



Pelaksanaan Metode Bermain Peran dalam Mengurangi Perilaku Agresif pada Anak Usia 6 Tahun

Helga Maria Presetia Janul¹, Gokma Nafita Tampubolon², Credo G. Betty³, dan Kristin Margiani⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Nusa Cendana

ABSTRAK. Perilaku agresif pada anak usia dini dapat menghambat perkembangan sosial-emosional serta mengganggu interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pelaksanaan metode bermain peran dalam mengurangi perilaku agresif pada anak usia dini melalui studi kasus pada anak J yang berusia 6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan studi dokumen, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran dilaksanakan melalui tahapan yang terstruktur dan berulang, yaitu perencanaan, penjelasan, pembagian peran, pelaksanaan dan refleksi. Pelaksanaan metode ini berkontribusi terhadap penurunan perilaku agresif anak J, yang ditunjukkan melalui berkurangnya ekspresi emosi negatif, menurunnya agresi fisik dan verbal, berkurangnya perilaku mengganggu teman, serta meningkatnya kemampuan bekerja sama, menunggu giliran, mematuhi aturan dan mengendalikan emosi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pengalaman sosial yang diperoleh melalui kegiatan bermain peran membantu anak memahami perspektif orang lain dan mengembangkan perilaku sosial yang lebih positif.

Kata Kunci : Bermain Peran; Perilaku Agresif; Anak Usia Dini; Sosial Emosional

ABSTRACT. Aggressive behavior in early childhood can hinder social-emotional development and disrupt children's interactions with their surrounding environment. This study aimed to examine the implementation of the role-playing method in reducing aggressive behavior in early childhood through a case study of a six-year-old child identified as J. The study employed a qualitative approach with a case study design. Data were collected through observation, interviews and document analysis and were analyzed using the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data display and conclusion drawing. The findings showed that the role-playing method was implemented through structured and repetitive stages, namely planning, explanation, role assignment, implementation and reflection. The implementation of this method contributed to the reduction of J's aggressive behavior, as indicated by decreased negative emotional expressions, reduced physical and verbal aggression, fewer disruptive behaviors toward peers and improved abilities to cooperate, wait for turns, follow rules and regulate emotions. The findings indicate that social experiences gained through role-playing activities help children understand others' perspectives and develop more positive social behaviors.

Keyword : Role Play; Aggressive Behavior; Early Childhood; Social-Emotional

Copyright (c) 2026 Helga Maria Presetia Janul dkk.

✉ Corresponding author : Helga Maria Presetia Janul

Email Address : helmypresetia@gmail.com

Received 25 Juni 2026, Accepted 25 Juli 2026, Published 25 Juli 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam pembentukan perkembangan sosial, emosional, moral dan kepribadian anak pada periode emas yang sangat sensitif terhadap stimulasi lingkungan [1]. Pada periode ini, seluruh aspek perkembangan anak berlangsung secara pesat dan saling berkaitan sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat agar perkembangan dapat berlangsung optimal [2]. Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting adalah sosial-emosional, khususnya kemampuan mengelola emosi yang berhubungan erat dengan perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini berperan dalam membantu anak mengenali, memahami dan mengendalikan berbagai perasaan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari sehingga pengelolaan emosi yang baik berperan dalam membantu anak mengendalikan rasa marah, kecewa dan frustrasi serta mendukung terbentuknya perilaku sosial yang lebih adaptif. Ketidakmampuan dalam mengendalikan emosi sering menunjukkan perilaku agresif berupa memukul, mendorong, berteriak, menangis berlebihan, merebut barang milik teman, maupun menolak mengikuti aturan [3].

Perilaku agresif pada anak usia dini tidak dapat dipahami sebagai perilaku sederhana karena merupakan hasil interaksi antara perkembangan emosi yang belum matang dan pengaruh lingkungan sosial yang kurang mendukung perkembangan perilaku adaptif [4]. Penelitian menunjukkan bahwa perilaku agresif pada anak tidak hanya dipengaruhi oleh faktor individu tetapi juga oleh dinamika lingkungan sosial yang berperan dalam pembentukan respon emosional anak [5]. Dengan demikian, perilaku agresif perlu dipandang sebagai persoalan perkembangan yang membutuhkan penanganan melalui pendekatan pembelajaran yang tepat. Secara teoritis, perilaku agresif merupakan tindakan atau ucapan yang bertujuan menyakiti atau merugikan orang lain secara fisik maupun verbal [6]. Perilaku agresif sering muncul karena kemampuan regulasi emosi anak belum berkembang secara optimal sehingga anak kesulitan mengendalikan rasa marah, kecewa dan frustrasi [7]. Oleh karena itu, penguatan kemampuan sosial-emosional menjadi salah satu pendekatan penting dalam menurunkan perilaku agresif pada anak usia dini [8].

