

## **PENGARUH SENTRA BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN INTERPERSONAL ANAK USIA 4-5 TAHUN (EX-POST FACTO)**

**Nurul Kautsarrany<sup>1</sup>, Niken Pratiwi<sup>2</sup>, Sri Indah Pujiastuti<sup>3</sup>**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta  
[nkautsarrany@gmail.com](mailto:nkautsarrany@gmail.com), [nikenpratiwi@unj.ac.id](mailto:nikenpratiwi@unj.ac.id), [sriindah@unj.ac.id](mailto:sriindah@unj.ac.id)

DOI: 10.21009/JP2PAUD.041.03

*Received: 20 June 2025, Accepted: 26 June 2025, Published: 30 June 2025*

### **Abstract:**

*This study aims to determine the effect of role-playing centres on the interpersonal skills of children aged 4-5 years. This research uses a quantitative method with an ex post facto approach. The selected sample in this study was 60 students aged 4-5 years. The sample came from 2 RA in South Sukabumi area, namely RA Abdul Halim and RA Nur Sholihah. Sampling in this study used random sampling technique. The research data was obtained by observation method on the class teacher using measuring instruments. The research instrument was used to measure children's interpersonal skills such as communicating, empathising, cooperating, and making friends. The results showed that role play centres have a significant influence on the interpersonal skills of children aged 4-5 years. The results obtained in the study obtained the t-test value of  $2.0847 > 1.6716$  at the significance level  $\alpha = 0.05$ . So it can be concluded that "The  $H_0$  hypothesis is rejected, thus showing the influence of role-playing centres on interpersonal skills in children aged 4-5 years*

**Keywords:** *interpersonal skill, role-playing centre, early childhood.*

### **Abstrak:**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh sentra bermain peran terhadap kemampuan interpersonal anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode ex post facto. Sampel dalam penelitian ini yaitu sebanyak 60 siswa berusia 4-5 tahun, dengan penarikan sampel menggunakan teknik random sampling. Sampel berasal dari 2 RA di wilayah Sukabumi Selatan, yaitu RA Abdul Halim dan RA Nur Sholihah. Data penelitian diperoleh dengan metode observasi pada guru kelas menggunakan alat ukur berupa instrumen. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur kemampuan interpersonal anak seperti berkomunikasi, berempati, bekerja sama, dan berteman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sentra bermain peran memiliki pengaruh yang signifikan pada kemampuan interpersonal anak usia 4-5 tahun.

**Kata Kunci:** kemampuan interpersonal, sentra bermain peran, anak usia dini

## PENDAHULUAN

Dalam mengembangkan aspek perkembangan dalam diri anak, orang tua dan guru perlu memberikan stimulasi yang sesuai dengan usia dan tahapan perkembangan anak. Terdapat lima model pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai upaya untuk mengembangkan aspek perkembangan anak, salah satunya adalah model pembelajaran sentra. Model pembelajaran sentra merupakan sebuah pendekatan yang memfokuskan anak sebagai pusat pembelajaran melalui empat pijakan (Tatminingsih, dkk., 2019). Dalam pembelajaran sentra anak diarahkan untuk menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri, oleh karena itu kegiatan bermain sentra disusun sesuai dengan rentang usia dan tahap perkembangan anak. Hal tersebut diharapkan dapat merangsang aspek-aspek perkembangan pada diri anak, salah satunya kemampuan interpersonal.

Salah satu sentra yang terdapat dalam model pembelajaran sentra yaitu sentra bermain peran. Sentra bermain peran terbagi menjadi dua kelompok, yaitu bermain peran besar dan bermain peran kecil. Sentra bermain peran dinilai mampu memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba berbagai peran sosial yang ada di lingkungan sekitarnya (Sujiono, Y. N., 2013). Tujuan pembelajaran sentra yaitu 1) mengembangkan keterampilan bahasa, 2) meningkatkan kemampuan berinteraksi sosial, 3) memunculkan sikap empati dan simpati, 4) serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada anak (Wisniarti, 2012). Penerapan sentra bermain peran dinilai mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat membangun hubungan sosial dengan orang lain dan memahami lingkungan disekitarnya. Diharapkan dengan begitu anak dapat memiliki kemampuan interpersonal yang baik, sehingga mampu diterima dengan mudah di lingkungannya.

