

UPAYA MENINGKATKAN SIKAP SALING MENGHARGAI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI METODE BERMAIN PERAN

Nabila Azrina¹, Abdul Aziz Rusman^{2*}

^{1,2*} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

*Corresponding author. Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdan.

E-mail: nabila0308221010@uinsu.ac.id ¹⁾
azizrusman@uinsu.ac.id ^{2*)}

Received 11-06-2026; Received in revised form 21-06-2026; Accepted 30-06-2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan sikap saling menghargai pada anak-anak di Raudhatul Athfal (RA) AZRINA yang berusia 5 hingga 6 tahun melalui metode bermain peran. Latar belakang penelitian ini adalah keterampilan sosial-emosional anak yang lemah, yang ditunjukkan oleh ketidakmampuan mereka untuk berkolaborasi, menghargai teman sebaya, menggunakan bahasa yang sopan, dan mengatur emosi mereka dalam situasi sosial. Penelitian ini menggunakan teknik Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari dua siklus perencanaan, pelaksanaan aksi, observasi, dan refleksi. Sebanyak 20 anak dalam kelompok B 8 laki-laki dan 12 perempuan menjadi subjek penelitian. Lembar observasi tentang saling menghargai berfungsi sebagai alat utama Perolehan data penelitian ditempuh melalui penerapan beberapa teknik, yakni observasi, wawancara, dan penelusuran dokumen yang relevan dengan fokus penelitian. Tindakan dilakukan melalui kegiatan bermain peran, yang memberi anak-anak kesempatan untuk berinteraksi, bekerja sama, berkomunikasi, dan memahami perasaan orang lain dalam situasi yang menyerupai dengan kehidupan sehari-hari. Persentase rata-rata pencapaian meningkat dari 39% pada pra-siklus menjadi 58% pada Siklus I dan 91,2% pada Siklus II, yang menunjukkan peningkatan rasa saling menghargai. menurut temuan penelitian, Hasil ini menunjukkan bahwa anak-anak di RA AZRINA pada usia 5-6 tahun dapat meningkatkan sikap saling menghargai melalui metode bermain peran.

Kata Kunci: *Sikap Saling Menghargai; Bermain Peran; Anak Usia Dini; Penelitian Tindakan Kelas.*

ABSTRACT

This research aims to increase mutual respect among children at Raudhatul Athfal (RA) AZRINA aged 5 to 6 years through role-playing techniques. The background of this research is children's weak social-emotional skills, which are indicated by their inability to collaborate, respect peers, use polite language, and regulate their emotions in social situations. This research uses the Kemmis and McTaggart model of Classroom Action Research (PTK), which consists of two cycles of planning, action implementation, observation and reflection. A total of 20 children in group B, 8 boys and 12 girls, were research subjects. The observation sheet about mutual respect functions as the main tool. Obtaining research data is achieved through the application of several techniques, namely observation, interviews and searching for documents relevant to the research focus. Role-playing exercises, which give children the opportunity to connect, cooperate, communicate and understand the emotions of others in scenarios similar to real life, are used to carry out the action. The average percentage of achievement increased from 39% in pre-cycle to 58% in Cycle I and 91.2% in Cycle II, indicating increased mutual respect, according to research

findings. These results indicate that children at RA AZRINA aged 5 to 6 years benefit from a role-playing approach in developing mutual respect.

Keywords: *Mutual Respect Behavior; Role-Playing; Early Childhood; Classroom Action Research.*



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

A. PENDAHULUAN

Individu yang tumbuh dan berkembang dengan cepat sekitar usia 0-6 tahun termasuk dalam kategori anak usia dini. (Putri dan Khadijah, 2024) mendefinisikan masa usia dini sebagai masa emas (*golden age*) yang didefinisikan sebagai masa antara kelahiran hingga usia enam tahun. Perkembangan fisik dan psikologis yang cepat menjadi ciri tahap ini, yang memerlukan stimulus pendidikan yang tepat untuk menjamin bahwa seorang anak berkembang semaksimal mungkin. Seluruh perkembangan, yakni keagamaan dan etika, kemampuan motorik, fungsi kognitif, kemampuan berbahasa, keterampilan sosial serta emosional, dan bidang kesenian, memperlihatkan perkembangan yang cukup tinggi pada tahap ini. Untuk membentuk karakter, sikap, dan tingkah laku anak serta mempersiapkannya menghadapi tahap perkembangan selanjutnya, Oleh karena itu, diperlukan upaya edukatif serta pemberian stimulasi yang sesuai sejak usia dini. (Judijanto et al., 2025).

Perkembangan sosial-emosional adalah salah satu bidang pertumbuhan yang perlu dipertimbangkan. Anak-anak mulai belajar bagaimana bekerja sama dengan teman sebayanya, memahami norma-norma, berinteraksi dengan lingkungan sosial yang lebih luas, dan mengendalikan emosinya dalam berbagai keadaan sekitar usia 5 atau 6 tahun. Namun, anak-anak masih memiliki kecenderungan egosentris pada usia ini, dan seringkali kesulitan memahami pikiran dan perasaan orang lain (Syafnita dkk., 2023).

Tujuan menumbuhkan sikap saling menghargai pada anak-anak adalah membantu mereka belajar memahami, menghargai, dan menoleransi perbedaan dan sudut pandang orang lain. Pola pikir ini penting untuk pengembangan karakter anak karena menumbuhkan interaksi yang konstruktif dan hubungan dengan teman sebaya, orang dewasa, maupun masyarakat di lingkungan sekitar. Anak yang mengembangkan sikap tersebut cenderung memiliki kemampuan mendengarkan secara aktif, menunjukkan rasa empati, serta menghindari perilaku yang dapat menimbulkan luka batin bagi orang lain. Pertumbuhan sosial dan emosional anak bergantung pada sikap saling menghargai. Menurut (Azizah, B. A. et al., 2022) anak-anak yang berusia 5-6 tahun menunjukkan berbagai ciri sosial dan emosional, termasuk kemandirian, kemauan untuk berbagi dan membantu, menahan emosi, dan kepatuhan terhadap peraturan. Oleh karena itu,

menanamkan sikap saling menghargai sejak usia dini sangat penting untuk mengembangkan ikatan sosial yang sehat dan membangun lingkungan belajar yang baik.

Beberapa anak masih belum mampu menunjukkan sikap saling menghargai dengan sebaik-baiknya, menurut penelitian yang dilakukan di RA AZRINA, Dalam kegiatan pembelajaran, perilaku-perilaku seperti mengejek teman sebaya, menertawakan kesalahan temannya, tidak mau bekerja sama, dan kurang empati masih sering terjadi. Kondisi ini menunjukkan bahwa metodologi pembelajaran yang memerlukan keterlibatan langsung dalam berbagai aktivitas sosial agar mampu mengonstruksi pemahaman mengenai nilai-nilai sosial sekaligus menumbuhkan karakter yang menjunjung tinggi sikap saling menghargai.

Perumusan kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini merupakan landasan penting dalam pembentukan kemampuan sosial peserta didik. Dalam kerangka ini, guru berfungsi sebagai fasilitator yang dapat menjadi pengalaman belajar sehingga anak mampu memahami dan menghayati nilai-nilai sosial secara reflektif. Pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman nyata dipandang lebih representatif dalam menanamkan pemahaman sosial karena anak memperoleh kesempatan untuk mengalami sendiri situasi yang dipelajari (Asti Widiastuti dkk., 2023). Salah satu pendekatan yang memiliki relevansi tinggi adalah metode bermain peran. melalui metode ini, anak diberi kesempatan untuk memerankan berbagai situasi yang menyerupai kehidupan sehari-hari sehingga mereka dapat memahami perasaan orang lain, membangun kemampuan berkomunikasi, serta saling bekerja sama dengan teman.