Dalam konteks pembelajaran, metode bermain peran dipandang sebagai salah satu upaya yang efektif dalam mengembangkan kemampuan sosial-emosional anak. Melalui aktivitas bermain peran, anak tidak hanya dilatih untuk berkomunikasi dan bekerja sama, tetapi juga diberikan pengalaman untuk memahami emosi diri sendiri dan orang lain dalam situasi sosial yang bermakna [9]. Pengalaman ini memungkinkan anak mengembangkan empati, kontrol diri, serta pemahaman terhadap aturan sosial secara lebih alami [10]. Metode bermain peran, memberikan kesempatan kepada anak untuk mengalami simulasi situasi sosial yang menyerupai kehidupan nyata. Melalui proses ini, anak belajar mengelola konflik, menyesuaikan diri dengan aturan, mengontrol emosi dalam interaksi dengan teman sebaya, sehingga berpotensi menurunkan perilaku agresif pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada bulan Agustus hingga Desember 2025 di TK Negeri Kelapa Lima, ditemukan seorang anak berinisial J usia 6

tahun yang menunjukkan perilaku agresif berupa berebut dan melempar mainan, berteriak, menangis keras, mengganggu teman, serta memukul teman ketika keinginannya tidak terpenuhi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pengendalian emosi anak belum berkembang secara optimal sehingga memerlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas metode bermain peran dalam pengembangan sosial-emosional anak usia dini. Kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan empati, kerja sama dan komunikasi anak melalui pengalaman sosial yang bermakna [11]. Temuan ini menegaskan bahwa *Role Play* memberikan ruang bagi anak untuk belajar memahami peran sosial dalam interaksi sehari-hari.

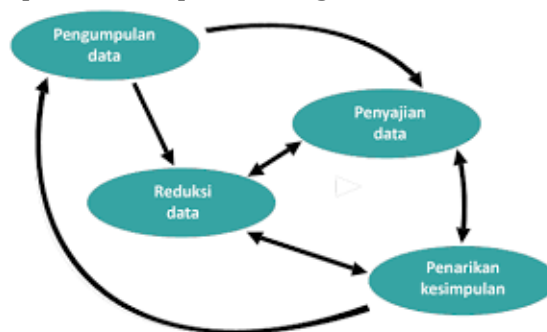
Selain itu, bermain peran juga terbukti dapat menurunkan perilaku agresif melalui peningkatan kualitas interaksi sosial yang lebih positif. Anak yang terlibat dalam kegiatan bermain peran menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengontrol emosi serta merespons situasi sosial secara positif [12]. Lebih lanjut, kegiatan bermain peran juga berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan regulasi emosi anak usia dini, khususnya dalam mengelola rasa marah, kecewa dan frustrasi yang sering menjadi pemicu perilaku agresif [13]. Selain itu, [14] menemukan bahwa teknik *Role Play* efektif membantu anak mengendalikan emosi serta menurunkan kecenderungan perilaku agresif dalam interaksi sosial. Temuan ini menunjukkan bahwa *Role Play* tidak hanya berdampak pada aspek sosial, tetapi juga pada aspek pengendalian emosi anak. Meskipun demikian, penelitian tersebut telah menunjukkan efektivitas metode bermain peran, sebagian besar masih menggunakan pendekatan kuantitatif, eksperimen, maupun tindakan kelas yang berfokus pada hasil akhir atau efektivitas intervensi. Kajian yang mendalam secara rinci proses pelaksanaan metode bermain peran dalam konteks studi kasus tunggal secara berkelanjutan masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki perbedaan mendasar dibandingkan sebelumnya, yaitu tidak berfokus pada efektivitas metode, tetapi juga mendeskripsikan secara mendalam proses pelaksanaan metode bermain peran serta perubahan perilaku agresif yang terjadi pada anak J usia 6 tahun selama mengikuti kegiatan bermain peran di TK Negeri Kelapa Lima.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai pelaksanaan metode bermain peran dalam mengurangi perilaku agresif pada anak J usia 6 tahun. Penelitian dilaksanakan di Kelas Matahari TK Negeri Kelapa Lima, Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur. Penelitian berlangsung selama sembilan bulan, yaitu dari Oktober 2025 hingga Juni 2026. Peneliti berperan sebagai instrumen utama yang terlibat secara langsung dalam proses pengumpulan, pengolahan dan analisis data penelitian. Subjek penelitian adalah seorang anak J usia 6 tahun yang menunjukkan perilaku agresif berupa menangis, berteriak, mengganggu teman, merebut mainan dan memukul ketika keinginannya tidak terpenuhi. Informan penelitian adalah guru kelas yang memberikan informasi mengenai kondisi awal, proses pelaksanaan kegiatan bermain peran, serta

