



Pengembangan Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Peran di Masa Pandemi

Nurul Ismayah¹

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta,¹ Indonesia

Email: nurul.ismaya25@gmail.com

Abstract

Emotional social behavior early childhood is very important to be developed even during a pandemic. Role playing is an alternative to develop children's social and emotional well being by providing positive values in every story that is conveyed and played by children. This is done because early childhood gains knowledge through play activities that are carried out and become experiences in themselves. The purpose of this research is to provide solutions and steps that can be taken to develop children's social emotional behavior through role playing during the pandemic. The research method used is naturalistic qualitative. The results of the study show that with the application of role playing, children become more receptive to knowledge about Covid-19 pandemic and maintain good social interactions while maintaining health protocols.

Keywords:

Emotional Social;
Role Play;
early childhood.

Abstrak

Perilaku sosial emosional anak usia dini sangat penting untuk dikembangkan meskipun di masa pandemi. Bermain peran menjadi salah satu alternatif untuk mengembangkan sosial emosional anak dengan memberikan nilai-nilai yang positif dalam setiap cerita yang disampaikan dan diperankan anak. Hal ini dilakukan karena anak usia dini mendapatkan pengetahuan melalui aktivitas bermain yang dilaksanakan dan menjadi pengalaman dalam dirinya. Tujuan dari penelitian ini memberikan solusi dan langkah yang dapat dilakukan untuk mengembangkan perilaku sosial emosional anak melalui bermain peran di masa pandemic melalui pembacaan cerita tentang cara menghadapi pandemi dengan bijaksana, contoh pelaksanaan interaksi social dengan tetap mematuhi protocol kesehatan dan pengetahuan bahwa ungkapan rasa sayang ditunjukkan dengan menjaga diri untuk tetap sehat. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif naturalistic sumber data diperoleh melalui observasi dan wawancara terhadap pendidik dan kepala

Kata Kunci:

*Sosial Emosional;
Bermain Peran;
Anak Usia Din.i*

sekolah. Analisis data menggunakan perpanjangan waktu observasi dan triangulasi sampai mencapai data jenuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan bermain peran anak lebih mudah menerima pengetahuan tentang pandemi Covid-19 sehingga berhati-hati dalam melakukan interaksi sosial.

Diterima : 19 Desember 2021; Direvisi: 18 Februari 2022; Diterbitkan: 27 Februari 2022

<http://doi.org/10.19105/kiddo.v3i1.5543>



Copyright© KIDDO Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia with the licenced under the CC-BY licence

1. Pendahuluan

Perkembangan sosial emosional merupakan perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat tempat anak berada (Anna Shihatul Maghfiroh dkk, 2020). Perilaku sosial emosional anak merupakan jalinan interaksi yang dilakukan untuk memberikan pesan atau informasi yang ingin disampaikan kepada orang lain yang menggambarkan tentang luapan perasaan. Perkembangan sosial emosional dapat dilihat dengan proses kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Jika melihat dari pengertian sosial emosional dapat disimpulkan bahwa kedua hal ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Perkembangan sosial-emosi harus bersinggungan dengan perkembangan sosial anak karena keduanya terintegrasi dalam bingkai kejiwaan yang utuh. (Suyadi,2009).

Menurut Shapiro (1998) emosi merupakan kondisi kejiwaan manusia, karena sifatnya psikis atau kejiwaan emosi hanya dapat dikaji melalui letupan-letupan emosional atau gejala dan fenomena yang tampak seperti halnya sedih, gembira, gelisah, benci, dan sebagainya. Luapan berbagai ekspresi perasaan ini sangat mudah dan sering kali terjadi pada anak usia dini dengan rentang waktu yang singkat.

Teori Erikson mengatakan bahwa selama masa pra-sekolah anak-anak harus menuntaskan krisis kepribadian sosial emosional antara inisiatif versus rasa bersalah. Kehidupan sosial anak berkembang dengan cara yang relatif dapat diprediksi, jaringan sosial tumbuh dari hubungan yang paling intim yaitu orang tua, anggota keluarga dan juga teman sebaya.

Anak usia dini memiliki beragam ciri khas yang melekat dalam dirinya, anak cenderung memiliki berbagai macam keunikan dalam dirinya. Hal ini dikarenakan anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, penuh kejutan, selalu mengeksplorasi, belajarnya melalui hal-hal yang menyenangkan, konsentrasi yang pendek, serta sangat menyukai permainan (Ahmad, 2011). Anak usia dini merupakan periode awal dalam fase hidupnya yang mendasar dan sangat penting dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Beberapa konsep disandingkan dan menyatakan bahwa masa

ini adalah masa keemasan atau golden age, masa eksplorasi, masa identifikasi atau imitasi, masa kritis dan masa bermain (Dadan, 2021).

