**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Dalam kenyataan sekarang ini sering dijumpai bahwa kreativitas anak tanpa disadari telah terpasung ditengah kesibukan orang tua. Namun kegiatan bermain bebas sering menjadi kunci pembuka bagi gudang-gudang bakat kreatif yang dimiliki setiap manusia.

Menurut Montolalu (2007:2) bahwa “dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain dia memperoleh kepuasan baik secara fisik maupun mental. Ini merupakan dasar bagi perkembang anak serta bekal untuk menempuh pendidikan lebih lanjut”.

Agus Sumanto (2002:2) berpendapat bahwa:

Bermain bagi seorang anak mampu mengembangkan kreativitas serta aktivitas fisiknya, sebab perkembangan gerak motorik dan perkembangan intelektual sejalan tidak ubahnya bagaikan tim. Karenanya dalam menyediakan mainan kedua hal tersebut harus diperhatikan oleh orang tua. Permainan memberikan kesempatan kepada anak untuk beraktivitas secara fisik dan mengembangkan kreativitasnya.

Soal mental justru sebenarnya anak tak perlu persiapan khusus. Yang harus lebih banyak bersiap justru orang tuanya. Saat anak bertemu dan bermain dengan teman sebaya, baik di Taman Bermain, orang tua sering bertindak kelewat protektif. Begitu melihat si anak menangis, naluri ikut campur langsung terangsang. Padahal, tangisan anak pada saat memasuki lingkungan baru, merupakan bagian dari proses sosialisasi yang harus dijalani.

1

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesediaan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Apabila melihat rentang usia Taman Kanak-kanak, yakni yang terentang antara usia empat sampai dengan enam tahun maka pendidikan Taman Kanak-kanak adalah termasuk pendidikan anak usia dini (Masitoh, 2006:1.7)

Mengapa pendidikan perlu sejak usia dini ? bahwa mengingat kedudukan dan fungsinya, manusia berkewajiban secara kodrati mempertahankan, mengatur, dan mengembangkan kehidupan dirinya sebagai individu, disamping sebagai makhluk sosial yang bermasyarakat. Agar dapat melakukan hal demikian manusia perlu mendapat pendidikan dengan sasaran mengembangkan kemampuan kongnitif berupa pengetahuan, mengembangkan kemampuan afektif berupa sikap dan atau tindakan serta mengembangkan kemampuan psikomotorik berupa keterampilan. Sasaran pendidikan ini perkembangan hidup. Pada titik inilah manusia mewujudkan dirinya sebagai bagian dari pendidikan.

Salah satu yang menjadi titik sasaran untuk diwujudkan adalah kemampuan mengembangkan kemandirian. Pada titik konsen tersebut, untuk mewujudkan dirinya sebagai bagian dari pendidikan, maka pendidikan pada manusia sebagai makhluk mandiri dan sosial itu berlangsung sepanjang hayat (*Life long education*). Bagi keberlangsungan proses tersebut diperlukan wadah pengembangan dalam bentuk lembaga pendidikan termasuk lembaga pra sekolah. Taman Kanak-kanak sebagai salah satu bentuk pendidikan pra sekolah.

Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 27 tahun 1990 tentang Pendidikan Prasekolah, pasal 1 ayat 2 dinyatakan bahwa Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi usia 4 tahun sampai memasuki pendidikan dasar ( Depdiknas, 1996:1).

Pendidikan di Taman Kanak-kanak dilaksanakan dengan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain sesuai dengan perkembangan anak didik. Pelaksanaan program pendidikan tersebut harus terencana, terprogram, dan tetap memperhatikan tingkat perkembangan anak. Perkembangan kemampuan dasar meliputi beberapa pengembangan salah satunya adalah pengembangan pembentukan perilaku anak tersebut dalam hal ini adalah kemandirian anak.

Guru Taman Kanak-kanak adalah guru / kelas kelompok dan bukannya guru bidang pengembangan, oleh karena itu seorang guru Taman Kanak-kanak dituntut banyak hal untuk menguasai semua materi / bahan pengembangan dengan berbagai metode mengajar dan penilaian pengembangan pembentukan perilaku anak khususnya kemandirian anak.

Pembentukan kemandirian anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang diciptakan guru melalui metode pembelajaran. Masitho ( 2006:6.16 ) mengemukakan bahwa :

Lingkungan yang diciptakan secara kondusif akan mengundang anak untuk belajar secara alamiah tanpa paksaan (mandiri) sehingga apa yang dipelajari anak dari lingkungannya adalah hal-hal yang benar-benar bermakna fungsional, menarik dan bersifat menyeluruh.

Maka pemilihan metode mengajar oleh guru dan penguasaan kelas menjadi hal yang penting dalam pengembangan kemampuaan kemandirian anak di Taman Kanak-kanak.

Fenomena yang terjadi berdasarkan observasi awal, penulis melihat Taman Kanak-kanak Karakter Nurfadhillah Tidung Kecamatan Rappocini Makassar, bahwa masih ada anak didik yang cenderung kesulitan dalam pengembangan kemampuan pembentukan perilaku dalam bentuk kemandirian dalam aktivitas belajarnya baik dalam bentuk kelompok belajar maupun dalam aktivitas tunggalnya sehingga diperlukan kemampuan pembentukan perilaku dalam bentuk kemampuan mandiri untuk mendukung proses kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak Karakter Nurfadhillah Tidung Kecamatan Rappocini Makassar.

Berkaitan dengan hal tersebut penulis tertarik permainan peran untuk membahasnya dalam bentuk penelitian secara enperik, pada proses belajar mengajar di Taman Kanak-kanak Karakter Nurfadillah Tidung Kecamatan Rappocini Makassar. Khususnya upaya guru dalam mengembangkan kemandirian anak dengan mengangkatnya kedalam skripsi dengan judul : “ Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemandirian Anak Pada TK Karakter Nurfadhillah Kecamatan Rappocini Kota Makassar”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan di atas maka dapat dirumuskan masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana penggunaan metode bermain peran dalam mengembangkan kemandirian anak di Taman Kanak-kanak Karakter Nurfadhillah Kecamatan Rappocini Kota Makassar ?”

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah “Untuk Mengetahui penggunaan metode bermain peran dalam mengembangkan kemandirian anak pada taman kanak-kanak Karakter Nurfadhillah Kecamatan Rappocini Kota Makassar”.

1. **Manfaat Hasil Penelitian**

Pada akhirnya penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

a. Secara teoritis hasil penelitian ini secara umum diharapkan memberikan sumbangan kepada pembelajaran di taman kanak-kanak, terutama terhadap perkembagan kemandirian anak serta secara khusus penelitian ini memberikan kontribusi pada metode pembelajaran bermain peran yang baik. Pergeseran dari pembelajaran yang hanya mementingkan hasil menuju ke pembelajaran yang juga mementingkan prosesnya.

b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan untuk penelitian lebih lanjut yang berhubungan dengan masalah ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah : untuk berusaha menciptakan interaksi yang baik dalam lingkungan sekolah antara guru dengan guru, guru dengan anak, maupun anak dengan anak yang meliputi perhatian, kasih sayang, keterbukaan, suasana harmonis sehingga nantinya dapat dijadikan bekal bagi anak dalam membentuk kepribadian dan perilaku sehingga muda dan dapat diterima dalam pergaulan yang luas baik di sekolah maupun lingkungan sekitar anak.

b. Bagi guru : dalam menentukan metode pembelajaran yang tepat, yang dapat menjadi alternatif lain dalam pembelajaran khususnya pada anak didik Taman Kanak-kanak Karakter Nurfadhillah Tidung Kec.Rappocini Kota Makassar.

c. Bagi murid : dapat termotivasi dalam belajar sehingga murid akan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran

c. Memberi sumbagan informasi untuk meningkatkan mutu pendidikan Taman Kanak-kanak.

d. Bahan pertimbangan,perbandingan,masukan atau referensi untuk penelitian lebih lanjut.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

* 1. **KAJIAN PUSTAKA**

1. **Kajian Tentang Metode Bermain Peran**
2. **Pengertian Bermain Peran**

Bermain Peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan (*educational games*) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berpikir orang lain (membayangkan diri sendiri seperti dalam keadaan orang lain) bermain peran diperankan (tanpa naskah) dan bersifat afektif dengan strategi pemecahan masalah. Dengan kata lain bermain peran adalah suatu usaha memperjelas suatu masalah atau memcahkannya dengan meragakan yang tak dipersiapkan terlebih dahulu. Dalam Undang-undang nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen diartikan :

Pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membina, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, pendidikan menengah.

Supriyati, (2008: 17) berpendapat bahwa” bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilakssanakan”.

7

Peran diartikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan individu yang ditujukan kepada orang lain. Peran seseorang dalam kehidupan dipengaruhi oleh apersepsi dan penilaian oleh dirinya dan orang lain.

