

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN UNTUK
MENGURANGI PERILAKU AGRESIF PADA ANAK USIA DINI
DI KABUPATEN TAKALAR**

***DEVELOPMENT OF ROLE PLAY LEARNING MODEL TO REDUCE AGGRESSIVE
BEHAVIOR OF EARLY CHILDHOOD
IN TAKALAR DISTRICT***

¹ Nur Yuliani Rusadi

Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Abstract : *The Study aims at discovering 1) the development of role play learning model in reducing aggressive behavior of early childhood, 2) the description of the implementation of role play learning model to reduce aggressive behavior of children as the result of the development. The study is development research by employing 3 stages out of 4 stages in 4D model, namely defining, design, and development. The objects of the study were students of Azzahrah Kindergarten in Takalar district with the total of 4 students with the aged range 4.6 and the subject of the study was role play learning model to reduce aggressive behavior of early childhood. The instruments used in this study were observation sheet of teacher's activity, students' activity, and learning management, validation sheet of learning tools, and questionnaire of teacher's response. The results of the study reveal that 1) the learning tools of role play model to reduce aggressive behavior of early childhood is stated as valid, 2) there is a decrease in the frequency of aggressive behavior of children from baseline I condition to baseline II condition after giving role play intervention in learning process in class.*

Keywords : Learning model, Role Play, Aggressive Behavior

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui bagaimana pengembangan model pembelajaran bermain peran dalam mengurangi perilaku agresif pada anak usia dini, 2) Mengetahui gambaran keterlaksanaan model pembelajaran bermain peran untuk mengurangi perilaku agresif pada anak sebagai hasil pengembangan. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan 3 tahap dari 4 tahap yang ada pada model 4 D, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (desain), dan *development* (pengembangan). Objek penelitian adalah peserta Didik Taman Kanak-Kanak Azzahrah Kabupaten Takalar yang berjumlah 4 orang anak didik yang berusia 4-6 tahun dan subjek dalam penelitian ini adalah model pembelajaran bermain peran untuk mengurangi perilaku agresif pada anak usia dini. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar pengamatan kegiatan guru, aktivitas anak, dan pengelolaan pembelajaran, lembar validasi perangkat pembelajaran, dan angket respon guru. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Perangkat pembelajaran model bermain peran untuk mengurangi perilaku agresif anak usia dini dinyatakan valid, 2) Terjadi penurunan frekuensi perilaku agresif anak dari kondisi *baseline I* ke kondisi *baseline II* setelah pemberian intervensi bermain peran dalam proses pembelajaran di kelas.

Kata kunci : Model Pembelajaran, Bermain Peran, Perilaku Agresif

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini diarahkan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak usia dini, agar dapat tumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma dan harapan masyarakat. Pendidikan ini dilakukan melalui pemberian pengalaman dan rangsangan yang kaya dan maksimal sehingga tercipta suatu lingkungan belajar dan perkembangan yang kondusif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Upaya pendidikan dilakukan secara terpadu dan menyeluruh yang berhubungan dengan pembentukan pribadi anak. Menurut Hildayani (2009) tujuan pendidikan anak usia dini adalah terciptanya perkembangan anak yang sehat dan optimal serta dimilikinya kesiapan dan berbagai perangkat keterampilan hidup yang diperlukan untuk proses perkembangan dan pendidikan anak selanjutnya.

Salah satu tindakan yang sering terjadi pada pergaulan sosial anak-anak yaitu munculnya perilaku agresif. Menurut Baron dan Byrne (Krahe, 2005) agresif adalah tingkah laku yang dijalankan oleh individu dengan tujuan melukai atau mencelakakan individu lain. Menurut Berkowitz (Kulsum & Jauhar, 2014), agresi merupakan suatu bentuk perilaku yang mempunyai niat tertentu untuk melukai secara fisik atau psikologis pada diri orang lain.

