



UPAYA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN DIKELOMPOK A PAUD NURANI BUNDA

¹ Hikmaliyah

STKIP SITUS BANTEN

hikmaliyah591@gmail.com

²Miftahul Rachmat

miftahu-rachmat@yahoo.com

³Nuryati. MPd

nuryatimamah70@gmail.com

ABSTRAK

Kemandirian adalah sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain. Sedangkan bermain peran adalah kegiatan bermain dimana anak-anak melakukan kegiatan meniru perilaku. Perilaku ini dapat berupa perilaku manusia, binatang dan tanaman. Bermain peran disebut juga bermain pura-pura. Masalah penelitian bertujuan untuk meningkatkan kemandirian anak melalui pembelajaran bermain peran dengan alat peraga pada anak usia 4-5 tahun di kelompok A PAUD KOBER NURANI BUNDA. Jenis Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dalam penelitian ini lebih mengutamakan deskriptif-analitik untuk memecahkan sebuah konsep didalam nya, subjek penelitian 15 siswa kelompok A. Kemandirian anak yang diamati dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi yaitu kemandirian siswa dalam memakai kaos kaki dan memakai baju. Hasil penelitian membuktikan maka terjadi peningkatan kemandirian anak selepas siklus pembelajaran. Kemandirian memakai kaos kaki (9,5% pada siklus 1) dan memakai baju (4% pada siklus 1) anak meningkat 100% pada siklus ke II. Dalam hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bermain peran menggunakan alat peraga dan bercerita di PAUD KOBER NURANI BUNDA mampu meningkatkan kemandirian anak dalam memakai kaos kaki dan memakai baju.

Kata Kunci : Kemandirian anak, metode bermain peran

ABSTRAC

Independence is an attitude and behavior that is not easily dependent on other people. Meanwhile, role play is a play activity where children carry out activities that imitate behavior. This behavior can be in the form of human behavior, animals and plants. Role playing is also called pretend play. The research problem aims to increase children independence through role-playing learning with props in children aged 4-5 years in group A PAUD KOBAR NURANI BUNDA. This type of research is Classroom Action Research (CAR). In this study prioritizes descriptive-analytic to solve a concept within it, the research subjects were 15 students in group A. The independence of the children observed in this study used an observation sheet, namely the independence of students is wearing socks and wearing clothes. The results of the study prove that there is an increase in children's independence after the learning cycle. The independence of wearing socks (9,5% in cycle I) and wearing clothes (4% in cycle I) for children increased by 100% in cycle II. In the results of the study it can be concluded that learning to role play using props and telling stories in PAUD NURANI BUNDA is able to improve children independence in wearing socks and wearing clothes.

Keywords : Child independence, role playing method

PENDAHULUAN

Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas Bab 1 pasal 1 ayat 1)

Beberapa metode pengajaran di antaranya yaitu metode bercerita, permainan bahasa, sandiwara boneka, bercakap-cakap, dramatisasi, bermain peran, karya wisata, demonstrasi, metode pemikiran dan perasaan terbuka, dan pemanasan atau apersepsi (Rachman, 2005)

Masing-masing metode tentu memiliki tujuan secara khusus walaupun sering antara metode yang satu dengan metode yang lain mempunyai tujuan yang sama (Depdikbud, 1996) selanjutnya, Dikdikbud (1996) menjelaskan (1) metode bercerita memiliki tujuan melatih daya tangkap, melatih daya pikir, melatih daya konsentrasi, membantu perkembangan fantasi, membentuk suasana menyenangkan, dan akrab di kelas. (2) metode permainan bahasa memiliki tujuan anak memahami apa yang dikatakan kepadanya, anak pandai memusatkan perhatiannya pada apa yang didengar nya, dan anak senang mendengarkan pembicaraan orang lain. (3) metode sandiwara boneka memiliki tujuan melatih daya tangkap, melatih daya pikir, melatih daya konsentrasi , melatih menghasilkan kesimpulan, membantu perkembangan intelegensi , menghasilkan perkembangan fantasi, dan membentuk suasana gembira dikelas. (4) metode bercakap-cakap memiliki tujuan mengembangkan kecakapan dan keberanian, menyampaikan pendapat kepada orang lain, memberi kesempatan untuk berekspresi secara lisan, memperbaiki lafal dan ucapan, dan mengembangkan intelegensi. (5) metode dramatisasi memiliki tujuan memberi kesempatan yang baik pada anak untuk mengekspresikan diri dan memenuhi keinginan meniru. (6) metode melafalkan syair, memiliki tujuan menumbuhkan persamaan irama dan perasaan estetis, memperbanyak perbendaharaan kata, dan melatih daya ingat. (7) metode bermain peran memiliki tujuan melatih daya tangkap, melatih daya konsentrasi, kemajuan fantasi, dan membentuk suasana gembira. (8) metode karya wisata memiliki tujuan mengenal lingkungan secara langsung membantu pertumbuhan intelegensi, dan memperkaya perbendaharaan bahasa. Sebagaimana dengan metode-metode lainnya,

