

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KEPEMIMPINAN SISWA

Nurul Vidian Ningsih, Lusy Novitasari

STKIP PGRI Ponorogo
vidiannurul@gmail.com

Diterima: 12 April 2021, **Direvisi:** 16 Mei 2021, **Diterbitkan:** 2 Juni 2021

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan memimpin pada anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita 2 Wringinanom dan guru yang masih menggunakan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan memimpin anak usia 5-6 tahun. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan memimpin anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita 2 Wringinanom. Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Prosedur penelitian ini dilakukan melalui siklus yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan kemampuan memimpin anak melalui metode bermain peran. Persentase hasil capaian di siklus pertama adalah 60%, sedangkan siklus kedua persentase keberhasilan anak yang tuntas adalah 80%. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan kemampuan memimpin pada anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci: Bermain Peran; Kepemimpinan; Anak Usia Dini

Abstract

This research is motivated by the lack of children's leading ability aged 5-6 years at TK Dharma Wanita 2 Wringinanom and teachers who still use conventional learning. Therefore, researcher used role play method to improve children's leading ability aged 5-6 years. The purpose of this study was to examine the application of role play in improving the children's leading ability aged 5-6 years at TK Dharma Wanita 2 Wringinanom. This research was classroom action research. The procedures in classroom action research were carried out through cycles consisting of planning, acting, observing, and reflecting. The data collection techniques used were observation and documentation. The data were analyzed using descriptive qualitative analysis which described the children's leading ability through role play. The percentage of achievement result in the first cycle was 60%, while in the second cycle the percentage was 80%. Based on the results of this study, it showed that role play was able to improve the children's leading ability aged 5-6 years at TK Dharma Wanita 2 Wringinanom.

Keywords: Role Play; Leadership; Early Childhood Children

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi upaya mempersiapkan generasi masa depan agar tidak menjadi manusia yang terbelakang dan rapuh dalam segala hal. Keberadaan pendidikan bagi anak menjadi bekal dan merupakan pondasi kehidupan dan pembangunan di masa yang akan datang. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional no. 20 tahun 2003:12).

Pendapat lain mengungkapkan bahwa pendidikan adalah suatu usaha untuk menarik sesuatu yang ada pada diri manusia sebagai upaya memberikan pengalaman belajar yang terprogram melalui pendidikan formal, nonformal, dan informal di sekolah, dan juga luar sekolah (Triyanto, 2014:23-24). Menurut Ihsan (2005:1) pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan.

Oleh karenanya, pendidikan anak usia dini atau dikenal dengan istilah PAUD telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sebab dengan komitmen mendidik dan terdidiknya anak sejak usia yang masih dini maka generasi bangsa telah diupayakan menjadi tunas-tunas bangsa yang kuat.

Menurut Mansur (2005:88) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam

proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik dan merupakan periode awal yang paling mendasar dalam pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Rahman (2009: 46) menjelaskan bahwa masa taman kanak-kanak adalah masa usia dini dan merupakan individu yang terus memproses perkembangannya dengan pesat, sehingga masa usia dini merupakan masa yang menentukan dalam perjalanan selanjutnya. Salah satu periode yang menjadi ciri usia dini adalah *golden age* atau periode usia emas. Periode emas atau *golden age period* merupakan periode yang kritis yang terjadi satu kali dalam kehidupan anak, karena pada masa ini tidak kurang 100 milyar sel otak siap untuk distimulasi agar kecerdasan seseorang dapat berkembang secara optimal di kemudian hari (Sugeng, dkk, 2019: 97).

Periode usia emas pada anak usia dini ditandai dengan munculnya masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, masa bermain dan masa *trizt alter* atau masa pembangkang (Suharti, 2013:45). Pada masa *golden age* anak usia dini terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan sekitar. Sehingga akan lebih baik jika anak usia dini disiapkan untuk menghadapi kehidupan selanjutnya dengan baik. Siswa taman kanak-kanak dan kelompok bermain adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan taman kanak-kanak dan kelompok bermain. Pada umumnya mereka berusia antara tiga hingga enam tahun. Pada usia tersebut secara psikologis anak termasuk dalam fase usia dini (Mustikasari dan Astuti, 2020: 68). Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Maimunah (2009:15) PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam

tahun dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Suharti (2013:46) lebih lanjut menyatakan bahwa dengan begitu banyaknya tanda-tanda yang dapat dikembangkan agar anak berkemampuan yang besar dan bisa memunculkan mental anak yang lebih berkarakter. Sejalan dengan hal tersebut, Suyanto (2012: 1) menegaskan bahwa Pendidikan anak usia dini merupakan investasi bangsa; jika ingin mengembangkan bangsa Indonesia menjadi bangsa dengan nasionalisme, integritas, dan karakter yang kuat maka mulailah sejak anak usia dini.