Dalam sentra bermain peran guru berperan sebagai fasilitator, sehingga guru harus membuat *lesson plan* sebagai pedoman atau acuan dalam melaksanakan pembelajaran. Salah satu faktor keberhasilan dalam pelaksanaan sentra bermain peran adalah media dan alat permainan. Pemberian alat permainan ditujukan untuk mengembangkan aspek perkembangan pada diri anak, seperti aspek fisik, bahasa, kognitif, dan sosial (Rahmawati, A., 2014). Media pembelajaran untuk anak usia dini harus bersifat multiguna, mudah didapatkan, tidak berbahaya, meningkatkan kreativitas anak, tujuan dan fungsinya sesuai, dapat digunakan dalam segala situasi dan kondisi, serta dibuat berdasarkan Tingkat perkembangan anak (Zaman, B., & Cucu, E., 2010). Dalam pembelajaran sentra bermain peran, media dan alat permainan yang disediakan oleh guru harus sesuai dengan tema pembelajaran. Media dan alat permainan tidak hanya digunakan sebagai alat peraga, tetapi digunakan sebagai perantara untuk mengembangkan kemampuan berpikir, berdiskusi, dan

berdialog anak.

Terdapat tiga kategori kecakapan hidup yang dapat dikuasai oleh anak dalam kehidupan, yaitu keterampilan kognitif, keterampilan meniru emosi, dan keterampilan sosial interpersonal (Sujiono, Y. N., 2013). Tentunya dalam menjalankan kehidupan sehari-harinya anak akan berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan interpersonal digunakan oleh seseorang untuk menjalin dan mempertahankan hubungan positif saat berinteraksi dengan orang lain. Saat kemampuan interpersonal pada diri seseorang berkembang dengan baik, hal tersebut memungkinkan seseorang untuk mampu membangun interaksi yang baik dengan orang lain (Hadi, S. A., 2021). Dalam mengembangkan kemampuan interpersonal orang tua atau guru harus memberikan stimulasi melalui pengalaman belajar yang berarti bagi anak. Melalui sentra bermain peran, anak akan memainkan berbagai peran sehingga anak mampu mengidentifikasi dan memahami karakteristik pada setiap peran yang dimainkan.

Kemampuan interpersonal merupakan salah satu kecerdasan yang dikemukakan oleh Gardner pada teori kecerdasan majemuk. Kemampuan interpersonal digunakan oleh anak untuk menjalin hubungan dengan orang lain, bekerja sama, memahami orang lain, dan beberapa perilaku sosial lainnya (Gardner, H. (2002). Dalam teori Erikson, anak usia 4-5 tahun memasuki tahapan perkembangan inisiatif vs rasa bersalah. Anak akan menunjukkan perilaku yang berhubungan dengan perkembangan sosial, seperti senang berteman dengan teman sebaya (Erikson, E. H., 1987). Anak usia 4-5 tahun mulai menunjukkan kemampuan prososialnya seperti senang menolong, berbagi, dan bekerja sama dengan orang lain (Eisenberg, N., dkk., 1997). Pendapat ahli di atas menunjukkan pentingnya kemampuan interpersonal dalam kehidupan sehari-hari anak usia dini.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di RA Abdul Halim, sekolah tersebut menyediakan delapan jenis sentra salah satunya yaitu sentra bermain peran. Pada sentra bermain peran anak-anak diberikan waktu 40 menit untuk bereksplorasi menggunakan media dan alat permainan yang dapat menunjang peran yang sedang dimainkan. Saat pembelajaran berlangsung anak berkesempatan melakukan kerja sama dan membangun interaksi dengan teman sebayanya, sehingga memungkinkan terjadinya proses berkomunikasi, berempati, bekerja sama, dan berteman dengan orang lain. Secara umum anak usia dini di RA Abdul Halim sudah menunjukkan kemampuan komunikasi yang baik seperti membangun interaksi dengan orang lain dan merespon pertanyaan dengan baik, meskipun terdapat juga beberapa hambatan. Terdapat anak yang berbicara kurang jelas atau bahkan terburu-buru saat menjelaskan maksud dan keinginannya, terdapat anak yang masih

sulit memfokuskan atensinya saat guru sedang menjelaskan, serta beberapa anak masih belum mau bergantian menggunakan mainan dengan temannya.