Rangkaian hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya memperlihatkan bahwa penggunaan metode bermain peran memiliki implikasi penting terhadap pembentukan kemampuan sosial anak usia dini. Penelitian Eniyawati dkk. (2022) menunjukkan adanya peningkatan kompetensi sosial, terutama pada dimensi empati dan kemampuan beradaptasi dengan kelompok sebaya. Sementara itu, Maryam dkk. (2025) menemukan bahwa penerapan metode tersebut memperkuat keterampilan bekerja sama sekaligus memperluas kualitas interaksi sosial anak. Harianja dkk. (2023) mengatakan bahwa aktivitas bermain peran berdampak positif terhadap perkembangan sosial-emosional peserta didik usia dini. Temuan tersebut diperkuat oleh (Aini dkk., 2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas bermain efektif mengaktivasi kapasitas sosial anak melalui pengalaman belajar yang kolaboratif, komunikatif, dan partisipatif.

Namun, penelitian-penelitian ini lebih banyak berfokus pada peningkatan kerja sama, keterampilan sosial, dan perkembangan sosio-emosional secara keseluruhan. Masih belum banyak penelitian yang secara khusus meneliti bagaimana anak-anak yang berusia 5-6 tahun memperoleh sikap saling menghargai. Selain itu, masih kurang penelitian tindakan di kelas yang meneliti seberapa efektif teknik bermain peran dalam mengajarkan anak-anak tentang sikap saling menghargai. Menurut (Arisnaini, 2021), guru sangat penting dalam membantu anak-anak mengembangkan sikap saling

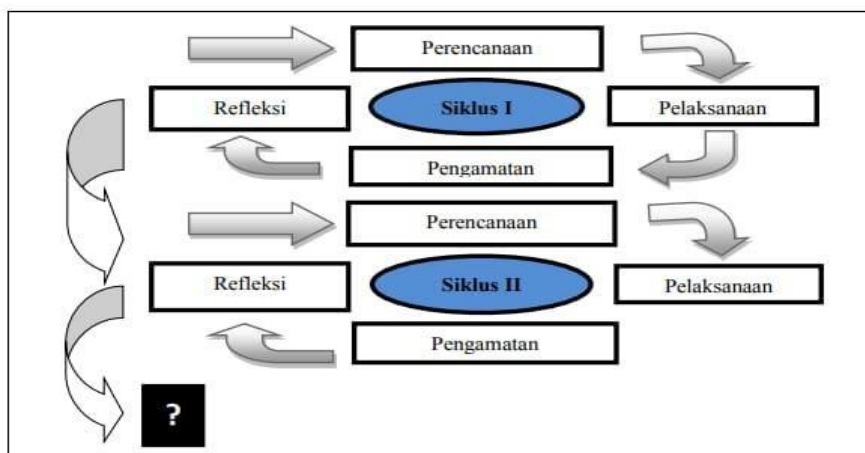
menghargai melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang disengaja. Oleh karena itu, diperlukan lebih banyak penelitian untuk menentukan cara terbaik untuk menumbuhkan pola pikir ini.

Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, diperlukan penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan sikap saling menghargai pada anak usia 5–6 tahun. Argumen tersebut sejalan dengan temuan (Anggowa et al., 2025) yang menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang berpihak pada karakteristik perkembangan anak memiliki peranan penting dalam membentuk perilaku toleransi dan sikap saling menghargai sejak masa kanak-kanak awal. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pemanfaatan kegiatan bermain peran sebagai sarana untuk meningkatkan sikap saling menghargai pada anak usia 5 -6 tahun.

B. METODOLOGI

Berlandaskan pada model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (1988), penelitian ini menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research/ CAR*). Pendekatan ini tersusun atas empat tahapan yang bersifat secara teratur dan saling berkesinambungan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Penerapan model tersebut dimaksudkan untuk merealisasikan tujuan penelitian yang telah dirumuskan sekaligus mengoptimalkan mutu proses pembelajaran di kelas. Setiap langkah diselesaikan secara teratur dan konsisten. Setelah menyelesaikan tindakan dan observasi, peneliti melakukan tahap refleksi dengan meninjau temuan untuk menilai seberapa baik kegiatan tersebut diimplementasikan dan membuat rencana untuk perbaikan siklus di masa mendatang. Proses ini diulang hingga peningkatan yang diinginkan dalam implementasi pembelajaran tercapai.

Penjelasan tahapan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kemmis dan McTaggart disajikan dalam ilustrasi berikut.



Gambar 1. Model Siklus PTK oleh Kemmis dan Mc Taggart

Penelitian ini dilaksanakan di RA AZRINA yang berlokasi di Jl. Marelan Raya Pasar II No. 28 7 B, Rengas Pulau, Kecamatan Medan Marelan, Kota Medan, Sumatera Utara. penelitian ini terdiri dari 20 orang anak pada kelas Ar-Rahim, yang terdiri dari 8 peserta didik laki-laki serta 12 peserta didik perempuan. Penelitian ini berlangsung pada rentang waktu April 2026.

Observasi, wawancara, dan dokumentasi termasuk di antara metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Alat utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang dimaksud untuk mengevaluasi bagaimana anak-anak yang berusia 5-6 tahun meningkatkan sikap saling menghargai selama kegiatan bermain peran.

Indikator perkembangan anak usia dini tentang saling menghargai menjadi dasar pengembangan alat observasi. Dalam penelitian ini, indikator yang digunakan terkumpul sebagaimana tercantum pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Kreativitas Anak

| No. | Aspek | Indikator |
|-----|---------------------------------|---|
| 1. | Toleransi dan Empati | a. Anak mampu menerima perannya dengan baik dan tidak merendahkan peran yang lain b. Anak mampu meminta maaf pada temannya saat di ejek/hina |
| 2. | Komunikasi dan Sopan Santun | a. Anak mampu menegur temannya dengan bahasa yang baik dan tidak membentak / marah b. Anak mampu menggunakan bahasa yang baik, dan kata-kata yang santun seperti mengucapkan terima kasih, maaf dan tolong |
| 3. | Interaksi sosial dan Kolaborasi | a. Anak mampu berinteraksi secara aktif dengan teman sebayanya saat kegiatan bercerita b. Anak mampu bekerja sama dengan temannya saat kegiatan bercerita |
| 4. | Pengendalian Diri | a. Anak mampu mengikuti aturan dan instruksi gurunya saat kegiatan bercerita b. Anak mampu menahan emosi (tidak marah) apabila ada temannya yang melakukan kesalahan (Syahfitri dkk., 2024). |

Skala perkembangan anak usia dini dengan empat kategori Belum Berkembang (BB) dengan skor 1, Mulai Berkembang (MB) dengan skor 2, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan skor 3, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan skor 4 digunakan untuk evaluasi. Sebelum dan sesudah latihan belajar bermain peran, skor setiap anak digunakan untuk menilai tingkat rasa hormat mereka satu sama lain.

| LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN | | B. Instrumen Penelitian | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---------------------------------|---|----|-------|-----------|-----------|--|--|----|----|-----|-----|----|----------------------|--|--|--|--|--|----|-----------------------------|--|--|--|--|--|----|---------------------------------|---|--|--|--|--|----|-------------------|---|--|--|--|--|
| Judul Penelitian : Upaya Meningkatkan Sikap Saling Menghargai Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Peran Nama Peneliti : Nabila Azma Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jenis Instrumen : Lembar Observasi Kemampuan Sikap Menghargai Nama Validator : Raisah Armayanti Nasution, M.Pd. A. Petunjuk 1. Lembar validasi di isi oleh Bapak/Ibu ahli instrumen penelitian 2. Berilah tanda "ceklik" pada kolom yang sesuai dengan kemampuan sikap menghargai anak untuk memberikan skor terhadap kemampuan yang di telusurnya. Kriteria Penilaian: BB: Belum Berkembang MB: Mulai Berkembang BSH: Berkembang Sesuai Harapan BSB: Berkembang Sangat Baik Nama Sekolah : _____ Nama Anak : _____ Usia : _____ Guru Penilai : _____ Tanggal Penilaian: _____ | | <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">No</th> <th rowspan="2">Aspek</th> <th rowspan="2">Indikator</th> <th colspan="3">Penilaian</th> </tr> <tr> <th>BB</th> <th>MB</th> <th>BSH</th> <th>BSB</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Toleransi dan Empati</td> <td>a. Anak mampu menerima perannya dengan baik dan tidak merendahkan peran yang lain b. Anak mampu meminta maaf pada temannya saat di ejek/biasa</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Komunikasi dan Sopan Santun</td> <td>a. Anak mampu menegur temannya dengan bahasa yang baik dan tidak membentak / marah b. Anak mampu menggunakan bahasa yang baik, dan kata-kata yang santun seperti mengucapkan terima kasih, maaf, dan tolong</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Interaksi Sosial dan Kolaborasi</td> <td>a. Anak mampu berinteraksi secara aktif dengan temannya saat kegiatan bercerita b. Anak mampu bekerja sama dengan temannya saat kegiatan bercerita</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>Pengendalian Diri</td> <td>a. Anak mampu mengikuti aturan dan instruksi gurunya saat kegiatan bercerita b. Anak mampu menahan emosi (tidak marah) apabila ada temannya yang melakukan kesalahan</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> | No | Aspek | Indikator | Penilaian | | | BB | MB | BSH | BSB | 1. | Toleransi dan Empati | a. Anak mampu menerima perannya dengan baik dan tidak merendahkan peran yang lain b. Anak mampu meminta maaf pada temannya saat di ejek/biasa | | | | | 2. | Komunikasi dan Sopan Santun | a. Anak mampu menegur temannya dengan bahasa yang baik dan tidak membentak / marah b. Anak mampu menggunakan bahasa yang baik, dan kata-kata yang santun seperti mengucapkan terima kasih, maaf, dan tolong | | | | | 3. | Interaksi Sosial dan Kolaborasi | a. Anak mampu berinteraksi secara aktif dengan temannya saat kegiatan bercerita b. Anak mampu bekerja sama dengan temannya saat kegiatan bercerita | | | | | 4. | Pengendalian Diri | a. Anak mampu mengikuti aturan dan instruksi gurunya saat kegiatan bercerita b. Anak mampu menahan emosi (tidak marah) apabila ada temannya yang melakukan kesalahan | | | | |
| No | Aspek | Indikator | | | | Penilaian | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | BB | MB | BSH | BSB | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. | Toleransi dan Empati | a. Anak mampu menerima perannya dengan baik dan tidak merendahkan peran yang lain b. Anak mampu meminta maaf pada temannya saat di ejek/biasa | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. | Komunikasi dan Sopan Santun | a. Anak mampu menegur temannya dengan bahasa yang baik dan tidak membentak / marah b. Anak mampu menggunakan bahasa yang baik, dan kata-kata yang santun seperti mengucapkan terima kasih, maaf, dan tolong | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. | Interaksi Sosial dan Kolaborasi | a. Anak mampu berinteraksi secara aktif dengan temannya saat kegiatan bercerita b. Anak mampu bekerja sama dengan temannya saat kegiatan bercerita | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. | Pengendalian Diri | a. Anak mampu mengikuti aturan dan instruksi gurunya saat kegiatan bercerita b. Anak mampu menahan emosi (tidak marah) apabila ada temannya yang melakukan kesalahan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Gambar 2. Intrumen Penelitian

Raisah Armayanti Nasution, M.Pd., seorang ahli instrumen, menyetujui instrumen lembar observasi untuk saling menghargai pada anak sebelum digunakan dalam penelitian ini. Untuk memastikan bahwa instrumen tersebut sesuai untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data, validasi dilakukan untuk mengkonfirmasi bahwa indikator, item observasi, dan tujuan penelitian selaras.

Untuk mengevaluasi hasil dari tindakan kelas yang dilakukan, data yang dikumpulkan melalui teknik Data yang telah dikumpulkan kemudian diproses melalui teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk mendapatkan interpretasi yang tepat selama penelitian berlangsung. Hasil observasi selama kegiatan pembelajaran dimanfaatkan sebagai dasar pertimbangan dalam menganalisis temuan penelitian. Rumus berikut kemudian digunakan untuk memproses data menggunakan teknik perhitungan persentase:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase hasil pengamatan

F = Jumlah skor yang diperoleh anak

N = Jumlah skor maksimal

Penilaian perkembangan sikap saling menghargai anak dikategorikan berdasarkan rentang persentase sebagai berikut:

Tabel 2. Indikator Persentase Keberhasilan

| Persentase | Kriteria |
|------------|---------------------------------|
| 76% – 100% | BSB (Berkembang Sangat Baik) |
| 51% – 75% | BSH (Berkembang Sesuai Harapan) |
| 26% – 50% | MB (Mulai Berkembang) |
| 0% – 25% | BB (Belum Berkembang) |

Suatu penelitian dikatakan memenuhi kriteria keberhasilan apabila setiap anak yang mencapai kategori perkembangan Berkembang Sangat Baik (BSB) berada pada rentang 75% sampai dengan 100%. Jika kondisi tersebut terpenuhi, maka penerapan metode bermain peran dapat diinterpretasikan efektif dalam menumbuhkan sikap saling menghargai di kalangan anak.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dimaksudkan sebagai sistematis untuk meningkatkan sikap saling menghargai antar anak usia 5 sampai 6 tahun di RA AZRINA, yang berlokasi di Jl. Marelان Raya Pasar II No. 287 B, Rengas Pulau, Kecamatan Medan Marelان, Kota Medan, Sumatera Utara. 12 perempuan dan 8 laki-laki, berjumlah 20 siswa kelas B, ikut serta dalam penelitian ini. Lembar observasi merupakan alat utama yang digunakan pada setiap pertemuan untuk melihat perkembangan sikap saling menghargai pada anak melalui latihan bermain peran. Metode pengumpulan data lainnya meliputi observasi, wawancara, dan perekaman.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2026 dengan tahapan pra siklus pada tanggal 21–22 April 2026, Siklus I pada tanggal 23–28 April 2026, serta Siklus II pada tanggal 29–30 April 2026. Proses pengumpulan data dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung melalui pengisian lembar observasi yang memuat indikator sikap saling menghargai anak, serta didukung oleh dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Tahapan kegiatan pembelajaran pada penelitian ini dilakukan melalui kegiatan bermain peran yang meliputi: (1) menyiapkan skenario dan media bermain peran, (2) menjelaskan aturan dan peran masing-masing anak, (3) membagi peran kepada anak, (4) melaksanakan kegiatan bermain peran secara berkelompok, dan (5) memberikan penguatan serta apresiasi kepada anak yang mampu menunjukkan sikap saling menghargai selama kegiatan berlangsung.

Adapun hasil penelitian yang akan diuraikan meliputi pelaksanaan dan hasil pada pra siklus, Siklus I, dan Siklus II.

