



UPAYA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN

Nuryati¹ Miftahul Rachmat² Hikmaliyah³

^{1,2,3} STKIP Situs Banten

e-mail korespondensi: nuryatimamah70@gmail.com.

Abstract

The research aims to increase children's independence through role-play learning with visual aids in children aged 4-5 years in group A PAUD Kober Nurani Bunda. This type of research is Classroom Action Research (CAR), in this study prioritizing descriptive-analytic to solve a concept in it, the research subjects were 15 students in group A. The independence of the children observed in this study used observation sheets, namely the independence of students in wearing socks and putting on 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) increased by 100% in cycle II. In the results of the study, it can be concluded that learning to role play using teaching aids and telling stories at PAUD Kober Nurani Bunda can increase children's independence in wearing socks and clothes.

Keywords: Child independence., role-playing methods

PENDAHULUAN

Menurut UU RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas Bab 1 pasal 1 ayat 1, Pendidikan Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian pendidikan yang membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak sehingga mereka siap untuk memasuki pendidikan lebih lanjut. Beberapa teknik pengajaran termasuk bercerita, permainan bahasa, sandiwara boneka, berbicara, dramatisasi, bermain peran, wisata, demonstrasi, dan pendekatan pemikiran dan perasaan terbuka (Rachman, 2005)

Masing-masing metode pasti memiliki tujuan tertentu, meskipun tujuan yang sama biasanya berlaku untuk metode yang berbeda (Depdikbud, 1996) selanjutnya, Dikdikbud (1996) menjelaskan (1) Metode bercerita bertujuan untuk meningkatkan daya tangkap, daya piker, daya konsentrasi, perkembangan fantasi, dan pembentukan suasana kelas yang menyenangkan dan akrab. (2) Metode permainan bahasa bertujuan untuk membantu anak memahami apa yang dikatakan kepadanya, menjadi pandai memusatkan perhatian pada apa yang didengarnya, dan menjadi senang mendengarkan orang lain berbicara. (3) Metode sandiwara boneka bertujuan untuk meningkatkan daya tangkap, daya piker, dan daya konsentrasi. (4) Metode permainan bone (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.

Dalam metode-metode ini, terdapat variasi atau pilihan untuk setiap kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diinginkan oleh setiap guru. Akibatnya, pengguna metode tidak lagi melenceng atau tidak memenuhi tujuan. Dalam kasus ini, metode cerita yang dibantu oleh alat peraga yang menarik dan unik mendorong anak untuk berkonsentrasi pada apa 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 beorientasi 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.

Ketika seseorang mencoba berperan sebagai orang lain, mereka dapat mengembangkan diri dengan bermain peran. Bermain peran adalah contoh alami dari perilaku manusia. Bermain peran memungkinkan siswa untuk menguasai bahan melalui kreativitas dan pemahaman mereka. Penghayatan dan perkembangan imajinasi yang dilakukan anak dengan berperan 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 didunia nyata. Bermain peran adalah bentuk pengemabangan yang efektif di mana seseorang berusaha memerankan karakter orang lain dan mencoba berpikir dan bertindak seperti karakter yang diperankannya. Bermain peran adalah contoh alami perilaku manusia yang dapat digunakan oleh anak-anak. Ini dapat membantu mereka memahami perasaan mereka dan membangun perspektif tentang pemahaman dan prinsip mereka sendiri (Suryani, Lilis 2010:10.1)

Melalui bermain peran, anak-anak dapat meningkatkan kepekaan emosi, memperluas kosa kata, mengembangkan kemampuan emosional, membina hubungan dengan orang lain, menumbuhkan kepercayaan diri tanpa tergantung pada orang lain, bekerja sama dalam kelompok, dan menikmati pengalaman yang menyenangkan. Diharapkan melalui bermain peran, anak-anak dapat belajar memberikan masukan atau peran orang lain dan menerima masukan dari orang lain sehingga dapat membina pengalaman. Karena kemandirian adalah sikap yang dibangun secara kumulatif sepanjang kehidupan seseorang, individu belajar untuk bertindak dan berpikir secara mandiri dalam berbagai konteks lingkungannya. Anak memiliki kemandirian, yang memungkinkan mereka untuk memilih cara terbaik untuk meningkatkan kualitas hidup mereka (mu'tadin www.e-psikologi.com.akses 8 oktober 2009)