Terdapat perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurdiani, dkk, ditemukan bahwa terdapat anak usia 4-5 tahun belum mampu menerima atau merespon informasi dan membangun hubungan sosial yang baik dengan orang lain. Terdapat temuan yang dilakukan oleh Pinoi, dkk, dikatakan bahwa anak usia 5-6 tahun belum mampu bersosialisasi dengan teman sebaya, belum mampu berbagi, kurang berempati dengan orang lain, dan kurang sopan terhadap guru. Dapat dideskripsikan bahwa terdapat perbedaan pada perkembangan kemampuan interpersonal anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan pernyataan tersebut, penelitian ini ditujukan untuk mengetahui pengaruh sentra bermain peran terhadap kemampuan interpersonal anak usia 4-5 tahun. Diharapkan penelitian ini mampu memberikan Kesimpulan yang bersifat faktual mengenai pengaruh sentra bermain peran terhadap kemampuan interpersonal anak usia 4-5 tahun.

## METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan kepada anak usia dini berusia 4-5 tahun yang bersekolah di RA (Raudhatul Athfal) di Kelurahan Sukabumi Selatan, Jakarta Barat. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *ex post facto*. Penelitian *ex post facto* merupakan penelitian yang digunakan untuk mengetahui penyebab pada perubahan perilaku, gejala, atau fenomena yang disebabkan oleh peristiwa, perilaku, dan hal lain yang dapat menyebabkan perubahan pada variabel (Widarto, 2013). Kerlinger mengemukakan pendapatnya mengenai penelitian *ex post facto*, menurutnya penelitian *ex post facto* merupakan penelitian yang memberikan pengamatan empiris secara sistematis dimana peneliti tidak mengendalikan suatu variabel (Emzir, 2017). Guru mengisi instrumen penelitian sesuai dengan keadaan atau perkembangan kemampuan interpersonal anak yang muncul saat proses berlangsung.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa RA yang berada di Kelurahan Sukabumi Selatan. Sampel dalam penelitian ini adalah RA Abdul Halim dan RA Nur Sholihah yang memiliki sifat homogen dari segi akreditasi, wilayah, dan kurikulum. Dalam penelitian ini sampel diambil menggunakan teknik *random sampling* dengan mengacak sumber data atau objek penelitian tanpa memperhatikan strata dalam populasi. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelompok A di RA Abdul Halim sebanyak 2 kelas dengan jumlah 30 anak dan kelompok A di RA Nur Sholihah sebanyak 2 kelas dengan jumlah anak 30. Total keseluruhan responden atau sampel dalam penelitian ini yaitu 60 anak.

Penelitian ini menggunakan instrumen sebagai alat ukur dalam mengukur kemampuan interpersonal anak usia 4-5 tahun. Instrumen pada penelitian ini memiliki 4 aspek, 8 indikator, dan 24 pernyataan mengenai kemampuan interpersonal anak usia 4-5 tahun.

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif dilakukan untuk menganalisis, mendeskripsikan, dan mencari total mean, median, modus, varians, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum. Pada statistik inferensial dilakukan untuk menganalisis data sampel yang hasilnya nanti akan diberlakukan untuk populasi. Pada penelitian ini untuk menguji normalitas data sebaran menggunakan uji *Liliefors* dengan kriteria  $L_{hitung} < L_{tabel}$  untuk dinyatakan normal. Untuk menguji homogenitas variabel bersifat homogen atau tidak, pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *Fisher*. Signifikansi pada pengujian ini berada pada taraf 0,05, dengan kriteria  $F_{hitung} < F_{tabel}$  untuk dikatakan homogen. Untuk pengujian hipotesis adanya pengaruh signifikan antara kedua variabel dianalisis melalui uji perbedaan 2 kelompok, dengan kriteria  $t_{hitung} > t_{tabel}$  untuk dikatakan terdapat perbedaan 2 kelompok atau terdapat pengaruh signifikan antara kedua variabel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini diperoleh rentang usia responden dalam penelitian ini didominasi oleh anak berusia 5 tahun sebanyak 45 anak dengan persentase sebesar 75%, dan anak berjenis kelamin laki-laki sebanyak 31 anak dengan persentase sebesar 51,7%. Deskripsi data perhitungan kemampuan interpersonal anak usia 4-5 tahun di RA Abdul Halim mendapatkan rentang skor terendah 42 dan skor tertinggi 93. Nilai rata-rata pada data ini adalah 72,97, skor tersebut merupakan rata-rata yang diperoleh anak di sekolah sentra. Pada median atau nilai tengah diperoleh hasil 74 dan nilai modus atau yang paling sering muncul adalah 69. Nilai varians diperoleh sebesar 183,206 dan standar deviasi sebesar 13,535.