Dalam metode ini, anak-anak berperan sebagai orang lain tanpa perlu latihan/spontan dan tidak untuk hiburan, namun lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukan dan bukan pada kemampuan pemain melakukan permainan peran. Metode bermain peran biasanya menyampaikan suatu masalah sebelum memberikan pemecahan atas masalah itu.

Dhieni, (2006:32) berpendapat bahwa :

Metode mengajar bermain peran merujuk kepada dimensi pribadi dan dimensi kemandirian kependidikan. Ditinjau dari dimensi pribadi, diupayakan untuk membantu anak didik menemukan makna dari lingkungan yang bermanfaat, dan dapat memecahkan problem tengah dihadapi dengan bantuan kelompok sebayanya. Metode ini member kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi-situasi social terutama hubungan antara pribadi mereka.

Dengan bermain peran ini anak juga akan meningkatkan rasa percaya diri terhadap kemampuan dengan bermain peran ini anak juga akan meningkatkan rasa percaya diri terhadap kemampuan fisiknya dan berkesempatan untuk mengekspresikan kreativitasnya.aberbagai gerakan tubuh yang dilakukan saat bermain lambat laun akan meningkatkan akan mampu menghasilkan gerakan tubuh yang indah dan benar.Misalnya,dari gerakan menirukan kupu-kupu,lalu anak mampu menari kupu-kupu dengan gerakan yang indah.Tentu ini akan meningkatkan rasa percaya diri anak.Dengan berbekal kepercayaan diri tersebut anak semakin terdorong untuk berkreasi dengan gerakan-gerakan lain yang ia belum kuasai.Ia mempelajarinya,lalu menguasai gerakan baru tersebut sehingga kepercayaan dirinya makin bertambah,begitulah seterusnya.Guru yang pandai menyemangati dan member rasa aman pada anak akan membuat terlibat dengan gerakan motorik yang intens saat bermain.

Dari pendapat dan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa bermain peran merupakan sebuah permainan yang mampu bersikap sebagai mana peran yang disandang, Misalnya untuk sebuah cerita dengan tema pekerjaan,binatang,dll.Ada beberapa peran yang bisa dimainkan,menjadi guru,polisi,peternak ayam dan itik dll.

Bermain peran juga disebut main simbolik, kura-kura, make-believe, fantasi ,imajinasi atau main drama. Menurut Erick Erikson (Supriati,2008) berpendapat bahwa:

* + - * 1. Bermain peran mikro, anak memainkan peran dengan menggunakan alat berukuran kecil, contoh : kandang dengan binatang-binatangan dan orong-orangan kecil.
        2. Bermain peran makro, anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran besar yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran, contoh memakai baju dan menggunakan kotak kardus yang dibuat menjadi mobil-mobilan.

Menurut Grambs dan Morris (Yamin, 200:15) *theacher are those persons who consciously direct the* adalah mereka yang secara sadar mengarahkan pengalaman dan tingkah laku.

Jadi, dari berbagai defenisi di atas, maka dapat disimpulkan guru adalah orang dewasa yang secara sadar bertanggung jawab dalam mendidik, mengajar, dan membimbing peserta didik. Orang yang disebut guru adalah orang yang memiliki kemampuan untuk merancang program pembelajaran serta mampu menata dan mengelola kelas agar peserta didik dapat belajar.

1. **Tujuan dan Manfaat Bermain Peran**

Penggunaan metode ini memupuk adanya pemahaman dan melibatkan interaksi verbal paling tidak dengan satu orang. Penggunaan metode ini membantu anak untuk mempelajari lebih dalam mengenai dirinya sendiri, keluarga, dan masyarakat sekitarnya,menjalankan perannya berdasarkan pengalaman terdahulu.

Secara ekplisit ditinjau dari tujuan pendidikan, maka diharapkan anak dapat:

* + 1. Mengeksplorasi perasaan-perasaan
    2. Memperoleh wawasan tentang sikap-sikap, nilai-nilai dan persepsinya,
    3. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Tujuan pelaksanaan bermain peran dalam mengembangkan kepribadian di Taman Kanak-kanak, menurut Dheni, (2006) yaitu:

1. Melatih daya tangkap
2. Melatih daya konsentrasi
3. Melatih membuat kesimpulan
4. Membantu pengembangan intelegensi, memantu perkembangan fantasi, dan menciptakan suasana yang menyenangkan.
5. **Langkah-langkah Bermain Peran**

Penerapan metode bermain peran dalam pengembangan perlu direncanakan terlebih dahulu agar dapat mencapai tujuan dan dapat berjalan dengan baik. Dalam suatu rancangan kegiatan bermain peran dapat dikembangkan satu atau beberapa aspek perkembangan anak sekaligus, seperti kognitif, bahasa, sosial, dan seni karena pada dasarnya pengembangan kemampuan dasar dan perilaku dengan metode bermain peran bersifat integral.

Seperti layaknya perencanaan kegiatan maka guru perlu merancang dan menetapkan prosedurnya, yaitu: merumuskan tujuan dan tema, menentukan teknik/ bentuk bermain peran, menyiapkan alat dan media, menetapkan langkah-langka dalam melakukan penelitian.

Menurut Sarwono (1992: 109) yang mengemukakan langkah-langkah bermain peran sebagai berikut:

1) Memerankan teknik pelaksanaan bermain peran, menentukan anak yang tepat untuk memerankan peran tertentu, 3) memerankan masalah yang akan dimainkan, 4) mengatur adegan dan kesiapan mental, 5) memberikan komentar kesimpulan dan pujian pada pemeran dalam permainan.

Adapun langkah-langkah bermain peran di Taman Kanak-kanak menurut Mulyasa (2003:133) sebagai berikut:

1) Menyiapkan alur cerita, alat, media dan kostum yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran. 2) menjelaskan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana, jika bermain peran untuk pertama kalinya, maka guru dapat memberi contoh satu peran. 3) memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya. 4) menetapkan peran pendengar (anak didik yang tidak turut melaksanakan tugas tersebut). 5) menjelaskan masalah dan peran yang harus mainkan oleh anak. 6) melakukan tanya jawab setiap selesai permainan.

1. **Kajian Tentang Kemandirian**
2. **Pengertian Kemandirian**

Menurut Mu’tadin (2002) bahwa kemandirian merupakan suatu sikap individu yang diperoleh secara komulatif selama perkembangan , dimana individu akan terus belajar untuk bersikap mandiri dalam menghadapi berbagai situasi dilingkungan, sehingga individu mampu berpikir dan bertindak sendiri.

Menurut Hasan (1993) mengatakan bahwa kemandirian adalah keadaan seseorang dalam kehidupannya mampu memutuskan atau mengerjakan sesuatu tanpa bantuan orang lain.

Sebaliknya kemandirian diajarkan pada anak sedini mungkin sesuai kemampuan anak potensi yang harus dikembangkan adalah kemandirian, karena pada usia pra sekolah ini anak sudah mulai belajar memisahkan diri dari keluarga dan orang tuanya untuk memasuki suatu lingkungan yang lebih luas yaitu lingkungan taman kanak-kanak atau taman bermain. Kemandirian anak usia sekolah dapat ditempuh dengan membiarkan anak memiliki pilihan dan mengungkapkan pilihannya sejak dini menurut kamus besar edisi ketiga, kemandirian didefinisikan sebagai hal atau keadaan dapat berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain.

Dari berbagai defenisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa mandiri pada dasarnya adalah kemauan disertai kemampuan yang dilandasi keyakinan pada diri sendiri akan kemampuan dan kekuatan dari diri sendiri untuk dapat menyelesaikan masalah tanpa harus sepenuhnya mengalami ketergantungan kepada orang lain.

1. **Ciri-ciri sikap dan tingkah laku anak yang tidak mandiri**

Hildayani, (2008:6) mengungkapkan beberapa ciri-ciri anak yang tidak mandiri yaitu :

1). Sering mengatakan tidak bisa, tidak manpu, sulit bila menghadapi suatu tugas. 2). Tampak tidak semangat, malas, ragu-ragu, dan cemas. Bila diminta melakukan tugas sering minta bantuan atau tidak segera malkukan tugas supaya dibantu. 3). Reaksi dan prilakunya dalam banyak situasi seperti anak di bawah usianya, lebih kekanak-kanakan, seperti mudah menangis dan menghindar bila merasa tugasnya sulit. 4). Cenderung pendiam, pasif, tidak lincah terutama dalam situasi yang dipersepsikan menuntut prestasi. 5). Dalam pergaulan dengan teman sebaya cenderung menjadi pengikut daripada menjadi pemimpin. 6). Bila melakukan tugas perlu petunjuk yang jelas dan dukungan orang lain. 7). Bila bekerja butuh waktu lama, banyak menghapus, lebih banyak diam.

