

EFEKTIVITAS METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN SOSIAL EMOSIONAL PADA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (ABK) USIA 6-8 TAHUN DI SD KUPU-KUPU JAKARTA SELATAN

Ika Ayu Pratiwi¹, Jodi Christina Herawati², Reimond Hasangapan Mikkael³,
Rika Amelia⁴, Syarifah Nur Fadhila⁵

¹Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini; Universitas Panca Sakti; Bekasi; e-mail:
ikaayupratiwi2121@gmail.com

²Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini; Universitas Panca Sakti; Bekasi; e-mail:
christjodi@gmail.com

³Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini; Universitas Panca Sakti; Bekasi; e-mail:
@gmail.com

⁴Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini; Universitas Panca Sakti; Bekasi; e-mail:
rikaamelia.rahmaniyah@gmail.com

⁵Pascasarjana Pendidikan Anak Usia Dini; Universitas Panca Sakti; Bekasi; e-mail:
syarifahnurfadhila@gmail.com

Abstrak

Keunggulan penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan sosial emosional pada anak berkebutuhan khusus terbukti efektif karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terlupakan, dapat menumbuhkan imajinasi peserta didik, dapat mendorong kreativitas peserta didik yang menghasilkan potensi seni anak, dapat membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan. Faktor pendukung dari penggunaan metode bermain peran ini yaitu *learning support* dalam mendampingi siswa berkebutuhan khusus serta peran teman sebaya dalam membantu siswa-siswa berkebutuhan khusus dalam berinteraksi dan berkomunikasi dalam menjalani perannya, kendala yang dihadapi dari penggunaan metode bermain peran ini adalah anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif, memakan banyak waktu dan tempat, memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pendidik maupun peserta didik dan kebanyakan anak yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk melakukan suatu adegan tertentu, namun penggunaan metode bermain peran ini dapat mengatasi perkembangan anak berkebutuhan khusus, hal ini dilihat dan dibuktikan kemampuan berbahasa dan sosial emosional anak berkebutuhan khusus mengalami kemajuan yang signifikan. Bermain peran juga dapat dilaksanakan di rumah bersama orangtua agar proses stimulasi terlaksana secara berkesinambungan.

Kata Kunci: anak berkebutuhan khusus, sosial emosional, bermain peran

Abstract

The advantage of playing methods to enhance the social-emotional needs of special children is proven to be effective because they can provide unforgettable experiences, can foster learners' imaginations, can foster creativity that produces a child's potential art, can evoke passion and optimism in students, and generate a sense of mutuality. Learning support factors as to the use of this role-playing method is learning support in supporting special needs students and the role of peers in helping special needs students interact and communicate in their roles, the obstacle to using this role-playing method is that children are less active, more time and space, It takes a high degree of creativity and creativity from both educators and educators and most of the children designated as role players feel ashamed to perform a particular scene, but using this role-playing method can the development of special needs children, it has been seen and demonstrated that the language and social-emotional abilities of special needs children have advanced significantly. Role-playing can also be carried out at home with the parents so that the stimulation process can be carried out continuously.

