

## Upaya meningkatkan Kemandirian Anak melalui Metode Bermain Peran pada Kelompok B di TK Khulafaur Rasyidin

Nina Yuminar Priyanti

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti, Bekasi

---

### Article Info

#### Article history:

Accepted: 30 Oktober 2022

Publish: 31 October 2022

---

#### Keywords:

Independence

Role-Playing Methods

Early Childhood

---

### Article Info

#### Article history:

Accepted: 30 Oktober 2022

Publish: 31 October 2022

---

### ABSTRAK

Nina Yuminar Priyanti 2022, Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak melalui Metode Bermain Peran pada Kelompok B di TK Az Zaitun. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemandirian anak melalui kegiatan bermain peran. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas atau PTK. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B usia 5-6 tahun di TK Khulafaur Rasyidin Bekasi yang berjumlah 15 anak terdiri dari 4 laki-laki dan 11 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Dari hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata kemandirian anak pada siklus I peningkatan kemandirian anak sekitar 62,64%, siklus II peningkatan kemandirian anak 78,66% telah memenuhi rata-rata presentase yang telah ditargetkan. Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui metode bermain peran dapat meningkatkan kemandirian anak di TK Islam Khulafaur Rasyidin Bekasi.

---

### Abstract (10 Pt)

Nina Yuminar Priyanti 2022, *The Increasing Children's Independence through Role-Playing Methods at the Age of 5-6 Years. This research aims to increase children's independence through role-playing activities. This type of research was Classroom Action Research or PTK. The subjects of this study were group B students aged 5-6 years in Khulafaur Rasyidin Kindergarten Bekasi, totalling 15 children consisting of 4 boys and 11 girls. Data collection techniques are carried out by means of observation, interviews, and documentation. The results of the study showed that there was an increased in the average child independence in cycle I, the increasing child independence around 63%, the cycle II was increased of children's independence by 80% has been met the average percentage target. Based on this research, it can be concluded that through the role-playing method, it can increase children's independence in Khulafaur Rasyidin Islamic Kindergarten, Bekasi.*

This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



---

#### Corresponding Author:

Nina Yuminar Priyanti

Universitas Panca Sakti Bekasi

Email : [ninanugrah@gmail.com](mailto:ninanugrah@gmail.com)

## 1. PENDAHULUAN

Masa Usia prasekolah sering juga disebut dengan Masa Keemasan (Golden Age) dimana pada masa ini sekitar 50% perkembangan otak anak pada usia 0-6 tahun berkembang sangat pesat sehingga stimulus yang diberikan pada anak dimasa ini dapat diterima dengan baik. Di masa pra sekolah, anak mulai menguasai berbagai aspek perkembangan seperti keterampilan bahasa, keterampilan fisik kemandirian yang dapat meningkatkan rasa percaya dirinya.

Kemandirian anak merupakan aspek kepribadian yang harus dikembangkan sejak dini. Kemandirian tidaklah muncul secara tiba-tiba pada diri anak melainkan harus diajarkan dan dilatih sehingga dapat berkembang untuk dapat membantu kehidupan mereka dikemudian hari. Jika kemandirian ini tidak dilatih maka tidak menutup kemungkinan anak akan merasakan kesulitan dan pada akhirnya akan menghambat perkembangannya selanjutnya.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di TK Khulafaur Rasyidin Bekasi, tingkat kemandirian anak-anak di TK tersebut masih rendah dan belum berkembang secara optimal. Dari hasil pengamatan sekitar 14 anak siswa yang belajar dikelompok B, 11 anak masih belum mandiri

hal ini terlihat dari ketika anak menggunakan sepatu yang masih dibantu oleh orang tuanya, serta kemandirian anak ketika merapihkan mainannya sendiri ketika selesai bermain.

Dengan situasi tersebut guru diharapkan lebih peka dan peduli untuk dapat mengembangkan kemandirian anak sebaik mungkin sehingga dapat mengoptimalkan perkembangannya sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan usianya.

Ada beberapa metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan anak salah satunya adalah dengan metode bermain peran. Dengan metode bermain peran anak dapat mengidentifikasi tokoh yang akan mereka perankan. Anak dapat berimajinasi memerankan tokoh orang lain seperti apa yang mereka lihat dalam kehidupan nyata. Bermain peran adalah kegiatan yang melibatkan interaksi yang dilakukan secara verbal yaitu metode bercakap-cakap yang dilakukan bersama dengan orang lain.