Ciri-ciri anak yang mempunyai kemandirian menurut Hidayat (2009:42) adalah sebagai berikut :

a) Dapat mengambil keputusan sendiri, b) Sudah menguasai semua aktivitas fisik, c) Mau bersosialisasi untuk unjuk peran, d) Sadar akan tugas, e) Mematuhi peraturan, f) Bisa mengendalikan diri, g) Mampu mengatasi masalah, h) Penuh ketekunan, i) Berusaha menjalankan sesuatu tanpa bantuan orang lain.

Berkaitan dengan pendapat diatas, kemandirian anak yang dapat dibentuk melalui kegiatan bermain peran adalah sebagai berikut :

1. Dapat mengambil keputusan sendiri, yaitu memilih sendiri peran dan alat/media yang ingin dipakai.
2. Sudah menguasai semua aktivitas fisik, yaitu mengatur sendiri posisi atau gaya dalam bermain peran.
3. Mau bersosialisasi untuk unjuk peran, yaitu membawakan kegiatan bermain peran bersama teman.
4. Sadar akan tugas, yaitu melakoni peran dan memakai alat/media sesuai peraturan tanpa bantuan.
5. Mematuhi peraturan, yaitu mematuhi peraturan yang ada dalam kegiatan bermain peran.
6. Bisa mengendalikan diri, yaitu tidak mencampuri peran yang dimainkan teman.
7. Mampu mengatasi masalah, yaitu dapat menyelesaikan masalah sendiri.
8. Penuh ketekunan, yaitu melakukan kegiatan bermain peran dengan sungguh-sungguh.
9. Berusaha menjalankan sesuatu tanpa bantuan orang lain, yaitu menggunakan alat/media tanpa bantuan orang lain.
10. **Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat kemandirian anak**

Menurut Seotjiningsih (1995) faktor-faktor yang berpengaruh terhadap tingkat kemandirian anak terbagi dua yakni:

1. Faktor Internal adalah faktor yang ada dari diri anak itu sendiri yang meliputi:
2. Emosi, faktor ini ditunjukkan dengan kemampuan mengontrol emosi dan tidak tergantungnya kebutuhan emosi dari orang tua.
3. Intelektual, faktor ini ditunjkkan dengan kemampuan untuk mengatasi berbagai masalah yang dihadapi.
4. Faktor Eksternal adalah hal-hal yang datang atau ada dari luar diri anak itu sendiri, meliputi :
5. Lingkungan, Lingkungan merupakan faktor yang sangat menentukan tercapainya atau tidak tingkat kemandirian anak usia sekolah. Lingkungan yang baik akan meningkatkan cepat tercapainya kemandirian anak
6. Karakteristik social, karakteristik social dapat mempengaruhi kemandirian anak,misalnya : tingkat kemandirian anak dari keluarga miskin berbeda dengan anak dari keluarga kaya.
7. Stimulasi,Anak yang dapat stimulasi terarah dan teratur akan lebih cepat mandiri disbanding dengan anak yang kurang atau tidak mendapat stimulasi.
8. Pola asuh,Anak dapat maandiri akan membutuhkan kesempatan, dukungan dan dorongan. Peran orang tua sebagai pengaruh sangat diperlukan bagi anak sebgai penguat prilaku yang telah dilakukannya.
9. **Perkembangan Kemandirian Anak Dalam Bermain Peran Makro di Taman Kanak-Kanak**

Kemampuan yang diharapkan untuk anak usia dini pada aspek pengembangan social, emosional dan kemandirian adalah mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat, mengahadapi keragaman sosial budaya serta mampu mengembangkan konsep diri, sikap positif terhadap belajar, control diri dan rasa memiliki.

Setiap anak di dunia ini mempunyai hak. Termasuk hak utnuk memilih kegiatan atau permainan yang ia senangi atau sukai baik di rumah maupun di sekolah. Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa prasekolah. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak prasekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya.

Menurut Bambang (2007) bahwa dalam bermain anak, dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran, dan memahami kebenaran lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi dan kreativitas.

Ketika di sekolah, anak diarahkan untuk memilih kegiatan yang sesuai dengan usia dan tingkat kemampuan anak tersebut untuk memilih kegiatan yang sesuai dengan usia dan tingkat kemampuan anak tersebut untuk melakukan suatu kegiatan.Salah satu contoh misalnya dalam kegiatan bermain peran makro. Disini anak diarahkan untuk mandiri dalam memilih peran yang sesui dengan keinginangnya. Bermain peran makro adalah bermain peran dengan alat-alat berukuran sesungguhnya yang dapat digunakan anak untuk memainkan peranan yang dipilihnya. Bermain peran makro misalnya anak berperan menjadi profesi tertentu seperti, pedagan, guru, polisi, tukang pos dan lain-lain dengan menggunakan peralatan asli atau tiruan.

Berdasarkan peraturan menteri No.58 Tahun 2009, bahwa : ada dua aspek yang mendasar untuk perkembangan kemandirian anak di Taman Kanak-kanak diantaranya : 1) melaksanakan tugas sendiri sampai selesai, dan 2) berani bertanya dan menjawab pertanyaan.

1. **Kerangka Pikir**

Pendidikan Taman Kanak-kanak berlangsung dan dilaksanakan dengan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain, sesuai dengan perkembangan anak didik. Pelaksanaan tersebut dilaksanakan dengan terencana, terprogram dengan tetap memperhatikan tingkat perkembangan anak. Termasuk penggunaan metode mengajar oleh guru disesuaikan dengan kebutuhan, minat dan kemampuan anak didik.

Rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan kegiatan, cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar di Taman Kanak-kanak dituangkan ke dalam bentuk Program Kegiatan Belajar (PKB). Program kegiatan belajar anak tersebut dicapai melalui tema-tema yang sesuai dengan lingkungan anak dan telah disusun sedemikian rupa sehingga semua perilaku dan kemampuan dasar dapat dikembangkan sebaik-baiknya.

Dalam pengembangan kemandirian anak, didaktik dan program kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak. Seorang guru hendaknya memahami perkembangan anak agar lebih mengetahui ciri khas yang dimiliki anak dan kemampuan yang dicapainya serta dapat memilih bahan, sumber belajar dan menerapkan metode atau teknik yang tepat sehingga guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan bermakna dalam kegiatan sehari-hari.

Ruang lingkup belajar anak tersebut dapat berlangsung dalam ruang lingkup kelompoknya ataupun dalam dirinya sendiri dalam aktivitas belajarnya sehari-hari, maka upaya-upaya guru yang intensif dan secara kontinyuitas dappat menjadi daya dukung yang signifikat bagi pengembangan kemandirian anak didik.

Dalam penelitian ini upaya tersebut yang dimaksud adalah upaya guru dalam mengembangkan kemandirian anak di Taman Kanak-kanak Karakter Nurfadhillah Tidung Kecamatan Rappocini Makassar.

Berkaitan dengan objek kajian dalam penelitian ini, untuk lebih jelasnya, penulis visualisasikan dalam bentuk skema kerangka sebagai berikut :

Anak

Langkah-langkah Bermain peran

1. Guru menyiapkan alur cerita, alat, media dan kostum yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran.
2. Guru menjelaskan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana, jika bermain peran untuk pertama kalinya, maka guru dapat memberi contoh satu peran.
3. Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya.
4. Guru menetapkan peran pendengar.
5. Guru menjelaskan masalah dan peran yang harus mainkan oleh anak.
6. Guru melakukan tanya jawab setiap selesai permainan.

Metode

Bermain Peran

Indikator Kemandirian Anak dalam Bermain Peran

1. Dapat mengambil keputusan sendiri dengan memilih sendiri peran dan alat/media.
2. Sudah menguasai semua aktivitas fisik dengan mengatur sendiri posisi/gaya.
3. Mau bersosialisasi untuk unjuk peran dengan membawakan kegiatan bermain peran bersama teman.
4. Sadar akan tugas dengan memakai alat/media sesuai aturan.
5. Mematuhi peraturan dalam kegiatan bermain.
6. Bisa mengendalikan diri dengan mencampuri peran orang lain

Kemandirian Anak Meningkat

Gambar. 2.1. Skema Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan rumusan masalah yang dirumuskan sebelumnya maka hipotesis yang diajukan adalah : “Jika metode bermain peran diterapkan pada anak di Taman Kanak-Kanak Karakter Nurfadillah Kecamatan Rappocini Kota Makassar maka kemandirian anak dapat meningkat.”

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan atau status fenomena. Dalam hal ini peneliti hanya ingin mendeskripsikan hal yang berhubungan dengan penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan kemandirian anak di Taman Kanak-kanak Karakter Nurfadhillah Tidung Kecamatan Rappocini Makassar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang terdiri dari empat tahap yaitu : (1) perencanaan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) observasi dan evaluasi; (4) refleksi hasil kegiatan. Hal ini disebabkan karena jangka waktu yang digunakan dalam penelitian ini relatif singkat dibandingkan penelitan eksperiment dan study kasus.