contoh metode demonstrasi, metode pemikiran dan perasaan terbuka, dan metode pemanasan dan apersepsi tiap-tiap tersebut memiliki tujuan khusus.

Didalam metode-metode tersebut terdapat sebuah variasi atau pilihan dalam setiap melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang disukai oleh setiap pengajar, maka dari itu tidak terjadi lagi penggunaan metode yang telah ditetapkan melenceng atau tidak sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Mengenai ini contoh metode cerita dibantu dengan alat peraga yang menarik dan unik mendorong anak untuk fokus memperhatikan setiap yang disampaikan oleh pengajar atau guru. (Saleh, 1988). Penggunaan metode bermain peran dengan didukung alat peraga dan bercerita seimbang dengan pernyataan Nuraeni (2014) yang membuktikan pembelajaran anak usia dini berorientasi pada tujuan, aktivitas, individualitas, integritas, interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan motivasi. Hasil penelitian Jiniarti dkk (2015) membuktikan penggunaan alat dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar anak.

Bermain peran adalah metode pengembangan yang efektif dimana seseorang memerankan karakter orang lain dan mencoba berfikir/bebuat dengan cara pandang sosok yang diperankannya. Bermain peran memberikan contoh alamiah terhadap perilaku manusia yang riil. Bermain peran yaitu suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan. Penghayatan dan pengembangan imajinasi yang dijalankan anak melalui memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati (Huda, 2013) Sanjaya (2006) mengartikan bermain peran adalah pembelajaran sebagian dari simulasi yang diarahkan untuk menciptakan peristiwa-peristiwa actual atau kejadian yang mungkin akan muncul pada masa mendatang. Lebih lanjut Sutisno (2011) mengungkapkan bahwa bermain peran dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk menghayati pikiran dan perasaan orang lain yang mungkin berbeda dengan pikiran dan perasaannya maka hari itu sikap dan toleran dapat berkembang.

Metode bermain dapat mengembangkan imajinasi anak dan kecerdasan berfikirnya. Metode bermain peran yang diajarkan pada anak dapat membangun potensi dan menumbuhkan kemampuan sosial serta imajinasi yang mereka dapatkan sendiri di dunia nyata.

Bermain peran adalah pengembangan yang efektif dimana seseorang memerankan karakter orang lain dan mencoba berfikir/berbuat dengan cara sosok yang diperankannya. Bermain peran

memberikan contoh alamiah terhadap perilaku manusia yang riil dan dapat digunakan oleh anak untuk menyadari perasaan mereka dan membangun sikap menuju nilai-nilai dan pemahaman mereka sendiri (Suryani, Lilis 2010:10.1)

Melalui bermain peran anak dapat meningkatkan kepekaan emosinya, memperluas kosa kata, mengembangkan kemampuan emosionalnya, membina hubungan anak dengan lain, menumbuhkan kepercayaan diri tanpa tergantung dengan orang lain, bekerjasama dalam kelompok dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan. Anak belajar memberikan masukan atau peran orang lain dan menerima masukan dari orang lain, hingga dapat membina pengalaman, melalui bermain peran anak diharapkan dapat melatih menjadi percaya diri dan mandiri tanpa bantuan orang lain. Karena kemandirian adalah sikap individu yang diperoleh secara kumulatif selama perkembangan dimana individu akan terus belajar untuk dapat bersikap mandiri dalam menghadapi berbagai situasi didalam lingkungannya. Sehingga individu mampu untuk berfikir dan bertindak sendiri. Dengan mandiri anak memilih jalan hidupnya untuk berkembang yang lebih baik. (mu'tadin www.e-psikologi.com.akses 8 oktober 2009)

Kemandirian adalah hal atau keadaan dapat berdiri sendiri, tanpa tergantung pada orang lain. Maka dari itu anak-anak perlu dididik dapat mandiri sejak usia dini, karena jika tidak anak akan mengalami kesulitan dalam kehidupan bermasyarakat dikemudian hari.