Pra Siklus

Sebelum tindakan diberikan, peneliti pada tahap permulaan melaksanakan pengamatan pendahuluan (pra siklus) pada tanggal 21–22 April 2026 untuk mengetahui kemampuan awal sikap saling menghargai anak sebelum diterapkan metode bermain peran di RA AZRINA. Observasi dilakukan pada seluruh anak kelas B dengan mengaplikasikan instrumen pengamatan yang dikembangkan mengacu pada indikator yang telah ditetapkan yaitu toleransi, empati, kesantunan, komunikasi, interaksi sosial, dan pengendalian diri. Temuan observasi yang diperoleh pada fase pra siklus ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Rata-rata Persentase Pra Siklus

| No | Nama Siswa | Persentase (%) | Keterangan |
|----|------------|----------------|------------|
| 1 | AAA | 45% | MB |
| 2 | AN | 40% | MB |
| 3 | AMF | 42% | MB |
| 4 | AMK | 43% | MB |
| 5 | AI | 46% | MB |
| 6 | AWAR | 50% | MB |
| 7 | CSP | 39% | MB |
| 8 | DNO | 46% | MB |
| 9 | HRS | 46% | MB |
| 10 | IR | 25% | BB |
| 11 | GPH | 39% | MB |
| 12 | KPS | 25% | BB |
| 13 | KAB | 46% | MB |
| 14 | NKA | 43% | MB |
| 15 | MA | 22% | BB |
| 16 | MGA | 43% | MB |
| 17 | MSS | 40% | MB |
| 18 | SS | 39% | MB |
| 19 | TUS | 36% | MB |
| 20 | SMP | 16% | BB |

Hasil pengukuran awal sebagaimana disajikan pada Tabel 3 memperlihatkan bahwa penguasaan peserta didik berada pada tahap perkembangan Mulai Berkembang (MB), yaitu sebanyak 16 individu, sementara 4 peserta didik lainnya masih berada pada taraf Belum Berkembang (BB). Pada fase ini belum teridentifikasi adanya peserta didik yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) maupun Berkembang Sangat Baik (BSB). Adapun rata-rata capaian pra tindakan berada pada kisaran 39%, yang menunjukkan bahwa dimensi kemampuan sikap saling menghargai peserta didik masih terfokus pada level awal perkembangan. Kondisi tersebut merefleksikan bahwa sikap saling menghargai belum mengalami penguatan yang signifikan, sehingga memerlukan rekayasa pembelajaran yang lebih terarah, berkesinambungan, serta menitik beratkan pada dinamika interaksi sosial peserta didik.

Berdasarkan temuan awal pada tahap pra siklus, masih dijumpai sejumlah besar anak yang belum mampu menunjukkan perkembangan kemampuan saling menghargai secara optimal. Hal tersebut tampak dari masih rendahnya kemampuan anak dalam menerima perannya dengan baik dan tidak merendahkan peran teman, belum terbiasanya anak meminta maaf saat diejek atau dihina, belum terbiasanya anak menggunakan bahasa yang santun seperti mengucapkan terima kasih, maaf, dan tolong serta menegur teman dengan baik, masih kurangnya kemampuan anak dalam berinteraksi secara aktif dan bekerja sama dengan teman saat kegiatan bercerita, serta belum berkembangnya

kemampuan anak dalam mengikuti aturan dan instruksi guru serta menahan emosi ketika menghadapi kesalahan teman.

Berdasarkan temuan ini, peneliti kemudian membuat rencana aksi untuk Siklus I yang menggunakan permainan peran untuk membantu anak-anak membangun kemampuan saling menghargai. Pada tahap ini, peneliti membuat sumber belajar, membuat skenario permainan peran yang berkaitan dengan tema pembelajaran, membuat lembar observasi, memberikan penjelasan kepada anak-anak tentang pedoman kegiatan, dan memberikan contoh permainan peran yang efektif. Untuk mendorong anak-anak berinteraksi dengan teman-teman mereka, berpartisipasi lebih aktif, dan menunjukkan perilaku sosial yang lebih baik selama kegiatan pembelajaran, peneliti juga memberikan dorongan dan penguatan positif.

Siklus I

Setelah tahapan pra-siklus direalisasikan, penelitian berlanjut ke Siklus I yang berlangsung pada rentang waktu 23 hingga 28 April 2026. Pada fase ini, peneliti mengoperasionalkan aktivitas pembelajaran yang berlandaskan pada desain instruksional yang telah diformulasikan pada tahap perencanaan. Kegiatan pembelajaran difokuskan pada upaya meningkatkan sikap saling menghargai anak melalui penerapan metode bermain peran di RA AZRINA.

Pembelajaran pada Siklus I dilaksanakan melalui kegiatan bermain peran dengan tema “Pesta Buah Persahabatan di Hutan”, yang dirancang untuk menanamkan nilai toleransi, empati, komunikasi, interaksi sosial, serta pengendalian diri pada anak usia dini dalam konteks kerja sama kelompok. Berdasarkan pelaksanaan tindakan tersebut, diperoleh hasil pengamatan bahwa perkembangan sikap saling menghargai anak mulai menunjukkan perubahan dibandingkan kondisi pra siklus. Walaupun masih terdapat peserta didik yang belum mencapai perkembangan optimal dan masih berada pada kategori mulai berkembang, penggunaan metode bermain peran terbukti menghadirkan pengaruh konstruktif terhadap perkembangan perilaku sosial anak.

Pada pelaksanaan Siklus I, guru menyiapkan perangkat pembelajaran berupa skenario bermain peran, media pembelajaran, serta lembar observasi. Kegiatan diawali dengan guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan aturan dalam bermain peran kepada anak. Selanjutnya, anak diberikan contoh melalui arahan guru mengenai cara memerankan suatu tokoh dalam situasi sosial sederhana yang berkaitan dengan sikap saling menghargai. Tahap berikutnya, anak-anak diklasifikasikan ke dalam kelompok belajar yang telah ditetapkan melaksanakan aktivitas bermain peran berdasarkan skenario yang telah dirancang sebelumnya oleh guru. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, guru menyampaikan penguatan disertai pemberian apresiasi kepada anak yang konsisten menunjukkan perilaku positif selama kegiatan berlangsung. Hasil pengumpulan data pada Siklus I diuraikan sebagai berikut.

Tabel 4. Rata-rata Persentase Siklus I

| No | Nama Siswa | Persentase (%) | Keterangan |
|----|------------|----------------|------------|
| 1 | AAA | 57,14% | BSH |
| 2 | AN | 64,29% | BSH |
| 3 | AMF | 57,14% | BSH |
| 4 | AMK | 57,14% | BSH |
| 5 | AI | 64,29% | BSH |
| 6 | AWAR | 64,29% | BSH |
| 7 | CSP | 57,14% | BSH |
| 8 | DNO | 75,00% | BSH |
| 9 | HRS | 64,29% | BSH |
| 10 | IR | 50,00% | MB |
| 11 | GPH | 60,71% | BSH |
| 12 | KPS | 50,00% | MB |
| 13 | KAB | 64,29% | BSH |
| 14 | NKA | 60,71% | BSH |
| 15 | MA | 46,43% | MB |
| 16 | MGA | 57,14% | BSH |
| 17 | MSS | 60,71% | BSH |
| 18 | SS | 53,57% | BSH |
| 19 | TUS | 57,14% | BSH |
| 20 | SMP | 46,43% | MB |

Merujuk pada informasi yang ditampilkan dalam Tabel 4, sebanyak 18 anak telah berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sementara 2 anak lainnya masih tergolong dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Pada tahap Siklus I belum terdapat anak yang memperoleh capaian dominan pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Rata-rata hasil perkembangan pada Siklus I mengalami eskalasi dibandingkan kondisi awal (pra siklus), yaitu mencapai 58% dengan klasifikasi Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Kondisi tersebut merefleksikan adanya perkembangan kemampuan anak dalam mengikuti kegiatan bermain peran, meningkatnya penghargaan terhadap teman, serta bertambahnya keberanian untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan teman sebaya.

Pada pelaksanaan Siklus I, guru menyediakan gambar pohon, buah-buahan dari kardus, dan keranjang buah serta media pembelajaran berupa gambar hewan yang dikenakan di kepala anak. Peserta didik tampak bersemangat dalam menjalankan setiap tahapan kegiatan bermain peran. Melalui kegiatan tersebut, anak mulai mampu menerima perannya dengan baik dan tidak merendahkan peran teman yang lain, mulai menunjukkan sikap empati dengan menghargai teman, mulai berinteraksi secara aktif dan bekerja sama

dengan teman selama kegiatan berlangsung, serta mulai menggunakan bahasa yang lebih santun dalam berkomunikasi seperti mengucapkan terima kasih, maaf, dan tolong serta menegur teman dengan baik.

