

**PENGEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK MELALUI
MODEL ROLE PLAYING “MARKET DAY” DI RA FITRI MULIA
GEBANG – PATRANG - JEMBER**

Siti Hamidahtur Rofi’ah
IAI Al-Qodiri Jember
Email: hamidahsauqi@gmail.com

ABSTRAK

Pengembangan nilai-nilai dan keterampilan sosial harus menjadi salah satu tujuan pendidikan khususnya di PAUD. Sementara ini para pendidik ada kecenderungan mengabaikan pembinaan nilai-nilai sosial dalam pendidikan khususnya pada muatan pembelajaran, mengakibatkan erosi keterampilan sosial. Salah satu alternatif mengembangkan keterampilan sosial adalah melalui model bermain peran (*role playing*). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Melalui Model *Role Playing* “Market Day” Di RA Fitri Mulia Gebang – Patrang – Jember. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif jenis studi kasus, Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti menggunakan analisis data yang dilakukan secara interaktif. Menurut Miles, Huberman, dan Saldana analisa data yang dilakukan secara interaktif harus melalui proses kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan keterampilan sosial anak dilakukan di RA Fitri Mulia melalui model *role playing* “market day” pada tema “Diriku” sebagai inovasi guru. Melalui model ini keterampilan sosial anak berkembang mulai dari keterampilan perilaku interpersonal, *Peer Acceptance* dan keterampilan komunikasi. Dampak pengembangan ini anak mulai bisa menyesuaikan diri dengan aturan, anak lebih bersemangat dalam pembelajaran, guru juga bisa mengasah kemampuan kemandirian emosional anak dengan baik, bisa bekerjasama dengan teman, berinteraksi dan menyelesaikan tugas dengan baik bersama teman. Guru menggunakan APE bahan makanan hasil karya wali murid dengan menggunakan tehnik market day, menggunakan metode *Cooperatif Script* dalam pengerjaannya dan evaluasi secara langsung. Ada 10 langkah penerapan model *role playing* “market day” di RA Fitri Mulia yaitu: 1) Guru menyiapkan skenario penjualan yang akan ditampilkan, 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario, 3) Guru membentuk kelompok yang anggotanya 3 orang, 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, 5) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil memperagakan skenario yang telah ditetapkan, 6) masing-masing kelompok diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan, 7) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, 8) Guru memberi kesimpulan secara umum, 9) Evaluasi, 10) Penutup.

Keyword: Keterampilan Sosial, Model *Role Playing*

ABSTRACT

The development of values and social skills should be one of the goals of education, especially in PAUD. Meanwhile, educators have a tendency to ignore the development of social values in education, especially in learning content, resulting in the erosion of social skills. One alternative to developing social skills is through a role playing model. This study aims to describe the Development of Children's Social Skills Through the "Market Day" Role Playing Model at RA Fitri Mulia Gebang - Patrang - Jember. This research uses a descriptive qualitative approach of case study type. Data collection techniques in this study were carried out by several methods of observation, interviews and documentation. Researchers used data analysis that was carried out interactively. According to Miles, Huberman, and Saldana, data analysis carried out interactively must go through a process of data condensation, data presentation and drawing conclusions. The validity of the data in this study used source triangulation and method triangulation. The results showed that the development of children's social skills was carried out at RA Fitri Mulia through the "market day" role playing model on the theme "Myself" as a teacher innovation. Through this model children's social skills develop starting from interpersonal behavior skills, Peer Acceptance and communication skills. The impact of this development is that children begin to be able to adjust to the rules, children are more enthusiastic in learning, teachers can also hone children's emotional independence skills well, can work together with friends, interact and complete tasks well with friends. The teacher uses APE for food ingredients made by the students' parents by using the market day technique, using the Cooperative Script method in the process and direct evaluation. There are 10 steps for implementing the "market day" role playing model at RA Fitri Mulia, namely: 1) The teacher prepares a sales scenario that will be displayed, 2) Appoints several students to study the scenario, 3) The teacher forms a group of 3 members, 4) Provides an explanation of the competencies to be achieved, 5) Each student is in his group while demonstrating the scenario that has been set, 6) each group is given a worksheet to discuss the finished performance. demonstrated, 7) Each group conveys its conclusions, 8) The teacher gives general conclusions, 9) Evaluation, 10) Closing.