1. **Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yaitu guru mengajak anak untuk bermain peran. Anak memerankan tokoh-tokoh yang biasa mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari. Anak diharapkan mampu memilih sendiri peran yang disukainya.

2. Peningkatan kemandirian anak dapat diukur dengan indikator yang meliputi: 1) Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai, dan 2) Berani bertanya dan menjawab pertanyaan. Ketiga indikator tersebut dapat dikaitkan dengan metode bermain peran sehingga dapat dijadikan penilaian untuk mengukur tingkat kemandirian anak.

20

1. **Setting dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Karakter Nurfadillah Tidung Kecamatan Rappocini Makassar. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah anak didik pada kelompok B yang berjumlah 10 orang yang terdiri dari 5 perempuan dan 5 laki-laki dan 1 orang guru.

1. **Prosedur Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan empat tahap yang digambarkan Kurt Lewin seperti dibawah ini:

Perencanaan

Refleksi Aksi

Observasi

Gambar 2 : Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin

Secara rinci prosedur penelitian tindakan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

Sebelum diadakan penelitian, terlebih dahulu diadakan langkah-langkah sebagai berikut:

* 1. **Tahap Perencanan**
     1. Membuat skenario pembelajaran untuk melaksanakan tindakan dengan menyediakan perlengkapan yang dibutuhkan.
     2. Membuat lembar observasi untuk mencatat dan mengamati kegiatan yang terjadi dalam pelaksanaan penelitian.
     3. Mengatur kelas sesuai kebutuhan.
  2. **Tahap Tindakan**
     1. Dalam prose pembelajaran guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari itu yaitu kegiatan bermain peran.
     2. Guru menjelaskan tentang teknik / cara bermain peran.
     3. Guru memberi contoh satu peran tokoh yang akan dimainkan.
     4. Guru membagi anak dalam beberapa kelompok peran pemain dan kelompok peran pendengar.
     5. Anak dibebaskan untuk memilih tokoh/peran sesuai keinginan anak.
     6. Anak bermain peran sesuai dengan tokoh yang diperankannya dan guru terlibat langsung sebagai pemain sambil mengarahkan.
  3. **Tahap Observasi**
     1. Guru dan teman sejawat (observer) mengamati bangaimana anak memerankan tokoh yang dipilihnya.
     2. Guru dan Observer mengisi format observasi
  4. **Tahap Refleksi**

Hasil yang diperoleh dari pengamatan terhadap tiap-tiap siswa dipelajari dan diteliti, baik yang bersifat kualitatif yaitu dengan membuat catatan-catatan yang berhubungan dengan hal yang dialami oleh siswa selama mengikuti kegiatan bermain peran yang diterapkan, untuk mengamati hasil yang diperoleh dari kegiatan hasil belajar siklus I, hasil dari siklus I merupakan acuan peneliti untuk melaksanakan siklus berikutnya.

1. **Tehnik Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data yang lengkap dilakukan dengan menggunakan pengumpulan data yang sesuai dengan situasi dan kondisi penelitian. Adapun tehnik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitaian ini adalah observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Kegiatan observasi atau pengamatan merupakan kegiatan mengamati proses pengembangan kemandirian anak melalui metode bermain peran.

1. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pencatatan dokumen atau data-data tertulis seperti jumlah murid dan guru Taman Kanak-kanak Karakter Nurfadillah, dan pendokumentasian jalannya kegiatan berupa foto.

1. **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan berdasar pada pengumpulan data penelitian berupa hasil observasi mengenai pengembangan kemandirian anak melalui metode bermain peran.

1. **Indikator Keberhasilan**

Indikator yang dapat diamati guna mengukur pengembangan kemandirian anak melalui metode bermain perandi Taman Kanak-kanak Nurfadillah, yaitu ketika kemandirian anak berkembang dalam hal 1) Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai, dan 2) Berani bertanya dan menjawab pertanyaan.

**BAB IV**

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**
2. **Gambaran umum lokasi penelitian**

Taman kanak-kanak Karakter Nurfadilah Makassar didirikan pada tanggal 13 Desember 2004 oleh yayasan pendidikan kesejahteraan islam nurfadhila. Taman Kanak-Kanak Karakter Nurfadhila Makassar merupakan salah satu binaan dari Yayasan Kesejahteraan Nurfadhila.T aman kanak-K anak ini terletak di jalan Raya Pendidikan Blok G.3 No 6,Kelurahan Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar Taman Kanak-Kanak ini memiliki 1 Kepala Sekolah dan 3 orang guru.Peserta didik di Taman Kanak-Kanak Karakter Nurfadhilla kota Makassar saat sekarang ini sebanyak 32 orang anak,Laki-laki 11 orang dan perempuan 21 orang.

1. **Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kemandirian Anak di Taman Kanak-Kanak Karakter Nurfadillah**

Pada bab ini berdasarkan data yang diperoleh dari berbagai sumber melalui teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi dengan hasil secara terperenci seperti terlampir selanjutnya data tersebut dapat disajikan, dinalisis, sebagai berikut :

1. **Hasil Siklus Pertama**

Dalam Penelitian tindakan kelas,peneliti tidak bermaksud mengungkap data-data statistika,melainkan sebagai upaya mendeskripsikan hasil yang diperoleh dalam penelitian kelas PTK yang telah dilakukan,maka sangat diperlukan pemaparan hasil tindakan yang dilakukan.

25

Ada 4 langkah yang perlu dilakukan dalam pelaksanaan penelitian ini,yakni;

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan tindakan
3. Observasi dan evaluasi
4. Refleksi hasil kegiatan
5. Perencanaan Siklus I

Pada tahap perencanaan,kegiatan yang dilaksanakan adalah mengidentifikasi bermain peran dalam upaya meningkatkan kemandirian anak dan melakukan pengamatan terhadap anak di Taman kanak-kanak karakter Nurfadhilla.

1. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Rencana Kegiatan Harian (RKH) merupakan pedoman dasar yang menjadi acuan dalam melakukan kegiatan pembelajaran setiap hari. RKH adalah rambu-rambu pembelajaran. Dalam RKH yang disusun dirumuskan indikator kegiatan pembelajaran dalam hal ini kegiatan awal,kegiatan inti,dan kegiatan akhir. Dalam penelitian ini disusun 4 RKH untuk dua siklus.Siklus I terdiri dari 2 RKH begitupun Siklus II terdiri 2 RKH dalam penelitian ini terlampir dalam lampiran

1. Menyiapkan media pembelajaran yang akan yang digunakan dalam kegiatan bermain peran.
2. Membuat lembar observasi

Langkah terakhirdalam tahap perencanaan pada siklus I dalam penilitian ini adalah membuat lembar observasi/format obsevasi,yakni lembaran yang berisi beberapa indikator yang digunakan untuk menilai peningkatan kemandirian anak.

1. Lembar observasi yangdisusun memuat aspek fokus, indikator. Fokus yang dimuat dalam lembar observasi ini adalah kemandirian anak indikatornya adalalah (a) Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai (b) berani bertanya dan menjawab petanyaan. Secara lengkap,lembar observasi yang digunakan dalam penilitian ini akan dicantumkan pada lampiran
2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I
3. Pembelajaran siklus I pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 26 september 2011 dngan kegiatan sebagai berikut :

Pada awal pertemuan dilakukan kegiatan awal selama 30 menit dengan (a) Guru meminta anak untuk memberi salam,berdoa sebelum belajar,menyanyi (b) Guru memberikan kegiatan metorik kasar yakni berlomba merangkat kedepan degan beban dipunggung (c) Guru memberi tugas anak untuk menirukan kembali empat urutan kata misalnya rumah-sekolah-mesjid-pasar.

Kegiatan berikutnya adalah kegiatan inti selama 60 menit dengan (a) Guru menyiapkan stik es kriem dan memberikan contoh dan memberi contoh cara membuat bentuk sekolah dari stik es kriem (b) Guru meminta anak meniru membuat garis tegak, datar,miring, lengkung dan lingkaran untuk membentuk kata ibu guru (c) Guru meminta anak untuk mengelompokkan gambar benda berdasarkan warna dan bentuknya. Selanjutnta kegiatan istirahat seama 30 menit.

Kegiatan akhir yakni bermain peran dengan langkah –langkah sebagai berikut : (a) Guru menyiapkan alat, media dan kostum peralatan kebersihan kelas yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran, (b) Guru menerangkan teknik bermain peran cara membersihkan kelas, (c) guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya, dalam kegiatan membersihkan kelas (d) guru menetapkan peran pendengar yaitu anak yang tidak ikut bermain peran menjadi penonton, (e) guru menjelaskan peran yang harus mainkan, (f) guru melakukan tanya pada saat kegiatan bermain peran selesai. Kegiatan akhir selanjutnya adalah (a) guru meminta anak menyebutkan nama-nama benda yang huruf awalnya sama misalnya huruf B (b) guru mengajak anak untuk menyanyi dan berdoa sebelum pulang serta mengucapkan salam.

