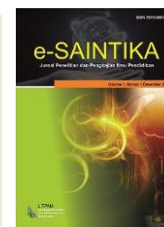




LITPAM, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika

e-ISSN 2615-6881 // Vol. 2 No. 2 June 2019, pp. 105-110

*Artikel Penelitian/Article Review***Meningkatkan Kemandirian Anak Menggunakan Metode Bermain Peran pada Kelompok A TK PGRI Jatisela****Siti Maryam**

TK PGRI Jatisela Sesela Kec. Gunungsari Kab. Lombok Barat, Indonesia

Email: sitimaryamjatisela@gmail.com**ARTICLE INFO****ABSTRACT****Article history**

Received: March 2019

Revised: April 2019

Accepted: May 2019

Published: June 2019

Keywordsstudents' independence;
role playing methods

[Title: *Improving the Students' Independence using Role Playing Methods in Group A TK PGRI Jatisela*]. This study aims to improve the students' independence through role playing learning with teaching aids and tell stories in kindergarten group A in PGRI Jatisela, Sesela, Gunungsari, West Lombok. This research is a Classroom Action Research (CAR) with a qualitative approach, because in this study prioritizes descriptive-analytic to solve the concepts in it, not using numerical-statistical concepts with 21 research subjects. The students' independence observed in this study using the observation sheet were the students' independence in wearing shoes and wearing clothes. The results showed that there was an increase in students' independence after the learning cycle. The students' independence in wearing shoes (9.5% in cycle I) and wearing clothes (4% in cycle I) increase to 100% in cycle II. Based on the results, it can be concluded that role playing learning with teaching aids and tell stories in group A the Jatisela PGRI Kindergarten, Sesela, Gunungsari, West Lombok can increase students' independence in wearing shoes and wearing clothes.

INFO ARTIKEL**ABSTRAK****Sejarah Artikel**

Dikirim: Maret 2019

Direvisi: April 2019

Diterima: Mei 2019

Dipublikasi: Juni 2019

Kata kuncikemandirian siswa;
metode bermain peran

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemandirian siswa melalui pembelajaran bermain peran dengan alat peraga dan bercerita di TK kelompok A di TK PGRI Jatisela, Sesela, Gunungsari, Lombok Barat. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif, karena dalam penelitian ini lebih mengutamakan deskriptif-analitik untuk memecahkan konsep-konsep di dalamnya, bukan menggunakan konsep-konsep numerik-statistik dengan 21 siswa subjek penelitian. Kemandirian siswa yang diamati dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi adalah kemandirian siswa dalam memakai sepatu dan mengenakan baju. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemandirian siswa setelah siklus pembelajaran. Kemandirian memakai sepatu (9,5% pada siklus I) dan mengenakan baju (4% pada siklus I) siswa meningkat menjadi 100% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bermain peran dengan alat peraga dan bercerita di TK kelompok A di TK PGRI Jatisela, Sesela, Gunungsari, Lombok Barat dapat meningkatkan kemandirian anak dalam memakai sepatu dan mengenakan baju.

How to Cite this Article?

Maryam, S. (2019). Meningkatkan Kemandirian Anak Menggunakan Metode Bermain Peran pada Kelompok A TK PGRI Jatisela. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 2(2), 105-110.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan pendidikan yang menyenangkan dengan prinsip “belajar sambil bermain, bermain seraya belajar”. Berangkat dari sinilah pembelajaran yang ada di TK harus dicermati, sehingga apa yang diharapkan, yakni agar anak-anak lebih mandiri dalam segala hal sesuai dengan kapasitas anak bisa tercapai. Metode pengajaran yang tepat dan cermat akan mengarahkan anak-anak pada hasil yang optimal (Depdikbud, 1997). Macam-macam metode pengajaran di antaranya adalah 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).