Berdasarkan uraian di atas dikemukakan bahwa anak sangat menyukai bermain karena pada masa ini anak mendapatkan pengetahuan tentang alam dan lingkungan sekitar melalui bermain ataupun melakukan kegiatan permainan. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Anggani, 2000).

Kegiatan bermain sangatlah penting bagi pertumbuhan dan perkembangan hal ini menjadi penting karena anak akan belajar dan mendapatkan pengalaman melalui kegiatan bermain yang dilakukan dan memberi kesan menyenangkan dan dukungan orang dewasa dapat membantu berkembang secara optimal (Diana, 2010). Plato, Aristoteles dan Froebel menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak (Diana, 2010).

Ada beberapa macam jenis permainan yang dapat mengembangkan perilaku sosial emosional pada anak usia dini seperti halnya permainan tradisional, permainan lego, bermain bola, bermain kelereng, bermain petak umpet, bermain peran, bermain dengan aturan dan lain sebagainya.

Bermain peran adalah kegiatan memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan imajinasi anak (Andi & Jane, 2019). Kegiatan bermain peran merupakan praktek dalam kehidupan nyata yang memberikan kesempatan anak untuk memiliki pengalaman yang diperoleh melalui kegiatan bermain peran yang dapat mendukung dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak.

Namun demikian, bermain pada masa pandemi berbeda dengan masa sebelumnya. Banyak hal yang mengubah kebebasan dalam bermain terutama jika melibatkan interaksi sosial secara langsung. Pembatasan interaksi sosial tentu menjadi tugas besar bagi orang tua serta pendidik untuk mengembangkan perilaku sosial emosional anak usia dini di tengah pandemi untuk dapat terus berkembang sehingga aspek-aspek perkembangan anak usia dini dapat tercapai dengan optimal utamanya dalam hal sosial emosional. Anak merupakan pembelajar aktif yang mencintai bermain oleh karena itu sangat penting memberi stimulasi perkembangan pada anak melalui bermain peran hal ini melatih rasa toleransi.

Maka dari itu penulis fokus pada penelitian tentang implementasi permainan peran dalam pengembangan perilaku sosial emosional anak usia dini, problematika pembatasan interaksi sosial terhadap perilaku sosial dan emosional anak serta solusi dan langkah yang dapat dilakukan untuk pengembangan perilaku sosial anak di era pandemi.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh Ismaniar dan Utoyo yang berjudul *Mirror of Effect* dalam perkembangan perilaku anak pada masa pandemi Covid-19 menyatakan perubahan

secara tiba-tiba dalam habitual keseharian pasca pandemi senantiasa menyebabkan ketidaksiapan anak secara emosional (Ismaniar & Setiyo, 2020). Hasil riset yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya juga menyatakan bahwa keterlambatan stimulasi pengembangan perilaku sosial emosional pada anak usia dini dapat menghambat perkembangan sosial anak dan akan menimbulkan kesulitan bagi anak dalam mengembangkan dirinya dikemudian hari (Titing, 2013).

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa bermain dapat membantu proses pertumbuhan dan perkembangan anak baik dari fisik motorik, kognitif hingga sikap sosial emosionalnya berkembang secara cepat. Selain itu pendidik ataupun orang tua harus memperhatikan permainan yang diberikan kepada anak adalah permainan yang bermakna maksudnya adalah kegiatan bermain yang diarahkan dan dibuat dengan metode, prinsip, dan tujuan yang menekankan pada unsur terciptanya kesenangan, motivasi, berkembangnya motorik yang memicu bekerjanya neuron/saraf otak, dan bukan paksaan, sekaligus berisi pembelajaran (Oman, 2017).