Kemandirian adalah keadaan di mana seseorang dapat berdiri sendiri dan tidak bergantung pada orang lain. Oleh karena itu, penting bagi anak-anak untuk dididik untuk menjadi mandiri sejak usia dini, karena jika tidak, anak-anak akan mengalami kesulitan bersosialisasi di kemudian 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 cukup perhatian dan kasih sayang dari orang tua dan lingkungan yang aman, jauh dari perasaan iri, cemburu, cemas, dan khawatir, hal ini akan mendorong dan memberikan keberanian bagi anak untuk berinisiatif, bertanggung jawab, menyelesaikan masalah sendiri, dan menjadi mandiri (Pranata, 2022)

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Kualitatif digunakan untuk memecahkan konsep-konsep serta mendeskripsikan hasil observasi kegiatan siswa saat pembelajaran berlangsung. Sedangkan kuantitatif digunakan dalam mengolah data. Subjek penelitian yaitu pada siswa kelompok A berjumlah 15 orang anak di 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.

HASIL PENELITIAN

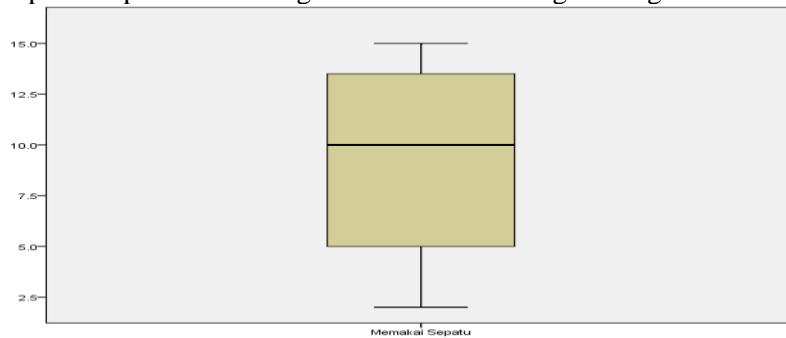
Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan alat peraga metode bermain peran pada 15 anak kelompok A PAUD Nurani Bunda selama 4 (empat) pertemuan disajikan secara singkat pada Tabel 3.1, 3.2 dan 3.3 Kemandirian anak pada setiap pembelajaran.. Hal ini dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut ini:

Tabel 3.1 Hasil Penelitian pada Anak usia 4-5 tahun di kelomppk A.

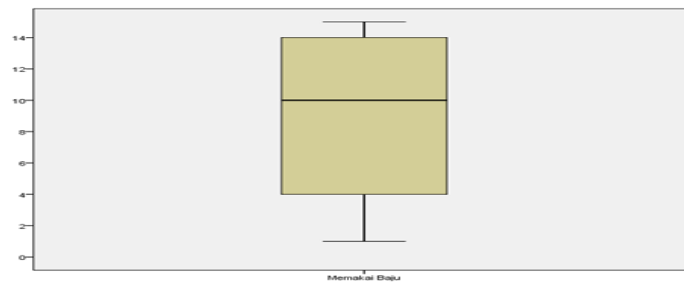
Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Memakai Sepatu	4	100.0%	0	0.0%	4	100.0%
Memakai Baju	4	100.0%	0	0.0%	4	100.0%

Hasil penelitian menunjukkan melalui kegiatan memakai sepatu dan memakai baju sendiri, yang di lakukan selama empat kali pertemuan dengan dua siklus. Masing-masing siklus dua pertemuan.



Grafik 3.1. peningkatan kemandirian pada anak dalam kegiatan memakai sepatu.