Walaupun telah terjadi perkembangan, Temuan observasi memperlihatkan bahwa sebagian anak belum sepenuhnya menampakkan kestabilan dalam penerapan keterampilan interaksi sosial. Anak-anak tersebut masih membutuhkan arahan pendidik dalam proses internalisasi ketentuan serta dalam mengeksekusi setiap langkah kegiatan sesuai instruksi yang ditetapkan. Di samping itu, kemampuan anak dalam menunjukkan respons aktif berupa meminta maaf ketika memperoleh ejekan maupun perlakuan yang kurang menyenangkan belum berkembang secara optimal. Regulasi emosi ketika menghadapi kesalahan teman atau kondisi yang memicu ketidaknyamanan juga masih memerlukan penguatan. Mengacu pada hasil kegiatan tindakan yang dilaksanakan pada Siklus I, kemampuan perilaku saling menghargai pada anak mengalami peningkatan, namun efektivitas tindakan masih perlu dioptimalkan melalui penyempurnaan strategi pembelajaran pada Siklus II.

Siklus II

Siklus II yang berlangsung pada 29–30 April 2026 merupakan fase lanjutan yang didasarkan pada hasil evaluasi reflektif pada siklus sebelumnya. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, diketahui bahwa sejumlah anak masih belum menunjukkan ketercapaian kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) secara komprehensif pada seluruh indikator perilaku saling menghargai. Sebagai respons terhadap kondisi tersebut, peneliti mengoptimalkan rancangan pembelajaran melalui modifikasi strategi bermain peran agar memberikan pengalaman belajar yang lebih autentik, partisipatif, dan memperkaya dinamika interaksi sosial peserta didik.

Pembelajaran pada Siklus II mengangkat tema “Kita Semua Bersaudara” dengan subtema “Kebersamaan” melalui kegiatan bermain peran bertema “Indahnya Saling Menghargai: Anti Perundungan”. Menurut (Masitoh, 2024), pembelajaran berbasis pengalaman langsung seperti bermain peran dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap sikap saling menghargai melalui nilai sosial karena anak terlibat secara aktif dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata.

Dalam tahapan ini, guru memanfaatkan media pembelajaran berupa atribut bergambar hewan yang dikenakan pada kepala anak beserta media *magnetic stick* sebagai sarana untuk memperkuat interaksi dan kerja sama antar anak. Selain itu, skenario bermain peran diperluas dengan melibatkan lebih banyak anak dalam satu kelompok, yaitu sekitar 10 anak dalam satu kegiatan inti. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan sikap saling menghargai dan memperbanyak interaksi sosial sehingga peluang munculnya sikap saling menghargai menjadi lebih tinggi dan lebih baik. Mengacu pada temuan (Rahmawati, 2025) interaksi sosial dalam aktivitas pembelajaran anak usia dini memiliki implikasi positif terhadap pengembangan empati sekaligus kapabilitas kolaboratif peserta didik. Adapun capaian observasi pada Siklus II ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 5. Rata-rata Persentase Siklus II

| No | Nama Siswa | Persentase (%) | Keterangan |
|----|------------|----------------|------------|
| 1 | AAA | 93,8% | BSB |
| 2 | AN | 90,6% | BSB |
| 3 | AMF | 100% | BSB |
| 4 | AMK | 100% | BSB |
| 5 | AI | 96,9% | BSB |
| 6 | AWAR | 100% | BSB |
| 7 | CSP | 100% | BSB |
| 8 | DNO | 96,9% | BSB |
| 9 | HRS | 93,8% | BSB |
| 10 | IR | 70,2% | BSH |
| 11 | GPH | 93,8% | BSB |
| 12 | KPS | 96,9% | BSB |
| 13 | KAB | 96,9% | BSB |
| 14 | NKA | 93,8% | BSB |
| 15 | MA | 72,5% | BSH |
| 16 | MGA | 89,3% | BSB |
| 17 | MSS | 87,5% | BSB |
| 18 | SS | 90,6% | BSB |
| 19 | TUS | 87,5% | BSB |
| 20 | SMP | 74,0% | BSH |

Berdasarkan paparan data pada Tabel 5, mayoritas subjek penelitian menunjukkan capaian perkembangan pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), yaitu sebanyak 17 anak atau setara dengan 85% dari keseluruhan sampel. Di sisi lain, sebanyak 3 anak (15%) telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Temuan tersebut sekaligus memperlihatkan bahwa tidak terdapat subjek yang masih terklasifikasi dalam kategori Mulai Berkembang (MB) ataupun Belum Berkembang (BB).

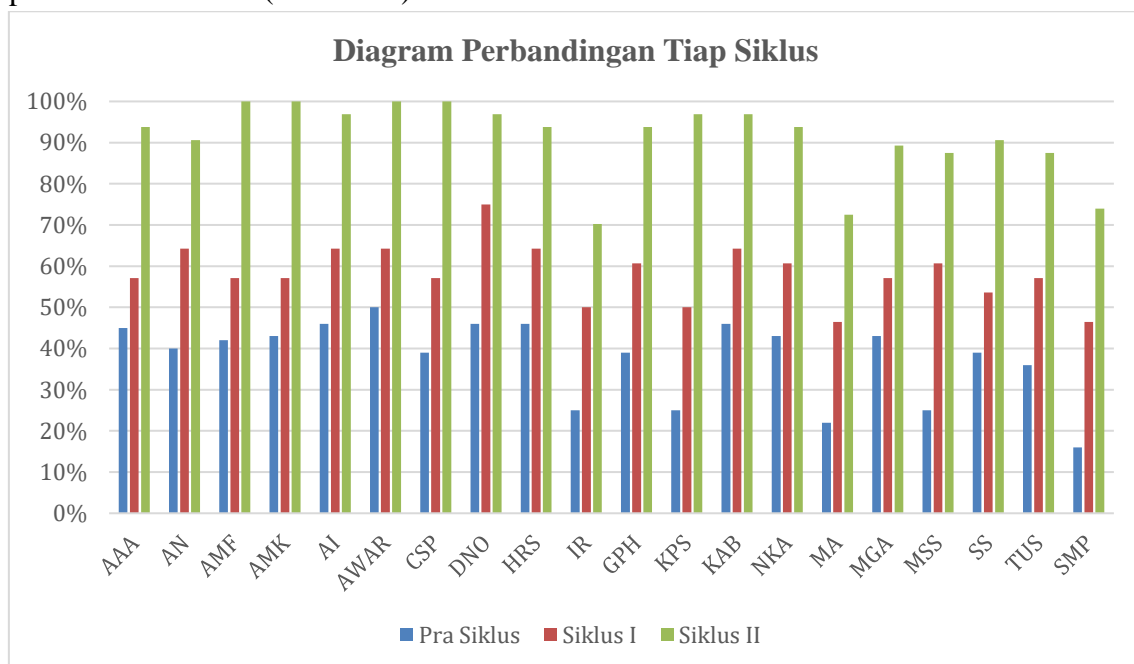
Memasuki Siklus II, peserta didik telah memperlihatkan potensi dalam mengimplementasikan seluruh tahapan aktivitas bermain peran sebagaimana diarahkan oleh pendidik. Aspek perkembangan sosial mengalami akselerasi yang cukup nyata, ditandai dengan meningkatnya kemampuan berkolaborasi, mengapresiasi pandangan rekan sebaya, mengedepankan kesantunan berbahasa dalam proses komunikasi, serta memegang peran secara bertanggung jawab tanpa menimbulkan konflik antar peserta. Lebih lanjut, anak memperlihatkan intensitas interaksi yang lebih tinggi disertai gairah belajar yang semakin kuat selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil pelaksanaan Siklus II, tampak adanya capaian pembelajaran yang cukup substansial dibandingkan dengan Siklus I. Peserta didik memperlihatkan sikap

belajar yang lebih mandiri, kepercayaan diri yang meningkat, serta kompetensi kerja sama kelompok yang semakin baik.. Anak juga menunjukkan kemampuan sosial yang semakin matang, seperti saling membantu, berbagi tugas dalam kelompok, menghormati teman saat berbicara, serta mampu mengendalikan emosi ketika menghadapi perbedaan pendapat atau situasi yang kurang sesuai dengan keinginannya.