Selanjutnya pada data perhitungan kemampuan interpersonal anak usia 4-5 tahun di RA Nur Sholihah mendapatkan rentang skor terendah 42 dan skor tertinggi 89. Nilai rata-rata pada data ini adalah 66,3, skor tersebut merupakan rata-rata yang diperoleh anak di sekolah kelompok. Pada median atau nilai tengah diperoleh hasil 67 dan nilai modus atau yang paling sering muncul adalah 64. Nilai varians diperoleh sebesar 123,597 dan standar deviasi sebesar 11,117.

Beberapa indikator terlihat sangat dipengaruhi oleh sentra bermain peran seperti:

1. Indikator komunikasi verbal, pada pernyataan “memberikan jawaban yang tepat

saat berbicara dengan orang lain” memperoleh persentase sebesar 63,3%. Hal tersebut dikarenakan dalam pembelajaran sentra bermain peran, anak terbiasa dalam menyusun respon yang sesuai dalam percakapan khususnya dalam memainkan sebuah peran.

2. Indikator komunikasi non-verbal, pada pernyataan “memahami komunikasi melalui gerakan tubuh” memperoleh persentase sebesar 53,3%. Anak yang mengikuti sentra bermain peran dinilai lebih mampu menangkap makna pesan yang disampaikan melalui ekspresi dan gerakan tubuh ketika berinteraksi.
3. Indikator tolong menolong, pada pernyataan “menawarkan bantuan kepada orang lain” memperoleh persentase sebesar 73,3%. Sentra bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk saling tolong menolong di berbagai situasi dan kondisi sosial.
4. Indikator memahami dan mengenali perasaan orang lain, pada pernyataan “menunjukkan kepedulian kepada orang lain” memperoleh persentase sebesar 76,7%. Dengan adanya pembelajaran sentra bermain peran, memungkinkan anak untuk lebih peka terhadap perasaan orang lain.
5. Indikator terlibat dalam kegiatan kelompok, pada pernyataan “mampu memahami aturan” memperoleh persentase 63,3%. Sentra bermain peran memberikan kesempatan anak untuk memperoleh pengalaman nyata, sehingga anak mampu mengikuti aturan dalam berkelompok.
6. Indikator menyelesaikan tugas dengan teman sebaya “mampu menyelesaikan proyek bersama orang lain” memperoleh persentase sebesar 66,7%. Dalam sentra bermain peran anak-anak diberikan kesempatan untuk dapat bergabung dan bekerja sama dalam aktivitas bermain peran.
7. Indikator mudah menerima orang lain, pada pernyataan “mampu berkenalan dengan orang baru” memperoleh persentase sebesar 53,3%. Anak yang mengikuti sentra bermain peran dinilai lebih mudah menjalin hubungan terutama dengan orang baru.
8. Indikator memiliki kepercayaan dengan orang lain, pada pernyataan “mempercayai temannya untuk menjaga barangnya” memperoleh persentase sebesar 66,7%. Anak yang mengikuti sentra bermain peran dinilai lebih mudah membangun rasa percaya terutama dengan teman sebayanya.

Sementara itu pada sekolah dengan model pembelajaran kelompok, pada indikator komunikasi verbal, pada pernyataan “mampu menjawab pertanyaan tentang dirinya”

memperoleh persentase sebesar 73,3%. Pada indikator komunikasi nonverbal, pada pernyataan “mampu memahami komunikasi melalui gerakan tubuh” memperoleh persentase sebesar 70%. Pada indikator tolong menolong, pada pernyataan “mampu menyampaikan keinginan saat meminjam barang orang lain” memperoleh persentase 66,7%. Pada indikator memahami perasaan orang lain, pada pernyataan “menunjukkan kepedulian kepada teman yang kesulitan” memperoleh persentase 66,7%. Pada indikator terlibat kegiatan kelompok, pada pernyataan “berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok” memperoleh persentase sebesar 63,3%. Pada indikator menyelesaikan tugas dengan teman sebaya, pada pernyataan “mampu menyelesaikan proyek bersama teman” memperoleh persentase sebesar 63,3%. Pada indikator menerima orang lain, pada pernyataan “mengajak teman untuk ikut dalam kegiatan” memperoleh persentase sebesar 60%. Pada indikator percaya dengan orang lain, pada pernyataan “mampu berteman dengan teman sebaya” memperoleh persentase sebesar 73,3%.