Grafik 3.2. peningkatan kemandirian pada anak dalam kegiatan memakai baju.

Descriptives			Statistic	Std. Error
Memakai Sepatu	Mean		9.2500	2.80995
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.3075	
		Upper Bound	18.1925	
	5% Trimmed Mean		9.3333	
	Median		10.0000	
	Variance		31.583	
	Std. Deviation		5.61991	
	Minimum		2.00	
	Maximum		15.00	
	Range		13.00	
	Interquartile Range		10.75	
	Skewness		-.646	1.014
	Kurtosis		-.415	2.619
	Memakai Baju	Mean		9.0000
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	-1.0638	
		Upper Bound	19.0638	
5% Trimmed Mean			9.1111	
Median			10.0000	
Variance			40.000	
Std. Deviation			6.32456	
Minimum			1.00	
Maximum			15.00	
Range			14.00	
Interquartile Range			12.00	
Skewness			-.632	1.014
Kurtosis			-1.700	2.619

Hasil analisis data menunjukkan bahwa kemandirian anak dalam membuka sepatu sendiri meningkat sebesar 18.1925%, dengan 0.3075% anak yang belum bisa membuka sepatu sendiri, yang menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemandirian anak melalui kegiatan tersebut. Selanjutnya, hasil analisis data menunjukkan bahwa kemandirian anak dalam membuka sepatu sendiri meningkat sebesar 19.0638%, dan -1.0638% dari lima belas anak yang belum bisa membuka sepatu sendiri..

PEMBAHASAN

Berdasarkan uraian di atas 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 (Pranata, 2022) menyatakan melalui metode bermain peran, anak diharapkan mampu memerankan peran yang diberikan sehingga mampu mengembangkan pemahaman penghargaan, dan identifikasi terhadap nilai juga dapat berkembang dengan sangat baik

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 (Pranata, 2022). 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 motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, social, nilai dan sikap hidup. Dengan bermain anak juga berlatih untuk membina hubungan dengan orang lain, bertingkah 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.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil diskusi dan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran di PAUD Nurani Bunda adalah pilihan yang tepat untuk meningkatkan kemandirian anak. Untuk membantu anak menjadi lebih mandiri, percaya diri, bertanggung jawab, dan mampu berinteraksi dengan teman, guru, dan peneliti dengan senang hati dan bersemangat. Selain itu, agar anak dapat memahami apa yang diajarkan guru selama kegiatan pembelajaran bermain peran.

REFERENSI

- Aisyah, S. (2021). Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Metode Bermain Peran Pada Kelompok Tk Al Khairaatt Balongga Kecamatan Dolo Selatan, 4, 137.
- Depdikbud. (1996). Pedoman Guru Bidang Pengembangan Berbahasa Di Taman Kanak-Kanak.
- Istanti, Y. (2014). Upaya Meningkatkan kemandirian 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). Meningkatkan Kemandirian anak Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Kelompok A Tk Pgri Jatisel. *Jurnal Penelitian Pengkajian Ilmu Pendidikan*, 2, 105-110.
- Pranata, S. P. (2022). The Influence of Lecturer Competence, Lecturer Creativity, and Utilization of E-Learning Media (E-MTU) on Student Understanding at Universitas Mahkota Tricom Unggul During the Covid-19 Pandemic. *Enrichment: Journal of Management*, 12(2), 2285–2292.
- Priyanti, N. Y. (2022). Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Metode Bermain Peran pada Kelompok B Di Tk Khulafaur Rasyidin. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8.
- Russell (Eds.), *Sociology for the New Millennium*. Paper presented at The Australian Sociological Association, Monash University, Melbourne, 7-10 December (pp. 281-289). Churchill:
- Wahyuni, E. (2016). Mengembangkan Kemandirian Melalui Metode Bermain Peran Paud Ben' Alim Desa Bendosari Kecamatan Sanankulon Kabupaten Blitar. 8.