Keywords: special needs child, social-emotional, role-playing

PENDAHULUAN

Lingkungan sosial akan berhubungan langsung dengan fungsi manusia sebagai makhluk sosial. Manusia terus berkomunikasi dengan satu sama lain, baik hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok. Sama halnya dengan anak-anak, interaksi anak dengan kelompok akan menentukan karakter seseorang. Apabila seseorang memiliki perasaan tenggang rasa maka orang tersebut akan lebih mudah memahami perasaan orang lain dan dapat memberikan motivasi untuk melakukan yang terbaik sehingga terbentuk hubungan baik sesuai aturan yang berlaku pada masyarakat.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa dan akan berkembang menjadi manusia dewasa seutuhnya, anak usia dini memiliki karakteristik (Kurniawan et al., 2020). Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu (*curiosity*) yang besar ditunjukkan dengan berbagai pertanyaan-pertanyaan kritis, menjadi pribadi yang unik ditunjukkan dengan kegemaran dalam melakukan berbagai kegiatan yang dilakukan secara berulang, seperti gemar berimajinasi dan berfantasi, memiliki sifat egosentris yang ditunjukkan melalui sikapnya yang cenderung menang sendiri, memiliki daya konsentrasi yang rendah, menghabiskan sebagian besar aktivitasnya untuk bermain, belum mampu menggambarkan sesuatu yang abstrak. Berdasarkan keunikan dalam pertumbuhan dan perkembangannya, anak usia dini perlu diarahkan agar seluruh aspek perkembangannya berkembang secara optimal yaitu aspek perkembangan nilai agama moral, nilai Pancasila, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, dan bahasa sebagai dasar pembentukan pribadi seutuhnya.

Selain itu, stimulasi pendidikan yang memiliki peranan penting untuk kehidupan anak usia dini adalah perkembangan sosial emosional. Perkembangan sosial emosional berhubungan dengan seluruh aspek perkembangan anak, salah satunya aspek pengelolaan emosinya. Peran pentingnya dalam hal penyesuaian diri baik pada kehidupan personal maupun sosial, pengelolaan emosi yang baik sehingga anak mampu menyesuaikan diri dan membangun interaksi yang baik dengan orang lain.

Hal ini, menjadi tantangan bagi guru untuk membantu setiap anak mencapai potensi perkembangan yang optimal namun, tantangan ini menjadi berlipat ganda bagi guru yang memiliki siswa berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus secara sederhana dapat diartikan sebagai anak yang memerlukan layanan khusus untuk menjalani kegiatan sehari-hari dengan baik. Menurut (Khairun Nisa et al., 2018), anak berkebutuhan khusus merupakan suatu kondisi yang berbeda dari rata-rata anak pada umumnya. Karakteristiknya pun berbeda. Salah satunya anak dengan hambatan sosial emosi.

Anak dengan hambatan sosial-emosional (anak dengan gangguan konsentrasi, kurang mandiri) adalah individu yang memiliki hambatan untuk kontrol emosi dan sosial. Penyandang disabilitas sering mengungkapkan perilaku menyimpang yang tidak sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku di sekitarnya. Anak berkebutuhan khusus dinyatakan mengganggu atau menghalangi, masalah perilaku ini membuat mereka kurang mampu beradaptasi dengan baik terhadap lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Sementara itu, orang lebih akrab dengan istilah anak-anak nakal, anak yang tidak bisa fokus, tidak bisa diam dan tidak bisa diatur.

Anak berkebutuhan khusus adalah anak berkebutuhan khusus yang berkaitan dengan perkembangan fisik, mental, emosional, sosial, atau kognitif. Mereka mungkin membutuhkan dukungan dan bantuan ekstra untuk belajar dan berkembang bersama anak-anak lain. Kebutuhan khusus tersebut dapat disebabkan oleh berbagai macam penyebab, seperti cacat fisik atau mental, gangguan perkembangan atau penyakit yang menghambat perkembangan anak. Anak berkebutuhan khusus memerlukan pengasuhan yang sesuai dengan kebutuhannya dan dukungan yang sesuai dari orang tua, guru, dan masyarakat agar dapat berkembang.

bermain peran dapat membantu meningkatkan kemampuan sosial emosional anak berkebutuhan khusus. Sedangkan disisi lain ada juga anak yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, hal ini juga banyak ditemukan di sekolah ketika anak tidak dapat mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan harapan.