Selain itu, pada kegiatan Siklus II anak diberikan kesempatan untuk melakukan refleksi sederhana mengenai pengalaman yang diperoleh selama bermain peran. Melalui kegiatan tersebut, anak dapat menceritakan kembali pengalaman mereka dalam bekerja sama, menghargai teman, dan menyelesaikan masalah secara positif. Pada akhir kegiatan, guru memberikan penghargaan (*reward*) sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi aktif dan perkembangan kemampuan sikap saling menghargai yang telah ditunjukkan anak selama proses pembelajaran.

Bertolak dari capaian pada Siklus II, dapat ditegaskan bahwa pengaplikasian metode bermain peran memberikan implikasi positif terhadap penguatan kompetensi sosial anak secara maksimal. Atas dasar tersebut, penelitian tindakan kelas ini dinyatakan tuntas karena seluruh parameter keberhasilan yang telah diformulasikan sebelumnya berhasil direalisasikan. Data pada tahap pra-siklus hingga siklus II diukur guna membangun deskripsi integral mengenai perubahan bertahap sikap saling menghargai pada anak usia dini (5–6 tahun).



Gambar 3. Diagram Perbandingan Tiap Siklus

Berdasarkan diagram perbandingan pada setiap siklus, tampak adanya kecenderungan peningkatan kemampuan anak dalam menunjukkan sikap saling menghargai sejak kondisi awal (pra siklus) hingga pelaksanaan Siklus II. Persentase rata-rata capaian perkembangan pada tahap pra siklus tercatat sebesar 39%, kemudian

bertambah menjadi 58% pada Siklus I, dan kembali mengalami kenaikan hingga mencapai 91,2% pada Siklus II. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan sikap saling menghargai pada tahap awal masih berada dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Setelah implementasi tindakan pada Siklus I, capaian perkembangan beralih ke kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Selanjutnya, pada Siklus II diperoleh peningkatan yang lebih optimal sehingga rata-rata perkembangan anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan demikian, hasil antar siklus memperlihatkan bahwa hampir seluruh peserta didik mengalami kemajuan dalam kemampuan bersikap saling menghargai setelah mengikuti pembelajaran yang menerapkan metode bermain peran.

Peningkatan kompetensi sosial-emosional peserta didik usia dini terjadi karena penerapan metode bermain peran menghadirkan pengalaman belajar yang autentik, partisipatif, serta berorientasi pada situasi kehidupan nyata. Melalui aktivitas tersebut, anak memperoleh ruang untuk menyesuaikan perannya secara optimal tanpa meremehkan peran teman, menunjukkan sikap bertanggung jawab dengan menyampaikan permintaan maaf ketika melakukan kekeliruan atau menyinggung perasaan orang lain, menyampaikan teguran menggunakan bahasa yang santun, serta membiasakan penggunaan ungkapan sopan seperti terima kasih, maaf, dan tolong. Selain itu, anak terdorong untuk menjalin interaksi yang konstruktif, membangun kolaborasi dengan teman sebaya, menaati tata tertib dan arahan guru selama proses pembelajaran, serta mengendalikan luapan emosi ketika menghadapi perilaku teman yang kurang sesuai. Temuan ini konsisten dengan pendapat (Taneo dan Amseke, 2025) yang menegaskan bahwa strategi pembelajaran berbasis bermain peran memiliki dampak konstruktif terhadap perkembangan sosial anak usia dini, sebab aktivitas tersebut memfasilitasi anak dalam membangun relasi sosial, menjalin kolaborasi, serta mengembangkan kemampuan adaptif melalui proses pembelajaran yang autentik.

Pengalaman belajar yang berlangsung secara langsung tersebut memungkinkan anak menghayati sekaligus menginternalisasi nilai-nilai sosial-emosional secara lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang hanya berorientasi pada penyampaian materi oleh guru. Perkembangan tersebut tercermin melalui meningkatnya kemampuan anak dalam menghargai keberagaman peran, membangun komunikasi yang santun, menjalin hubungan interpersonal yang positif, bekerja sama secara efektif, serta meregulasi emosi ketika menghadapi beragam dinamika sosial. Pernyataan tersebut diperkuat oleh (Wahyuningrum dan Hartini, 2022) yang mengemukakan bahwa metode bermain peran mampu memfasilitasi perkembangan kemampuan anak dalam mengenali emosi sehingga mereka lebih mudah memahami kondisi emosional diri sendiri maupun orang lain serta memperlihatkan perilaku sosial yang lebih adaptif.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang bersifat menyenangkan sekaligus kaya

akan nilai-nilai pendidikan bagi peserta didik usia anak. Melalui aktivitas tersebut, peserta didik memperoleh ruang untuk menjalin interaksi secara autentik, menghayati sudut pandang individu lain, mematuhi ketentuan yang telah disepakati, serta mengasah kompetensi sosial melalui situasi yang menggambarkan kehidupan sehari-hari. Fenomena tersebut selaras dengan temuan (Taufiq dan Fadjar, 2025) yang menegaskan bahwa metode bermain peran memiliki efektivitas dalam membentuk karakter santun karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menginternalisasi sekaligus mengaktualisasikan perilaku yang sesuai dengan norma moral dan sosial melalui pengalaman belajar yang kontekstual.

Temuan tersebut dapat diperluas berdasarkan perspektif konstruktivisme sosial Vygotsky yang menempatkan interaksi sosial sebagai fondasi utama perkembangan individu. Selama pelaksanaan bermain peran, anak memperoleh peluang untuk membangun relasi dengan teman sebaya, memahami cara pandang orang lain, serta mengendalikan perilakunya agar selaras dengan norma yang berlaku dalam lingkungan sosial. Dengan demikian, peserta didik tidak sekadar memperoleh pemahaman konseptual mengenai pentingnya sikap saling menghargai melalui penjelasan lisan, melainkan juga mengonstruksi pengetahuan tersebut melalui pengalaman langsung selama proses pembelajaran (Ayu Lestari et al., 2024).

Jean Piaget juga menekankan pentingnya bermain peran dalam perkembangan kognitif anak. Menurut Piaget, anak-anak pada usia tertentu akan menggunakan permainan simbolik, seperti bermain peran, untuk memahami konsep-konsep dunia sekitar mereka. Melalui bermain peran, anak dapat mengalami situasi yang mereka amati dalam kehidupan nyata, menghubungkan imajinasi dengan kenyataan, serta mengembangkan pemahaman tentang perspektif orang lain. Piaget melihat permainan ini sebagai cara bagi anak-anak untuk mengatur dan menguji ide-ide mereka tentang dunia sosial (Prasetya Pertiwi & Zahro, 2018).

Selain itu, Erik Erikson mengemukakan bahwa bermain peran merupakan representasi dari fase perkembangan inisiatif berhadapan dengan rasa bersalah. Pada periode ini, anak mulai memperlihatkan kecakapan untuk menggagas berbagai aktivitas secara mandiri, termasuk keterlibatan dalam permainan peran. Pengalaman memainkan karakter tertentu berkontribusi terhadap pembentukan identitas diri sekaligus memperkaya kompetensi anak dalam menjalin relasi sosial. Erikson menegaskan bahwa permainan peran menjadi wahana eksploratif yang memungkinkan anak menguji beragam kemungkinan pengalaman kehidupan, mengokohkan kepercayaan terhadap kemampuan dirinya, serta mengasah sensitivitas efektif melalui pemahaman terhadap perspektif dan emosi orang lain (Jacqueline Silaen, 2022). Dengan demikian, metode bermain peran dapat dipahami sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang bersifat strategis dalam rangka menanamkan dan menginternalisasi sikap saling menghargai antar individu pada anak usia dini (5–6 tahun), sehingga capaian pembelajaran dapat terwujud secara optimal.