Metode bermain peran dapat mengembangkan imajinasi anak dan kecerdasan berfikirnya. Anak dapat memerankan drama dari sudut pandang yang berbeda sesuai dengan pengalaman alamiah yang mereka ambil dari dunia nyata sesuai dengan karakter yang mereka perankan. Seperti memerankan tugas dalam sebuah keluarga. Metode bermain peran yang diajarkan pada anak dapat membangun potensi dan menumbuhkan kemampuan sosial serta bahasa serta imajinasi yang mereka dapatkan sendiri pada dunia nyata. Dari latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian “Peningkatan Kemandirian Anak melalui Metode Bermain Peran pada Usia 5-6 Tahun”

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas. Tahapan yang dilakukan dalam Penelitian Tindakan kelas adalah tahapan perencanaan (*Planning*), tindakan (*Acting*), pengamatan (*Obsevatng*), dan refleksi (*Reflecting*). Penelitian ini dilakukan pada beberapa siklus yang dilakukan secara berulang untuk meningkatkan kemandirian anak pada usia 5-6 Tahun di TK Khulafaur Rasyidin Bekasi.

### 1. Prosedur Tindakan

- a. **Prapenelitian.** Peneliti adalah pendidik atau guru kelas yang akan menjadi tempat penelitian tindakan yang akan dilakukan, yaitu Kelompok B di TK Khulafaur Rasyidin Bekasi. Peneliti melakukan Observasi awal dengan tujuan memperoleh data awal tentang proses pembelajaran
- b. **Kegiatan Siklus.** Peneliti akan melakukan perencanaan metode pembelajaran dalam kegiatan disetiap siklusnya metode yang digunakan yaitu metode bermain peran yang sudah disusun berdasarkan kurikulum yang ada dan kemudian akan tercipta sebuah instrumen tindakan berupa RPPH dan pengamatan. Kemudian kegiatan selanjutnya yang dilakukan peneliti atau guru yaitu membagi kegiatan menjadi beberapa bagian yaitu ada kegiatan Pembuka, Kegiatan Inti, dan kegiatan Penutup sekaligus evaluasi setelah kegiatan selesai dilaksanakan. Pada kegiatan awal guru akan memberikan pembahasan dan informasi mengenai kemandirian dan memperkenalkan metode bermain peran kepada siswa untuk meningkatkan kemandirian siswa dengan berani dan percayadiri memerankan peran sebuah tokoh. Pada bagian metode, dijelaskan tentang subjek penelitian, prosedur penelitian, instrumen yang digunakan, serta teknik analisis data dalam penelitian. Metode penelitian diuraikan dalam paragraf yang padat dan singkat serta boleh diberikan gambar pendukung (bagan prosedur penelitian atau model pengembangan).
- c. **Observasi.** Menurut Suryana (2010:51) observasi merupakan upaya mengamati dan mendokumentasikan hal-hal yang terjadi selama tindakan berlangsung yang selanjutnya data dari observasi dijadikan bahan dalam refleksi. Hasil pengamatan ditulis dalam lembar pengamatan yang dibuat untuk mengamati tingkah laku dari peserta didik.
- d. **Dokumentasi.** Dokumentasi yang dilakukan meliputi dua aspek yaitu dokumentasi berupa foto dan dokumentasi berupa video yang diambil pada saat KBM berlangsung. Dokumentasi foto berupa gambar diambil sebagai bukti yang autentik untuk merekam perilakun siswa dan guru pada setiap kejadian yang telah berlangsung. Sedangkan

dokumentasi video digunakan untuk memperkuat dan peristiwa-peristiwa yang terjadi disaat pelaksanaan kegiatan bermain peran dalam upaya peningkatan kemandirian pada anak. Foto diambil dilakukan dari awal kegiatan hingga siklus II berakhir

- e. **Refleksi.** Kegiatan Rrefleksi dilakukan peneliti dalam upaya mendiskusikan masalah yang terjadi selama penelitian berlangsung. Jika terjadi masalah didalam proses refleksi maka perlu dilakukan kajian ulang yang dilakukan pada siklus berikutnya dengan melakukan kegiatan ulang seperti: perencanaan, tindakan, hingga pengamatan sehingga permasalahan yang dihadapi dapat teratasi.