perubahan perilaku anak selama penelitian berlangsung. Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi non-partisipan terhadap perilaku subjek selama mengikuti kegiatan bermain peran dan wawancara semi-terstruktur dengan guru kelas. Data sekunder diperoleh dari dokumen pembelajaran, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), serta dokumentasi kegiatan pembelajaran berlangsung. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara dan studi dokumen. Observasi non-partisipan digunakan sebagai teknik utama untuk mengamati perilaku agresif subjek secara langsung selama pelaksanaan kegiatan bermain peran pada subtopik pembelajaran yaitu motor, ayam dan ikan. Observasi dilakukan sebanyak tiga kali dengan rincian satu kali observasi pada setiap subtopik pembelajaran sesuai dengan jadwal kegiatan dikelas. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai perubahan perilaku subjek selama kegiatan berlangsung. Studi dokumen dilakukan terhadap RPPH dan dokumentasi kegiatan pembelajaran sebagai data pendukung penelitian.

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal di TK Negeri Kelapa Lima untuk mengidentifikasi kondisi awal subjek penelitian. Selanjutnya, peneliti memperoleh izin dari pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian serta melakukan wawancara awal dengan guru Kelas Matahari sebagai dasar pelaksanaan penelitian. Seluruh data yang diperoleh digunakan hanya untuk kepentingan penelitian dengan menjaga kerahasiaan identitas subjek melalui penggunaan inisial pada penyajian hasil penelitian. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber dengan membandingkan hasil observasi, wawancara dan studi dokumen yang diperoleh selama penelitian. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Analisis dilakukan secara berkelanjutan sejak proses pengumpulan data hingga diperoleh pemahaman yang utuh mengenai pelaksanaan metode bermain peran dan perubahan perilaku agresif anak J.



Gambar 1. Desain Penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan Pelaksanaan Metode Bermain Peran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran di Kelas Matahari TK Negeri Kelapa Lima dilaksanakan melalui lima tahapan utama, yaitu perencanaan, penjelasan, pembagian peran,

pelaksanaan bermain peran dan refleksi. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan tema, media, alat permainan, serta skenario yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Tahap penjelasan dilakukan dengan memberikan arahan mengenai alur kegiatan dan aturan yang harus dipatuhi selama bermain. Selanjutnya, guru membagi peran kepada setiap anak sesuai dengan tema yang digunakan. Pada tahap pelaksanaan, anak memainkan peran yang telah diberikan melalui interaksi sosial dengan teman sebaya. Setelah kegiatan selesai, guru melakukan refleksi untuk mengevaluasi jalannya kegiatan dan memberikan penguatan terhadap perilaku positif yang muncul selama kegiatan bermain peran.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran makro membantu mengurangi perilaku agresif anak J secara bertahap. Perubahan tersebut mulai terlihat dan berkurangnya perilaku menangis, berbicara dengan nada keras, mengganggu teman, ingin didahulukan selama kegiatan bermain berlangsung. Selain itu kegiatan bermain peran juga membantu meningkatkan kemampuan interaksi sosial, komunikasi, kerja sama, kemampuan mengikuti aturan, kemampuan menunggu giliran, serta kemampuan pengendalian emosi anak J selama kegiatan pembelajaran berlangsung. [11] kegiatan bermain peran dilaksanakan melalui tahapan yang sistematis dan berulang agar anak dapat memahami alur kegiatan, menyesuaikan diri dengan peran yang diberikan, serta dapat mengembangkan kemampuan sosial secara bertahap melalui pengalaman langsung dalam setiap proses pembelajaran. Hasil dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa perubahan perilaku anak J terjadi secara bertahap pada setiap subtopik kegiatan bermain peran yang dilaksanakan.