Keyword : Social Skill, Role Playing Model

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan investasi yang amat besar bagi keluarga dan bagi bangsa. Anak-anak kita adalah generasi penerus keluarga dan sekaligus penerus bangsa. Pengembangan nilai-nilai dan keterampilan sosial harus menjadi salah satu tujuan pendidikan khususnya di PAUD. Sementara ini para pendidik ada kecenderungan mengabaikan pembinaan nilai-nilai sosial dalam pendidikan khususnya pada muatan pembelajaran, mengakibatkan erosi keterampilan sosial. Pendidikan di PAUD berkontribusi terhadap tanggung jawab sosial anak untuk menumbuhkan kepedulian, kesetiaan, toleransi, empati, disiplin, tanggung jawab.

Keterampilan sosial dapat dikembangkan di PAUD agar anak diberi bekal dalam rangka menjalin hubungan yang seimbang dengan sebayanya. Hubungan pertemanan yang seimbang dapat diperoleh jika anak memiliki rasa percaya diri dan bisa menghadapi berbagai masalah serta mencari solusinya. Tujuan pengembangan keterampilan sosial di PAUD dimaksudkan agar anak memiliki keterampilan berinteraksi dengan teman-temannya sehingga hubungan sosialnya lebih baik lagi. Keterampilan sosial dikembangkan di PAUD mempunyai fungsi sebagai sarana untuk memperoleh hubungan yang baik dalam berinteraksi dengan orang lain. Semakin sering anak bergaul dan mempunyai banyak pengalaman langsung dengan banyak situasi sosial maka keterampilan sosial akan membantu pada perkembangan kognitif anak.

Keterampilan sosial sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari sebagaimana difirmankan dalam al-Qur'an surat al-Hujurat ayat 13.

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ
لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَمُ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya: Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang

paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Maha teliti. (QS. Al-Hujurat:13)¹

Kenyataan yang terjadi di RA Fitri Mulia Gebang – Patrang – Jember bahwa keterampilan sosial anak masih kurang baik seperti anak masih bermain secara sendiri-sendiri atau bermain dengan kelompok tertentu saja, anak tidak dapat bekerja sama dengan teman yang lain yang mengakibatkan tidak ada interaksi antara anak yang satu dengan anak yang lainnya, anak tidak mudah berteman dengan anak yang lain, masih terjadi konflik antara teman yang satu dengan teman yang lainnya, anak tidak mau berbagi makanan atau mainan dengan teman lain, anak tidak sabar antri dalam menunggu giliran ketika bermain dan anak tidak dapat memimpin kelompok dalam kegiatan bermain sehingga guru terhambat dalam menerapkan metode bermain.²

Kemungkinan penyebab permasalahan ini adalah kurangnya metode bermain yang ditunjukkan dengan masih ditemukannya aktivitas bermain anak secara individu atau-pun hanya melibatkan kelompok-kelompok tertentu saja yang interaksinya hanya pada anak yang sama dalam suatu kelompok misalnya anak tidak memiliki rasa empati, tidak bisa bekerja sama dengan teman yang lainnya dan tidak mudah berteman dengan teman yang lainnya.

Salah satu alternatif pemecahan masa-lah tersebut yang mungkin untuk dilaksanakan oleh guru di RA Fitri Mulia Gebang – Patrang – Jember adalah melakukan model bermain yaitu model bermain peran. Menurut Desmita model bermain peran (*role playing*) adalah suatu model pembelajaran yang dapat memotivasi dan meningkatkan keterampilan sosial anak.³ Salah satu fungsi permainan sosial yang dapat meningkatkan perkembangan sosial anak, khususnya dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran, anak belajar memahami orang lain dalam peran-peran yang akan ia mainkan dikemudian hari setelah tumbuh menjadi dewasa.

¹ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, (Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema,2010), h. 517.

² Wawancara, 12 Maret 2022

³ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 14.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk memahami (*understanding*) makna perilaku, simbol-simbol dan fenomena-fenomena.⁴ Jenis penelitian ini menggunakan studi kasus, yaitu suatu studi yang bersifat komprehensif, intens, rinci dan mendalam serta lebih diupayakan menelaah masalah-masalah atau fenomena yang bersifat kontemporer, kekinian, atau dapat dikatakan bahwa studi kasus merupakan penelitian yang rinci mengenai suatu latar atau suatu objek atau suatu penyimpanan dokumen atau peristiwa tertentu.⁵