Kajian ini difokuskan pada peningkatan sikap saling menghargai pada anak usia 5–6 tahun melalui penerapan teknik bermain peran dalam skema Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berlangsung dalam dua siklus perbaikan pembelajaran. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan capaian yang cukup baik pada aspek sosial-emosional peserta didik, yang tercermin dari transformasi hasil belajar sejak fase pra tindakan, Siklus I, sampai dengan Siklus II.

| No. | Dokumentasi Pelaksanaan | Penjelasan |
|-----|---|------------------------------------|
| 1. |  | Dokumentasi Pelaksanaan Pra-Siklus |
| 2. |  | Dokumentasi Pelaksanaan Siklus I |
| 3. |  | Dokumentasi Pelaksanaan Siklus II |

Peningkatan tersebut terefleksi melalui sejumlah indikator, meliputi kesediaan anak menerima pembagian peran tanpa menunjukkan sikap meremehkan peran teman, kemampuan menyampaikan permohonan maaf ketika menerima perlakuan yang kurang

berkenan, serta kecakapan memberikan teguran kepada teman menggunakan tutur bahasa yang santun tanpa memperlihatkan respons emosional berupa kemarahan ataupun bentakan. Di samping itu, anak mulai membiasakan penggunaan ungkapan sopan, seperti "terima kasih", "maaf", dan "tolong", berpartisipasi secara aktif dalam interaksi kelompok, menjalin kolaborasi dengan teman sebaya selama kegiatan bermain peran, mematuhi tata tertib beserta arahan guru, serta mampu menahan emosi ketika menghadapi kesalahan yang dilakukan teman. Keseluruhan indikator tersebut memperlihatkan kecenderungan perkembangan yang konstruktif setelah diterapkannya metode bermain peran dengan tema "Kita Semua Bersaudara" serta subtema "Kebersamaan".

Pada tahap pra siklus, hasil pengamatan terhadap aspek sosial-emosional anak menunjukkan bahwa perkembangan yang dicapai masih berada pada level awal dan belum optimal. Sebagian besar anak masih berada dalam klasifikasi Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB) terutama pada aspek toleransi dan empati, komunikasi dan sopan santun, interaksi sosial dan kolaborasi, serta pengendalian diri. Kondisi ini terlihat dari masih adanya anak yang belum mampu menerima dan menghargai peran teman, kurang menunjukkan sikap empati, belum terbiasa menggunakan bahasa yang santun, kurang aktif berinteraksi dan bekerja sama dengan teman, serta belum mampu mengikuti aturan dan mengendalikan emosi dengan baik dalam kegiatan pembelajaran. Guru masih banyak memberikan arahan dan pendampingan secara langsung sehingga anak belum sepenuhnya mampu menunjukkan sikap saling menghargai secara mandiri. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan (Susanti, 2021) yang menyatakan bahwa pembiasaan sikap saling menghargai pada anak usia dini memerlukan bimbingan dan keteladanan guru secara konsisten agar perilaku positif dapat berkembang secara optimal.

Namun, setelah penerapan Siklus I, terjadi perkembangan signifikan dalam aspek kemampuan anak untuk berinteraksi dan mulai menunjukkan sikap saling menghargai melalui kegiatan bermain peran bertema "Pesta Buah Persahabatan di Hutan" yang dilaksanakan pada tanggal 23–28 April 2026. Anak mulai mampu bekerja sama dalam kelompok pada aspek interaksi sosial dan kolaborasi, mulai berani menyampaikan pendapat pada aspek komunikasi dan sopan santun, serta mulai menunjukkan sikap menerima peran teman tanpa merendahkan pada aspek toleransi dan empati, meskipun masih dalam bimbingan guru. Siklus II memperlihatkan dinamika peningkatan yang lebih baik, terlihat dari keterampilan anak-anak dalam menunjukkan sikap saling menghargai yang lebih matang melalui kegiatan bermain peran bertema "Indahnya Saling Menghargai: Anti Perundungan" yang dilaksanakan pada tanggal 29–30 April 2026. Pada tahap ini anak sudah lebih mandiri, percaya diri, serta mampu menunjukkan sikap saling menghargai tanpa banyak bantuan dari guru.

Berdasarkan pengamatan pada Siklus II, teridentifikasi bahwa 17 peserta didik berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sementara 3 peserta didik lainnya masih berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dengan rerata persentase

91,2%. Capaian tersebut mengindikasikan bahwa perkembangan sikap saling menghargai antaranak telah mencapai taraf yang optimal sehingga diklasifikasikan ke dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Mayoritas anak memperlihatkan kemampuan dalam merefleksikan perilaku sosial yang konstruktif selama pelaksanaan kegiatan bermain peran, seperti menjalin kolaborasi dengan teman sebaya, menggunakan komunikasi yang santun, memberikan apresiasi terhadap pandangan orang lain, serta menunjukkan keterlibatan aktif dalam aktivitas kelompok. Di samping itu, anak juga memperlihatkan peningkatan kecakapan dalam membangun interaksi sosial serta mengatasi persoalan sederhana yang muncul selama rangkaian pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pelaksanaan tindakan pada Siklus II, tampak adanya peningkatan capaian yang cukup baik apabila dibandingkan dengan hasil pada Siklus I. Peserta didik memperlihatkan keterlibatan yang lebih optimal, rasa percaya diri yang semakin menguat, tingkat kemandirian yang lebih tinggi, serta antusias yang konsisten selama menjalankan peran yang telah ditetapkan. Perkembangan sikap saling menghargai juga mengalami kemajuan yang nyata, terutama pada dimensi toleransi dan empati yang tercermin melalui perilaku saling memberikan bantuan, kemampuan mendistribusikan tanggung jawab dalam kelompok sebagai manifestasi interaksi sosial dan kolaborasi, menghargai kesempatan berbicara teman sebagai bentuk komunikasi yang santun, serta mampu meregulasi emosi ketika menghadapi perbedaan pandangan.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan hasil kajian (Eniyawati et al., 2022) yang menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis bermain peran efektif dalam mengoptimalkan kompetensi sosial peserta didik usia dini. Transformasi tersebut tercermin dari peningkatan capaian 66%–69% pada Siklus I menuju 89%–92% pada Siklus II, khususnya dalam ranah sikap saling respek serta fleksibilitas adaptif terhadap lingkungan pertemanan. penelitian (Maryam et al., 2025) yang mengungkapkan bahwa *role playing* berperan dalam mempercepat perkembangan kolaboratif anak hingga sebagian besar mencapai kategori Berkembang Sangat Baik pada Siklus II. Sejalan dengan itu, (Harianja et al., 2023) mendokumentasikan adanya lonjakan signifikan perkembangan sosial-emosional dari kondisi awal 0% menjadi 83% pada Siklus II pasca implementasi metode tersebut.

