan sekali bermain ataupun sekali pertemuan saja. Dengan meningkatnya keberanian dan rasa percaya diri siswa, akan dapat memberikan pengaruh positif terhadap kelancaran siswa dalam berbicara.

Berdasarkan penelitian relevan yang dilakukan oleh Sidratul Khasanah, bahwa melalui bermain siswa belajar berinteraksi dengan teman sebayanya, belajar menghargai orang lain, disiplin, jujur, berlatih mandiri. Hasil penelitian Sidratul Khasanah menghasilkan bahwa: (1) Implementasi bermain peran, guru menggunakan 4 pijakan yaitu pijakan lingkungan, pijakan sebelum main, pijakan saat main, pijakan setelah main. (2) Hasil dari metode bermain peran dalam mengoptimalkan sosial keagamaan siswa usia dini dibuktikan dengan siswa berkembang sesuai dengan sangat baik, seperti siswa

mampu bertanggung jawab, siswa mampu bekerjasama, siswa mampu mengenal perasaan sendiri dan mengelola secara wajar, siswa mampu saling berbagi, siswa mampu menunjukkan sikap empati. (3) Faktor pendukung adanya dukungan dari kepala sekolah dan guru-guru, serta orang tua wali, minat peserta didik, sarana prasarana, strategi, media, permainan. (4) Faktor penghambat dalam pelaksanaan bermain peran dalam mengoptimalkan sosial keagamaan siswa yaitu kurangnya waktu atau jadwal dalam kegiatan bermain sentra, serta media atau bahan yang sesuai tema sangat sulit didapatkan.

Pengertian bermain peran menurut penulis yaitu bermain pura-pura, memerankan tokoh-tokoh, benda-benda, binatang ataupun tumbuhan yang ada disekitar siswa. Tujuan dan manfaat bermain peran yaitu, dapat mengembangkan imajinasi siswa, mengembangkan kreatifitas siswa, dapat mengekspresikan perasaan pada siswa, melatih motorik siswa dan menciptakan suasana yang menyenangkan. Langkah-langkah bermain peran menurut peneliti berdasarkan dari berbagai penelitian yang relevan adalah pertama, menyiapkan siswa, bahan dan alat yang diperlukan. Kedua, guru menyampaikan tujuan bermain, aturan bermain, tugas yang akan dimainkan dan menjelaskan hal-hal yang harus dilakukan siswa dalam melakukan tugasnya. Ketiga, siswa berkumpul dan bermain ditempat yang telah disediakan dan guru memberikan bimbingan setiap siswa melakukan tugasnya masing-masing. Keempat, menata kembali seluruh bahan dan peralatan, kemudian guru memberikan penutup dengan kegiatan yang menarik perhstisn dan

membangkitkan minat siswa tentang aspek-aspek penting yang diperoleh dalam bermain.

Pelaksanaan kegiatan bermain peran dapat dilakukan dengan 4 pijakan. Pertama, pijakan lingkungan dimana guru menata/menyiapkan alat dan bahan yang digunakan saat pembelajaran di sentra. Kedua, pijakan sebelum main yaitu guru mengajak siswa duduk melingkar kemudian membuka kegiatan, memberikan pengarahan dan membuat aturan main bersama siswa. Ketiga, pijakan saat main yaitu siswa melakukan kegiatan bermain peran sesuai dengan minatnya, guru mengamati, membimbing siswa ketika siswa mendapatkan masalah serta menilai perkembangan siswa. Keempat, pijakan setelah main guru mengevaluasi kegiatan siswa disentra dan menggali pengalaman siswa saat main.

SIMPULAN

Berdasarkan berbagai penelitian yang relevan dengan judul peneliti, pelaksanaan kegiatan bermain peran dapat dilakukan dengan 4 pijakan, yaitu pijakan lingkungan, pijakan sebelum main, pijakan saat main, pijakan setelah main. Dengan bermain peran diharapkan siswa dapat menghayati suatu karya melalui gambaran peristiwa/peranan yang ada, seperti contoh cerita tentang profesi seseorang. Melalui metode bermain peran dapat meningkatkan perkembangan sosial keagamaan siswa. Peningkatan nilai-nilai sosial keagamaan siswa dibuktikan dengan siswa suka menolong teman dan orang dewasa, siswa mau berbagi dengan orang lain, siswa terbiasa bersikap ramah, siswa terbiasa menghormati

yang lebih tua, siswa mendengarkan dan memperhatikan saat teman mereka bicara, siswa mampu membedakan perbuatan yang benar dan salah, mampu bertanggung jawab, siswa mampu bekerja sama, siswa mampu mengenal perasaan sendiri serta mengelola secara wajar, dan siswa mampu menunjukkan sikap empati. Berdasarkan penjelasan diatas, penulis dapat memberikan saran kepada pendidik dan orang tua agar dapat memanfaatkan metode bermain peran secara optimal sebagai stimulasi atau rangsangan untuk meningkatkan nilai-nilai sosial keagamaan siswa, karena dengan bermain peran dapat memberikan banyak manfaat bagi perkembangan sosial.