### 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti meliputi observasi, penguraian hasil penelitian kemandirian anak pada usia 5-6 tahun di TK Islam khulafaur Rasyidin dengan metode bermain peran yang disajikan dalam bentuk hasil pemberian tugas, observasi serta dokumen foto. Hasil kegiatan bermain peran untuk peningkatan kemandirian anak di TK Khulafaur Rasyidin dipaparkan dalam bentuk deskriptif persentase dalam tabel disertai penjelasannya. Adapun aspek yang dinilai untuk meningkatkan kemandirian anak melalui metode bermain peran sebagai berikut:

**Tabel 1.** Katagori Penilaian Bermain Peran

No	Aspek Penilaian	Nilai	Kriteria	Kategori
1	Keberanian dan kepercayaan diri anak		a. Siswa sangat berani dan percaya diri untuk tampil bermain peran di depan kelas b. Siswa berani dan percaya diri untuk memerankan tokoh di depan kelas	Baik Cukup
2	Memiliki rasa tanggung jawab		a. Tanggung jawab yang dimiliki siswa sangat besar dan baik b. Tanggung jawab yang dimiliki siswa cukup besar c. Tanggung jawab yang dimiliki siswa kurang	Baik Cukup Kurang
3	Mampu bekerja sendiri (tanpa bantuan orang lain)		a. . Mampu bekerja sendiri siswa saat bermain peran Nampak dan baik b. Mampu bekerja sendiri siswa saat bermain peran cukup nampak c. Mampu bekerja sendiri siswa saat bermain	Baik Cukup Kurang
4	Menguasai keterampilan		a. Sangat menguasai karakter bermain peran sesuai tokoh yang diperankan b.Menguasai karakter bermain peran sudah cukup c. Kurang menguasai karakter berperanan sesuai tokoh yang diperankan	Baik Cukup Kurang
5	Mampu mengendalikan emosi		a. Mampu mengendalikan emosi dengan teman mainnya b. Dapat mengendalikan emosi dengan teman mainnya c. Tidak dapat mengendalikan emosi dengan	Baik Cukup Kurang

#### 1. Deskripsi Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

- a) Tema pekerjaan sub tema Dokter di rumah sakit
- b) Desain area tempat bermain peran disetting menjadi rumah sakit beserta kelengkapannya antara lain: Stetoskop, termometer, alat suntik, dll
- c) Sebelum dimulai guru menjelaskan aturan permainan, kegiatan bermain peran sebagai Dokter disebuah rumah sakit. Aturan yang pertama ada yang memerankan sebagai Dokter yang bekerja pada rumah sakit, aturan yang kedua pada saat kegiatan ada yang menjadi perawat untuk membantu dokter dirumah sakit, dan yang ketiga ada yang sebagai pasien yang sedang

berobat. Kegiatan tersebut dilakukan dengan bergantian, sehingga semua anak mendapat giliran dalam memerankan sebagai Dokter disebuah rumah sakit, sebagai perawat maupun pasien yang sedang sakit.

### Hasil Evaluasi/Refleksi

Peneliti bekerjasama dengan para guru untuk melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang dilakukan anak melalui metode bermain peran. Dokter beserta perawat memeriksa pasien yang sedang sakit kemudian mereka pun berdialog sesuai dengan tugasnya masing-masing. dalam siklus 1 diketahui masih ada anak yang diam dan beklum memerankan tugasnya dengan baik dikarenakan belum memiliki keberanian dan rasa percaya diri, bertanggungjawab dengan peran masing-masing, mampu bekerja sendiri, menguasai ketrampilan serta dalam mengendalikan emosi masih perlu tindak lanjut, agar anak lebih mampu dalam bermain peran dalam peningkatan kemandirian anak.