Perilaku agresif dapat bersifat verbal dan nonverbal. Bentuk perilaku agresif yang biasanya tampak adalah memukul, berkelahi, mengejek, berteriak, tidak mau mengikuti perintah atau permintaan, menagis, atau merusak. Anak yang menunjukkan perilaku ini biasa dianggap sebagai pengganggu atau pembuat onar. Menurut Smith (Lachlan, Stacy & Ron 2005), perilaku agresif adalah setiap bentuk ancaman penggunaan kekuatan fisik atau tindakan nyata

penggunaan kekuatan fisik yang dimaksudkan untuk melukai secara fisik makhluk hidup atau sekelompok makhluk hidup.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada hari Senin, 5 Oktober 2015 di Taman kanak-kanak Azzahrah, terdapat beberapa anak yang memiliki perilaku agresif. Terlihat dari perilaku anak yang mengganggu temannya, seperti mendorong, mencubit, memukul, dan mengambil barang temannya tanpa izin, baik pada saat bermain maupun pada proses belajar mengajar berlangsung. Dalam sehari anak melakukan hal tersebut 4-7 kali. Tindakan yang dilakukan oleh guru di Taman Kanak-Kanak Azzahrah ketika mendapati anak tersebut berperilaku agresif adalah hanya menasehati dan memberikan peringatan. Sedangkan penanganan metode pembelajaran melalui bermain jarang dilakukan. Padahal bermain mempunyai manfaat yang sangat besar bagi perkembangan anak. Oleh karenanya, penulis mencoba untuk mengetahui lebih jauh tentang pelaksanaan kegiatan bermain peran khususnya untuk mengurangi perilaku agresif anak di Taman Kanak-Kanak Azzahrah. Hal ini yang melatarbelakangi dan membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Model Pembelajaran Bermain peran untuk mengurangi perilaku Agresif Pada Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak di Kabupaten Takalar”**.

Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana gambaran kebutuhan lapangan dalam pembelajaran untuk mengembangkan model pembelajaran bermain peran dalam mengurangi perilaku agresif pada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak?
2. Bagaimana rancangan model pembelajaran bermain peran dalam mengurangi perilaku agresif anak usia dini di Taman Kanak-Kanak?

3. Bagaimana pengembangan model pembelajaran bermain peran dalam mengurangi perilaku agresif anak usia dini di Taman Kanak-Kanak?

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui gambaran kebutuhan lapangan dalam pembelajaran untuk mengembangkan model pembelajaran bermain peran dalam mengurangi perilaku agresif pada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak
2. Untuk mengetahui rancangan model pembelajaran bermain peran dalam mengurangi perilaku agresif anak usia dini di Taman Kanak-Kanak.
3. Untuk mengetahui pengembangan model pembelajaran bermain peran dalam mengurangi perilaku agresif anak usia dini di Taman Kanak-Kanak.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*). Menurut Sugiyono (2009), penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan. Demikian pula untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Desain Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi perilaku agresif pada anak usia dini melalui model pembelajaran bermain peran agar anak mampu berperilaku baik di lingkungan

sekitarnya dan mempunyai kemampuan dalam mengendalikan emosi. Pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan model Thiagarajan (Trianto, 2007) yang dikenal dengan 4-D yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah Taman Kanak-kanak Azzahrah Kabupaten Takalar. Alasan pemilihan lokasi penelitian karena berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan, yaitu guru yang ada di sekolah tersebut belum sepenuhnya memperhatikan tingkat perilaku agresif pada anak. Selain itu model pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran juga masih banyak menggunakan metode ceramah dimana guru hanya menasehati anak tanpa melakukan suatu kegiatan yang dapat membantu anak untuk mengatasi perilaku agresif saat pembelajaran berlangsung. Subjek pada penelitian adalah anak didik pada Taman Kanak-Kanak Azzahrah yang berjumlah 5 orang.