Terpenuhinya kebutuhan anak untuk memperoleh rasa aman juga akan berpengaruh positif terhadap terbentuknya keperibadian anak khususnya dalam membentuk kemandirian anak. Menurut Johnson dan Medinnus (1974) apabila anak diberikan suasana yang penuh perlindungan, cukup kasih sayang dan perhatian orang tua, Jauh dari perasaan iri, cemburu, cemas, khawatir, dan sebagainya, Hal ini akan mendorong dan memberikan keberanian bagi anak untuk melatih dirinya berinisiatif, bertanggung jawab, menyelesaikan sendiri problemnya dan menjadi mandiri (Sulistyaningsih, Wiwek. 2008: 48).

METODE PENELITIAN

Berdasarkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas karena dalam penelitian ini lebih mengutamakan analisis dekriptif untuk memecahkan konsep-konsep. Penelitian ini dengan subjek 15 siswa kelompok A Paud Nurani Bunda. Rangkaian tindakan melalui tahapan-tahapan, yaitu tahapan, perencanaan, tindakan, pengamatan, analisis dan refleksi. (Sujana;

Moleong, 2000). Dari hasil analisis dan refleksi setiap akhir kegiatan dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Rancangan penelitian ini disajikan secara lengkap pada tabel I berikut:

Tabel I. Rancangan Penelitian

Siklus	Langkah	Deskripsi
I	Perencanaan identifikasi masalah dan penetapan alternative masalah	1. Menentukan tema 2. Membuat satuan kegiatan harian 3. Mempersiapkan alat peraga/sumber belajar 4. Menyiapkan instrument observasi 5. Mempersiapkan sarana dan media yang akan digunakan yaitu cerita, seting panggung dan sarana pendukungnya.
	Tindakan	1. Melaksanakan pengajaran dengan menggunakan metode bermain peran yaitu peran anak pandai memakai kaos kaki dan pandai memakai pakaian 2. Membagikan peran kepada anak. 3. Anak bermain peran memakai baju 4. Anak bermain peran memakai kaos kaki.
	Pengamatan	Melakukan observasi dengan menggunakan format data observasi tindakan kelas dengan kriteria penilain (1) belum mampu, (2) mampu dengan bantuan, (3) mampu tanpa bantuan, (4) mampu melebihi program guru.

	Refleksi	1. Objek penelitian sebanyak 15 anak dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran konsentrasi anak tidak bisa maksimal 2. Pelaksanaan kegiatan kelompok praktik memakai kaos kaki dan baju, belum berhasil secara maksimal.
Siklus	Langkah	Deskripsi
II	Perencanaan	1. Menentukan tema. 2. Membuat satuan kegiatan harian. 3. Mempersiapkan sarana dan media yang akan digunakan yaitu cerita, setting panggung dan sarana pendukungnya. 4. Menyiapkan instrument observasi.
	Tindakan	1. Melaksanakan pengajaran dengan menggunakan metode bermain peran sesuai dengan yang diharapkan, sarana pendukung seperti baju dan kaos kaki. 2. Mengelompokkan anak menjadi tiga kelompok di setiap kelompok lima anak. 3. mempraktikan memakai baju dan mempraktikan memakai kaos kaki.

	Pengamatan	Melakukan obsevasi dengan menggunakan format data observasi tindakan kelas dengan kriteria penilain (1) belum mampu, (2) mampu dengan bantuan, (3) mampu tanpa bantuan, (4) mampu melebihi program guru.
	Refleksi	1. Objek penelitian sebanyak 15 anak (satu kelas) 2. Melaksanakan kegiatan kelompok praktikan memakai kaos kaki dan memakai baju. 3. Pengumpulan data obsevasi 4. Rekapitulasi nilai 5. Menentukan keberhasilan penelitian. 6. Praktik memakai kaos kaki dan memakai baju.