1. Pembelajaran siklus I pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 5 oktober 2011 dengan kegiatan sebagai berikut :

Pada awal pertemuan dilakukan kegiatan awal selama 30 menit dengan (a) Guru meminta anak untuk memberi salam , berdoa sebelum belajar, menyanyi (b) guru memberikan kegiatan motorik yakni meloncat dari atas kursi kecil (c) guru bercakap-cakap dengan anak tentang perbuatan yang salah dan benar sewaktu bermain dengan teman.

Kegiatan berikutnya adalah kegiatan inti selama 60 menit dengan (a) guru meminta anak untuk mengerjakan mase (b) guru meminta anak memasangkan benda sesuai denga pasangannya pada sebuah gambar (c) guru meminta anak untuk mencocok bentuk gambar.Selanjutnya kegiatan istirahta selama 30 menit.

Kegiatan akhir yakni kegiatan bermain peran dengan langkah-langkah sebagai berikut : a) Guru menyiapkan alat, media dan kostum yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran bermain bersama teman, (b) Guru menerangkan teknik bermain peran bermain bersama teman, (c) guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya, dalam kegiatan bermain peran bermain bersama teman (d) guru menetapkan peran pendengar yaitu anak yang tidak ikut bermain peran menjadi penonton, (e) guru menjelaskan peran yang harus mainkan, (f) guru melakukan tanya pada saat kegiatan bermain peran selesai. Kegiatan akhir selanjutnya adalah (a) guru meminta anak nama-nama benda yang huruf awalnya sama misalnya huruf B (b) Guru mengajak anak-anak menyanyi sdan berdoa sebelum pulang serta mengucapkan salam.

1. Observasi Siklus I

Hasil tindakan dipaparkan ssuai dengan tahap-tahap pelaksanaan tindakan. Setiap tahap dipaparkan hasil kegiatan anak berdasarkan proses yang dilakukan guru dan anak. peneliti melakukan evaluasi hasil kegiatan bermain peran dilanjutkan denga analisais data yang ada berdasarkan format oservasi. Hasil tindakan didasarkan interpensi yang telah ditentukan peneliti sesuai dengan tujuan peneliti.

Pada tiap-tiap tahap, peneliti mengamati bahwa pendapat beberapa prilaku anak yang muncul sebagai bentuk kongrit. Berdasarkan hasil pengamatan pada pembelajaran siklus I pertemuan I dan pertemuan II belum terlihat adanya peningkatan kemandirian kepada anak. Peneliti melakuakan perbaikan berdasarkan evaluasi hasil pengamatan yang dapat meningkatkan kemandirian anak.

Hasil dari observasi guru dalam melaksanakan kegiatan dalam bermain peran adalah sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan alat.media yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran masi pada kategori cukup dalam menyiapkan alat dan media yang digunkan tapi belum lengkap.
2. Guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana, bila kelompok anak baru pertama kalinya dikenalkan dengan bermain peran,guru dapat memberikan satu contoh peran masih kategori cukup dalam menerangkan teknuk bermain peran belum jelas.
3. Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya masih pada kategori cukup,dalam memberi kebebasan pada anak masi kurang jelas.
4. Guru menetapkan peran pendengar (anak yang tidak turut melaksanakan tugas tersebut ),masih kategori kurang,dalam menetapkan peran pendengar belum melakukan.
5. Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang mereka harus mainkan ,masih kategori cukup,dalam menetapkan dengan jelas masalah dan peranan belum jelas kepada anak.
6. Guru menghentikan bermain peran pada detik-detik situasi sedang memuncak,pada kategori cukup,dalam menghentikan bermain peran masih kurang bisa melakukan.

Siklus I pertemuan I menunjukan bahwa pada kegiatan bermain peran dengan aspek memilih sendiri peran atau alat/media yang ingin dipakai yangn diperoleh nilai

⚫ (lingkaran penuh) dengan kategori baik yakni belum ada anak mendapatkan nilai yang diharapkan ,sedangkan yang mendapat nilai √ (ceklis) untuk kategori asedang ada 10 orang anak,dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) untuk kategori kurang tidak ada anak yang mendapatkan.

Dari aspek mengatur sendiri posisi atau gaya dalam bermain peran yang mendapatkan nilai ⚫ (lingkaran penuh) untuk kategori baik belum ada anak yang mendapatkan nilai yang diharapkan, sedangkan yang mendapaatkan nilai √ (ceklis) untuk kategori sedang ada 7 orang anak, dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) ada 3 orang anak.

Dari aspek membawakan kegiatan bermain peran bersama teman yang mendaapatkan nilai ⚫ (lingkaran penuh) untuk kaategori baik belum ada anak yang mendapatkan nilai yang diharapkan, sedangkan yang mendapatkan nilai √ (ceklis) untuk kategori sedang ada 7 orang anak, dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) ada 3 orang anak.

Dari aspek melakoni peran dan memakai alat/media sesuai peraturan yang mendapatkan nilai ⚫ (lingkaran penuh) untuk kategori baik belum ada anak yang mendapatkan nilai yang diharapkan,sedangkan yang mendapatkan nilai √ (ceklis) untuk kategori sedang ada 10 orang anak, dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) belum ada orang anak.

Dari aspek tidak mencampuri peran yang dimainkan oleh teman yang mendapatkan nilai ⚫ (lingkaran penuh) untuk kategori baik ada 6 orang anak, sedangkan yang mendapatkan nilai √ (ceklis) untuk kategori sedaang ada 4 orang anak, dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) tidak ada orang anak.

Dari aspek saling bekerja sama dengan teman dalam menyelesaikan masalah yang mendapatkan nilai ⚫ (lingkaran penuh) untuk kategori baik belum ada anak yang mendapatkan nilai yang diharapkan, sedangkan yang mendapatkan nilai √ (ceklis) untuk kategori sedang ada 7 orang anak, dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) ada 3 orang anak.

Dari aspek melakukan kegiatan bermain peran dengan sungguh-sungguh yang mendapatkan nilai ⚫ (lingkaran penuh) untuk kategori baik belum ada anak yang mendapatkan nilai yang diharapkan, sedangkan yang mendapatkan nilai √ (ceklis) untuk kategori sedang ada 5 orang anak, dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) ada 5 orang anak.

Dari aspek menggunakan alat/media tanpa bantuan orang lain yang mendapatkan nilai ⚫ (lingkaran penuh) untuk kategori baik belum ada anak yang mendapatkan nilai yang diharapkan, sedangkan yang mendapatkan nilai √ (ceklis) untuk kategori sedang ada 10 orang anak, daan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) tidak ada anak yang mendapatkan.

Sedangkan penilaian terhadap aktivitas anak dengan indikator melaksanakan tugas sendiri sampai selesai dengan aspek penilaian melaksanakan kegiatan sampai selesai yaang memperoleh nilai ⚫ (lingkaran penuh) dengan kategori baik yakni belum ada anak yang mendapatkan nilai yang di harapkan, sedangkan yang memperoleh nilai √ (ceklis) dengan kategori sedang ada 7 orang anak,dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) dengan kategori kurang 3 orang anak.

Dari aspek penilaian mengembalikan alat permainan yang sudah dipakai yang memperoleh nilai ⚫ (lingnkaran penuh) dengan ketegori baik yakni belum ada anak yang mendapatkan nilai yang di harapkan,yang memperoleh nilai √ (ceklis) dengan kategori sedang ada 7 orang anak,dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) dengan kategori kurang ada 3 orang anak.

Dari aspek tidak meminta bantuan lagi kepada guru yang memperoleh nilai ⚫ (lingkaran penuh) dengan kategori baik yakni belum ada anak yang mendapatkan nilai yang di harapkan , sedangkan yang memperoleh nilai √ (ceklis) dengan kategori sedang √ (ceklis) dengan kategori sedang ada 5 orang anak, dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) dengan kategori kurang ada 5 orang anak.

Siklus I pertemuan II menunjukan bahwa pada kegiatan bermain peran dengan aspek memilih sendiri peran atau alat/media yang ingin dipakai yang memperoleh nilai ⚫ (lingkaran penuh) dengan kategori baik yakni belum ada anak yang mendapatkan nilai yang diharapkan, sedangkan yang mendapatkan nilai √ (ceklis) unyuk kategori sedang ada 8 orang anak,dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) untuk kategori kurang ada 2 anak yang mendapatkan.

Dari aspek mengatur sendiri posisi atau gaya dalam bermain peran yang mendapatkan nilai ⚫ (lingkaran penuh) untuk kategori baik belum ada anak yang mendapatkan nilai yang diharapkan, sesangkan yang mendapatkan nilai √ (ceklis) untuk kategori sedang ada 10 orang anak, dan yang mendapatkan nilai o (lingaran kosong) dengan kategori kurang tidak ada anak.