Teknik Analisis Data

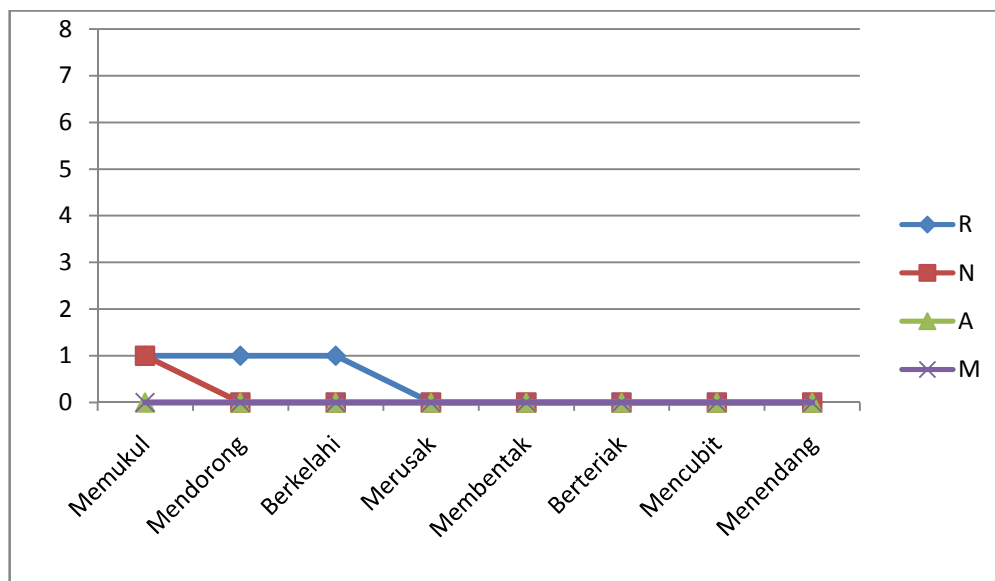
Analisis data yang akan dilakukan menggunakan teknik analisis deskriptif untuk melihat keterlaksanaan dan efektifitas pengembangan model pembelajaran bermain peran untuk mengatasi perilaku agresif pada anak usia dini dilakukan dengan cara:

Tabel 3.1 Teknik Analisis Data dengan Tahap Model 4D

No.	Tahap Model ADDIE	Teknik Analisis Data
1.	Pendefinisian (<i>Define</i>)	Kualitatif
2.	Perancangan (<i>Desain</i>)	Kualitatif
3.	Pengembangan (<i>Develop</i>)	Kuantitatif dan Kualitatif
4.	Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	Tidak Dilakukan

HASIL PENELITIAN

Frekuensi perilaku memukul selama kondisi *baseline-II* juga ditampilkan menggunakan grafik *polygon*. Adapun tampilan lain dari frekuensi perilaku memukul tersebut dapat dilihat pada Grafik 4.3 di bawah ini:



Grafik 4.3 Frekuensi Munculnya Perilaku Memukul pada Kondisi *Baseline-II*

Data hasil pengamatan pada grafik di atas menunjukkan bahwa selama lima sesi pengamatan kondisi *baseline-II* perilaku agresif R dan N masih nampak dalam hal mendorong dan berkelahi dengan frekuensi sebanyak 1 kali. Sedangkan perilaku agresif A dan M tidak muncul. Berdasarkan data tersebut peneliti dapat mengatakan bahwa perilaku agresif anak pada Taman Kanak-Kanak Azzahrah mengalami penurunan. Pemberian intervensi menggunakan metode bermain peran berhasil untuk mengurangi perilaku agresif pada 4 orang anak didik di Taman Kanak-Kanak Azzahrah. Pemberian intervensi tersebut

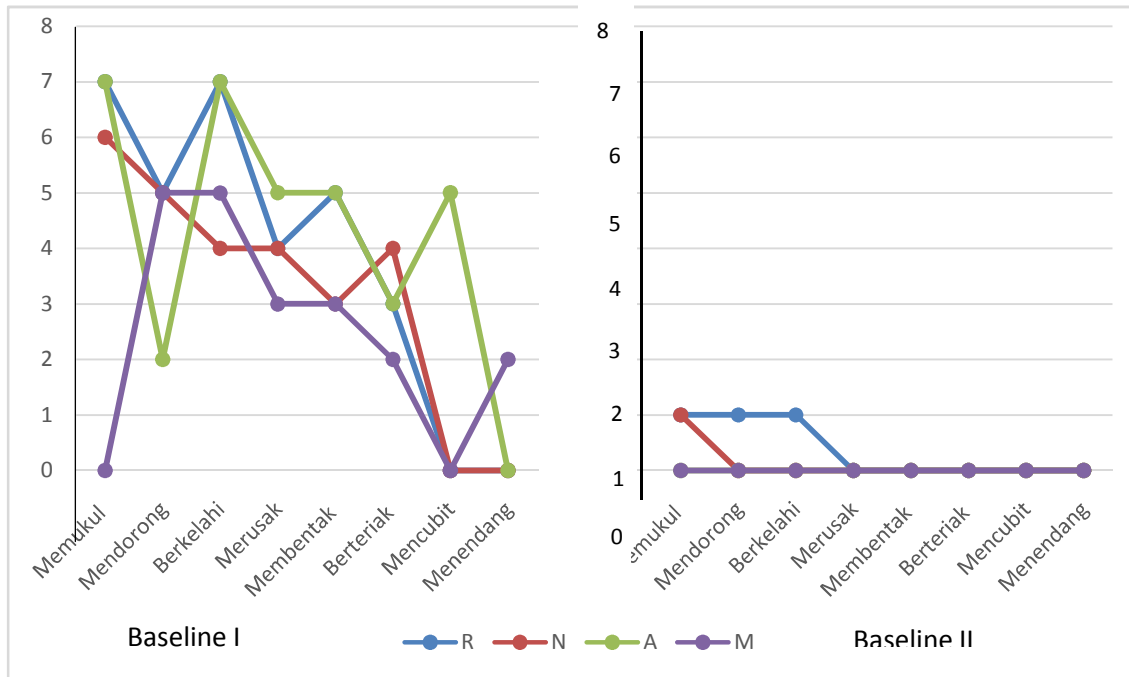
telah memberikan kesan baik sehingga dapat tertanam kuat dan tahan lama dalam ingatan anak. Selain itu, pemberian peran yang memiliki sifat berkebalikan dengan aslinya dapat memahamkan anak bahwa perilaku agresif yang selama ini dilakukan adalah perilaku yang tidak baik.