Anak kesulitan belajar mengalami kesulitan juga dalam bersosialisasi dengan orang lain atau lingkungan, tapi itu tidak berarti mereka tidak bisa berhubungan atau berkomunikasi dengan semua orang. Dari hasil sebuah penelitian menunjukkan bahwa ternyata Anak dengan kesulitan belajar atau bersosialisasi jika mendapatkan stimulasi yang tepat maka anak bisa melakukannya, bisa beradaptasi bahkan memiliki hubungan sosialisasi dengan sangat baik ketika berkomunikasi dengan teman sebaya yang disukai. Namun, ABK memang mengalami apresiasi ini berbahaya baik bagi dirinya sendiri maupun bagi lingkungan sosialnya, dia tidak melihat dirinya sebagai apa-apa dalam membantu orang lain dan tidak peka terhadap kesulitan yang muncul ketika memiliki hubungan dengan dirinya. Anak ini menunjukkan sikap emosional yang labil, sehingga mereka sangat mudah marah karena hal-hal kecil. Anak cenderung berkelompok, di mana satu orang bertanggung jawab dan selalu dominan terhadap siswa lain, mengganggu siswa lain yang lemah, dan tidak jarang anak yang dominan ini akan mengganggu teman. Ketika ujian berlangsung, perilaku yang muncul pada siswa ini menunjukkan bahwa memang ada penyimpangan dari perilaku sosial dalam dirinya.

Peran guru dalam pembinaan dan pengaturan perilaku anak kesulitan belajar dibatasi oleh peran siswa itu sendiri dalam membentuk dan mengatur perilakunya. Peran teman dalam lingkungan sekolah sangat menguntungkan bagi motivasi dan keberhasilan perilakunya, karena biasanya mereka saling melengkapi dan membentuk persaingan yang sehat. Banyak pekerjaan yang harus dilakukan anak kesulitan belajar sebagai bentuk sosialisasi, misalnya dengan aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar, belajar kelompok setelah sekolah, dll. Melihat penyimpangan perilaku anak kesulitan belajar, maka seorang guru perlu segera diatasi, kemudian diperlukan tindakan untuk memperbaiki perilaku sosial anak kesulitan belajar.

Sebagaimana anak normal lainnya, ABK juga berhak memperoleh layanan pendidikan. Sejalan dengan prinsip *Educational for All* (pendidikan untuk semua) yang dijabarkan dalam UUD 1945 pasal 31 ayat 1 tentang pendidikan untuk Warga Negara Indonesia. Salah satu upaya untuk meningkatkan perilaku sosial siswa kesulitan belajar adalah bermain peran. Metode bermain peran adalah metode yang dilakukan dengan suatu kegiatan dengan penekanan utama pada watak atau sifat manusia. (Wahyuni et al., 2015) menjelaskan bahwa sosiodrama/bermain peran dilakukan untuk mengembangkan daya khayal/imajinasi, kemampuan berekspresi dan kreativitas anak terhadap tokoh-tokoh yang diperankan atau benda-benda yang ada di sekitar. (Inten, 2017) menyatakan bahwa melalui bermain peran, anak mencoba mengeksplorasi hubungan antara manusia dengan mengungkapkan dan mendiskusikannya bersama-sama, dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan strategi pemecahan masalah yang berbeda. Melakukan kegiatan bermain peran dapat dilakukan dalam situasi yang berbeda, termasuk di dalam kelas, namun pelaksanaan *role play* untuk anak sekolah dasar selalu membutuhkan pendampingan guru. Melalui *role play* ini diharapkan anak-anak belajar memahami peran yang mereka mainkan dan mampu membangun kerjasama serta mampu beradaptasi dengan lingkungan sosial.