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah penelitian kualitatif dengan metode naturalistik atau survei lapangan. Penelitian naturalistik adalah penelitian yang dilakukan pada kondisi yang alamiah (Sugiyono, 2009). Penelitian dilaksanakan pada bulan September 2021 sampai November akhir. Adapun populasi penelitian ini adalah TK Miftahul Qulub dan sampel yang diambil peneliti yakni kelas TK-B dengan rentang usia 5-6 tahun. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman (1984) yang menyatakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas sehingga datanya sudah jenuh (Sugiyono, 2009). Perolehan data didapatkan dari hasil observasi dan wawancara peneliti kepada guru dan kepala sekolah.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan Implementasi Permainan Peran dalam Pengembangan Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini

Perkembangan sosial menurut plato secara fitrah manusia sejak dilahirkan hadir sebagai makhluk sosial (*Zoon Politikon*) (Sri, 2019). Sosial emosional menurut Nenide dalam buku Soetjningsih, Perkembangan anak sejak pembuahan sampai dengan kanak-kanak akhir adalah mencakup adanya *sense of confidence and competence*, kemampuan membina hubungan yang baik dengan teman sebaya dan orang-orang dewasa, kemampuan untuk tetap pada tugas, memiliki arah/tujuan, kemampuan untuk mengidentifikasi memahami dan mengkomunikasikan perasaan/emosinya, kemampuan mengelola emosi yang kuat secara konstruktif (Soetjningsih, 2014).

Perkembangan sosial anak usia dini sangat mudah dikembangkan melalui metode bermain karena anak sangat menyukai bermain. Menurut Curtis (2005) bermain adalah obat yang terbaik untuk anak,

bermain dapat memperlihatkan konsekuensi nilai sosial yang baik. Lester dan Russel (2010) juga berpendapat bahwa bermain ternyata juga diperlukan untuk menjaga kesehatan mental (Dewi, 2019).

Bermain peran memiliki manfaat yang luar biasa bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Montessori percaya bahwa bermain bersama dapat mengajarkan anak untuk bermoral karena dengan bermain bersama anak-anak dapat mengetahui etika dalam bermain tersebut (Maria, 2008).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas B TK Miftahul Qulub dalam satu minggu penerapan permainan peran dilakukan 2 kali sebelum pandemi terjadi yaitu setiap hari Rabu dan Jum'at berikut hasil wawancara dengan kepala sekolah:

"Sebelum pandemi terjadi dan dampaknya sangat terasa di dunia pendidikan kami pihak sekolah menerapkan permainan peran setiap hari Rabu di kelas dan hari Jum'at outdoor. Hal ini dilakukan sejak tahun 2019 di semester 2 awalnya guru-guru hanya menerapkan metode mendongeng setelah mengikuti workshop mendongeng untuk menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian anak dan membuat anak senang serta memberikan nilai sosial dan emosional melalui cerita, hingga waktu berjalan anak menjadi candu mendengar dongeng akhirnya kami berinisiatif dalam seminggu 1 kali mendongeng dan 1 kali pelaksanaan peran dari dongeng yang diceritakan. Alhamdulillah pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan anak akhirnya setiap hari Rabu dan Jum'at pelaksanaan bermain peran menjadi rutinitas dan hal ini membuat anak menjadi sangat antusias".

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan oleh peneliti implementasi bermain peran pada saat out door benar-benar lebih real atau nyata karena selain melakukan pembelajaran outdoor setiap Hari Jum'at dalam sebulan satu kali sekolah mengadakan pembelajaran outdoor sekaligus makan bersama dengan anak dan permainan peran yang diterapkan adalah memberikan tugas pada beberapa anak untuk ikut membantu guru dalam mengarahkan teman-teman hal-hal yang perlu dilakukan sebelum makan seperti cuci tangan, membaca do'a bersama sebelum makan, merapikan sisa makanan dan tempatnya. Dengan demikian, ini anak-anak menjadi terlatih untuk tumbuh rasa sosial saling membantu serta menumbuhkan nilai emosi untuk gotong royong, menjaga kebersihan serta menumbuhkan nilai kerjasama yang baik dengan orang lain.

Problematika Pembatasan Interaksi Sosial Terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil data yang diperoleh oleh peneliti berkaitan dengan implementasi permainan peran dalam pengembangan perilaku anak usia dini di era pandemi peneliti menemukan beberapa temuan. Ada beberapa dampak yang dirasakan oleh pihak sekolah diantaranya adalah dengan adanya pembelajaran tatap muka setelah pandemi dengan sistem ganjil genap absen dalam satu kelas, implementasi

permainan peran menjadi lebih efektif karna dalam satu ruangan hanya terdapat beberapa anak, temuan selanjutnya adalah memudahkan guru dalam memberikan penilaian.