Dari aspek membawakan kegiatan bermain peran bersama teman yang mendapatkan nilai ⚫ (lingkaran penuh) untuk kategori baik belum ada anak yang mendapatkan nilai yang diharapkan,sedangkan yang mendapatkan nilai √ (ceklis) untuk kategori sedang ada 8 orang anak, dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) dengan kategori kurang ada 2 orang anak.

Dari aspek melakoni peran dan memakai alat/media sesuai peraturan yang mendapatkan nilai ⚫ (lingkaran penuh) untuk kategori baik belum ada anak yang mendapatkan nilai yang diharapkan,sedangkan yang mendapatkan nilai √ (ceklis) untuk kategori sedang ada 10 orang anak, dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) dengan kategori kurang tidak ada anak.

Dari aspek mematuhi peran yang ada dalam kegiatan bermain peran yang mendapatkan nilai ⚫ (lingkaran penuh) untuk kategori baik belum ada anak yang mendapatkan nilai yang diharapkan, sedangkan yang mendapatkan nilai √ (ceklis) untuk kategori sedang ada 10 orang anak, dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) dengan kategori kurang tidak ada anak.

Dari aspek tidak mencampuri peran yang dimainkan oleh teman yang mendapatkan nilai ⚫ (lingkaran penuh) untuk kategori baik ada 7 orang anak, sedangkan yang mendapatkan nilai √ (ceklis) untuk kategori sedang ada 3 orang anak, dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) dengan kategori kurang tidak ada orang anak.

Dari aspek dapat menyelesaikan masalah sendiri yang mendapatkan nilai ⚫ (lingkaran penuh) untuk kategori baik belum ada anak yang mendapatkan nilai yang diharapkan, sedangkan yang mendapatkan nilai √ (ceklis) untuk kategori sedang ada 6 orang anak, dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) dengan kategori kurang ada 4 orang anak.

Dari aspek melakukan kegiatan bermain peran dengan sungguh-sungguh yang mendapatkan nilai ⚫ (lingkaran penuh)untuk kategori baik belum ada anaak yang mendapatkan nilai yang diharapkan , sedangkan yang mendapatkan nilai √ (ceklis) untuk kategori sedang ada 10 orang anak , dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) dengan kategori kurang tidak ada anak.

Dari aspek menggunakan alat/media tanpa bantuan orang lain yang mendapatkan nilai ⚫ (lingkaran penuh ) untuk kategori baik belum ada anak yang mendapatkan nilai yang diharapkan ,sedangkan yang mendapatkan nilai √ (ceklis) untuk kategori sedang ada 10 orang anak , dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) dengan kategori kurang tidak ada anak yang mendapatkan.

Sedangkan penilaian terhadap aktivitas anak dengan indikator berani bertanya dan menjawab pertanyaan dengan aspek penilaian bertanya kepada guru jika ada yang tidak di ketahui yang memperoleh nilai ⚫ (lingkaran penuh) dangan kategori baik yakni belum ada anak yang mendapatkan nilai yang diharapkan,sedangkan nyang memperolah nilai √ (ceklis) dengan kategori sedang ada 5 orang, dan yang mendapatkn nilai o (lingkaran kosong) dengan kategori kurang ada5 orang anak.

Dari aspek menjawab pertanyaan diberikan oleh guru yang memperoleh nilai ⚫ (lingkaran penuh) denga kategori baik yakni belum ada anak yang mendapatkan nilai yang diharapkan ,sedangkan yang memperolah nilai √ (ceklis) dengan kategori sedang ada 8 orang anak,dan yang mendapat nilai o (lingharan kosong) dengan kategori kurang ada 2 orang anak.

Dari aspek bertanya dan menjawab sesuiai dengan tema kkegiatan dilaksanakan yang memoperoleh nilai ⚫ (lingkaran penuh) dengan kategori baik yakni belum ada anak yang mendapat nilai yang diharapkan, sedangkan yang memperoleh nilai √ (ceklis) dengan kategori sedang ada 7 orang anak, dan yag mendapat nilai o (lingkaran kosong) dengan kategori kurang ada 3 orang anak.

1. Refleksi Siklus I
   * + 1. Perencanaan

Pada proses perncanaan yang telah dilakukan pada siklus I sudah berjalan dengan baik,seluruh rancagan awal telah terlaksana,yakni perumusan kisi-kisi,penemuan kondisi nyata anak,perumusan RKH penyusunan lembar observasi.

* + - 1. Pelaksanaan

Kegitan yang dilakukan oleh guru dalam menigkatkan kemandirian anak masih terlihat kurang namun langkah-langkah yang termuat dalam RKH yang telah disusun untuk dipedomani dalam kegiatan pembelajaran sudah dilaksanakan.Adapun langkah-langkah dalam kegiatan bermain peran yang harus dilakukan oleh guru sebelum kegiatan dilaksanakan yaitu (a) menyiapkan alat/media, (b) menerangkan teknik bermain peran, (c) memberikan kebebasan pada anak untuk memilih peran yang disukai, (d) menetapkan peran pendengar, (e) menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang harus dimainkan, (f) melakukan tanya jawab pada saat kegiatan bermain peran selesai.

Kelemahan utama yang ditemukan pada siklus I adalah guru pengajar masih kurang memahami langkah-langkah kongkrit dalam penyelenggaraan pengajar dengan kegiatan bermain peran seperti kurang menguasai langkah-langkah dalam kegiatan bermain peran, kurang memotivasi anak untuk bermain peran sehingga kelemahan ini akan lebih dimantapkan pada siklus berikutnya. Sedangkan pada anak yakni anak masih tampak ragu-ragu atau canggung dalam melakukan kegiatan bermain peran

* + - 1. Observasi

Proses observasi berjalan sesuai dengan apa yang direncanakan, seluruh kegiatan observer dapat diamati melalui lembar observasi yang telah disusun peneliti. Langkah-langkah kegiatan bermain peran dapat terindentifikasi dengan baik. Hasil pengamatan terhadap proses tindakan pembelajaran terlihat kegiatan yang dilakukan guru dalam meningkatkan kemandirian anak belum berjalan dengan baik berdasarkan langkah-langkah yang termuat dalam RKH yang telah disusun untuk dipedomani dalam kegiatan pembelajaran

Kelemahan utama yang pada siklus I adalah anak masih terlihat canggung/ragu-ragu untuk melakukan kegiatan bermain peran karena ini untuk pertama kali bagi mereka,anak masih sering lupa dengan adegan yang harus dilakukan, anak sulit menghafal kalimat yang diucapkan ketika bermain peran,serta kurangnya motivasi dari guru dan tidak berhasil menarik perhatian anak untuk ikut bermain peran. Sedangkan kelemahan yang ditemukan pada guru yakni (a) guru kurang memotivasi anak sebelum melakukan kegiatan (b) guru belum berhasil menarik perhatian anak (c) guru terlalu fokus pada waktu yang tersedia sehingga anak merasa tertekan (d) guru tidak memberikan kebebasan penuh kepada anak untuk mengembangkan imajinasinya.

1. **Hasil Siklus Kedua**
2. Perencanaan Siklus II

Dalam peleksanaan siklus II kegiatan perencanaan tidak lagi mengidentifikasi kemandirian anak, melainkan menyusun kembali RKH yang digunakan sebagai rambu-rambu atau pedoman dalam melakukan pembelajan. RKH yang disusun didasarkan pada hasil observasi dan rekfleksi pada siklus I. RKH yang digunakan dalam siklus II terlampir pada lampiran II. Lembar observasi yang digunakan dalam siklus II sama yang digunakan pada siklus I. Fokus yang muat dalam lembar ini adalah peningkatan kemandirian anak. Indikatornya adalah (a) Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai (b) Berani bertanya dan menjawab pertanyaan. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dalam rangka memperbaiki kelemahan-kelemahan dan kekurangan pada Siklus I yaitu : (1) memberikan motivasi belajar kepada anak agar lebih aktif dalam pembelajaran (2) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (3) memberikan bimbingan kepada anak yang belum mampu menyelesaikan tugas sendiri (4) memanfaatkan waktu yang tersedia dan membuat anak tidak merasa tertekan.

1. Pelaksanaan Siklus II

Pembelajaran Siklus II dilaksanakan pada tanggal 10 Oktober 2011 dengan kegiatan sebagai berikut :

Pada awal pertemuan I dilakukan kegiatan awal selama 30 menit dengan (a) guru meminta anak untuk memderi salam , berdoa sebelum belajar,menyanyi (b) guru memberikan kegiatan motorik kasar yakni meminta anak untuk berjalan diatas garis lurus sambil membawa beban. (c) guru meminta anak untuk menceritakan tentang makanan atau buah-buahan kesukaannya.

Kegiatan berikutnya adalah kegiatan inti selama 60 menit dengan (a) guru meminta anak untuk mengelompokkan gambar sesuai dengan pasangan dan fungsinya (b) guru meminta anak untuk mewarnai gambar buah-buahan (c) guru meminta anak untuk menyusun puzzel.Selanjutnya kegiatan istirahat selama 30 menit.