Tabel 4.27 Gambar table *Frekuwensi* munculnya perilaku agresif *Baseline I* dan *Baseline II*

No	Nama Anak	Perilaku agresif yang tampak	Frekuwensi Munculya perilaku agresif		Selisih Nilai (<i>Baseline I</i> – <i>Baseline II</i>)	Ket
			<i>Baseline I</i>	<i>Baseline II</i>		
1.	R	Memukul	7	0	7	Menurun
		Mendorong	5	1	4	Menurun
		Berkelahi	7	1	6	Menurun
		Merusak	4	0	4	Menurun
		Membentak	5	0	4	Menurun
		Berteriak	3	0	3	Menurun
		Mencubit	0	0	0	Menurun
		Menendang	0	0	0	Menurun
2.	N	Memukul	6	1	5	Menurun
		Mendorong	5	0	5	Menurun
		Berkelahi	4	0	4	Menurun
		Merusak	4	0	4	Menurun
		Membentak	3	0	3	Menurun
		Berteriak	4	0	4	Menurun
		Mencubit	0	0	0	Menurun
		Menedang	0	0	0	Menurun
3.	A	Memukul	7	0	7	Menurun

		Mendorong	2	0	2	Menurun
		Berkelahi	7	0	7	Menurun
		Merusak	5	0	5	Menurun
		Berteriak	3	0	3	Menurun
		Mencubit	5	0	5	Menurun
		Menendang	0	0	0	Menurun
		Memukul	6	0	6	Menurun
4.	M	Mendorong	5	0	5	Menurun
		Berkelahi	5	0	5	Menurun
		Merusak	3	0	3	Menurun
		Membentak	3	0	2	Menurun
		Berteriak	2	0	2	Menurun
		Mencubit	0	0	0	Menurun
		Menendang	2	0	0	Menurun

Table 4.27 menunjukkan bahwa perilaku agresif pada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Azzahra yang mengalami penurunan. Hal ini dikarenakan pola bermain peran yang diterapkan sangat sesuai dengan kondisi perilaku agresif anak, sehingga mampu mengurangi perilaku agresif pada anak Taman Kanak-Kanak Azzahra Kabupaten Takalar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafi dibawah ini:



Grafik. 4.4 Perbandingan Baseline I dan II

Penyajian data hasil penelitian mengenai perilaku agresif di atas menggunakan bentuk grafik yang terdiri dari hasil *baseline-I*, intervensi, dan *baseline-II*. Pada *baseline-I*, penelitian dilakukan selama 5 hari (13-17 Januari 2018), intervensi selama 8 hari (12-16 february 2018 dan dilanjutkan pada 19-21 february 2018) dan *baseline-II* selama 4 hari (5-8 Maret 2018). Selama pelaksanaan penelitian, alat yang digunakan untuk menghitung jumlah perilaku agresif non verbal khususnya memukul adalah dengan menggunakan hitungan manual yang ada pada instrumen observasi. Cara menuliskan jumlah perilaku agresif ini yaitu dengan menuliskan *tally* pada kolom perilaku agresif yang muncul.