Oleh sebab itu pula bentuk pelaksanaan pendidikan yang diberikan kepada anak diperlukan suatu metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan masanya. Salah satu metode pembelajaran pada anak usia dini yang dirasa cocok untuk meningkatkan karakter anak khususnya kemampuan memimpinya adalah dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran atau *role playing*.

Hidayah (2013: 91) menjelaskan bahwa peran atau *role* dalam konsep, dapat didefinisikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan. Metode pendidikan bermain peran (*role playing*) merupakan jenis belajar yang di dalamnya terdapat aktivitas bermain yang sangat disukai anak usia dini, sehingga tidak secara serius belajar dengan tekun dengan penuh memperhatikan apa yang disampaikan guru. Oleh karena itu, dengan adanya penggunaan metode *role playing* anak dapat menghayati suatu peranan yang sedang dimainkan, anak mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru, terutama yang menyangkut kehidupan sekolah, keluarga

maupun perilaku masyarakat yang ada di sekitar anak (Mulyono, 2012:44-45).

Sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Kardoyo (2009:3), beliau menyatakan bahwa metode bermain peran adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Adapun untuk mempersiapkan kegiatan pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan metode *role playing*, maka perlu memperhatikan beberapa langkah berikut, yaitu persiapan dan arahan, tindakan dramatik dan diskusi, serta evaluasi kegiatan bermain peran (Hamalik, 2007:215-217).

Menurut Rahmat dkk (2015:7) menyebutkan bahwasannya dalam pengembangan karakter pada anak usia dini diperlukan sebuah pendekatan yang dapat menjadi panduan bagi orangtua dan juga pendidik dalam membentuk karakter yang unggul. Salah satu aspek dalam pendidikan karakter adalah kepemimpinan. Peranan pendidik dan juga orangtua sangatlah penting dalam membentuk karakter anak sejak dini agar mereka memiliki karakter yang baik sejak usia sedini mungkin.

Tujuan pembelajaran dari stimulasi kepemimpinan melalui metode bermain peran adalah menumbuhkan karakter kepemimpinan pada anak usia dini untuk memperoleh kemampuan membagi tanggung jawab, dapat mengambil keputusan dengan tepat, mampu memecahkan masalah, dan dapat memerankan peran sesuai dengan skenario yang diberikan. Kemampuan-kemampuan tersebut terintegrasi dengan karakter kepemimpinan yaitu jujur, integritas, adil, pemberani, pembelajar, dan kerjasama (Rahmat dkk, 2015:38).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di TK Dharma Wanita 2 Desa

Wringinanom Kecamatan Sambit Kabupaten Ponorogo, penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan memimpin pada anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita 2 Wringinanom dan guru yang masih menggunakan pembelajaran konvensional. Berkaitan dengan permasalahan yang ada tersebut, peneliti dalam tindakannya menggunakan metode bermain peran (*role playing*) sebagai upaya meningkatkan kemampuan memimpin anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita 2 Wringinanom. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan memimpin anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita 2 Wringinanom Sambit Ponorogo. Penerapan metode bermain peran dalam kegiatan belajar mengajar dimaksudkan agar anak diberikan ilmu pengetahuan yang sekaligus sebagai bentuk bermain anak. Meskipun sekilas bermain tetapi diantara anak-anak itu akan masuk dalam dirinya suatu mental kemampuan memimpin dengan teman-teman seusiannya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan merupakan penelitian yang dilakukan melalui tindakan di kelas oleh guru/peneliti (Susilowati, 2018: 37). Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita 2 Desa Wringinanom Kecamatan Sambit Kabupaten Ponorogo dengan subyek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita 2 Wringinanom dengan jumlah peserta didik sebanyak 10 anak yang terdiri dari 4 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Adapun waktu penelitian berlangsung selama 3 bulan yaitu bulan April, Mei, Juni tahun 2019/2020.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui dua siklus dan tahap disetiap siklusnya terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Peneliti menggunakan teknik observasi dan dokumentasi dalam pengumpulan data yang ada. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yang mendeskripsikan kemampuan memimpin anak melalui metode bermain peran.