Keterbatasan media pendukung dalam pelaksanaan bermain peran juga menjadi kendala hal ini disebabkan karena ketertarikan anak yang lebih apabila terdapat media tambahan membuat anak mudah jenuh apabila media yang dipakai kurang sesuai atau tidak di perbaharui seiring berjalannya waktu, sedangkan pendidik meng-upgrade media dalam pembelajaran tidak disesuaikan dengan kebutuhan melainkan menyediakan media hanya apabila sudah tidak dapat digunakan lagi.

Dampak negatif yang dirasakan adalah terdapat beberapa permasalahan yang terjadi akibat dari penerapan sistem pembelajaran ganjil genap, awal mula anak merasa kurang bersemangat karena teman-temannya secara keseluruhan tidak dapat mengikuti pembelajaran secara serentak, selain itu dengan adanya pembatasan interaksi sosial yang mengikat anak harus mematuhi aturan secara tidak langsung melatih anak disiplin dan taat aturan sebagai wujud menjadi warga negara yang baik.

Menurut Conny R Semiawan (2014) bermain merupakan aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan, bukan karena hadiah atau pujian. Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain, secara bebas anak dapat bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru (Zaini,2015). Bermain peran pasca pandemi yang melibatkan banyak aturan secara tidak langsung membatasi gerak anak melakukan interaksi sosial, dampaknya adalah jika hal ini terjadi pada anak yang pemalu dan pendiam dengan hal ini anak semakin menjadi pribadi yang individual.

Hal ini menjadi bertentangan dengan ungkapan para ahli psikologi yang menyatakan bahwa anak usia dini disebut sebagai usia berkelompok yang dimengerti sebagai masa dimana anak-anak mempelajari dasar perilaku sosial untuk mempersiapkan diri mereka dalam kehidupan sosial yang lebih tinggi (Riana, 2011). Ali dan yeni (2004) menyatakan ada 3 variabel mekanisme emosi yang terjadi pada anak. Pertama, variabel stimulus merupakan peristiwa yang terjadi sebagai rangsangan bermakna untuk individu yang diterima melalui pancaindra. Kedua, variabel organismik yaitu perubahan secara fisiologis terjadi saat emosi mendapatkan rangsangan ke seluruh tubuh mengakibatkan proses terjadinya *reseptors dan state*. Ketiga, variabel respon hal ini berkaitan dengan individu yang menerima respon selanjutnya mengekspresikannya melalui perilaku ataupun bahasa tubuhnya variabel ini sering disebut sebagai *variabel expression*(Riana, 2011).

Dari ungkapan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan sikap sosial dapat terstimulus dengan optimal apabila anak melakukan permainan dengan bebas tanpa mengikat aturan yang terlalu ketat sedangkan dalam proses pengembangan emosi dapat terstimulus dengan optimal dari hasil pengalaman yang didapat dari permainan yang dilakukan hal ini menjadi tugas dan tanggung jawab yang berat pada guru sehingga perlunya penanganan yang baik dalam mengembalikan

keadaan psikis anak menjadi lebih terbuka seperti saat sebelum pandemi terjadi.

Sebuah penelitian survei baru-baru ini di negara Spanyol dilakukan (Orgiles et al., 2020). Penelitian menunjukkan bahwa 86% responden melaporkan perubahan dalam perilaku anak-anak mereka dan ekspresi emosi selama karantina, termasuk kesulitan berkonsentrasi, kebosanan, lekas marah, gelisah, kesepian, ketidaknyamanan, dan ekspresi kekhawatiran. Hasil serupa telah ditemukan di negara lain seperti Italia (Pisano et al., 2020). Isolasi berkepanjangan yang terhubung dengan pandemi menyebabkan stress tinggi dan konsekuensi psikologis pada anak-anak (Jhoni, 2021).

Pengembangan perilaku sosial emosional akan menjadi lebih optimal melalui bermain peran apabila tidak hanya diterapkan di sekolah tetapi guru juga perlu membangun komunikasi yang baik dengan orang tua agar supaya traumatik dan stress yang berlebihan pasca pandemi yang dialami anak dapat tertangani dengan waktu yang lebih cepat dengan penanganan yang tepat.

Pelaksanaan bermain peran selama pandemi di sekolah dilakukan dengan memanfaatkan media sebagai tokoh yang berperan dalam cerita, sedangkan pelaksanaan di rumah dapat diterapkan dengan cara anak yang diminta menceritakan pengalaman di sekolah saat guru meminta mematuhi protokol kesehatan melalui contoh Gerakan yang memosisikan diri sebagai guru.