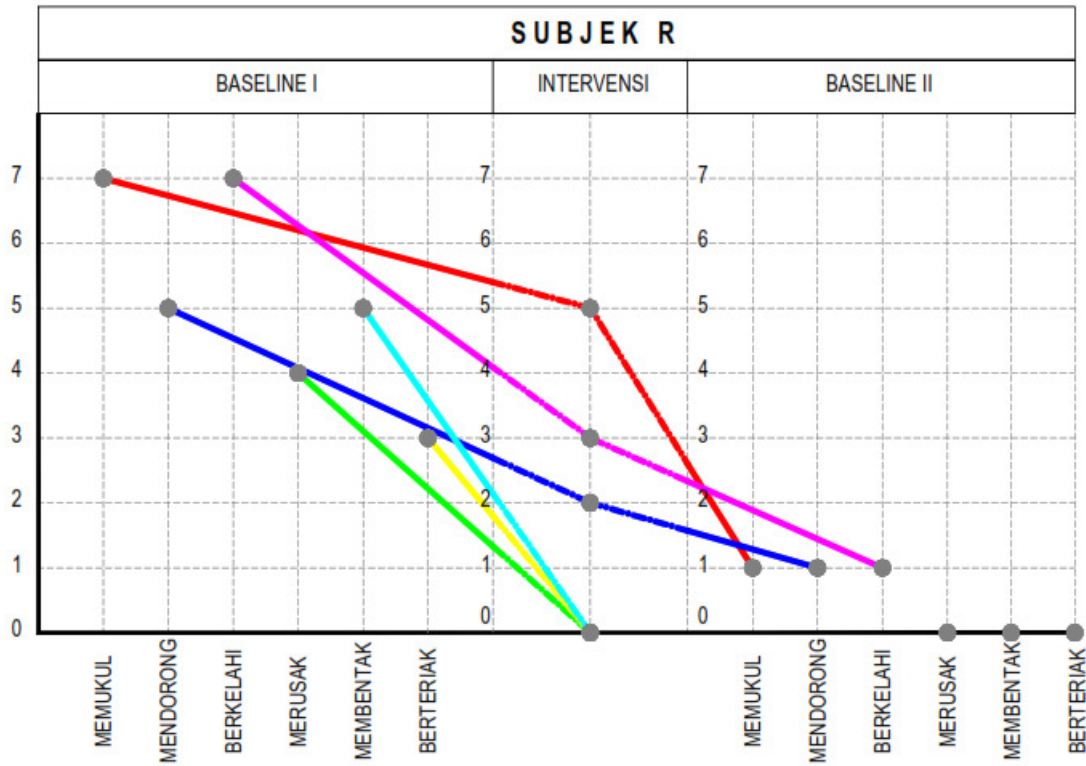
Pembahasan

Penggunaan metode bermain peran juga telah memberikan pelajaran kepada subjek mengenai perasaan orang lain yang dikenai perilaku agresif subyek, ketika disakiti orang lain saat bermain peran. Selaras dengan pendapat Hamzah (2011), mengenai tujuan bermain peran adalah untuk mengeksplor perasaan anak seperti memahami dan menghayati perasaan orang lain. Melalui pembalikan karakter subjek aslinya dengan yang diperankan dalam kegiatan bermain peran selama fase intervensi, juga telah memberikan nilai positif lainnya. Nilai positif tersebut berupa kemauan untuk bertanggung jawab terhadap apa yang telah subjek lakukan. Hal tersebut dapat terjadi karena penanaman nilai-nilai positif selama pelaksanaan intervensi telah melekat pada diri subjek dan dapat muncul kembali tanpa pemberian intervensi. Kejadian tersebut sesuai dengan yang diungkapkan Martin (2015: 483-484) yaitu “..... latihan perilaku (*behavioral rehearsal*) atau permainan peran di mana klien mengulangi perilaku tertentu (memainkan peran) di lingkup latihan untuk meningkatkan kemungkinan perilaku tersebut muncul kembali dengan tepat di luar lingkup pelatihan yaitu di dunia nyata”.