Tabel 1. Perubahan Perilaku Agresif Subjek pada Setiap Subtopik Bermain Peran Makro

Kode Tema	Aspek Perilaku	Motor	Ayam	Ikan
EK	Ekspresi Emosi	Menangis, berteriak ketika keinginan tidak terpenuhi	Tangisan tidak muncul, sesekali berbicara dengan nada tinggi	Emosi stabil, tidak menangis maupun berteriak
IS	Interaksi Sosial	Ingin didahulukan	Mulai bermain bersama tanpa mengganggu teman	Aktif bekerja sama dan berinteraksi positif
KD	Kendali Diri	Sulit menunggu giliran	Mulai menaati aturan dan menunggu giliran	Mampu mengikuti aturan secara mandiri
PE	Pengendalian Emosi	Belum mampu mengendalikan emosi secara optimal	Mulai mampu mengendalikan emosi	Mampu mengendalikan emosi secara konsisten
PA	Perilaku Agresif	Masih tampak	Berkurang	Tidak ditemukan perilaku agresif

Berdasarkan tabel terlihat bahwa perubahan perilaku agresif anak J terjadi secara bertahap pada setiap subtopik bermain peran makro. Pada subtopik motor masih ditemukan berbagai bentuk perilaku agresif, terutama pada aspek ekspresi emosi, interaksi sosial, kemampuan mengikuti aturan dan pengendalian emosi. Pada subtopik ayam mulai terlihat adanya penurunan perilaku agresif disertai peningkatan kemampuan mengikuti aturan dan berinteraksi dengan teman. Perubahan yang paling optimal terlihat pada subtopik ikan, di mana anak J mampu mengendalikan emosi, bekerja sama, mengikuti aturan, dan tidak lagi menunjukkan perilaku agresif selama

kegiatan berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa pelaksanaan bermain peran secara bertahap memberikan pengalaman sosial yang membantu perkembangan perilaku anak ke arah yang lebih positif.

Metode Bermain Peran Makro. Pelaksanaan metode bermain peran dilakukan melalui tiga subtopik, yaitu motor, ayam dan ikan dengan menggunakan metode bermain peran makro. Setiap subtopik memberikan pengalaman sosial yang berbeda sehingga memungkinkan anak untuk belajar mengendalikan emosi, memahami aturan dan berinteraksi dengan teman secara lebih positif. Melalui kegiatan yang dilakukan secara berulang, anak memperoleh kesempatan untuk berlatih menyesuaikan perilakunya dalam berbagai situasi sosial yang muncul selama bermain peran.

Pada subtopik motor menggunakan metode bermain peran makro, anak J masih menunjukkan berbagai perilaku agresif, seperti menangis ketika keinginannya tidak terpenuhi, berteriak, sulit menunggu giliran, serta belum mampu mengendalikan emosi secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pada tahap awal kegiatan kemampuan regulasi emosi anak masih relatif rendah sehingga perilaku agresif masih sering muncul dalam berbagai situasi pembelajaran. Meskipun pada awal kegiatan anak J masih menunjukkan perilaku menangis dan belum bersedia meninggalkan permainan yang sedang diminatinya, namun secara bertahap anak J mampu menyesuaikan diri dengan situasi bermain peran setelah mendapatkan arahan dari guru. Hasil wawancara guru, mengatakan : "Kalau di awal-awalnya ece itu dia suka usil dengan teman-temannya, seperti mengganggu teman, mau duluan, menangis tapi setelah eee dilakukan bermain peran dengan subtopik motor ini eee sudah agak berkurang walaupun belum hilang sepenuhnya." (W/VW/Motor/12-03-2026, PA-FIS/PB).

Melalui kesempatan untuk memainkan peran sebagai pengendara sepeda motor, anak J belajar memahami aturan, menjalankan tanggung jawab sesuai peran yang diberikan, serta berlatih mengendalikan emosi dalam situasi bermain bersama. Temuan penelitian, menjelaskan bahwa perilaku agresif pada anak usia dini umumnya muncul dalam bentuk fisik dan verbal akibat keterbatasan kemampuan regulasi emosi [15]. Pendekatan bermain peran merupakan strategi yang efektif digunakan guru dalam menangani perilaku agresif anak karena memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan emosi secara lebih terarah [16]. Temuan penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman sosial secara langsung. Ketika anak memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu, anak tidak hanya terlibat dalam aktivitas bermain, tetapi juga belajar memahami perspektif orang lain, mengikuti aturan, bekerja sama, serta mengendalikan emosi selama berinteraksi dengan teman sebaya. Proses tersebut membantu anak mengembangkan kemampuan regulasi emosi dan perilaku yang berperan penting dalam mengurangi kecenderungan perilaku agresif. Sejalan dengan temuan tersebut, [17] menegaskan bahwa intervensi kelompok melalui aktivitas bermain dapat membantu anak agresif belajar mengontrol perilaku dan meningkatkan kemampuan sosial dalam interaksi kelompok. [18] yang menyatakan bahwa metode bermain peran merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang memungkinkan anak untuk mengekspresikan diri melalui situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Melalui proses ini, secara tidak