Kemampuan interpersonal merupakan kemampuan yang dapat digunakan seseorang untuk menjalin hubungan dengan orang lain. Seseorang yang memiliki kemampuan interpersonal yang baik dapat dilihat dari sikap dan perilakunya. Menurut *National High Performance Development Model* seseorang dengan kemampuan interpersonal yang baik memiliki kemampuan empati, berkomunikasi secara efektif, mendengarkan orang lain, serta menghargai orang lain (Ubaedy, A., 2008). Seseorang dengan ciri-ciri di atas cenderung lebih disukai oleh orang lain, karena pembawaan yang positif akan membuat orang lain nyaman ketika berkomunikasi. Ketika seseorang memiliki kemampuan interpersonal yang baik, maka ia mampu menciptakan hubungan dan interaksi sosial yang mudah dan positif dengan orang lain. Kemampuan interpersonal pada penelitian ini terdiri dari 4 aspek yaitu berkomunikasi, berempati, bekerja sama, dan berteman.

Aspek berkomunikasi terdiri dari komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal. Terdapat persentase tinggi pada pernyataan “mampu memberikan jawaban yang tepat saat berbicara dengan orang lain dan mampu memahami komunikasi melalui gerakan tubuh”. Hal ini terlihat ketika anak berperan sebagai dokter dan pasien, sebagai dokter anak bertanya “apa yang kamu rasakan?” kemudian sebagai pasien anak akan merespon sesuai dengan keluhan penyakitnya. Hal serupa juga terjadi saat anak berperan sebagai kasir dan pembeli, sebagai pembeli anak akan menyerahkan belanjanya kepada kasir, kemudian kasir akan menghitung belanjaan dan menyebutkan nominal yang harus dibayarkan oleh pembeli.

Pada sekolah model kelompok, kemampuan komunikasi anak secara verbal dan

nonverbal terlihat ketika anak mengerjakan tugas dalam kelompok kecil. Hal ini terlihat ketika anak diberikan tugas untuk menggambar, beberapa anak aktif menyampaikan pemikirannya, namun anak lainnya hanya mengikuti instruksi tanpa berinteraksi. Dalam model kelompok, anak lebih banyak fokus pada tugas individunya. Hal ini tentunya menunjukkan keterkaitan dengan teori yang tercantum sebelumnya mengenai kecerdasan majemuk yang dikemukakan oleh Gardner. Menurutnya kemampuan interpersonal melibatkan kemampuan individu dalam berkomunikasi dan memahami orang lain.

Kedua, aspek berempati menunjukkan adanya perkembangan melalui sentra bermain peran. Aspek berempati terdiri dari dua indikator yaitu tolong menolong dan memahami perasaan orang lain. Anak yang mengikuti sentra bermain peran dinilai lebih mampu menunjukkan kepedulian dan memahami adanya perubahan terhadap emosi orang lain. Hal ini terlihat ketika anak berperan sebagai dokter, saat pasien merasa kesakitan, dokter akan mengatakan “jangan takut ya, ini sakitnya seperti digigit semut, setelah ini kamu akan sembuh”. Hal serupa terlihat ketika anak menyadari perubahan emosi temannya, saat teman murung karena tidak mendapatkan giliran menggunakan mainan, beberapa anak menunjukkan kepedulian dengan mengatakan “jangan sedih, kamu bisa meminjamnya setelah aku menyelesaikan ini ya, nanti kita main bersama”.

Pada sekolah model kelompok kegiatan yang memungkinkan anak untuk berinteraksi secara sosial lebih terbatas, sehingga perkembangan empati anak cenderung lebih rendah. Sekolah dengan model kelompok berjalan secara terstruktur, sehingga anak tidak selalu mendapatkan kesempatan untuk memahami perspektif orang lain. Hal ini terlihat ketika kegiatan menggambar bersama, anak-anak terlihat fokus pada pekerjaannya sendiri sehingga tidak terlalu memperhatikan ketika ada temannya yang mengalami kesulitan. Jika dibandingkan dengan sekolah sentra, anak-anak di sekolah sentra didorong untuk merasakan dan mengekspresikan emosinya dalam berbagai situasi sosial, sehingga kemampuan empati anak berkembang dengan lebih baik. Hal tersebut menunjukkan keterkaitan dengan teori yang tercantum sebelumnya mengenai perilaku prososial. Pada teori tersebut dikatakan bahwa anak yang terbiasa berinteraksi di lingkungan sosial lebih mampu menunjukkan empati dan kepeduliannya terhadap orang lain.