Ekspresi emosi pada anak sangat mudah dengan cepat beralih dari satu bentuk ekspresi ke bentuk ekspresi lainnya. Anak yang sedang dalam keadaan bahagia bisa tiba-tiba segera berubah menjadi kemarahan atas sesuatu yang tidak menyenangkan. Di sisi lain, jika anak marah, dengan membujuk sesuatu bisa menjadi sukacita. Selain itu, ekspresi emosi yang baik pada anak dapat menyebabkan penilaian sosial yang menyenangkan, sementara ekspresi emosional negatif hal-hal yang tidak menguntungkan seperti kecemburuan, kemarahan atau ketakutan dapat menyebabkan penilaian negatif dari masyarakat tidak bahagia. Seorang anak yang berperilaku seperti itu akan di jauhi oleh teman-temannya, dihakimi sebagai seorang anak

yang cengeng, pemarah, atau nama panggilan lainnya. Ulasan yang didapat anak-anak di lingkungan dapat membentuk konsep diri yang negatif, dan pada akhirnya anak tidak dapat disesuaikan dengan lingkungan.

Berdasarkan uraian di atas maka tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan efektivitas metode bermain peran untuk meningkatkan sosial emosional pada anak berkebutuhan khusus (ABK) usia 6-8 tahun di SD Kupu-Kupu Jakarta Selatan. Penelitian dengan menggunakan metode bermain peran ini dilakukan di SD Kupu-kupu Jakarta Selatan pada Anak Berkebutuhan Khusus yang berusia 6-8 tahun. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian dilakukan dengan bantuan *learning support* atau guru pendamping. Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah Kepala Sekolah (KS), Wakil Kepala Sekolah bidang kurikulum (Wakakur). Guru (GR), *Learning Support* (LS), dan orang tua (OT). Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 29 Agustus sampai dengan 24 November 2022. Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan yang dilakukan ABK di masing-masing kelas bersama GR dan LS. Dari observasi awal peneliti mengambil kemampuan sosial emosional anak kelas satu-tiga (1-3) SD Kupu-kupu karena kemampuan tersebut akan berpengaruh dengan kemampuan berbahasa anak dan kemandirian. Dalam hal ini kemampuan berbahasa reseptif dan berbahasa ekspresif. Kemampuan berbahasa reseptif untuk Anak Berkebutuhan Khusus yang peneliti observasi masih sangat kurang sehingga berpengaruh dengan kemampuan sosial emosional anak. Metode bermain peran menjadi salah satu solusi untuk mengembangkan kemampuan berbahasa dan sosial emosional Anak Berkebutuhan Khusus di SD Kupu-kupu.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak setiap saat, terutama pada masa kanak-kanak. Demikian pula dalam pendidikan anak, belajar memerlukan kegiatan bermain dimana seseorang bermain, yaitu bermain. belajar melalui bermain, sehingga tidak hanya bermain, tetapi juga belajar mempercepat perkembangan anak, sehingga berkembang lebih baik lagi. Selain fakta bahwa bermain dapat meningkatkan perkembangan anak, anak suka meniru semua aktivitasnya.

Hal ini didukung dengan pernyataan yang menyatakan bahwa bermain merupakan hakikat setiap anak yang tidak dapat dipisahkan. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan alat dan kegiatan (bermain) baik sendiri maupun bersama teman dengan cara yang menimbulkan kegembiraan, kesenangan dan kenikmatan bagi anak. Setuju dengan itu, menurut (Eberle, 2014), lakon ini memiliki humor, seni, kepura-puraan, fantasi, kompetisi, dan perayaan, yang semuanya merupakan simulasi selektif dari variasi paradoks. Piaget (Hurlock, 1978) mengatakan bahwa permainan terdiri dari tanggapan berulang hanya untuk kesenangan fungsional. Selain kegembiraan, anak juga memperoleh keterampilan sosial.

Menurut Didaktik Metodik di TK Depdikbud: Metode Bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan. Sebagai individu manusia memiliki karakteristik yang khas dan unik yang tidak dimiliki oleh individu manapun. Sebagai makhluk sosial, senantiasa membutuhkan dan berhadapan dengan orang lain, sehingga muncul rasa sayang, percaya, benci, dan lain-lain terhadap orang lain.