langsung anak dapat belajar memahami aturan sosial, mengembangkan kemampuan komunikasi, serta dapat berinteraksi dengan teman. Dalam penelitian ini, tahap awal anak J masih memiliki keterbatasan dalam mengendalikan emosi ketika menghadapi situasi yang tidak sesuai dengan keinginannya. Namun setelah anak J mengikuti kegiatan bermain peran secara berulang dan konsisten, terlihat anak J mulai menunjukkan kemampuan untuk menerima peran yang diberikan, menunggu giliran, menaati aturan, berkomunikasi dengan sopan, serta mulai berinteraksi dengan baik bersama temannya.

Perubahan perilaku mulai terlihat pada subtopik ayam yang menggunakan metode bermain peran makro. Pada subtopik ayam ini anak J menunjukkan perkembangan yang lebih positif dibandingkan pada kegiatan sebelumnya. Perubahan tersebut terlihat dari kemampuan anak J yang semakin mampu menerima dan menjalankan peran yang diberikan mengikuti aturan bermain, menunggu giliran, serta berinteraksi dengan teman tanpa menunjukkan perilaku agresif, seperti menangis, marah, mengganggu teman, maupun merebut mainan. Meskipun sesekali masih berbicara dengan nada suara yang sedikit lebih tinggi ketika mengajak teman bergantian bermain, namun perilaku tersebut tidak berkembang menjadi tindakan agresif. Hasil wawancara kepada guru, mengatakan : “Dia tidak memukul teman. Tapi kalau untuk memaksakan teman, yang artinya tidak secara paksaan, tapi kemungkinan tadi yang kita lihat tu, kek dia terburu-buru, ayo-ayo cepat, giliran kamu sekarang ayo-ayo. tapi memukul tidak.” (W/VW/Ayam/06-04-2026, PK/KD).

Kegiatan bermain peran subtopik ayam juga memperlihatkan keterlibatan aktif anak J dalam menjalankan perannya sebagai pemberi makan ayam, anak J mulai mampu menyesuaikan diri dengan situasi bermain kelompok, mengikuti aturan yang telah disepakati. Perubahan tersebut, tidak terjadi secara spontan, melainkan melalui pembiasaan dan pengalaman yang diperoleh anak J selama terlibat dalam kegiatan bermain peran. Hal ini, diperkuat oleh [19] yang menjelaskan bahwa kegiatan bermain peran dapat menjadi sarana yang efektif dalam membantu anak mengendalikan emosi, menurunkan kecenderungan perilaku agresif melalui pengalaman belajar yang bersifat langsung.

Perubahan yang lebih signifikan terlihat pada subtopik ikan yang menggunakan metode bermain peran makro. Metode bermain peran makro pada subtopik ikan menunjukkan perkembangan yang paling positif terhadap berkurangnya perilaku agresif pada anak J dibandingkan pada subtopik motor dan ayam. Perubahan tersebut dilihat dari kemampuan anak J yang semakin baik dalam menerima dan menjalankan peran sebagai penjaga akuarium, bekerja sama dengan teman, mengikuti aturan permainan, serta berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan kelompok tanpa menunjukkan perilaku agresif selama kegiatan berlangsung. Hasil wawancara kepada guru, mengatakan : “Dia sudah melakukannya dengan baik, sudah tidak menunjukkan lagi sifat-sifat agresifnya, seperti mengganggu teman, berbicara kasar dengan teman, nah itu sudah tidak lagi.” (W/VW/Ikan/20-04-2026, PB,2). Selama kegiatan bermain peran berlangsung anak J tidak menunjukkan perilaku agresif seperti mengganggu teman, merebut alat permainan, berteriak. Anak J juga mampu berinteraksi secara positif dengan teman-temannya, serta aktif dalam menyusun akuarium bersama kelompoknya. [12] menjelaskan bahwa kegiatan bermain peran memiliki pengaruh

dalam menurunkan perilaku agresif pada anak dan juga meningkatkan kemampuan kerja sama, empati, serta mampu mengendalikan emosi. Selain itu, [20] menjelaskan bahwa kegiatan *Role Play* dalam konteks pendidikan mampu membantu anak mengurangi kecenderungan gangguan perilaku melalui pengalaman sosial yang terstruktur. Dalam penelitian ini, perubahan perilaku anak J yang secara bertahap mampu menyesuaikan diri dalam kegiatan kelompok dan menunjukkan respons emosional yang lebih stabil.