Penelitian ini dilakukan di RA Fitri Mulia Gebang – Patrang – Jember karena setelah di observasi oleh peneliti, sekolah ini menerapkan model role playing dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. Teknik penentuan subyek/informan dalam penelitian yang digunakan adalah *purposive* yaitu artinya peneliti menentukan subyek penelitian atau informan dengan tujuan tertentu dan pertimbangan tertentu untuk mengarahkan pengumpulan data sesuai dengan kebutuhan melalui penyeleksian dan pemilihan informan yang benar-benar menguasai informasi dan permasalahan secara mendalam serta dapat dipercaya untuk menjadi sumber data yang mantap.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti menggunakan analisis data yang dilakukan secara interaktif. Menurut Miles, Huberman, dan Saldana analisa data yang dilakukan secara interaktif harus melalui proses kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode.

⁴Imam Suprayogo & Tobroni. *Metodologi penelitian sosial-agama*. (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2003), 93.

⁵Burhan Bungir. *Analisis Data Kualitatif: Pemahaman Filosofis Dan Metodologis Kearah Penguasaan Model Aplikasi*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), 20.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

Keterampilan sosial merupakan bentuk perilaku, perbuatan, sikap yang ditampilkan oleh individu ketika berinteraksi dengan orang lain baik secara verbal maupun non verbal.⁶ Libet dan Lewinsohn mengemukakan keterampilan sosial sebagai kemampuan yang kompleks untuk menunjukkan perilaku yang baik dinilai secara positif atau negative oleh lingkungan, dan jika perilaku itu tidak baik akan diberikan punishment oleh lingkungan.⁷ Keterampilan sosial merupakan suatu keterampilan yang diperoleh individu melalui proses belajar, mengenai cara-cara mengatasi atau melakukan hubungan sosial dengan tepat dan baik.

Secara lebih spesifik, Elksnin mengidentifikasi keterampilan sosial dengan beberapa ciri, yaitu:⁸

a. Perilaku interpersonal

Merupakan perilaku yang menyangkut keterampilan yang dipergunakan selama melakukan interaksi sosial. Perilaku ini disebut juga keterampilan menjalin persahabatan, misalnya memperkenalkan diri, menawarkan bantuan, dan memberikan atau menerima pujian. Keterampilan ini kemungkinan berhubungan dengan usia dan jenis kelamin.

b. Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri

Merupakan keterampilan mengatur diri sendiri dalam situasi sosial, misalnya keterampilan menghadapi stress, memahami perasaan orang lain, mengontrol kemarahan dan sejenisnya. Dengan kemampuan ini, anak dapat memperkirakan kejadian-kejadian yang mungkin akan terjadi dan dampak perilakunya pada situasi sosial tertentu.

c. Perilaku yang berhubungan dengan kesuksesan akademis

Merupakan perilaku atau keterampilan sosial yang dapat mendukung prestasi belajar di sekolah, misalnya mendengarkan dengan tenang saat guru

⁶ Tuti istianti, *Pengembangan Keterampilan Sosial Untuk Membentuk Prilaku Sosial Anak Usia Dini*, Cakrawala Dini : Vol. 5 No.1, Mei 2015, 34.

⁷ Ibid, 34.

⁸ Tuti istianti, *Pengembangan Keterampilan Sosial Untuk Membentuk Prilaku Sosial Anak Usia Dini*, Cakrawala Dini : Vol. 5 No.1, Mei 2015, 34-35.

menerangkan pelajar, mengerjakan pekerjaan sekolah dengan baik, melakukan apa yang diminta oleh guru, dan semua perilaku yang mengikuti aturan kelas.

d. Peer Acceptance

Merupakan perilaku yang berhubungan dengan penerimaan sebaya, misalnya memberi salam, memberi dan meminta informasi, mengajak teman terlibat dalam suatu aktivitas, dan dapat menangkap dengan tepat emosi orang lain.

e. Ketrampilan komunikasi

Ketrampilan komunikasi merupakan salah satu ketrampilan yang diperlukan untuk menjalin hubungan sosial yang baik. Kemampuan anak dalam berkomunikasi dapat dilihat dalam beberapa bentuk, antara lain menjadi pendengar yang responsif, mempertahankan perhatian dalam pembicaraan dan memberikan umpan balik terhadap kawan bicara.