Ketiga, aspek bekerja sama juga menunjukkan hal serupa yaitu adanya perkembangan yang signifikan melalui sentra bermain peran. Aspek bekerja sama terdiri dari dua indikator yaitu indikator berpartisipasi dalam kegiatan kelompok dan menyelesaikan tugas dengan teman sebaya. Hal ini terlihat ketika anak memainkan peran sebagai tim koki di sebuah rumah makan. Anak memiliki perannya masing-masing yaitu

sebagai koki, pelayan, dan kasir. Sebagai kasir, anak akan memberitahu koki menu masakan apa yang harus dibuat, kemudian koki akan mengatakan “oke aku masak dulu ya, nanti pelayan akan membawakannya ke meja pembeli”. Sebagai sebuah tim, anak akan bekerja sama dengan baik sampai tujuannya tercapai, yaitu makanan diterima oleh pembeli di meja.

Pada sekolah model kelompok, kerja sama juga terjadi akan tetapi cenderung lebih terbatas. Hal tersebut dikarenakan oleh aktivitas yang dilakukan lebih individual. Sebagai contoh, ketika diberikan tugas untuk membuat sebuah kolase secara bersama-sama, beberapa anak akan fokus pada bagiannya masing-masing tanpa banyak berdiskusi dengan teman satu kelompok. Jika dibandingkan dengan sekolah sentra, aktivitas kerja sama terjadi secara natural dalam berbagai situasi sosial, sehingga memberikan pengalaman kerja sama kepada anak. Hal ini menunjukkan kesesuaian dengan pendapat yang disampaikan sebelumnya oleh Gardner. Menurutnya kemampuan interpersonal yang baik memungkinkan anak untuk mampu bekerja sama dengan orang lain, serta membantu anak memahami dinamika sosial dalam sebuah kelompok.

Keempat, aspek berteman terdapat dua indikator yaitu mudah menerima orang lain dan memiliki kepercayaan dengan teman sebaya. Anak yang terlibat aktif dalam sentra bermain peran dinilai mampu dengan mudah beradaptasi dengan lingkungan baru. Hal ini terlihat ketika anak sedang memainkan peran sebagai penjual dan pembeli, kemudian anak mengajak teman lainnya untuk bergabung dengan mengatakan “ayo sini, kita main bersama, kamu jadi pembeli ya”. Hal tersebut menunjukkan anak mudah menerima orang baru dan mempercayai temannya untuk memainkan peran tersebut. Hal tersebut sesuai dengan teori prososial yang dikemukakan sebelumnya oleh Eisenberg. Interaksi sosial yang positif dapat membantu anak membentuk hubungan yang positif dengan teman sebayanya.

Selain itu pada teori perkembangan psikologis tahap inisiatif vs rasa bersalah, perkembangan anak ditandai dengan munculnya rasa percaya dan nyaman dalam menjalin hubungan dengan orang lain. Contoh lainnya terjadi ketika anak mampu membuat keputusan untuk memilih perannya sendiri dengan mengatakan “aku ingin menjadi penjual sayur, kamu mau menjadi pembeli?”. Hal tersebut menandakan bahwa anak berani untuk mengambil sebuah keputusan, berhasil atau tidaknya anak harus diberikan dukungan. Jika anak dibiarkan dalam keadaan gagal tanpa adanya dukungan, dikhawatirkan hal tersebut akan memicu rasa bersalah yang berlangsung secara terus menerus dan menyebabkan anak takut untuk mencoba hal baru. Anak yang takut dan tidak percaya diri ketika berinteraksi, cenderung akan menarik dirinya dari lingkungan sosial.

Pada sekolah model kelompok, anak-anak terlihat lebih akrab dengan teman-teman

yang sebelumnya sudah mereka kenal. Ketika melihat orang baru anak cenderung hanya menatap dan memberikan respon singkat, serta tidak menunjukkan adanya ketertarikan. Rasa takut dan ragu-ragu ini menyebabkan anak tidak berani mencoba hal baru, anak cenderung takut pada kegagalan. Jika perasaan ini dibiarkan terus menerus, akan menyebabkan ketidaknyamanan dalam berinteraksi. Anak perlu mendapatkan kesempatan untuk mampu menumbuhkan rasa inisiatif sosialnya, sehingga anak lebih percaya diri dalam membangun interaksi dengan orang lain. Melalui sentra bermain peran, anak dapat mencoba berbagai peran sosial, sehingga anak siap untuk menghadapi tantangan sosial ketika berinteraksi dengan orang lain.