Solusi dan langkah yang dapat dilakukan untuk pengembangan perilaku sosial emosional anak di era pandemi

Sejak awal tahun 2020 pandemi covid-19 yang melanda Indonesia memberikan perubahan pada setiap tatanan lembaga ataupun instansi pemerintah yang sangat cepat dan drastis. Dunia pendidikan juga merasakan dampak adanya wabah ini, sejak virus ini menyebar dan aturan pemerintah menerapkan pembatasan interaksi sosial tentu sangat memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Kegiatan bermain peran dalam pengembangan perilaku sosial emosional anak usia dini yang diterapkan di TK Miftahul Qulub mulai diterapkan kembali sejak era *new normal* dimulai dengan beberapa kegiatan. Berikut hasil wawancara peneliti dengan guru kelas B

"Pihak sekolah kembali membuka pembelajaran di era new normal ini dikarenakan desakan wali murid yang menginginkan untuk segera kembali belajar aktif, akhirnya dari pihak yayasan dan kepala sekolah memberanikan diri memberikan pemberitahuan bahwa pelaksanaan pembelajaran kembali diterapkan tetapi dengan durasi pembelajaran yang lebih singkat dari sebelumnya karena belum ada pemberitahuan dari dinas pendidikan kabupaten terkait diperbolehkannya pembelajaran PTM".

Adapun kegiatan bermain peran di masa pandemi menjadi sangat berbeda dari sebelumnya akibatnya muncul permasalahan baru yang

terjadi pada anak seperti kurang bersemangat, tidak bebas bereksplorasi dan merasa terlalu banyak aturan. Maka dari itu pihak guru dan peneliti melakukan kolaborasi untuk memberikan kegiatan pembiasaan yang lebih menarik dari sebelumnya berikut penjabarannya.

1. Penyambutan siswa diawali dengan pembiasaan mengucapkan salam dan selanjutnya disambut guru dengan media boneka tangan serta pemilihan gambar
Penyambutan peserta didik datang ke sekolah dimulai dengan cuci tangan terlebih dahulu dibantu guru gerakan cuci tangan yang benar disampaikan melalui boneka tangan sehingga anak-anak menjadi lebih senang ketika pertama sampai di sekolah. Setelah cuci tangan anak diminta memilih gambar ada gambar tangan hati dan genggam jari, jika memilih hati anak akan dipeluk jika memilih tangan anak akan bersalaman dan jika anak memilih genggam jari artinya adalah *toss*
2. Persiapan pembelajaran dimulai dengan berbaris di depan kelas serta pembacaan do'a setiap harinya dipimpin satu anak bergantian sebagai *leader*
Pembiasaan ini diterapkan pasca pandemi karena dalam satu kelas dibagi menjadi dua kelompok sehingga untuk membuat pembelajaran era *new normal* pasca pandemi lebih menarik diterapkanlah kegiatan ini selain untuk melatih kemandirian dan tanggung jawab anak hal ini juga melatih rasa sosial anak untuk tetap kompak dan menjaga solidaritas bersama serta menaati aturan.
3. Penyampaian tema yang disampaikan guru dilakukan dengan media boneka jari
Setelah memasuki kelas guru menyampaikan tema dan kegiatan yang akan dilakukan, pada bagian ini guru memberikan stimulus untuk melatih perkembangan agama, kognitif sosial emosional serta bahasa anak.
4. Guru memberikan kesempatan bagi anak untuk memeriksa kelengkapan teman-temannya
Setelah penyampaian tema dilaksanakan selanjutnya guru mengarahkan anak untuk memperhatikan lingkungan disekitar kelas, memperhatikan siapa teman yang tidak masuk hari ini hal ini dilakukan untuk menumbuhkan rasa kepedulian terhadap temannya. Sehingga terjalin komunikasi yang akan memberikan informasi kepada guru apabila anak tidak izin, selain itu hal ini dilakukan oleh guru agar supaya anak menjadi tertib mengikuti aturan apabila tidak akan memasuki kelas diharapkan memberikan informasi kepada teman yang lain atau kepada guru.
5. Bermain peran dilaksanakan dengan tema dongeng yang disampaikan menggunakan media nyata
Penggunaan media nyata pada anak selalu diupayakan agar supaya lebih maksimal seperti pada saat hari santri. Anak-anak diminta untuk memakai pakaian ala santri dan melakukan kegiatan sebagai santri dikelas dengan pembentukan jadwal yang dibuat oleh guru

mulai dari pelaksanaan wudhu, shalat berjamaah praktek adzan serta mengaji kitab al-qur'an.