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, maka dapat diperoleh data hasil dari *baseline* I, Intervensi, dan *baseline* II pada grafik ke 4 anak didik yang memiliki perilaku agresif di bawah ini :

a. Subyek R

Hasil grafik perbandingan kegiatan *baseline* I, Intervensi, dan kegiatan *baseline* II dapat dilihat pada grafik di bawah ini :

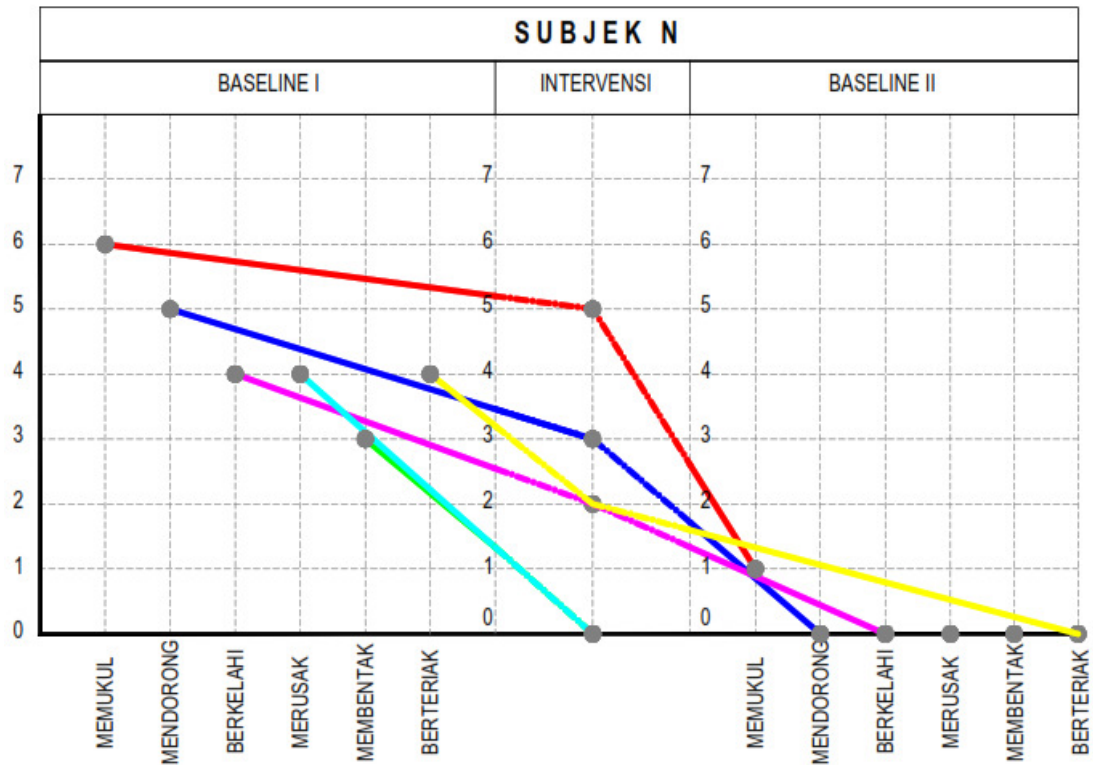


4.5 Grafik subyek R pada *baseline* I, intervensi, dan *baseline* II

Berdasarkan hasil di atas menunjukkan bahwa perilaku agresif yang dialami R berkurang. Namun perilaku agresif memukul, mendorong dan berkelahi masih nampak pada *baseline* II.

b. Subyek N

Hasil grafik perbandingan kegiatan *baseline* I, Intervensi, dan kegiatan *baseline* II dapat dilihat pada grafik di bawah ini :