Berdasarkan data yang di peroleh dalam penelitian ini berupa catatan-catatan, rencana atau persiapan mengajar , laporan, dan dokumen-dokumen lain yang ada hubungannya dengan penelitian ini. Adapun sumber data dalam penelitian ini yaitu guru dan anak paud kelompok A Paud Nurani Bunda. Data yang dikumpulkan selanjutnya dianalisis secara deskriptif mencakup persiapan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, proses selama pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan alat peraga metode bermain peran pada 15 anak kelompok A PAUD Nurani Bunda selama 4 (empat) pertemuan disajikan secara singkat pada Tabel 2 berikut Tabel 2. Kemandirian anak pada setiap pembelajaran.

Hasil yang di capai					
No	Pertemuan	Memakai Sepatu	Presentasi Keberhasilan	Memakai Baju	Presentasi Keberhasilan
1	I	2	9,5 %	1	4,8 %
2	II	8	38,1%	7	33,3%
3	III	12	76,2%	13	85,7%
4	IV	15	100%	15	100%

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa penggunaan metode bermain peran dengan bantuan alat peraga dapat meningkatkan kemandirian anak dalam memakai kaos kaki dan memakai baju. Hasil tersebut tidak terlepas dari proses pembelajaran yang aktif dan memotivasi anak. Sutisno (2011) menyatakan salah satu tujuan pembelajaran bermain peran adalah melatih kemampuan anak dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, analitis, komunikasi hidup dalam kelompok. Lebih lanjut Joyeco menjelaskan manfaat pembelajaran bermain peran yaitu anak dapat meningkatkan kemampuan mengenali dan memperhitungkan perasaan sendiri dan perasaan orang lain, memiliki perilaku baru dalam menghadapi situasi sulit yang tengah dihadapi, dan meningkatkan keterampilan memecahkan masalah sehingga dapat mengembangkan rasa toleransi anak.

Tatiek (2001) menjelaskan bermain peran dapat mengembangkan keterampilan dan pengertian hubungan antar manusia dengan memerankan situasi yang paralel dengan kehidupan nyata. Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan anak mampu meningkatkan kemandirian setelah pembelajaran kelompok social (teman sejawat/anak lain) untuk membantu anak lebih mandiri. Hasan (1996) menyatakan melalui metode bermain peran, anak diharapkan mampu memerankan peran yang diberikan sehingga mampu mengembangkan pemahaman, penghargaan, dan identifikasi terhadap nilai juga dapat berkembang.

PEMBAHASAN

Bermain peran adalah cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan. Penghayatan dan pengembangan imajinasi yang dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati (Huda, 2013). Sanjaya (2006) menjelaskan bermain peran adalah pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa-peristiwa

aktual atau kejadian yang mungkin akan muncul pada masa mendatang. Lebih lanjut Sutino (2011) menyatakan bahwa bermain peran dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghayati pikiran dan perasaan orang lain yang mungkin berbeda dengan pikiran dan perasaannya sehingga sikap toleran dapat berkembang.

Anak mandiri, dapat melakukan sesuatu tanpa bantuan orang adalah suatu harapan bagi semua pihak baik pihak sekolah maupun orang tua atau wali murid, karena kemandirian adalah suatu hal yang sangat penting yang harus dimiliki oleh setiap anak agar tidak bergantung pada orang lain. Kemandirian merupakan hal atau keadaan dapat berdiri sendiri, tanpa bergantung pada orang lain (Dekdikbud, 1996). Penelitian ini untuk meningkatkan kemandirian anak pada kelompok PAUD KOBER NURANI BUNDA, menggunakan metode bermain peran, dimana kemandirian yang diteliti adalah kemandirian anak dalam memakai kaos kaki dan mengenakan baju.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang didalam menyenangkan, dengan prinsip "Belajar sambil bermain, bermain sambil belajar" karena bermain merupakan tuntunan dan kebutuhan yang esensi bagi anak usia dini, melalui bermain anak akan mendapat kepuasan dalam dirinya, dan kebutuhan perkembangan dimensi motoric, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, social, nilai dan sikap hidup. Dengan bermain anak juga berlatih untuk membina hubungan dengan orang lain, bertindak laku yang sesuai dengan tuntutan yang ada dalam lingkungan masyarakat, dapat menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dapat memahami tingkah laku dirinya serta paham bahwa setiap perbuatannya ada konsekwensinya, agar anak berlatih untuk bertanggung jawab, sehingga anak akan lebih mandiri tanpa ketergantungan terhadap orang lain.