Perilaku Agresif. Perilaku agresif anak J menunjukkan perkembangan yang semakin positif secara bertahap selama proses pembelajaran berlangsung. Perkembangan tersebut terlihat melalui perubahan perilaku yang terjadi pada aspek ekspresi emosi negatif, interaksi sosial negatif, agresivitas verbal dan kesulitan pengendalian diri. Sementara itu, pada aspek agresivitas fisik tidak ditemukan perilaku agresif selama pelaksanaan observasi pada subtopik motor, ayam dan ikan. Pada subtopik motor, anak J masih menunjukkan perilaku seperti menangis dan berteriak ketika keinginannya tidak terpenuhi. Selanjutnya pada subtopik ayam terlihat adanya perubahan perilaku yang lebih positif, anak J mulai mampu mengikuti kegiatan bersama teman-temannya tanpa menunjukkan tangisan maupun luapan emosi yang berlebihan. Anak J terlibat dalam kegiatan bermain peran hingga selesai, mampu mengikuti aturan, meskipun masih terlihat sedikit terburu-buru ketika menunggu giliran. Perkembangan anak J pada subtopik ikan semakin terlihat, anak J mampu mengikuti arahan guru, berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, berkomunikasi dengan bahasa yang sopan, tidak mengganggu teman, serta mampu menunggu giliran dan menjalankan peran yang diberikan sampai kegiatan selesai. Selain itu, tidak ditemukan ekspresi emosi negatif maupun perilaku verbal yang mengarah pada agresivitas selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, hasil observasi menunjukkan bahwa perilaku agresif anak J mengalami perubahan yang semakin positif dari subtopik motor, ayam hingga ikan. Perubahan tersebut ditandai dengan berkurangnya ekspresi emosi negatif, meningkatnya kemampuan berinteraksi dengan teman, mampu mengendalikan emosi, tidak ditemukan lagi perilaku agresif fisik selama kegiatan berlangsung dan juga anak J menunjukkan perkembangan yang lebih positif secara bertahap selama mengikuti kegiatan bermain peran pada subtopik motor, ayam dan ikan.

Dalam penelitian ini, perilaku agresif pada anak J pada subtopik motor, ayam dan ikan, terdapat perubahan perilaku yang secara bertahap selama proses pembelajaran berlangsung. Perubahan tersebut terdapat pada perkembangan kemampuan anak J dalam mengelola emosi, berinteraksi dengan teman sebaya, serta menyesuaikan diri dengan aturan kegiatan. Perubahan tersebut tampak pada menurunnya aspek ekspresi emosi negatif, berkurangnya aspek interaksi sosial agresif, berkurangnya agresivitas verbal, serta meningkatnya kemampuan pengendalian diri anak J. Sementara itu, aspek agresivitas fisik tidak ditemukan adanya perilaku agresif selama kegiatan berlangsung.

Dalam penelitian ini, pada subtopik motor anak J masih menunjukkan ekspresi emosi negatif, seperti menangis dan berteriak ketika keinginannya tidak terpenuhi. Temuan ini sejalan dengan [7] yang menjelaskan bahwa perilaku agresif pada anak usia dini umumnya merupakan bentuk ekspresi emosi yang belum matang, terutama ketika