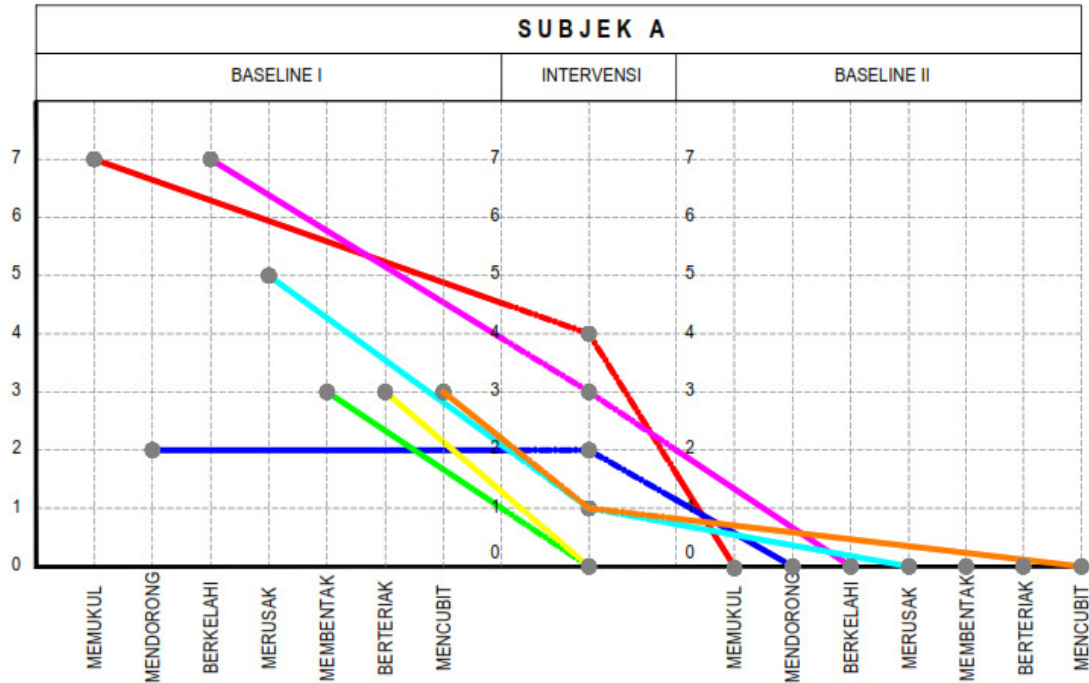


4.6 Grafik subyek N pada *baseline* I, Intervensi, dan *baseline* II

Berdasarkan hasil di atas menunjukkan bahwa perilaku agresif yang dialami N berkurang. Namun perilaku agresif memukul pada N masih nampak pada *baseline* II sebanyak 1 kali.

c. Subyek A

Hasil grafik perbandingan kegiatan *baseline* I, Intervensi, dan kegiatan *baseline* II dapat dilihat pada grafik di bawah ini :

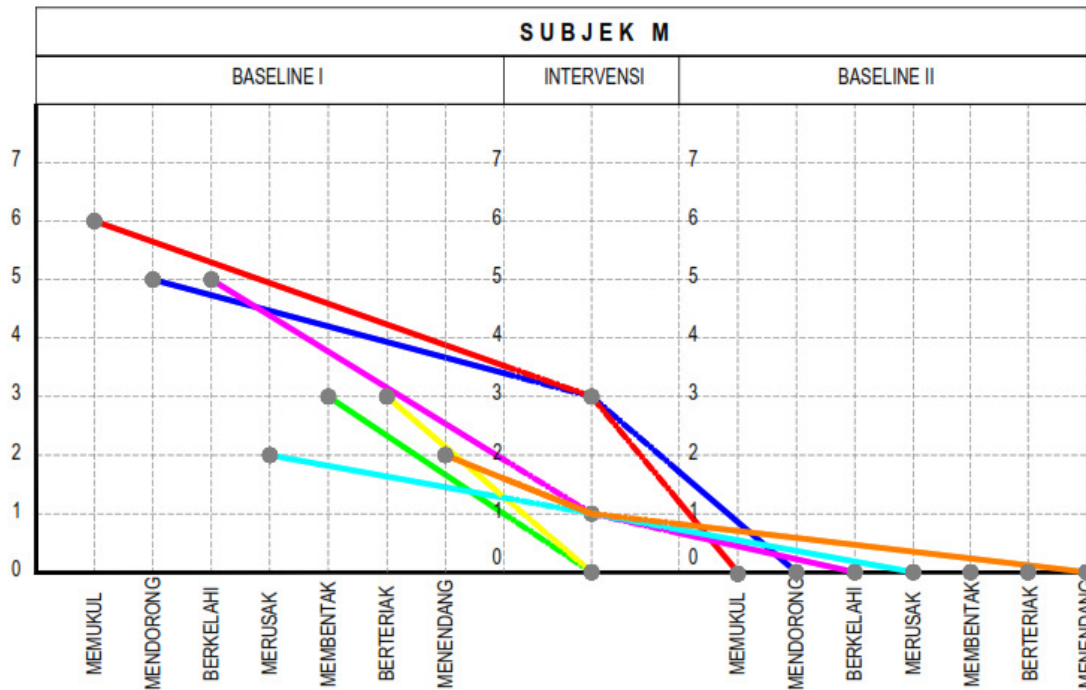


4.7 Grafik subyek A pada *baseline I*, Intervensi, dan *baseline II*

Berdasarkan hasil di atas menunjukkan bahwa perilaku agresif yang dialami A berkurang. Nampak pada *baseline II* sudah tidak muncul lagi perilaku agresifnya.