HASIL DAN DISKUSI

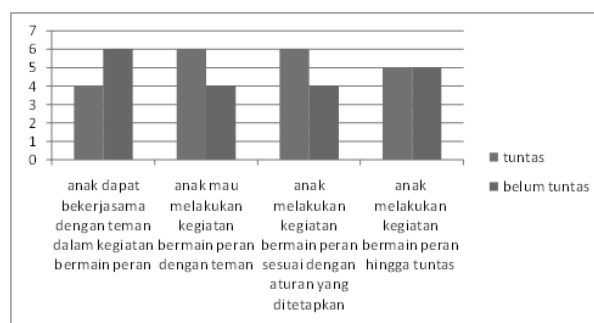
Hasil kemampuan memimpin anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain peran dapat dilihat dari perolehan nilai anak serta prosentase ketuntasan belajar anak pada siklus pertama dan siklus kedua.

Tabel 1. Hasil Observasi Siklus I

Aspek yang diobservasi	Nilai										Jumlah Anak yang Tuntas	Jumlah Anak yang Belum Tuntas
	No. Absen Anak											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Dapat bekerjasama dengan teman	2	2	3	1	2	3	3	1	4	2	4	6
Mau bermain dengan teman sebaya	3	3	3	1	2	3	3	2	4	2	6	4
Mentaati aturan kegiatan permainan	4	3	3	2	2	3	4	2	3	1	6	4
Mengerjakan sesuatu hingga tuntas	4	3	2	1	1	3	3	2	4	2	5	5
Simpulan	4	3	3	1	2	3	3	2	4	2	6	4
Prosentase Ketuntasan											60%	40%

Keterangan nilai:

1. BB (Belum Berkembang)
2. MB (Mampu Berkembang)
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
4. BSB (Berkembang Sangat Baik)



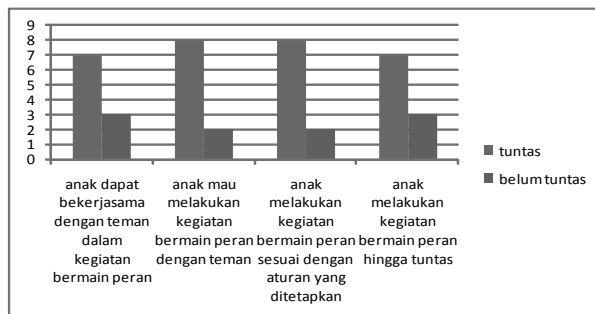
Grafik 1: Histogram Siklus I

Berdasarkan data yang diperoleh dari pengamatan di siklus I, jumlah anak yang dinyatakan tuntas dalam hal bekerjasama dengan teman dalam kegiatan bermain peran adalah 4 anak dan 6 anak yang dinyatakan belum tuntas. Dalam hal mau melakukan kegiatan bermain peran dengan teman, ada 6 anak yang dinyatakan tuntas dan 4 anak yang belum tuntas. Anak yang dinyatakan tuntas dalam melakukan kegiatan bermain peran sesuai dengan aturan yang ditetapkan berjumlah 6 anak dan yang belum tuntas 4 anak. Sedangkan dalam hal melakukan kegiatan bermain peran hingga tuntas ada 5 anak yang dinyatakan tuntas dan 5 anak yang dinyatakan belum tuntas. Hasil simpulan yang diperoleh dari pengamatan siklus I ini terdapat 6 anak yang dinyatakan tuntas dan ada 4 anak yang dinyatakan belum tuntas dalam meningkatkan kemampuan memimpin pada anak. Jumlah prosentase ketuntasan anak pada siklus I diperoleh hasil sebesar 60% dan yang dinyatakan belum tuntas sebesar 40%. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah 70% yang mana pada siklus I ini anak masih mencapai angka 60% dengan keterangan bahwa anak belum mampu berkembang dalam meningkatkan kemampuan memimpin. Oleh karena itu, peneliti masih mengadakan kegiatan di siklus selanjutnya karena indikator keberhasilan belum tercapai.