anak belum mampu mengelola emosi ketika keinginannya tidak terpenuhi. Temuan penelitian ini mendukung pandangan [21] yang menjelaskan bahwa perilaku agresif pada anak usia dini sering kali berkaitan dengan keterbatasan kemampuan dalam mengendalikan emosi. Kemudian pada subtopik ayam, mulai terlihat adanya perkembangan perilaku yang positif. anak J mulai mampu mengikuti kegiatan bersama teman sebaya tanpa menunjukkan perilaku menangis dan berteriak, anak J juga mengikuti kegiatan hingga selesai, meskipun masih terlihat sedikit terburu-buru ketika menunggu giliran. Perkembangan yang lebih optimal terlihat pada subtopik ikan, anak J sudah mampu mengikuti arahan guru, berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, berkomunikasi dengan bahasa yang sopan, tidak mengganggu teman, mampu menunggu giliran dan menjalankan peran yang diberikan hingga selesai. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa perilaku agresif anak J mengalami penurunan secara bertahap. Hal ini sejalan dengan temuan [16] yang menyatakan bahwa penurunan perilaku agresif pada anak terjadi secara bertahap dan melalui proses pembiasaan, pengalaman langsung secara berulang. Sejalan dengan penelitian [22] mengatakan bahwa, aktivitas bermain terbukti efektif dalam menurunkan perilaku agresif pada anak. Aktivitas bermain memberikan anak kesempatan untuk mengekspresikan emosi negatif sesuai tahap perkembangan. Proses ini memungkinkan anak belajar mengenali, mengelola dan menyalurkan emosi secara positif sehingga perilaku agresif menurun.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran di Kelas Matahari TK Negeri Kelapa Lima dilaksanakan melalui lima tahapan, yaitu perencanaan, penjelasan, pembagian peran, pelaksanaan bermain peran dan refleksi. Pelaksanaan bermain peran makro menunjukkan adanya perubahan perilaku agresif anak J secara bertahap. Secara umum, metode bermain peran membantu anak J dalam mengurangi perilaku agresif, meningkatkan kemampuan bekerja sama, mengikuti aturan, menunggu giliran, serta mengendalikan emosi dalam interaksi sosial dengan teman sebaya. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam menurunkan perilaku agresif pada anak usia dini. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggambaran secara mendalam proses perubahan perilaku agresif anak usia dini melalui pendekatan studi kasus tunggal yang diamati secara berkelanjutan dalam konteks pelaksanaan metode bermain peran makro di lingkungan kelas nyata, sehingga tidak hanya menilai hasil akhir tetapi juga mendeskripsikan dinamika perubahan perilaku dari waktu ke waktu. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya menggunakan satu subjek penelitian (studi kasus tunggal), sehingga hasil penelitian tidak dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, perubahan perilaku yang diamati sangat dipengaruhi oleh konteks lingkungan kelas, interaksi guru, serta karakteristik individu anak yang menjadi subjek penelitian. Dengan demikian, metode bermain peran makro dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk membantu mengurangi perilaku agresif pada anak usia dini. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggambaran proses perubahan perilaku agresif

secara mendalam melalui pendekatan studi kasus pada satu anak yang diamati secara berkelanjutan selama pelaksanaan kegiatan bermain peran.

PENGHARGAAN

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala TK Negeri Kelapa Lima beserta guru kelas yang telah memberikan izin, dukungan, serta bantuan selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih yang tulus juga disampaikan kepada dosen pembimbing dan penguji yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sangat berarti dalam penyempurnaan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] S. Utami, R. Susilaningrum, dan D. Purwanti, "Optimalisasi Tumbuh Kembang Bayi dan Balita melalui Pemberdayaan Keluarga dalam Pemanfaatan Buku KIA di Surabaya," *J. ABDI Media Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 7, no. 1, hal. 139, Jul 2021, doi: 10.26740/ja.v7n1.p139-142.
- [2] D. N. L. Laksana, K. D. Dhiu, E. Ita, F. Dopo, Y. R. Natal, dan O. P. A. Tawa, *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. 2021. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=qSwnEAAAQBAJ>
- [3] Y. Mutiara, V. Mundiarti, S. Kale, dan G. Tampubolon, "Peran Orang Tua Dalam Pengelolaan Emosi Anak Usia Dini Di Kelurahan Fatululi Kupang," *Early Child. Educ. Dev. Stud.*, vol. 5, no. 2, hal. 31–35, Des 2024, doi: 10.35508/eceds.v5i2.19209.
- [4] S. Sukatin, N. Chofifah, T. Turiyana, M. R. Paradise, M. Azkia, dan S. N. Ummah, "Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini," *Golden Age J. Ilm. Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, hal. 77–90, Jun 2020, doi: 10.14421/jga.2020.52-05.
- [5] G. Laurent, H. K. Hecht, K. Ensink, dan J. L. Borelli, "Emotional understanding, aggression, and social functioning among preschoolers.," *Am. J. Orthopsychiatry*, vol. 90, no. 1, hal. 9–21, 2020, doi: 10.1037/ort0000377.
- [6] N. L. G. K. Widiastuti, "Layanan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Dengan Gangguan Emosi dan Perilaku," *Indones. J. Educ. Res. Rev.*, vol. 3, no. 2, hal. 1, Mei 2020, doi: 10.23887/ijerr.v3i2.25067.
- [7] C. Ersan, "Physical aggression, relational aggression and anger in preschool children: The mediating role of emotion regulation," *J. Gen. Psychol.*, vol. 147, no. 1, hal. 18–42, Jan 2020, doi: 10.1080/00221309.2019.1609897.
- [8] K. D. T. A. Dewi dan L. K. P. A. Susilawati, "A Literature Review Of Interventions For Early Childhood Aggressive Behaviour In Indonesia," *A Lit. Rev. Interv. Early Child. Aggress. Behav. Indones.*, vol. 9, no. 2, hal. 165–176, 2024, doi: 10.32678/assibyan.v9i2.10377.
- [9] A. N. I. Azizah *et al.*, "Seni Peran untuk Anak Usia Dini," *Penerbit Tahta Media*, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/782>
- [10] R. Musthofiyyah, M. Mustakimah, dan S. Muthohar, "Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun," *Aulad J. Early Child.*, vol. 8, no. 1, hal. 20–30, Jan 2025, doi: 10.31004/aulad.v8i1.902.