Tiap-tiap metode tentu mempunyai tujuan secara khusus sekalipun kadang-kadang antara metode yang satu dengan metode yang lain mempunyai tujuan yang sama (Depdikbud, 1996). Lebih lanjut, Dekdikbud (1996) menjelaskan (1) metode bercerita mempunyai tujuan melatih daya tangkap, melatih daya pikir, melatih daya konsentrasi, membantu perkembangan fantasi, menciptakan suasana menyenangkan, dan akrab di kelas; (2) metode permainan bahasa mempunyai tujuan anak mengerti apa yang dikatakan kepadanya, anak pandai memusatkan perhatiannya pada apa yang didengarnya, anak pandai menarik kesimpulan dan apa yang sudah didengarnya, dan anak suka mendengarkan pembicaraan orang lain; (3) metode sandiwara boneka mempunyai tujuan melatih daya tangkap, melatih daya pikir, melatih daya konsentrasi, melatih membuat kesimpulan, membantu perkembangan intelegensi, membantu perkembangan fantasi, dan menciptakan suasana senang di kelas; (4) metode bercakap-cakap mempunyai 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 mempunyai tujuan memberi kesempatan yang sebaik-baiknya kepada anak untuk mengekspresikan diri dan memenuhi kebutuhan meniru; (6) metode mengucapkan syair mempunyai tujuan memupuk persamaan irama dan perasaan estetis, memperkaya perbendaharaan kata, dan melatih daya ingatan; (7) metode bermain peran mempunyai tujuan melatih daya tangkap, melatih daya konsentrasi, melatih membuat kesimpulan, membantu perkembangan intelegensi, membantu perkembangan fantasi, dan menciptakan suasana senang; (8) metode karya wisata mempunyai tujuan mengenal lingkungan secara langsung membantu perkembangan intelegensi, dan menambah perbendaharaan Bahasa. Begitu juga dengan metode-metode yang lain, misalkan metode demonstrasi, metode pemikiran dan perasaan terbuka, dan metode pemanasan atau apersepsi masing-masing tentu mempunyai tujuan khusus.

Metode-metode tersebut adalah sebuah variasi atau pilihan dalam setiap melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diinginkan oleh setiap pengajar, sehingga tidak terjadi lagi penggunaan metode yang telah ditentukan melenceng atau tidak sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Dalam hal ini misalkan metode cerita dibantu dengan alat peraga yang menarik dan unik merangsang siswa untuk betul-betul memperhatikan setiap yang disampaikan oleh pengajar atau guru (Saleh, 1988). Penggunaan metode bermain peran dengan

dibantu alat peraga dan bercerita selaras dengan pernyataan Nuraeni (2014) yang menyatakan bahwa pembelajaran anak usia dini berorientasi pada tujuan, aktivitas, individualitas, integritas, interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan motivasi. Hasil penelitian Jiniarti dkk (2015) menunjukkan penggunaan alat peraga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Bermain peran adalah suatu 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.

Menjadikan anak mandiri, dapat melakukan sesuatu tanpa bantuan orang lain 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 bertujuan untuk meningkatkan kemandirian anak pada kelompok A TK PGRI Jatisela, Sesela, Gunungsari, Lombok Barat menggunakan metode pembelajaran bermain peran, di mana kemandirian yang diteliti adalah kemandirian anak dalam mengenakan sepatu dan mengenakan baju.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif karena dalam penelitian ini lebih mengutamakan analisis deskriptif untuk memecahkan konsep-konsep. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian 21 siswa kelompok A TK PGRI Jatisela. Rangkaian tindakan melalui tahapan-tahapan, yakni tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, analisis dan refleksi (Sujana, 1997; Moleong, 2000). Dari hasil analisis dan refleksi setiap akhir kegiatan dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Rancangan penelitian penelitian ini disajikan secara lengkap pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rancangan penelitian

Siklus	Langkah	Deskripsi
I	Perencanaan	1. Menentukan tema
	Identifikasi	2. Membuat satuan kegiatan harian
	masalah dan	3. Mempersiapkan alat peraga/sumber belajar
	penetapan	4. Menyiapkan instrumen observasi
	alternatif masalah	5. Mempersiapkan sarana dan media yang akan digunakan yaitu cerita, setting panggung dan sarana pendukungnya.

Siklus	Langkah	Deskripsi
	Tindakan	<ol style="list-style-type: none"> Melaksanakan pengajaran dengan menggunakan metode bermain peran yakni peran anak pandai memakai sepatu dan anak pandai memakai baju. membagikan peran kepada anak anak bermain peran memakai baju anak bermain peran memakai sepatu
	Pengamatan	Melakukan observasi dengan menggunakan format data observasi tindakan kelas dengan kriteria penilaian (1) belum mampu, (2) mampu dengan bantuan, (3) mampu tanpa bantuan, (4) mampu melebihi program guru.
	Refeksi	<ol style="list-style-type: none"> Objek penelitian sebanyak 30 anak dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran konsentrasi anak tidak bisa maksimal Pelaksanaan kegiatan kelompok praktik memakai sepatu dan baju, belum berhasil secara maksimal.
II	Perencanaan	<ol style="list-style-type: none"> Menentukan tema Membuat satuan kegiatan harian Mempersiapkan sarana dan media yang akan digunakan yaitu cerita, setting panggung dan sarana pendukungnya. Menyiapkan instrumen observasi
	Tindakan	<ol style="list-style-type: none"> Melaksanakan pengajaran dengan menggunakan metode bermain peran sesuai dengan yang diharakan, sarana pendukung seperti baju dan sepatu. Mengeklompokkan anak menjadi tiga kelompok dengan tiap kelompok tujuh anak. Mempraktikkan memakai baju, dan mempraktikkan memakai sepatu.
	Pengamatan	Melakukan observasi dengan menggunakan format data observasi tindakan kelas dengan kriteria penilaian (1) belum mampu, (2) mampu dengan bantuan, (3) mampu tanpa bantuan, (4) mampu melebihi program guru
	Refleksi	<ol style="list-style-type: none"> Objek penelitian sebanyak 21 anak (satu kelas) Melaksanakan kegiatan kelompok praktik memakai spatu dan memakai baju. Pengumpulan data observasi Rekapitulasi nilai Menentukan keberhasilan penelitian