REFERENSI

- Aisyah, Siti, 2014. *Pembelajaran Terpadu*. Tangerang: Universitas Terbuka
- Amri, Nur Alim. 2017. "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Siswa Taman Ksiswa-ksiswa Raudhatul Athfal Alauddin Makassar." *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran* Volume 1 Nomor 2.
- Departemen Agama RI. 2009. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. Bandung: Sygma Examedia Arkanleema.
- Dewi, Kadek Novia. 2017. "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial keagamaan Pada siswa Kelompok B di Taman Ksiswa-ksiswa Gugus VII Kecamatan Buleleng." *Journal Pendidikan Siswa Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Siswa Usia Dini* Volume 5. No. 3.
- Dimiyanti, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Siswa Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana.
- Djaelani, Mustofa. 2010. *Metode Penelitian Bagi Pendidik*. Jakarta Barat: Multi Kreasi Satu Delapan.
- Fitriani, Amallia Putri, 2019, "Peningkatkan Kemampuan Sosial Siswa Melalui Permainan Jamuran." *Jurnal Pendidikan Modern* Volume 4 Nomor 3.
- Gunarti, Winda. 2018. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Siswa Usia Dini*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Hamdayama, Jumanta. 2016. *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hurlock, Elizabeth B., 1995, *Perkembangan siswa*, Jakarta: Penerbit Erlangga
- Isjoni. 2014. *Model Pembelajaran Siswa Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Khasanah, Sidratul. 2017. *Impementasi Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Sosial keagamaan siswa Kelompok B2 di Play Group-Taman Ksiswa-ksiswa Islam Terpadu (PG-TKIT) Salsabila Al Muthi'in Yogyakarta*. Program Studi Pendidikan Islam Siswa Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Kurnia, Rita. 2011. *Bermain dan Permainan Siswa Usia Dini*. Pekanbaru: Cendikia Insani.

- Kurniawan, Asep. 2018. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Maria, Ina dan Eka Rizki Amalia. *Perkembangan Aspek Sosial-Emosional dan Kegiatan Pembelajaran yang Sesuai untuk Siswa Usia 4-6 Tahun*. Institut Pesantren K.H. Abdul Chalim Mojokerto.
- Meztika Zed, 2014, *Metodologi Penelitian Kepustakaan*, Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia
- Mulyani, Novi. 2018. *Perkembangan Dasar Siswa Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain siswa Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Nugraha, Ali dan Yeni Rachmawati. 2006. *Metode Pengembangan Sosial keagamaan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Roetiah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Siswanti, Heny Anita. 2014. *Pengembangan Kemampuan Emosional Melalui Metode Bermain Peran Pada siswa Kelompok B Taman Ksiswa-ksiswa Pertiwi Mlese II Cawas Klaten*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sit, Masganti. 2017. *Psikologi Perkembangan siswa Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Sulistiyowati, Sri. 2012. *Penggunaan Metode Bermain Kooperatif dalam Upaya Peningkatkan Perkembangan Sosial Emosi Pada Kelompok B di TK Aisyiyah Alastuwo Kebakkramat*. Program Studi PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Suminar, Dewi Retno. 2019. *Psikologi Bermain: Bermain dan Permainan Bagi Perkembangan siswa*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Suriyati, 2018, *Peningkatan Sosial keagamaan Melalui Metode Bermain Peran Pada siswa Usia 5-6 Tahun di TK*. Progran Studi Pendidikan Guru Pendidikan Siswa Usia Dini.
- Susanto, Ahmad, 2012, *Perkembangan siswa Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Suyadi dan Maulidya. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wijaya, Widarmi D. 2014. *Kurikulum Pendidikan Siswa Usia Dini*. Tangerang: Universitas Terbuka
- Yuniawati, Poppy. 2020. *Penelitian Studi Kepustakaan*. Bandung: FKIP Unpas
- Yus, Anita. 2011. *Penilaian Pengembangan Belajar Siswa Taman Ksiswa-ksiswa*. Jakarta: Kencana.
- Zakiya, Farida Mayar. 2020. *Menstimulasi Keterampilan Sosial Siswa Usia Dini Melalui Seni Permainan Tradisional*. Universitas Negeri Padang
- Zulkifli, Dewi Sri Suryanti dan Nurhayati. 2018. *Pembelajaran Terpadu Pendidikan Islam Siswa Usia Dini*. Pekanbaru: Kreasi