**Tabel 2** Rekapitulasi tingkat keberhasilan Peningkatan Kemandirian Anak pada Siklus 1

No	Aspek yang dinilai	Nilai tingkat pencapaian Keberhasilan
1	Keberanian dan kepercayaan diri	60%
2	Memiliki rasa tanggung jawab	60%
3	Mampu bekerja sendiri	60%
4	Mengusai keterampilan	66,6%
5	Mampu mengendalikan emosi	66,6%
	Total	62,64%

Berdasarkan Tabel 2 diatas dapat diketahui bahwa nilai tingkat pencapaian keberhasilan pada setiap penilaian hasil pemberian tugas keberanian dan kepercayaan diri, memiliki rasa tanggung jawab, mampu bekerja sendiri, menguasai keterampilan dan mampu mengendalikan emosi.

Aspek keberanian dan kepercayaan diri nilai tingkat pencapaian keberhasilan 60%, memiliki rasa tanggungjawab 60%, mampu bekerja sendiri 60%, menguasai Keterampilan dan mampu mengendalikan emosi 66,6%.

Hasil nilai pemberian tugas secara klasikal sebagaimana dalam tabel diatas merupakan gabungan dari 5 aspek yang digunakan untuk menilai kemampuan kemandirian anak kelompok B dengan metode bermain peran.

## 2. Deskripsi Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

- a) Tema kegiatan : Pekerjaan, Sub Tema : Dokter
- b) Desain area tepat bermain peran disetting menjadi ruang praktek Dokter, media yang disiapkan dalam kegiatan bermain peran sebagai dokter antara lain: Ruang periksa, tempat tidur untuk memeriksa pasien, buku pendaftaran, alat-alat pemeriksa (tetoskop, timbangan, termometer obat-obatan.
- c) Aturan dalam permainan metode bermain peran sebagai dokter, perawat dan pasien, peneliti memberikan penjelasan pada anak bagaimana cara menjadi dokter, perawat, dan pasien yang akan berobat. Kegiatan tersebut nanti dilakukan secara bergantian, sehingga semua anak dapat bermain peran, baik sebagai dokter, perawat atau pun pasien.
- d) Peneliti dan guru mempersiapkan lembar observasi. Kegiatan yang akan digunakan mengobservasi selama kegiatan berlangsung.

### Hasil Evaluasi /Refleksi

Peneliti dibantu guru mengamati jalannya kegiatan pembelajaran bermain peran sebagai dokter, perawat dan pasien, mereka saling bercakap- cakap sesuai peran masing-masing, tapi ada yang masih belum bisa untuk berperan, baik sebagai dokter, perawat ataupun pasien. Dan yang bingung memakai tetoskop, termometer, ada yang diam tidak menjawab, ada yang berani bertanya. Dalam siklus II kegiatan bermain peran untuk kemandirian anak mencapai hasil yang maksimal, karena tingkat pencapaian sesuai indikator dan sub indikator yang ada antara lain, seperti aspek percaya diri, tanggung jawab, mampu bekerja sendiri terampil dan mengendalikan

emosi sudah mengalami peningkatan yang baik, maka dari itu tidak perlu tindakan lagi untuk memperbaikinya, karena kemandirian anak ada peningkatan yang lebih baik.

**Tabel 3.** Rekapitulasi tingkat keberhasilan Peningkatan Kemandirian Anak Kelompok B

No	Aspek yang dinilai	Nilai tingkat pencapaian
1	Keberanian dan kepercayaan diri	80 %
2	Memiliki rasa tanggung jawab	80 %
3	Mampu bekerja sendiri	80 %
4	Mengusai keterampilan	80 %
5	Mampu mengendalikan emosi	73,3 %
	Total	78,66%

Berdasarkan Tabel 3 diatas dapat diketahui bahwa nilai tingkat pencapaian keberhasilan pada setiap penilaian hasil pemberian tugas keberanian dan kepercayaan diri, memiliki rasa tanggung jawab, mampu bekerja sendiri, menguasai keterampilan dan mampu mengendalikan emosi.

Aspek keberanian dan kepercayaan diri nilai tingkat pencapaian keberhasilan 80%, memiliki rasa tanggungjawab 80%, mampu bekerja sendiri 80%, menguasai Keterampilan 80% dan mampu mengendalikan emosi 73,3%.

#### 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada Kelompok B di TK Khulafaur Rasyidin Bekasi. Pada awal penelitian dilakukan observasi awal untuk mengetahui sejauh mana kondisi pembelajaran yang dilakukan melalui metode bermain peran di Kelompok B TK Khulafaur Rasyidin Bekasi adalah untuk mengetahui kemandirian dan kepercayaan diri anak, memiliki rasa tanggung jawab, mampu bekerja sendiri, menguasai keterampilan serta mampu mengendalikan emosi.