Siklus	Langkah	Deskripsi
		6. Praktik memakai sepatu sendiri dan memakai baju sendiri.

Data yang diperoleh 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 adalah guru dan siswa kelompok A TK PGRI Jatisela. Data yang dikumpulkan selanjutnya dianalisis secara deskriptif mencakup persiapan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, proses selama pembelajaran, dan evaluasi pembelajarannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan keberhasilan metode bercerita dengan penggunaan alat peraga metode bermain peran pada 21 siswa TK PGRI Jatisela, Sesela, Gunungsari, Lombok Barat selama 4 (empat) pertemuan disajikan secara singkat pada Tabel 2 berikut. Tabel 2. Kemandirian siswa pada setiap pembelajaran.

No.	Pertemuan	Hasil yang dicapai			
		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	16	76,2%	18	85,7%
4	IV	21	100%	21	100%

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa penggunaan metode bermain dengan bantuan alat peraga dan cerita dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam menggunakan sepatu dan mengenakan baju. Hasil tersebut tidak terlepas dari proses pembelajaran yang aktif dan memotivasi siswa. Sutino (2011) menyatakan salahsatu tujuan pembelajaran bermain peran adalah melatih kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, analitis komunikasi, hidup dalam kelompok. Lebih lanjut Joyce menjelaskan manfaat pembelajaran bermain peran adalah siswa dapat meningkatkan kemampuan mengenali dan memperhitungkan perasaan sendiri serta perasaan orang lain, memiliki perilaku baru dalam menghadapi situasi sulit yang tengah dihadapi, dan meningkatkan keterampilan memecahkan masalah (Sutino, 2011) sehingga dapat mengembangkan rasa toleransi siswa.

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

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain peran yang dilakukan di TK TK PGRI Jatisela Sesela Gunungsari Lombok Barat dalam rangka untuk meningkatkan kemandirian anak adalah suatu pilihan yang tepat dan cermat.

SARAN

Kemandirian anak kelompok A masih perlu ditingkatkan, karena tingkat kemandirian mereka untuk melakukan sesuatu sehari-hari untuk kepentingan diri sendiri masih sangat rendah. Hal itu dapat dilihat seperti pada saat memakai sepatu masih harus dibantu oleh guru, begitu juga memakai baju anak masih harus dibantu oleh guru, sehingga perlu ada penelitian lanjutan terkait hal tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud. (1996). *Pedoman Guru Bidang Pengembangan Berbahasa di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Depdikbud. (1997). *Mendidik Kusus Pengembangan Daya Pikir di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Depdikbud. (1997). *Metode Khusus Pengembasngan Keterampilan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hasan. S., N. (1996). *Pendidikan ilmu-ilmu sosial buku 1 dan 2*. Bandung: Jurusan Pendidikan Sejarah UPI.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jiniarti, B., A., Sahidu, H., & Verawati, N., N., S., P. (2015). Implementasi model problem based learning berbantuan alat peraga untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar fisika siswa kelas VIII SMPN 22 Mataram. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 3(1), 27-33. doi:<https://doi.org/10.33394/j-ps.v3i1.1075>
- Moleong, L., J. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bantung: PT Remaja.
- Nuraeni. (2014). Strategi pembelajaran untuk anak usia dini. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 2(2), 143-153. doi:<https://doi.org/10.33394/j-ps.v2i2.1069>
- Rachman, A. (2005). *Memebntuk Anak Mandiri, Bermotivasi tinggi, dan Percaya Diri*. Jakarta: Nikita.
- Saleh, C. (1988). *Pedoman Guru Bidang Pengembangan kemampuan Berbahasa di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Sujana, N. (1997). *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah (Makalah - Skripsi - Tesis - disertasi)* Jakarta: Sinar Baru Algensindo.
- Sutino. (2011). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas V SDN Pandak 1 Sidoharjo Sragen. <http://diligib.uns.ac.id/>
- Tatiek, B. (2001). *Roll Playing (Bermain Peran)*. <http://www.lintasberita.us./topic/metode+peran+sd+free>