Dengan demikian pembelajaran sentra bermain peran memiliki pengaruh terhadap kemampuan interpersonal anak. Hal tersebut dapat dilihat dari skor tinggi yang diperoleh anak di sekolah sentra pada aspek berkomunikasi, berbagi, dan berteman. Hal tersebut juga didukung oleh teori yang dikemukakan oleh Vygotsky, menurutnya pembelajaran yang baik yaitu pembelajaran yang menekankan dialog dan peran dalam mengasah perkembangan kognitif anak (Vygotsky, L. S., 1979). Melalui hal tersebut, anak akan memperoleh pembelajaran sosial atau interpersonal yang mendalam.

Dari hasil penelitian ini dapat dideskripsikan bahwa terdapat pengaruh sentra bermain peran terhadap kemampuan interpersonal anak usia 4-5 tahun. Anak yang mengikuti pembelajaran sentra bermain peran memiliki kemampuan interpersonal yang lebih baik. Hal tersebut disebabkan oleh aktivitas dalam model pembelajaran sentra bermain peran yang mendorong anak untuk aktif berinteraksi, berbagi peran, dan bekerja sama dengan teman sebaya. Anak merupakan sosok pembelajar, anak akan membangun pengetahuannya secara mandiri melalui interaksi dengan lingkungan (Bunjamin, 2021). Sentra bermain peran memungkinkan anak mengalami situasi sosial secara langsung melalui kegiatan berdialog, bernegosiasi, penyelesaian konflik, dan lain sebagainya yang dapat memperkuat kemampuan interpersonal anak.

## SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran memiliki pengaruh yang signifikan antara sentra bermain peran terhadap kemampuan interpersonal anak usia 4-5 tahun. Anak-anak yang berpartisipasi dalam pembelajaran model sentra menunjukkan perkembangan interpersonal yang lebih baik daripada anak-anak yang belajar dalam model kelompok. Perbedaan ini dikarenakan model pembelajaran sentra memberi anak lebih banyak kesempatan untuk belajar secara aktif, mengekspresikan diri, dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Hal ini sesuai dengan teori kecerdasan majemuk milik Gardner, teori perkembangan psikososial milik Erikson, dan teori perilaku prososial milik Eisenberg yang menyatakan bahwa interaksi sosial memegang peranan penting dalam perkembangan interpersonal anak. Oleh karena itu, penerapan sentra bermain peran di lingkungan PAUD direkomendasikan sebagai strategi yang efektif untuk mendukung perkembangan kemampuan interpersonal anak dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bunyamin. (2021). *Belajar Dan Pembelajaran – Konsep Dasar, Inovasi, Dan Teori*. Upt Uhamka Press.
- Eisenberg, N., & Mussen, P. H. (1997). *The Roots Of Prosocial Behavior In Children*. The Press Syndicate Of The University Of Cambridge.
- Emzir. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. PT RajaGrafindo Persada
- Erikson, E. H. (1987). *Childhood And Society*. Paladin Grafton Books.
- Gardner, H. (2002). *Kecerdasan Majemuk Teori Dan Praktek*.
- Hadi, S. A. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Menjaring Ikan*.
- Rahmawati, A. (2014). Metode Bermain Peran Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1). FKIP Universitas Sebelas Maret.
- Sudaryono. (2018). *Metodologi Penelitian*. Pt Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Pt Indeks.
- Tatminingsih, S., Lulu, H., & Cintasih, I. (2019). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka.
- Ubaedy, A. (2008). *Interpersonal Skill : Bagaimana Anda Membangun, Mempertahankan, Dan Mengatasi Konflik Hubungan*. Bee Media.
- Vygotsky, L. S. (1979). *Mind In Society – The Development Of Higher Psychological Processes*. Harvard University.

- Widarto. (2013). *Penelitian Ex Post Facto*.  
<https://staffnew.uny.ac.id/upload/131808327/pengabdian/8penelitian-ex-post-facto.pdf>
- Wisniarti. (2012). Sentra Modul PPOT 7. Sekolah Al-Falah.
- Zaman, B., & Cucu, E. (2010). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Universitas Pendidikan Indonesia.