Sementara itu, tahapan dan ciri-ciri perkembangan perilaku sosial individu sebagaimana dapat dilihat dalam tabel berikut :⁹

Tahap	Ciri-Ciri
Kanak-Kanak Awal (0 - 3) Subyektif	Segala sesuatu dilihat berdasarkan pandangan sendiri
Kritis I (3 - 4) Trozt Alter	Pembantah, keras kepala
Kanak - Kanak Akhir (4 - 6) Masa Subyektif Menuju Masa Obyektif	Mulai bisa menyesuaikan diri dengan aturan
Anak Sekolah (6 - 12) Masa Obyektif	Membandingkan dengan aturan - aturan
Kritis II (12 - 13) Masa Pre Puber	Perilaku coba-coba, serba salah, ingin diuji
Remaja Awal (13 - 16) Masa Subyektif Menuju Masa Obyektif	Mulai menyadari adanya kenyataan yang berbeda dengan sudut pandangnya
Remaja Akhir (16 - 18) Masa Obyektif	Berperilaku sesuai dengan tuntutan masyarakat dan kemampuan dirinya.

⁹ Abin Syamsuddin Makmun, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : PT Rosda Karya Remaja, 2003), 24.

2. Model *Role Playing*

Model *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar.¹⁰ Model *role playing* (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi perolehannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan strategi bermain peran ini adalah penentuan topik, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja (kalau perlu), latihan singkat dialog (kalau perlu) dan pelaksanaan permainan peran.¹¹

Berdasarkan kutipan tersebut, berarti model *role playing* adalah strategi pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Dengan demikian strategi bermain peran adalah strategi yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat misalnya bagaimana memerankan peran pahlawan dalam sejarah Indonesia atau cara menggugah masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan, dan lain sebagainya.

Setiap model pembelajaran aktif, ada beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan. Berikut langkah-langkah penerapan model *role playing*: 1) Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar, 3) Guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa), 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, 6) Masing-masing siswa

¹⁰ Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012), h. 44

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), h. 237

berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan, 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan, 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, 9) Guru memberi kesimpulan secara umum, 10) Evaluasi, 11) Penutup.¹²

Dalam setiap model, selain memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan. Kelebihan model *role playing* melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Selain itu, kelebihan model ini adalah sebagai berikut: 1) Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka, 2) Siswa berperan seperti orang lain, sehingga ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain itu, saling pengertian, tenggang rasa, toleransi, 3) Melatih siswa untuk mendesain penemuan, 4) Berpikir dan bertindak kreatif, 5) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya, 6) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan, 7) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat, 8) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja 9) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, 10) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan, 11) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, 12) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.¹³

Berikut kelemahan-kelemahan penggunaan *role playing* : 1) Model bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak, 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid, dan ini tidak semua guru memilikinya, 3) Tidak semua materi pelajaran

¹² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), h. 215-217

¹³ Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2006), h. 88

dapat disajikan melalui metode ini, 4) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu, 5) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.¹⁴

3. Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Melalui Model *Role Playing* “Market Day” Di RA Fitri Mulia

Prilaku sosial anak diperoleh melalui proses pengalaman belajarnya. Pengembangan nilai-nilai dan keterampilan sosial bisa dicapai melalui pendidikan di PAUD. Perkembangan keterampilan sosial anak tergantung pada berbagai faktor, yaitu kondisi anak sendiri serta pengalaman interaksinya, baik dengan orang tua, guru, dan lingkungan belajarnya. Keterampilan sosial penting dikembangkan guru di kelas dan memiliki kontribusi terhadap tanggung jawab sosial anak, seperti rasa memiliki, melatih disiplin, tolong menolong, toleransi melalui pembiasaan. Pembentukan kepribadian anak dapat ditempuh melalui pembelajaran.

Aktivitas bermain berperan sangat penting, terutama yang berhubungan dengan Basic Life Skill, seperti keterampilan berkomunikasi, bersosialisasi, bernegosiasi, dan bekerjasama dalam tim, bisa dipelajari dari proses bermain. Di RA Fitri Mulia Gebang – Patrang – Jember pengembangan keterampilan sosial anak dilakukan melalui beberapa model salah satunya adalah *role playing*. Model ini diterapkan pada tema “Diriku” dengan inovasi guru yang disebut model *role playing* “market day”. Metode ini dilakukan dengan cara mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat.

Dalam Tema ini, Guru menggunakan APE bahan makanan hasil karya wali murid dengan menggunakan tehnik market day, menggunakan metode *Cooperatif Script* dalam pengerjaannya dan evaluasi secara langsung. Dengan menggunakan metode *Cooperative Script* anak akan dijadikan beberapa

¹⁴ Ibid, h.88

kelompok untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru, masing – masing kelompok akan mengerjakan satu tugas, mereka harus bekerja sama dalam penjualan.