Penelitian ini secara spesifik memusatkan perhatian pada penguatan sikap saling menghargai yang dievaluasi melalui sejumlah indikator, meliputi kemampuan anak menerima peran yang diperoleh tanpa meremehkan peran teman, kesediaan menyampaikan permohonan maaf ketika melakukan kesalahan atau melakukan ejekan, kemampuan memberikan teguran secara santun tanpa menggunakan nada tinggi maupun kemarahan, serta kebiasaan menggunakan ungkapan sopan seperti tolong, terima kasih, dan maaf. Selain itu, aspek yang diamati mencakup keterlibatan aktif anak dalam berinteraksi dengan teman sebaya selama aktivitas bermain peran, kemampuan menjalin kolaborasi, kepatuhan terhadap ketentuan dan arahan guru selama pembelajaran

berlangsung, serta kecakapan mengendalikan emosi ketika menghadapi kekeliruan yang dilakukan oleh teman. Indikator-indikator tersebut mengindikasikan adanya kesesuaian dengan hasil penelitian (Farah et al., 2025). yang mengemukakan bahwa strategi bermain peran memiliki efektivitas dalam menumbuhkan Pembentukan sikap toleransi pada anak usia dini dapat diupayakan melalui proses pembelajaran yang menekankan pada pengembangan empati, interaksi sosial yang harmonis, serta penghargaan terhadap keberagaman individu. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini semakin menekankan bukti yang kuat bahwa metode bermain peran tidak hanya berdampak pada peningkatan kompetensi sosial secara menyeluruh, tetapi juga berkontribusi dalam menginternalisasikan nilai saling menghargai sejak usia dini. Aktivitas tersebut juga menjadi sarana bagi anak untuk membangun interaksi, memperkuat kolaborasi, mengasah kemampuan komunikasi, serta menumbuhkan penghormatan terhadap orang lain dalam situasi yang menyerupai realitas kehidupan (Marwiyah et al., (2025).

Berdasarkan hasil analisis pada setiap fase siklus tindakan, teridentifikasi adanya peningkatan yang cukup baik terhadap perkembangan kemampuan sikap saling menghargai pada anak. Persentase ketercapaian menunjukkan kenaikan dari 39% pada fase pra-siklus, meningkat menjadi 58% pada Siklus I, kemudian mengalami lonjakan signifikan hingga 91,2% pada Siklus II. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penerapan metode bermain peran dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) efektif dalam mengoptimalkan sikap saling menghargai pada anak usia 5–6 tahun di RA AZRINA. Dengan demikian, metode bermain peran dapat dikategorikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi perkembangan sikap saling menghargai sejak usia dini.

D. KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini mengungkapkan bahwa penerapan metode bermain peran memberikan efek yang cukup esensial dalam meningkatkan sikap saling menghargai pada anak usia 5–6 tahun. Perkembangan hasil observasi menunjukkan kenaikan yang konsisten, yaitu 39% pada pra tindakan, meningkat menjadi 58% pada siklus I, dan kenaikan hingga 91,2% pada siklus II. Temuan ini mempertegas bahwa pembelajaran bermain peran efektif dalam memperkuat proses hubungan rasa empati di antara peserta didik.

Novelty penelitian ini terletak pada penekanan kajian yang secara khusus mengkaji penguatan sikap saling menghargai melalui pendekatan bermain peran. Berbeda dengan berbagai penelitian terdahulu yang cenderung memusatkan perhatian pada perkembangan sosial-emosional atau kompetensi sosial secara umum, penelitian ini menghadirkan bukti nyata bahwa pengalaman bermain peran yang bersifat kontekstual mampu menanamkan sikap saling menghargai pada anak usia dini secara lebih efektif.

Berdasarkan dari hasil penelitian tersebut, kajian berikutnya direkomendasikan untuk mengeksplorasi efektivitas metode bermain peran terhadap pembentukan karakter lain, seperti toleransi, tanggung jawab, empati, maupun kepedulian sosial. Selain itu, perluasan jumlah peserta dalam satuan pendidikan juga diperlukan agar diperoleh temuan yang lebih nyata dan memiliki daya generalisasi yang lebih luas.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Aini, A. N., Kadir, M., & Masliyana. (2021). Penerapan metode bermain dalam menstimulasi kemampuan sosial. *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, 1(1), 566–576.
- Anggowa, M., Luawo, N. R., Bidjuni, S. A., Djafar, S. K., & Pratama, F. I. P. (2025). Analisis kemampuan toleransi anak usia dini pada usia 5-6 tahun di TK Damhil. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 6(1), 172–178.
- Arisnaini. (2021). Upaya guru dalam menerapkan sikap saling menghargai sesama anak usia dini di TK Tunas Muda Ulee Tuy Kecamatan Darul Imarah Aceh Besar. *Serambi Konstruktivis*, 3(1), 251–260.
- Ayu Lestari, S., Ishaq Gerry, M., & Lyesmana, D. (2024). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Seni Melipat Origami pada Anak Kelompok A Tk Aisyiyah 3 Cipetir. *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah*.
- Azizah, B. A., Rifa, S. W., & Lusy, N. (2022). Pengembangan kemampuan sosial emosional AUD melalui permainan tradisional. *Jurnal Mentari*, 2(2).
- Eniyawati, Arbayah, & Sjamsir, H. (2022). Meningkatkan kemampuan sosial anak usia 5–6 tahun melalui bermain peran di Taman Kanak-kanak Alifia Samarinda. *BEduManagers Journal*, 3(2), 12–25.
- Farah, S. S. M., Elan, & Gandana, G. (2025). Pembentukan sikap toleransi anak usia dini melalui metode bermain peran. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 8(2), 432–437.
- Firdiana, T. H., Wahyudiana, E., & Sekaringtyas, T. (2025). Model role playing dalam menanamkan sikap toleransi siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(2), 240–250.
- Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui bermain peran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 5159–5170.
- Jacqueline Silaen, S. M. (2022). *Bemain Anak Usia Dini* (Syaiful Ali dan Siti Mastroah). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Judijanto, L., Minarsih, Y., & Oktaviani, M. (2025). *Pendidikan anak usia dini*. CV. Future Science.
- Maryam, S., Mastikawati, M., Astria, R., Fitriah, F., & Nuraida, N. (2025). Meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia 5–6 tahun melalui metode bermain peran. *Irfani*, 21(3), 858–866.
- Marwiyah, Achmad, & Irawan, D. (2025). Mengembangkan sikap sosial anak dengan menerapkan metode bermain peran di SPS TAAM Al-Falah Muaradua tahun

- pelajaran 2023-2024. *Unisan Jurnal: Jurnal Manajemen dan Pendidikan*, 4(9), 451–458.
- Prasetya Pertiwi, E., & Zahro, I. (2018). *Pendidikan Karakter pada AUD dan Optimalisasi Pendidikan Karakter Melalui Sentra Bermain Peran* (Catur Yuniyanto). CV. Hikam Media Utama.
- Putri, A., & Khadijah. (2024). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia 5–6 tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 364–373.
- Susanti. (2021). Upaya guru dalam menerapkan sikap saling menghargai sesama anak usia dini di TK Tunas Muda Ulee Tuy Darul Imarah Aceh Besar. *Tarbiyatul Aulad: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 10(1), 59–76.
- Syafnita, T., Akip, M., & Mukhlisin. (2023). *Psikologi perkembangan anak usia dini*. Litnus: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Syahfitri, S., Azwar Lubis, M. S., & Armanila. (2024). Penerapan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Moderasi Beragama Berbasis Toleransi Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Raudhah*, 12(1).
- Taneo, M., & Amseke, F. V. (2025). Pengaruh bermain peran terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jurnal E-MAS (Edukasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini)*, 1(2), 36–46.
- Taufiq, M. I., & Fadjar, D. N. N. (2025). Pengembangan karakter sopan santun (adab) dengan metode bermain peran di sekolah dasar. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 5(9), 1–7.
- Wahyuningrum, L. Q. G., & Hartini, S. (2022). Role playing methods to develop emotional recognition ability in children ages 5-6 year in the ABA Giwangan Kindergarten. *Early Childhood Education and Development Journal*, 4(1), 66–78.
- Widiastuti, A., Ghina, H., Fahira, H., & Rustini, T. (2023). Menumbuhkan sikap saling menghargai melalui pembelajaran IPS pada materi berbagai jenis pekerjaan di sekitar kita. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5), 3342–3352.