Ada beberapa tahapan bermain yang menyatukan 10 keterampilan sosial yang digunakan untuk perkembangan sosial, antara lain:

1. Perilaku Tidak Manusiawi:
Melihat apa yang terjadi, tapi tidak melakukan apa-apa.
2. Perilaku di depan umum:
Melihat orang lain bermain.
3. Hanya pemain tunggal:
Terlibat secara aktif dengan mainan yang berbeda dari anak-anak lain.

4. Permainan paralel:
Bermain berdampingan tetapi tidak berinteraksi satu dengan yang lain dalam hal yang menyenangkan, seringkali menggunakan jenis bahan yang sama seperti balok atau boneka.
5. Permainan asosiasi:
Bermain, berbagi mainan, dan berinteraksi dengan anak yang lain, tetapi tanpa mengatur seluruh kelompok untuk mencapai tujuan bersama.
6. Kerjasama:
Bermain sebagai bagian dari grup dengan tujuan yang sama, seperti :. membangun, membuat bagian tiruan seperti "rumah" dengan peran yang ditetapkan, atau berolahraga (Levine & Munsch, 2010).

Tahapan Permainan Anak Menurut Tahapan Bermain Piaget menyebutkan ada tiga tahap yaitu

- 1) Permainan Fungsional/Sensori Motorik,
- 2) Permainan Simbolik/Rumah Peran,
- 3) Permainan Aturan

Penjelasannya adalah:

- 1) Permainan motorik fungsional/sensorik
Tahap ini terjadi pada anak-anak antara usia 0 dan 2 tahun. Selama waktu ini, anak-anak bermain dengan gerakan otot yang sederhana dan berulang yang bertepatan dengan tahap perkembangan kognitif sensorimotor.
- 2) *Symbolic play/role play*
Tahap ini terjadi pada anak sekitar usia 2,6 sampai 7 tahun. Anak-anak menggunakan benda sebagai milik atau mengambil peran yang berbeda dari anak-anak. Babak ini mengacu pada fase pengembangan dari operasi sebelumnya.
- 3) Bermain dengan aturan
Tahapan ini terjadi pada anak usia sekolah. Anak-anak menyetujui aturan sebelum permainan dimulai dan mereka menyetujui konsekuensi jika dia melanggarnya. Periode ini bertepatan dengan tahapan pengembangan operasi spesifik sebelumnya.

Oleh karena itu, kegiatan bermain tidak dapat dipisahkan dari kegiatan anak. Bermain membawa kegembiraan dan kebahagiaan bagi anak-anak. Bermain merupakan kodrat yang tidak dapat dipisahkan dari anak-anak. Permainan memiliki beberapa tahapan yaitu permainan sensori motorik, permainan peran dan permainan sesuai aturan. Dari ketiga fase tersebut, permainan yang tepat untuk anak usia 6-8 tahun adalah permainan peran.

Bermain peran

Permainan *role-play* (bermain peran) dimainkan oleh anak-anak karena permainan ini berhubungan dengan dunia fantasi atau fantasi mereka untuk membuat anak memainkan peran yang mereka mainkan, memiliki keterampilan berpikirnya yang luar biasa dengan baik dan lucu.

Permainan *role-play* sangat dekat dengan dunia anak-anak. Tahapan Permainan Piaget menyatakan bahwa anak-anak yang berusia 4 tahun dan usia sekolah berpartisipasi dalam permainan peran atau biasa disebut drama panggung konstruktif anak usia dini.

Anak-anak menyetujui aturan sebelum permainan dimulai dan mereka menyetujui konsekuensi jika ada yang melanggarnya. Periode ini bertepatan dengan tahapan pengembangan operasi spesifik sebelumnya. Oleh karena itu, kegiatan bermain tidak dapat dipisahkan dari kegiatan anak. Bermain membawa kegembiraan dan kebahagiaan bagi anak-anak. Bermain merupakan kodrat yang tidak dapat dipisahkan dari anak-anak. Permainan memiliki beberapa tahapan yaitu permainan sensori motorik, permainan peran dan permainan

sesuai aturan. Dari ketiga fase tersebut, permainan yang tepat untuk anak usia 5-6 tahun adalah *role play*. Dengan bermain peran, anak-anak dapat belajar berbagai hal yang ada di sekitar lingkungan anak.