- [11] M. Siti dan M. N. Hafizah, "Meningkatkan Kemampuan Mengelola Emosi Anak Usia Dini dengan Metode Bermain Peran," *J. Usia Dini*, vol. 9, no. 2, hal. 184, Okt 2023, doi: 10.24114/jud.v9i2.52434.
- [12] E. Desvianti, "Menurunkan Perilaku Agresif Siswa Taman Kanak-kanak Melalui Aktivitas Bermain Peran Prosocial," *Gener. Emas*, vol. 6, no. 1, hal. 58–67, Apr 2023, doi: 10.25299/ge.2023.vol6(1).11424.
- [13] M. Wirahandayani, W. Rakhmawati, dan E. A. Rukmasari, "The Effect of Role Playing Methods on Social-emotional Development in Preschool Children," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, hal. 1156–1168, Mar 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i1.3626.
- [14] S. Mergina, E. Widyorini, dan M. Y. Roswita, "Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dan Parental Bonding terhadap Dark Triad of Personality Pada Remaja," *Guid. J. Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan. dan Konseling*, vol. 13, no. 3, hal. 451, Sep 2023, doi: 10.24127/gdn.v13i3.7554.
- [15] T. Marini, M. Sholihah, dan L. Nusir, "Studi kasus perilaku agresif pada anak usia dini," *J. Buah Hati*, vol. 11, no. 1, hal. 16–26, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhahzz/article/view/4725>
- [16] R. Hadi, I. Ermiana, dan D. Darmiany, "Strategi Guru Dalam Menangani Perilaku Agresif Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Bermain Peran Di Tk Hifzil Atfal Perendak Ramdhan," *J. Ilm. PGSD FKIP Univ. Mandiri*, vol. 11, no. 4, hal. 253–264, 2025, [Daring]. Tersedia pada: <http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/10205>
- [17] Z. Shechtman dan R. Tutian, "Teachers treat aggressive children: An outcome study," *Teach. Teach. Educ.*, vol. 58, hal. 28–34, Agu 2016, doi: 10.1016/j.tate.2016.04.005.
- [18] E. Widyorini dan S. A. Ismawan, "Efektivitas Teknik Role Play untuk Menurunkan Perilaku Agresivitas Anak di Sekolah," *Guid. J. Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan. dan Konseling*, vol. 13, no. 4, hal. 1035, Des 2023, doi: 10.24127/gdn.v13i4.8629.
- [19] A. L. Harianja, R. Siregar, dan J. N. Lubis, "Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 4, hal. 4871–4880, Sep 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i4.5159.
- [20] A. Maras, "Play therapy in the prevention of behavioural disorders of school-aged children," *Glob. J. Guid. Couns. Sch. Curr. Perspect.*, vol. 11, no. 1, hal. 37–44, Apr 2021, doi: 10.18844/gjgc.v11i1.5472.
- [21] A. Ladya Putri Syafi'i dan D. Hadi, "Pencegahan Perilaku Agresif Anak Usia Dini dengan Bernyayi dan Menari," *Golden Age J. Ilm. Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, hal. 47–56, Mar 2021, doi: 10.14421/jga.2021.61-05.
- [22] E. A. Alfath, R. Zalki, dan T. Chusniyah, "Meta-Analysis Study: Effectiveness of Play Therapy to Reduce Children's Aggressiveness," *Pers. J. Ilmu Psikol.*, vol. 16, no. 1, hal. 155–168, Mei 2025, doi: 10.21107/personifikasi.v16i1.27518.