Tabel 2. Hasil Observasi Siklus II

Aspek yang diobservasi	Nilai										Jumlah Anak yang Tuntas	Jumlah Anak yang Belum Tuntas
	No. Absen Anak											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Dapat bekerjasama dengan teman	3	3	3	2	3	3	3	2	4	2	7	3
Mau bermain dengan teman sebaya	4	3	3	1	3	3	3	2	4	3	8	2
Mentaati aturan kegiatan permainan	4	4	4	1	3	3	4	2	4	3	8	2
Mengerjakan sesuatu hingga tuntas	4	4	3	1	2	3	3	2	4	3	7	3
Simpulan	4	4	3	1	3	3	3	2	4	3	8	2
Prosentase Ketuntasan											80%	20%

1. BB (Belum Berkembang)
2. MB (Mampu Berkembang)
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
4. BSB (Berkembang Sangat Baik)



Grafik 2: Histogram Siklus II

Indikator keberhasilan dalam pelaksanaan kegiatan di siklus II meningkat sebesar 20%, dengan rincian jumlah anak yang dinyatakan tuntas dalam hal bekerjasama dengan teman dalam kegiatan bermain peran adalah 7 anak dan belum tuntas berjumlah 3 anak. Dalam hal mau melakukan kegiatan bermain peran dengan teman, terdapat 8 anak yang dinyatakan tuntas dan 2 anak yang dinyatakan belum tuntas. Anak yang dinyatakan tuntas dalam melakukan kegiatan bermain peran sesuai dengan aturan yang ditetapkan berjumlah 8 anak dan yang belum tuntas 2 anak. Sedangkan dalam hal melakukan kegiatan bermain peran hingga tuntas ada 7 anak yang dinyatakan tuntas dan 3 anak yang dinyatakan belum tuntas. Hasil simpulan yang diperoleh dari pengamatan siklus II terdapat 8 anak yang dinyatakan tuntas dan ada 2 anak yang dinyatakan belum tuntas dalam meningkatkan kemampuan memimpin. Kesimpulan dari data hasil pengamatan pada siklus II terdapat 8 anak yang tuntas dengan nilai prosentase 80% dan yang belum tuntas sejumlah 20%. Sehingga pada siklus II ini indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian sudah tercapai yaitu dengan perolehan nilai 80%.

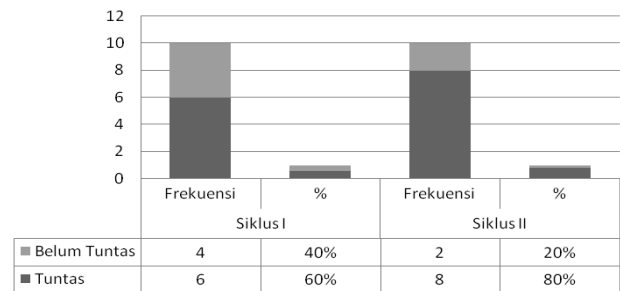
Tabel 3. Ketuntasan Keberhasilan Siklus I dan Siklus II

Uraian	Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Tuntas	6	60%	8	80%
Belum Tuntas	4	40%	2	20%

Berdasarkan data pengamatan yang dilakukan, hasil simpulan yang diperoleh dari pengamatan siklus I adalah terdapat 6 anak yang dinyatakan tuntas dan 4 anak yang dinyatakan belum tuntas dalam meningkatkan kemampuan memimpin. Jumlah prosentase ketuntasan anak pada siklus I diperoleh nilai sebesar 60% dan yang dinyatakan belum tuntas sebesar 40%. Indikator keberhasilan dalam penelitian adalah 70% yang mana pada siklus I ini anak masih mencapai angka 60% dengan keterangan bahwa anak belum mampu berkembang dalam meningkatkan kemampuan memimpin. Oleh karena itu, peneliti masih mengadakan kegiatan di siklus selanjutnya karena indikator keberhasilan belum tercapai.