Menciptakan anak mandiri, dapat melakukan sesuatu tanpa bantuan orang lain adalah suatu harapan untuk semua pihak, baik pihak sekolah maupun orang tua/wali murid, karena kemandirian adalah kegiatan yang sangat penting yang harus dimiliki oleh setiap anak agar tidak bergantung pada orang lain. Kemandirian membentuk keadaan dapat berdiri sendiri, tanpa bergantung pada orang lain (Dekdikbud, 1996). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan anak pada kelompok A PAUD KOBER NURANI BUNDA, menggunakan metode pembelajaran bermain peran, dimana kemandirian yang diteliti adalah kemandirian anak dalam menggunakan kaos kaki dan memakai baju.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain peran yang dilakukan di PAUD NURANI BUNDA dalam rangka upaya meningkatkan kemandirian anak adalah suatu pilihan yang tepat dan cermat. Sehingga anak dapat meningkatkan kemandirian nya , percaya diri, bertanggung jawab serta mampu berinteraksi dengan teman , guru, dan peneliti, senang dan bersemangat serta anak dapat menangkap apa yang diajarkan oleh pengajar pada saat anak mengikuti kegiatan pembelajaran bermain peran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. (2021, maret). *Meningkatkan kemandirian anak melalui metode bermain peran pada kelompokA TK AL KhairaatT Balongga kecamatan Dolo selatan, 4*, 137.
- Depdikbud. (1996). *Pedoman guru bidang pengembangan berbahasa di taman kanak-kanak*.
- FITRIANI, W. (n.d.). MENINGKATKAN KEMANDIRIAN MELALUI BERMAIN PERAN PADA ANAK USIA DINI 5-6TAHUN DI IV MANGLI.
- Hasan. S., N. (1996). *Pendidikan ilmu ilmu sosial*, 1 dan 2.
- ISTANTI, Y. (2014). UPAYA MENINGKATKANKEMANDIRIAN ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK KELOMPOK B DI RA AL HIDAYAH I KECAMATAN MASARAN KABUPATEN SERAGEN TAHUN PELAJARAN 2013/2014.
- MARYAM, S. (2019, JUNE 2). MENINGKATKAN KEMANDIRIANANAK MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN PADA KELOMPOK A TK PGRI JATISEL. *JURNAL PENELITIAN PENGKAJIAN ILMU PENDIDIKAN*, 2, 105-110.
- Moleong. L., J. (2000). *Metodologi penelitian kualitatif*.
- PRIYANTI, N. Y. (2022, OKTOBER 4). UPAYA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERANANPADA KELOMPOK B DI TK KHULAFUR RASYIDIN. *JURNAL ILMIAH MANDALA EDUCATION*, 8.
- Rachman, A. (2005). *Membentuk anak mandiri , bermotivasi tinggi dan percaya diri*, -.
- Sutisno. (2011). *Peningkatan keterampilan berbicara debgan menggunakan Role playing*.
- Tatiek, B. (2001). *Roll playing (bermain peran)*.
- tukriyah. (2013, juni). upaya meningkatkan kemandirian anak melalui metde bermain peran pada kelompok a taman kanak-kanak pertiwi jatir okh songgom berebes.
- WAHYUNI, E. (2016). MENGEMBANGKAN KEMANDIRIAN MELALUI METODE BERMAIN PERAN PAUD BEN' ALIM DESA BENDOSARI KECAMATAN SANANKULON KABUPATEN BLITAR. 8.

Aisyah, S. (2021, maret). *Meningkatkan kemandirian anak melalui metode bermain peran pada kelompokA TK AL KhairaatT Balongga kecamatan Dolo selatan, 4, 137.*

Depdikbud. (1996). *Pedoman guru bidang pengembangan berbahasa di taman kanak-kanak.*

FITRIANI, W. (n.d.). MENINGKATKAN KEMANDIRIAN MELALUI BERMAIN PERAN PADA ANAK USIA DINI 5-6TAHUN DI IV MANGLI.

Hasan. S., N. (1996). *Pendidikan ilmu ilmu sosial, 1 dan 2.*