Seperti yang telah dijelaskan oleh (Hurlock, 1978), bermain peran merupakan bentuk permainan aktif yang dilakukan oleh anak melalui perilaku dan bahasa yang jelas, sehingga untuk berbicara, terkait dengan materi atau situasi memiliki sifat yang berbeda dari yang sebenarnya. Bermain peran dapat digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran yang mengajarkan anak-anak untuk menunggu giliran dengan sabar, mengambil giliran dan berbagi (Bilmes, 2012).

(Yaumi, 2012) mendefinisikan bahwa bermain peran adalah metode untuk mengeksplorasi masalah dalam situasi sosial yang kompleks. Penjelasan lain untuk bermain peran ini adalah dalam kegiatan ini maupun dalam kegiatan sosiodrama namun, drama sosial membutuhkan kerja sama yang sinergis. Bermain peran merupakan model pembelajaran yang menekankan keterampilan siswa dalam menggambarkan pihak lain di kehidupan nyata (Kilgour et al., 2015).

Bermain peran atau *role play* adalah kegiatan dimana anak-anak memainkan peran sesuai dengan situasi atau topik yang telah ditentukan. Ini merupakan cara yang efektif untuk membantu anak-anak memahami dan memecahkan masalah serta mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Untuk anak-anak dengan kebutuhan khusus, bermain peran dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan yang mungkin sulit bagi mereka.

Ada beberapa teori yang mendukung penggunaan bermain peran dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, di antaranya adalah teori sosial kognitif dan teori sosial emosional. Teori sosial kognitif menyatakan bahwa anak belajar melalui imitasi dan menirukan tindakan orang lain, sedangkan teori sosial emosional menyatakan bahwa anak belajar melalui interaksi sosial dan pengalaman emosional.

Misalnya, dalam bermain peran dapat membantu anak-anak yang berkebutuhan khusus untuk memahami bagaimana cara bersosialisasi dengan orang lain atau membantu anak-anak dengan gangguan perkembangan bicara untuk berlatih berbicara. Untuk mengoptimalkan manfaat dari bermain peran bagi anak-anak dengan berkebutuhan khusus, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan:

1. Sesuaikan topik dengan kebutuhan dan minat anak: Pilih topik yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak, misalnya bermain peran sebagai dokter jika anak tersebut tertarik pada profesi tersebut atau bermain peran sebagai penjual makanan jika anak tersebut menyukai makanan.
2. Sesuaikan tingkat kesulitan: Pastikan topik yang dipilih sesuai dengan tingkat kesulitan yang sesuai untuk anak. Jangan terlalu mudah atau terlalu sulit.
3. Beri arahan yang jelas: Beri arahan yang jelas dan sederhana agar anak mudah memahami apa yang diharapkan.
4. Beri dukungan: Beri dukungan yang cukup bagi anak agar mereka merasa nyaman dan percaya diri saat bermain peran.
5. Jadikan ini sebagai kegiatan yang menyenangkan: Jadikan bermain peran sebagai kegiatan yang menyenangkan bagi anak agar mereka terdorong untuk terus berpartisipasi.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Berdasarkan definisinya, penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berfokus perhatian dengan beragam metode yang mencakup pendekatan interpretatif dan naturalistik terhadap subjek kajiannya (Putra & Dwilestari, 2012). Pada definisi ini, jelas bahwa penelitian kualitatif berfokus pada pendekatan yang bersifat sosial dan alamiah pada manusia, termasuk perilaku seseorang.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan atau menjelaskan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi tertentu dengan kata lain menggambarkan suatu gejala atau fenomena (Sanjaya, 2021). Penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai efektivitas metode bermain peran untuk meningkatkan sosial emosional pada anak berkebutuhan khusus (ABK) usia 6-8 tahun di SD Kupu-Kupu Jakarta Selatan secara mendalam dan komprehensif.