d. Subyek M

Hasil grafik perbandingan kegiatan *baseline I*, Intervensi, dan kegiatan *baseline II* dapat dilihat pada grafik di bawah ini :



4.8 Grafik subyek M pada *baseline I*, Intervensi, dan *baseline II*

Berdasarkan hasil di atas menunjukkan bahwa perilaku agresif yang dialami M berkurang. Nampak pada *baseline II* sudah tidak muncul lagi perilaku agresifnya, baik memukul, mendorong, berkelahi, merusak, membentak, berteriak dan menendang.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian dan pengembangan ini adalah tentang pengembangan model kegiatan bermain peran dalam mengurangi perilaku agresif pada anak di Taman Kanak-Kanak Azzahrah kabupaten Takalar yang telah dikembangkan dengan melakukan uji validasi isi, kepraktisan dan dan keterlaksanaan. Dapat disimpulkan bahwa:

1. Dari analisis kebutuhan tentang pengembangan model bermian peran untuk mengurangi perilaku agresif pada anak di Taman Kanak-Kanak Azzahrah kabupaten Takalar banyak perilaku agresif yang sering dimunculkan anak didik sehingga membutuhkan intervensi.

Berdasarkan fenomena itu dilakukan analisis teoritik dan empirik sehingga disimpulkan bahwa dibutuhkan suatu intervensi melalui pembelajaran yang dapat mengurangi perilaku agresif pada anak.

2. Hasil dari gambaran desain pengembangan model bermain peran dalam mengurangi perilaku agresif pada anak disimpulkan bahwa desain ini dilakukan melalui beberapa tahap dimulai dari tahap penyusunan instrumen, pemilihan format penilaian, dan menentukan landasan filosofi dan operasional. Tahap desain menghasilkan suatu buku pedoman pengembangan model bermain peran dalam mengurangi perilaku agresif pada anak. Buku pedoman ini digunakan pada saat proses pembelajaran, sehingga kegiatan guru bisa terarah untuk mengurangi perilaku agresif anak didik.
3. Hasil dari gambaran tingkat keefektifan model pembelajaran bermain peran dalam mengurangi perilaku agresif terliil 124 ı terjadinya penurunan perilaku agresif dari kondisi saat baseline I ke kondisi baseline II setelah anak menerima intervensi

Berdasarkan hasil dan temuan-temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dapat dikemukakan beberapa saran atau rekomendasi sebagai berikut:

1. Lembaga PAUD hendaknya memberikan bimbingan khusus pada anak yang memiliki perilaku agresif dan melakukan kerja sama dengan orang tua anak didik dalam upaya penanganan peerilaku agresif agar bisa berlangsung secara efektif dan efisien.

1) Peneliti

Sesuai hasil penelitian yang dilakukan, peneliti hanya berfokus sampai pada tahap pengembangan yaitu pengembangan model bermain peran untuk mengurangi perilaku agresif memenuhi kevalidan, kepraktisan dan keterlaksanaana dalam proses pembelajaran.

Pengembangan pembelajaran ini belum sampai pada tahap penyebaran hasil pengembangan model bermain peran sehingga diharapkan penelitian selanjutnya dapat menindak lanjuti penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Hildayani, R.2009. *Penanganan Anak Berkelainan (Anak dengan Kebutuhan Khusus)*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Krahe, B. 2005. *Perilaku Agresif*. Yogyakarta: PustakaPelajar
- Kulsum, U., dan Jauhar, M. 2014. *Pengantar Psikologi Sosial*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Lachlan, K. A., Smith, S. L., Tamborini, R. 2005. *Models for Aggressive Behavior: The Attributes of Violent Characters in Popular Video Games. (Online)*, ([http/ProQuest Nursing & Allied Health Source](http://ProQuestNursing&AlliedHealthSource), Diakses 4 Februari 2016).
- Mertin & Pear. 2015. *Behavioral Rehearsal Jurnal and Practice (Online)*, 3 (www.ProQuest.com, Diakses 2 Februari 2016)
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatifdan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasi dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: BumiAksara.