Langkah- langkah penerapan model *role playing* “market day” di RA Fitri Mulia sebagai berikut: 1) Guru menyiapkan skenario penjualan yang akan ditampilkan, 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar, 3) Guru membentuk kelompok yang anggotanya 3 orang, 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, 5) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil memperagakan skenario yang telah ditetapkan, 6) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing kelompok diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan, 7) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, 8) Guru memberi kesimpulan secara umum, 9) Evaluasi, 10) Penutup.

Keterampilan sosial anak yang dikembangkan melalui model *role playing* “market day” di RA Fitri Mulia antara lain: keterampilan perilaku interpersonal, *Peer Acceptance* dan keterampilan komunikasi. Dampak pengembangan ini anak mulai bisa menyesuaikan diri dengan aturan, anak lebih bersemangat dalam pembelajaran, guru juga bisa mengasah kemampuan kemandirian emosional anak dengan baik, bisa bekerjasama dengan teman, berinteraksi dan menyelesaikan tugas dengan baik bersama teman.

KESIMPULAN

Pengembangan keterampilan sosial anak dilakukan di RA Fitri Mulia melalui beberapa model salah satunya adalah *role playing*. Model ini diterapkan pada tema “Diriku” dengan inovasi guru yang disebut model *role playing* “market day”. Melalui model ini keterampilan sosial anak berkembang mulai dari keterampilan perilaku interpersonal, *Peer Acceptance* dan keterampilan komunikasi. Dampak pengembangan ini anak mulai bisa menyesuaikan diri dengan aturan, anak lebih bersemangat dalam pembelajaran, guru juga bisa mengasah kemampuan kemandirian emosional anak dengan baik, bisa

bekerjasama dengan teman, berinteraksi dan menyelesaikan tugas dengan baik bersama teman. Guru menggunakan APE bahan makanan hasil karya wali murid dengan menggunakan tehnik market day, menggunakan metode *Cooperatif Script* dalam pengerjaannya dan evaluasi secara langsung.

Ada 10 langkah penerapan model *role playing* “market day” di RA Fitri Mulia yaitu: 1) Guru menyiapkan skenario penjualan yang akan ditampilkan, 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario, 3) Guru membentuk kelompok yang anggotanya 3 orang, 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, 5) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil memperagakan skenario yang telah ditetapkan, 6) masing-masing kelompok diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan, 7) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, 8) Guru memberi kesimpulan secara umum, 9) Evaluasi, 10) Penutup.

SARAN

Penelitian ini jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu perlu disempurnakan dengan beberapa saran dari penulis bahwa perlu adanya penelitian pengembangan tentang pengembangan keterampilan sosial anak melalui model *role playing* di sekolah maupun madrasah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrela, U. (2022). Implementasi Kurikulum 2013 Terhadap Perkembangan Anak Kelas B di TK Syifaul Qulub Sumberjambe Jember. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 62-85.
- Amrela, U. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Media Smart Ball Pada Anak Usia Dini Kelompok A Di TK IT Al-Husna Kabupaten Jember Tahun 2018* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Jember).
- Bahri, Syaiful dan Aswan Zain, 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Bungir, Burhan. 2003. *Analisis Data Kualitatif: Pemahaman Filosofis Dan Metodologis Kearah Penguasaan Model Aplikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Djamarah, Syaiful Bahri. 2005. *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Istianti, Tuti. 2015. *Pengembangan Keterampilan Sosial Untuk Membentuk Prilaku Sosial Anak Usia Dini*, Cakrawala Dini : Vol. 5 No.1, Mei 2015.
- Kementrian Agama RI. 2010. *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*. Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema.
- Makmun, Abin Syamsuddin. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT Rosda Karya Remaja.
- Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Malang: UIN Maliki Press.
- Suprayogo, Imam & Tobroni. 2003. *Metodologi penelitain sosial-agama*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Wahidah, F. (2021). Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini (Classroom Action Research di RA Mutiara Hati). *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 138-150.
- Wahidah, F., & Muniroh, D. (2021). Strategi Peningkatan Motorik Kasar Anak Unsur Kekuatan Melalui Permainan Lempar Tangkap Bola Besar Di RA Darussalam. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1-11.