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah guru, *learning support*, kepala sekolah, wakil kepala sekolah, bidang kurikulum dan siswa berkebutuhan khusus. Data-data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui kegiatan wawancara, catatan lapangan, serta dokumentasi terkait dengan metode bermain peran dan sosial emosional anak berkebutuhan khusus (ABK). Data tersebut dapat diperoleh melalui sumber-sumber yang diperlukan dalam penelitian, yaitu sumber primer dan sumber sekunder.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi (Sugiyono, 2013). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Miles *and* Huberman yang dimulai dari reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan/verifikasi. Menurut (Sugiyono, 2013) mereduksi data berarti merangkum, memilih hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting sesuai tema. Sama halnya seperti menyaring data. Data yang diperoleh kemudian diklasifikasikan, membuang data yang tidak diperlukan dan mengorganisasikan data, sehingga kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi.

Kegiatan analisis data yang kedua yaitu penyajian data. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, tabel, hubungan antar kategori dan sejenisnya. Penyajian data yang biasa digunakan yaitu teks yang bersifat naratif. Kegiatan analisis data yang ketiga yaitu menarik kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal dalam penelitian kualitatif bersifat sementara dan berkembang setelah peneliti berada di lapangan. Apabila kesimpulan awal didukung dengan bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan, maka kesimpulan yang dikemukakan bersifat kredibel. Kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi merupakan peninjauan ulang tentang catatan lapangan untuk memastikan temuan dari data yang telah diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian di lapangan terhadap enam responden, empat responden memberikan jawaban terkait dengan stimulasi untuk ABK melalui bermain peran, responden menjawab bahwa dengan memberikan stimulasi melalui bermain peran atau *role play* ABK dapat berkomunikasi dengan secara ekspresif melalui bahasa lisan dan teramati juga ABK dapat berinteraksi secara mandiri ketika mereka mampu mendalami peran ketika bermain peran. Empat responden juga menjawab memberikan peran untuk ABK sesuai dengan kesukaan anak yang teramati pada kegiatan sehari-hari, salah satunya ketika ada ABK yang senang sekali dirinya disebut sebagai koki maka ketika bermain peran tersebut ABK diberikan peran menjadi seorang koki dengan restoran impiannya, empat responden juga menjawab bahwa kurikulum

bermain peran ini merupakan pengembangan dari kurikulum yang digunakan oleh sekolah sebagai dasar dalam proses pembelajaran. Sedangkan, dua responden menjawab kesulitan ketika menggunakan metode bermain peran ketika memberikan stimulasi kepada ABK dengan alasan bahwa ABK harus mampu memahami isi dari cerita yang akan diperankan selain itu juga jika stimulasi tidak diberikan oleh orang yang tepat maka aspek perkembangan yang akan dicapai kurang optimal.

Berdasarkan hasil penelitian diatas penelitian ini fokus pada efektivitas metode bermain peran untuk meningkatkan sosial emosional pada anak berkebutuhan khusus diperoleh data bahwa bermain peran menjadi metode dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berbahasa dan sosial emosional anak berkebutuhan khusus dengan bermain peran membantu ABK dalam proses pembelajaran, pada akhir semester di SD Kupu-kupu melaksanakan Gelar Griya dimana seluruh siswa berkolaborasi menampilkan peran dalam suatu cerita. Peran yang diberikan kepada ABK disesuaikan dengan kebutuhan serta kemampuan yang dimiliki. Proses latihan yang dilakukan melibatkan *learning support* dalam mendampingi siswa berkebutuhan khusus serta peran teman sebaya dalam membantu siswa-siswa berkebutuhan khusus dalam berinteraksi dan berkomunikasi dalam menjalani perannya. Proses persiapan gelar griya ini dilaksanakan setiap puncak tema akhir semester dan untuk ABK mendapatkan peran yang sesuai dengan kesukaan dari suatu peran yang biasa dilakukan pada kegiatan sehari-hari, termati ketika ABK menyukai suatu hal maka hal tersebut yang akan menjadi pilihan peran yang akan dimainkan ketika bermain peran.