Selama proses observasi berlangsung terlihat bahwa kemandirian anak di TK Khulafaur Rasyidin sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari masih banyaknya anak yang memiliki kepercayaan diri yang rendah, belum memiliki rasa tanggung jawab yang besar, belum mampu menyelesaikan tugas sendiri serta belum mampu mengendalikan emosinya. Pada siklus I diketahui bahwa pada Kelompok B TK Khulafaur Rasyidin Bekasi mulai mengalami peningkatan. Hal ini ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku, sebagian anak terlihat senang dan bersemangat didalam bermain peran, tetapi sebagian lagi masih ada yang tidak memperhatikan apa yang diarahkan oleh guru sehingga anak tidak menguasai peran yang akan dibawakan. Dalam siklus II ada perubahan sikap anak, anak seluruhnya terlihat senang dan antusias selama pembelajaran berlangsung, sehingga anak lebih cepat menangkap apa yang diarahkan oleh guru. Dari data di atas terlihat mulai dari siklus I terlihat kemampuan bermain peran masih kurang baik hanya rata-rata 63% dari 5 aspek yang dinilai yaitu keberanian dan kepercayaan diri, memiliki rasa tanggung jawab, mampu bekerja sendiri, menguasai keterampilan dan mampu mengendalikan emosi.

Pada siklus II ini terjadi kenaikan rata-rata sebesar 80%. Kemandirian anak pada siklus II kembali mengalami kenaikan sekitar 14%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan tingkat kemandirian anak di Kelompok B TK Khulafaur Rasyidin Bekasi.

#### 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitan dan pembahasan, peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Dengan metode bermain peran di TK Khulafaur Rasyidin Bekasi dapat meningkatkan kemandirian anak. Hal ini terlihat dari anak yang mulai percaya diri, anak sudah dapat bertanggung jawab, serta anak sudah dapat mengendalikan emosi ketika sedang bermain peran.
2. Pada siklus I, dari 5 aspek yang dinilai ada peningkatan menjadi 62,64%. Sedangkan setelah diadakan siklus II ada peningkatan yang signifikan menjadi sebesar 78,66% Sehingga dapat

disimpulkan pembelajaran melalui metode bermain peran dapat peningkatan kemandirian anak TK Khulafaur Rasyidin Bekasi.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Basri, Hasan (2018). *Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan 18, no. 1: <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpp.v18i1.11054>.
- Dewi, Rosmala (2005). *Berbagai Masalah Anak TK*. Jakarta: Dirjen Dikti PPLPTK
- Dimiyati dan Mujiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta).
- Ekawarna. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Referensi).
- Gontina, Rima, Kanada Komariyah, Uswatun Hasanah (2019). *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal Dan Interpersonal Anak*. Al Athfaal Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini 2, no. 1: 2.
- I'in, M.Thamrin, and Sutarmanto (2015). *Upaya Guru Mengembangkan Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran 4 9.
- Mansur Muslich (2009). *Melaksanakan PTK itu mudah (Classroom Action Research)*. Cet. ke-2. (Jakarta: Bumi Aksara).
- Maryam, Siti (2019). *Meningkatkan Kemandirian Anak Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Kelompok A TK PGRI Jatisela*. Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika 2, no. 2 105. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v2i2.76>.
- Maulidyah, P. (2015). *Upaya Guru dalam Melatih Kemandirian Siswa Usia Dini Menurut Konsep Penayadaran Paulo Freire di Tk An-nayara Oma View Malang*. Jurnal Mahasiswa Sosiologi, 2(4), 1-19.
- Ratnawulan, Elis, dkk.(2017). *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: CV. Pustaka 52
- Retnowati, Y. (2014). *Pola Komunikasi Orang Tua Tunggal dalam Membentuk Kemandirian Anak (Kasus di Kota Yogyakarta)*. Jurnal Ilmu Komunikasi. 6(3). 199-211.
- Sa'diyah, R. (2017). *Pentingnya Melatih Kemandirian Anak*. Kordinat| Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam, 16(1), 31-46.
- Sanjaya, Wina. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Setia
- Suryadi (2010). *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Abadi