Setelah pelaksanaan kegiatan yang dilakukan pada siklus II, hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan nilai yang cukup memuaskan. Data hasil pengamatan pada siklus II terdapat 8 anak yang tuntas dengan nilai prosentase 80% dan yang belum tuntas sejumlah 20%. Indikator keberhasilan dalam pelaksanaan kegiatan di siklus II meningkat sebesar 20%, sehingga indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini sudah tercapai di siklus II yaitu dengan perolehan nilai sebesar 80%. Hal ini sesuai dengan apa yang diharapkan pada standar ketuntasan belajar yakni 3 dan 4 dengan tingkat keberhasilan sama dengan prosentase 70%.

Perbandingan Tiap Siklus



Grafik 3: Perbandingan Tiap Siklus

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan memimpin anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita 2 Wringinanom sudah memenuhi target penelitian yaitu 70% yang berdasarkan perolehan nilai dari analisis data-data yang telah dilakukan saat penelitian. Hasil capaian di siklus pertama anak yang tuntas sejumlah 6 jika diprosentasekan nilainya 60%, sedangkan siklus kedua anak yang tuntas sejumlah 8 jika diprosentasekan nilai keberhasilannya 80%. Sehingga kemampuan memimpin anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita 2 Wringinanom dapat mengalami peningkatan sejumlah 20%. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan kemampuan memimpin pada anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita 2 Wringinanom. Penggunaan metode bermain peran diharapkan mampu mengubah pola belajar anak di semua kegiatan dan tema yang diberikan guru. Dalam setiap kegiatan belajar mengajar diharapkan guru/pendidik dapat menyediakan metode pembelajaran yang menarik agar dapat mendorong minat belajar anak.

REFERENSI

- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hidayah, Afifah Nur. 2013. Peningkatan Kecerdasan Spiritual melalui Metode Bermain Peran pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 7(1), hal. 85-108. Diakses secara online dari <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/issue/archive/2>
- Ihsan, Fuad. 2005. *Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kardoyo dan Wahyuningtyas, Esti Mumpuni. 2009. Model Pembelajaran Role Playing pada Pelajaran PS-Ekonomi Materi Pokok Manusia sebagai Makhluk Sosial dan Ekonomi. *Dinamika Pendidikan*, Vol. 4(2), hal. 141-160. Diakses secara online dari <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/DP/article/view/352>
- Maimunah, Hasan. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mansur. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Mulyono. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mustikasari, Rizki. dan Astuti, Cutiana Windri. 2020. Pergeseran Penggunaan Bahasa Jawa pada siswa TK dan KB di Kelurahan Beduri Ponorogo. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, Vol. 9(1), hal. 64-75. Diakses secara online dari <https://jurnal.unsur.ac.id/ajbsi/article/view/839>
- Rahman, Ulfiani. 2009. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Lentera Pendidikan*, Vol. 12(1), hal.46-57. Diakses secara online dari http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera_pendidikan/article/view/3791
- Rahmat, Ujang dkk. 2015. *Model Stimulasi Kepemimpinan melalui Bermain Peran*. Bandung: PAUD IPHI.
- Sugeng, Hapsari Maharani, Tarigan, Rodman, dan Sari, Nur Melani. 2019. Gambaran Tumbuh Kembang Anak pada Periode Emas Usia 0-24 Bulan di Posyandu Wilayah Kecamatan Jatinangor. *Jurnal Sistem Kesehatan*, Vol. 4(3), hal. 96-101. Diakses secara online dari http://jurnal.unpad.ac.id/jsk_ikm/article/view/21240
- Suharti. 2013. *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pembelajaran (Studi Perbandingan pada Paud Terpadu Negeri Pembina dan Paud Robby Rodiyyah Kabupaten Rejang Lebong*. Unpublished Thesis. Bengkulu: Program Pascasarjana Universitas Bengkulu.
- Susilowati, Dwi. 2018. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *Edunomika*, Vol. 2(1), hal. 36-46. Diakses secara online dari <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jie/article/view/175>
- Suyanto, Slamet. 2012. Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 1(1), hal. 1-10. Diakses secara online dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/2898/0>
- Triyanto, Teguh. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.