SIMPULAN

Keunggulan penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan sosial emosional pada anak berkebutuhan khusus terbukti efektif di SD Kupu-kupu karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terlupakan, dapat menumbuhkan imajinasi peserta didik, dapat mendorong kreativitas peserta didik yang menghasilkan potensi seni anak, dapat membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan. Faktor pendukung dari penggunaan metode bermain peran ini yaitu *learning support* dalam mendampingi siswa berkebutuhan khusus serta peran teman sebaya dalam membantu siswa-siswa berkebutuhan khusus dalam berinteraksi dan berkomunikasi dalam menjalani perannya, kendala yang dihadapi dari penggunaan metode bermain peran ini adalah anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif, memakan banyak waktu dan tempat, memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pendidik maupun peserta didik dan kebanyakan anak yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk melakukan suatu adegan tertentu.

Namun dengan penggunaan metode bermain peran ini dapat mengatasi perkembangan anak berkebutuhan khusus di SD Kupu-kupu, hal ini dilihat dan dibuktikan kemampuan berbahasa dan sosial emosional anak berkebutuhan khusus mengalami kemajuan yang signifikan. Sebaiknya proses stimulasi bermain peran ini dapat dilakukan bersama dengan orang tua bukan hanya dengan teman sebaya saja sehingga stimulasi yang telah didapatkan di sekolah dari *learning support* dan guru dapat dilakukan juga oleh orang tua agar proses perkembangan yang ingin dicapai dari tujuan pembelajaran tercapai secara optimal dan sesuai dengan harapan.

REFERENSI

- Bilmes, J. (2012). *Beyond Behaviour Management: The Six Life Skills Children Need* (Second). Redleaf Press.
- Eberle, S. G. (2014). The Elements of Play Toward a Philosophy and a Definition of Play. *American Journal of Play*, 6(2), 214–233.
- Hurlock, E. B. (1978). *Child Development (Perkembangan Anak)*. Erlangga.
- Inten, D. N. (2017). Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 10(1), 109–120. <https://doi.org/10.29313/mediator.v10i1.2712>
- Khairun Nisa, Mambela, S., & Badiah, L. I. (2018). Karakteristik dan Kebutuhan Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Abadimas Adi Buana*. <https://doi.org/10.36456/abadimas.v2.i1.a1632>
- Kilgour, P. W., Reynaud, D., Northcote, M. T., & Marion Shields. (2015). Role-Playing as a Tool to Facilitate Learning, Self Reflection and Social Awareness in Teacher Education. *International Journal of Innovative Interdisciplinary Research*, 2(4), 8–20.
- Kurniawan, H., Marwany, & Laely, T. A. (2020). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Remaja Rosdakarya.
- Levine, L. E., & Munsch, J. (2010). *Child Development: An Active Learning Approach: An Active Learning Approach*. SAGE Publication. https://books.google.com/books?hl=zh-CN&lr=&id=AqXtFWGGemwC&oi=fnd&pg=PR1&dq=Laura+E.+Levine+and+Joyce+Munsch&ots=4XaT-I5L0m&sig=Oo7jHpBLDHWr1L2y5o1_cunW5mo
- Putra, N., & Dwilestari, N. (2012). *Penelitian Kualitatif: Pendidikan Anak Usia Dini*. Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2021). *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur, 4 ed.* Prenada Media.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In *Alfabeta*. Alfabeta.
- Wahyuni, M., Yuliantina, I., & Utin Ritayanti. (2015). *Pedoman Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Yaumi, M. (2012). *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Dian Rakyat.