6. Pengetahuan tentang covid-19 selalu disampaikan setiap akhir pembelajaran

Pada akhir pembelajaran guru selalu memberikan pengetahuan tentang pandemi *covid-19* yang melanda negeri dan memberikan pengetahuan untuk tetap menjaga kebersihan dan selalu mematuhi protokol kesehatan hal ini dilakukan secara terus menerus sampai anak memahami dan tidak mengalami kesulitan saat di tanyakan. Tujuannya adalah agar supaya anak ikut serta menyadari akan pentingnya pengetahuan menghadapi wabah ini dengan sikap yang benar.

Semua kegiatan di atas dilakukan secara terus-menerus agar menjadi kebiasaan yang akan memberikan nilai positif kepada anak saat di rumah serta di tengah kehidupan masyarakat. Pembiasaan ini dilakukan agar nilai sosial anak tetap terlaksana di tengah pandemi yang sedang terjadi sehingga dengan pengetahuan yang kompleks tentang covid-19 diharapkan anak-anak dapat lebih menjaga kebersihan dan terus menerapkan protokol kesehatan dimanapun anak melakukan aktivitas.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dari pengembangan perilaku sosial emosional anak usia dini melalui bermain peran di era pandemi peneliti menemukan beberapa permasalahan yang dihadapi pihak lembaga pendidikan di TK Miftahul Qulub. Adapun hal yang menjadi pokok bahasan dalam penelitian ini adalah ialah dibagi menjadi tiga bagian, bagian pertama berkaitan dengan proses dalam pengembangan perilaku sosial emosional melalui bermain peran yang meliputi : keterlibatan anak dalam permainan, penyusunan dan persiapan permainan dalam setiap tema disesuaikan dengan keadaan setempat yang paling dekat dan mudah ditemui anak. Bagian kedua dalam penelitian ini mencakup tentang problematika pelaksanaan permainan peran dengan kesesuaian tahapan perkembangan sosial emosional anak kemudian yang ketiga meliputi solusi untuk mengembangkan perilaku sosial emosional anak melalui permainan peran di era pandemi meliputi beberapa kegiatan yang dilakukan secara terus menerus diharapkan menjadi kebiasaan dan mengandung pengetahuan tentang interaksi sosial di era pandemi.

5. Ucapan Terimakasih

Terimakasih kami ucapkan kepada semua pihak terkait mulai dari ketua yayasan, kepala sekolah, guru beserta peserta didik di lembaga pendidikan anak usia dini tepatnya TK Miftahul Qulub yang terletak di kecamatan camplong kabupaten sampang yang telah berkontribusi dengan baik dalam penelitian ini, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

Daftar Pustaka

Andi, A., & Jane, M. (2019). *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Teori dan Metode Pengembangan*. EDU PUBLISHER.

- Anna Shihatul Maghfiroh, Jamiluddin Usman & Luthfatun Nisa. (2020). *Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan*. Jurnal KIDDO: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol. 1 No. 1, 2020, 3.
- Dewi, S. (2019). *Psikologi Bermain (Bermain dan Permainan bagi Perkembangan Anak)*. AIRLANGGA UNIVERSITY PRESS.
- Jhoni, W. (2021). Program Intervensi Kembali Bersekolah Anak Usia Dini Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1 (2021)), 743–754. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.573>
- Maria, M. (2008). *The Absorbent Mind*. Pustaka Belajar.
- Orgiles, M, M., A, D., E, M., & P, C. & E. J. (2020). Immediate psychological effects of the COVID-19 quarantine in youth from Italy and Spain. *PsyArxiv Preprints*, 5 (3).
- Pisano, L, G., & Cerniaga, D. & L. (2020). *No Title A qualitative report on exploratory data on the possible emotional behavioral correlates of Covid-19 lockdown in 4-10 years children in Italy*.
- Riana, M. (2011). *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. KENCANA.
- Soetjningsih, C. (2014). *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Hingga Kanak Kanak Akhir*. Prenda.
- Sri, J. (2019). PENGEMBANGAN SOSIAL- EMOSIONAL ANAK MELALUI METODE ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN) DI KELOMPOK B ANAK USIA DINI. *jurnal pelangi jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan islam anak usia dini*, 1.
- Sugiyono. (2009). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D*. ALFABETA.
- Zaini, A. (2015). Bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini. *Jurnal Tuhufula*, 3.