Kegiatan akhir yakni kegiatan bermain peran dengan langkah-langkah sebagai berikut : (a) Guru menyiapkan alat, media dan kostum yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran makan bersama keluarga, (b) Guru menerangkan teknik bermain peran makan bersama keluarga, (c) guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya, dalam kegiatan bermain peran makan bersama keluarga (d) guru menetapkan peran pendengar yaitu anak yang tidak ikut bermain peran menjadi penonton, (e) guru menjelaskan peran yang harus mainkan, (f) guru melakukan tanya pada saat kegiatan bermain peran selesai. Kegiatan akhir selanjutnya adalah (a) guru meminta anak menyebutkan nama-nama benda yang huruf awalnya sama misalnya huruf B (b) guru mengajak anak untuk menyanyi dan berdoa sebelum pulang serta mengucapkan salam.

Pembelajaran Siklus II pertemuan II dilaksanakan pada 17 Oktober 2011 dengan kegiatan sebagai berikut :Pada awal pertemuan dilakukan kegiatan awal selama 30 menit denngan (a) guru meminta anak untuk memberi salam , berdoa sebelum belajar, menyanyi (b) guru memberikan kegiatan motorik kasar yakni meminta anak untuk menendang bola masuk ke gawang. (c) guru meminta anak untuk menyebutkan kitab-kitab suci masing-masing agama.

Kegiatan akhir yakni (a) Guru menyiapkan alat, media dan kostum yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran membeli baju lebaran, (b) Guru menerangkan teknik bermain peran membeli baju lebaran, (c) guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya, dalam kegiatan bermain peran membeli baju lebaran (d) guru menetapkan peran pendengar yaitu anak yang tidak ikut bermain peran menjadi penonton, (e) guru menjelaskan peran yang harus mainkan, (f) guru melakukan tanya pada saat kegiatan bermain peran selesai. Kegiatan akhir selanjutnya adalah (a) guru meminta anak menyebutkan nama-nama benda yang huruf awalnya sama misalnya b (b) guru mengajak anak untuk menyanyi dan berdoa sebelum pulang serta mengucapkan salam.

1. Observasi Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan dari tindakan yang dilakukan pada siklus II, maka hasil tindakan sebagai berikut :

1. Hasil Pengamaatan Terhadaap Proses Tindakan Pembelajaran

Kegiatan guru membuka pelajaran dengan memberikan motivasi kepada anak, memberikan pengaruh baik bagi anak. Perilaku yang nampak pada anak adalah anak terlihat termotivasi dan terdorong untuk mengikuti kegiatan, meskipun dengan prilaku yang masih agak terlihat canggung atau ragu-ragu dalam mengikuti kegiatan bermain peran.

1. Hasil Pengamatan Terhadap Kemandirian Anak

Perubahan prilaku kurang kemandirian anak mengalami peningkatan setelah diadakan siklus II.

Pada pelaksanaan pembejaran siklus II, terlihat perubahan yang sangat baik terhadap peningkatan kemandiria anak. Dari 10 orang anak yang menjadi sasaran penelitian menunjukan peningkatan kemandirian. 2 aspek kemandirian yang dijadikan sub indikator penelitian terlihat dilakukan anak.

Hasil dari observasi guru dalam melaksanakan kegiatan bermain peran adalah sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan alat, media yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran, sudah pada kategori baik, dalam menyiapkan alat dan media yang digunakan sudah lengkap.
2. Guru menerangkan teknik bernain peran dengan cara yang sederhana, bila kelompok anak baru pertama kalinya diperkenalkan dengan bermain peran, guru dapat memberikan satu contoh peran, sudah pada kategori baik, dalam menerangkan teknik bermain peran sudah jelas kepada anak.
3. Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya, sudah pada kategori baik, dalam member kebebasan pada anak sudah baik.
4. Guru menetapkan peran pendengar (anak yang tidak turut melaksanakan tugas tersebut), sudah pada kategori baik, dalam menetapkan peran pendengar sudah jelas.
5. Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang mereka harus mainkan, sudah pada kategori baik, dalam menetapkan masalah dan peranan sudah jelas.
6. Guru menghentikan bernain peran pada detik-detik situasi sedang memuncak, sudah pada kategori baik, dalam menghentikan bermain peran sudah baik.

Siklus II pertemuan I menunjukkan bahwa pada kegiatam bermain peran dengan aspek memilih sendiri peran atau alat/media yang ingi dipakai yang memperoleh nilai ⚫ (lingkaran penuh) dengan kategori baik yakni ada 7 anak, sedangkan yang mendapat nilai √ (ceklis)untuk kategori sedand ada 3 orang anak, dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) untuk kategori kuran tidak ada anak yang mendapatkan.

Dari aspek mengatur sendiri posisi atau gaya dalam bermain peran yang mendapatkan nilai ⚫ (lingkran penuh) untuk kategori baik belum ada anak mendapatkan nilai yang diharapkan,sedangkan yang mendapatkan nilai √ (ceklis) untuk kategori sedang ada 10 orang anak,dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) dengan kategori kurang tidak ada.

Dari aspek membawakn kegiatan bermain peran bersama teman yang mendapatkan nilai ⚫ (lingkran penuh) untuk kategori baik belum ada anak,sedngkan yang mendapat nilai √ (ceklis) untu kategori sedang tidak ada,da yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) untuk kategori kurang tidak ada.

Dari aspek melakoni peran dan memakai alat/media sesuai peraturan yang mendapatkan nilai ⚫ (lingkran penuh) untuk kategori baik belum ada anak yang mendapatkan nilai yang diharapkan,sedangkan yang mendapatkan nilai √ (ceklis) untuk kategori sedang ada 10 orang anak,dan yang mendapat nilai o (lingkaran kosong) untuk kategori kurang tidak ada.

Dari aspek mematuhi peran yang ada dalam kegiatan bermain peran yang mandapat nilai ⚫ (lingkran penuh) untuk kategori baik belum ada anak yang mendapatkan nilai yang diharapkan,sedangkan yang mendapatkan nilai √ (ceklis) untuk kategori sedang ada 10 orang anak,dan yang mendapat nilai o (lingkaran kosong) untuk kategori kurang tidak ada anak.

Dari aspek tidak mencampuri peran yang dimainkan oleh teman yang mendapat nilai ⚫ (lingkran penuh) untuk kategori baik ada 10 orang anak, sedangkan yang mendapatkan nilai √ (ceklis) untuk kategori sedang tidak ada, dan yang mendapat nilai o (lingkaran kosong) untuk kategori kurang tidak ada orang anak.

Dari aspek dapat menyelesaikan masalah sendiri yang mendapat nilai ⚫ (lingkaran penuh) untuk kategori baik ada 6 anak, sedangkan yang mendapat niali √ (ceklis) untuk kategori sedang ada 4 orang anak, dan yang mendapat nilai o (lingkaran kosong) untuk kategori kurang tidak ada.

Dari aspek melakukan kegiatan bermain peran dengan sunguh-sunguh yang mendapat nilai ⚫ (lingkaran penuh) untuk kategori baik belum ada anak yang mendapat nilai yang diharapkan,sedangkan yang mendapat niai √ (ceklis) untuk kategori sedang ada 10 orang anak,dan yang mendapat nilai o (lingkaran kosong) untuk kategori kurang tidak ada.

Dari aspek menggunakan alat/media tanpa bantuan orang lain yang mendapat nilai ⚫ (lingkaran penuh) untuk kategori baik ada 6 anak yang mendapatkan nilai yang diharapkan, sedangkan yang mendapatkan nilai √ (ceklis) untuk kategori sedang ada 4 orang anak, dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) untuk kategori kurang tidak ada anak yang mendapatkan.

Sedangkan penilaian terhadap aktivitas anak dengan indikator Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai dengan aspek penilaian melaksanakan kegiatan sampai selesai yang memperoleh nilai ⚫ (lingkaran penuh) dengan kategori baik yakni ada 7 anak yang mendapatkan nilai yang diharapkan, sedangkan yang memperoleh nilai √ (ceklis) dengan kategori sedang ada 3 orang anak, dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) dengan kategori kurang tidak ada orang anak.

Dari aspek penilaian mengembalikan alat permainan yang sudah dipakai yang memperoleh nilai ⚫ (lingkaran penuh) dengan kategori baik yakni ada 6 yang mendapatkan nilai yang diharapkan, yang memperoleh nilai √ (ceklis) dengan kategori sedang ada 4 orang anak, dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) dengan kategori tidak ada.

Dari aspek tidak meminta bantuan lagi kepada guru yang memperoleh nilai ⚫ (lingkaran penuh) dengan kategori baik yakni ada 4 orang anak yang mendapatkan nilai yang diharapkan, sedangkan yang memperoleh nilai √ (ceklis) dengan kategori sedang ada 6 orang anak, dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) untuk kategori kurang tidak ada orang anak.

Siklus II pertemuan II menunjukan bahwa pada kegiatan bermain peran, aspek memilih sendiri peran alat/media yang ingin dipakai yang memperoleh nilai ⚫ (lingkaran penuh) dengan kategori baik yakni ada 8 anak, sedangkan yang mendapatkan nilai √ (ceklis) untuk kategori sedang ada 2 orang anak, dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) untuk kategori kurang tidak ada.

Dari aspek mengatur sendiri posisi atau gaya dalam bermain peran yang mendapatkan nilai ⚫ (lingkaran penuh) untuk kategori baik ada 6 anak, sedangkan yang mendapatkan nilai √ (ceklis) untuk kategori sedang ada 4 orang anak, dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) untuk kategori kurang tidak ada anak.

Dari aspek membawakan kegiatan bermain peran bersama teman yang mendapatkan nilai ⚫ (lingkaran penuh) untuk kategori baik ada 8 anak, sedangkan yang mendapatkan nilai √ (ceklis) untuk kategori sedang ada 2 orang anak, dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) untuk kategori kurang tidak ada anak.

Dari aspek mematuhi peran yang ada dalam kegiatan bermain peran yang mendapatkan nilai ⚫ (lingkaran penuh) untuk kategori baik belum ada anak yang mendapatkan nilai yang diharapkan, sedangkan yang mendapatkan nilai √ (ceklis) untuk kategori sedang ada 10 orang anak, dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) untuk kategori kurang tidak ada anak.

Dari aspek tidak mencampuri peran yang dimainkan oleh teman yang mendapatkan nilai ⚫ (lingkaran penuh) untuk kategori baik ada 10 orang anak, sedangkan yang mendapatkan nilai √ (ceklis) untuk kategori sedang tidak ada orang anak, dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) untuk kategori kurang tidak ada orang anak.

Dari aspek dapat menyelesaikan masalah sendiri yang mendapatkan nilai ⚫ (lingkaran penuh) untuk kategori baik tidak ada anak, sedangkan yang mendapatkan nilai √ (ceklis) untuk kategori sedang ada 10 orang anak, dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) untuk kategori kurang tidak ada orang anak.

Dari aspek melakukan kegiatan bermain peran dengan sungguh-sungguh yang mendapatkan nilai ⚫ (lingkaran penuh) untuk kategori baik belum ada anak yang mendapatkan nilai yang diharapkan, sedangkan yang mendapatkan nilai √ (ceklis) untuk kategori sedang ada 10 orang anak, dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) untuk kategori kurang tidak ada anak.

Dari aspek menggunakan alat/media tanpa bantuan orang lain yang mendapatkan nilai ⚫ (lingkaran penuh) untuk kategori baik ada 6 anak, sedangkan yang mendapatkan nilai √ (ceklis) untuk kategori sedang ada 4 orang anak, dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) untuk kategori kurang tidak ada.

Sedangkan penilaian terhadap aktivitas anak dengan indikator berani bertanya dan menjawab pertanyaan dengan aspek penilaian bertanya kepada guru jika ada yang tidak diketahui yang memperoleh nilai ⚫ (lingkaran penuh) dengan kategori baik yakni ada 3 anak, sedangkan yang memperoleh nilai √ (ceklis) dengan kategori sedang ada 7, dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) dengan kategori kurang tidak ada orang anak.

Dari aspek menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru yang memperoleh nilai ⚫ (lingkaran penuh) dengan kategori baik yakni ada 8 anak, sedangkan yang memperoleh nilai √ (ceklis) dengan kaategori sedang ada 2 orang anak, dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) dengan kategori kurang tidak ada.

Dari aspek bertanya dan menjawab pertanyaan sesuai dengan tema kegiatan yang dilaksanakan yang memperoleh nilai ⚫ (lingkaran penuh) dengan kategori baik yakni ada 5 anak, dan yang mendapatkan nilai √ (ceklis) dengan kategori sedang ada 5 orang anak, dan yang mendapatkan nilai o (lingkaran kosong) dengan kategori kurang tidak ada orang anak. Penyebab meningkatnya kemandirian anak dalam kegiatan bermain peran karna anak sudah dapat memperhatikan penjelasan guru ketika membawakan materi, sifat kaku dan tegas tidak lagi dirasakan anak, guru selalu memberikan bimbingan dan melatih anak serta guru selalu memberikan motivasi dan semangat agar anak mau mandiri dalam melakukan segala hal.

1. Refleksi Siklus II
2. Perencanaan

Pada proses perencanaan yang telah dilakukan pada siklus I sudah berjalan dengan baik, seluruh rancangan awal telah terlaksana, yakni perumusan kisi-kisi, penemuan kondisi nyata anak, perumusan RKH dan penyusunan lembar observasi.

1. Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kemandirian anak sudah berjalan dengan baik berdasarkan langkah-langkah yang termuat dalam RKH yang telah disusun untuk dipedomani dalam kegiatan pembelajaran. Adapun langkah-langkah dalam kegiatan bermain peran yang harus dilakukan oleh guru sebelum kegiatan dolaksanakan yaitu (a) menyiapkan alat/media (b) menerangkan teknik bermain peran (c) memberikan kebebasan pada anak untuk memilih peran yang disukai (d) menetapkan peran pendengar (e) menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang harus dimainkan (f) menghentikan bermain peran pada detik-detik situasi sedang memuncak. Penyebab kurangnya kemandirian anak dalam kegiatan bermain peran adalah (1) guru kurang memberikan motivasi belajar kepada anak agar lebih aktif dalam pembejaran (2) guru kurang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (3) huru kurang memberikan bimbingan kepada anak yang belum mampu menyelesaikan tugas sendiri (4) guru kurang memanfaatkan waktu yang tersedia dan membuat anak merasa tertekan.

Kelemahan utama yang ditemukan pada siklus I adalah guru pengajar masih kurang memahami langkah-langkah kongkrit dalam penyelenggaraan pengajar dengan kegiatan bermain peran seperti kurang memotivasi anak untuk bermain peran sehingga pada siklus II telah dimantapkan sehingga tidak dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya.

1. Observasi

Proses observasi berjalan sesuai dengan apa yang direncanakan, seluruh prilaku guru dan anak, dapat teramati melalui lembar observasi yang telah disusun peneliti. Indikator-indikator kemandirian anak dapat terindentifikasi dengan baik.

Pada siklus II terlihat adanya peningkatan dan perubahan yang cukup signifikasi tentang kemampuan guru dalam mengarahkan anak untuk bermain peran. Ini dikarnakan guru sudah menguasai langkah-langkah dalam kegiatan bermain peran.

Pada pembelajaran siklus II dalam pelaksanaan penelitian telah diamati dan dicatat peningkatan kemampuan guru untuk mengarahkan anak untuk bermain peran dan kemampuan anak untuk memainkan peran dalam kegiatan bemain peran untuk peningkatan kemandirian anak berjalan dengan baik.

1. **Pembahasan**

Ada dua indikator yang menjadi alat ukur bahwa kemandirian anak dalam kegiatan bermain peran dapat ditingkatkan Indikator kemandirian anak yang dimaksud adalah (1) Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai. (2) Berani bertanya dan menjawab pertanyaan.

Kedua indikator kemandirian diatas dapat dikaitkan dengan metode bermain peran. Setelah dikaitkan satu sama lain maka dapat dijadikan alat ukur untuk meningkatkan kemandirian anak ketika sedang bermain peran.

Pada indikator pertama yakni Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai meliputi aspek melaksanakan kegiatan sampai selesai, mengembalikan sendiri alat permainan yang sudah dipakai, dan tidak meminta lagi bantuan kepada guru sudah anak lakukan dengan baik meskipun masih ada anak yang mendapatkan bimbingan dari guru. Sedangkan dari indikator kedua yakni Berani bertanya dan menjawab pertanyaan yang meliputi aspek bertanya kepada guru jika ada yang tidak diketahui, menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dan menjawab pertanyaan sesuai tema kegiatan yang dilaksanakan sudah anak lakukan dengan baik pula meskapun masih ada anak yang mendapatkan bimbingan guru

Dengan melakukan metode bermain peran, anak diharapkan dapat mengembangkan daya hayal, mengali kreativitas anak, melatih motorik anak kasar bergerak, melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu dan mengali perasaan anak. Adapun hal lain yang diharapkan dapat dimiliki anak melalui kegiatan bermain peran adalah dapat menimbulkan rasa percaya diri anak untuk melakukan suatu kegiatan tanpa ada rasa takut dan malu serta dapat sedikit-sedikit menghilangkan sifat pendiam dan sifat manja pada anak, sehingga anak dapat memiliki kemandirian untuk melakukan hal-hal lebih lanjut.

Pada siklus I dari 10 orang anak, terlihat ada beberapa anak yang sudah menunjukan perubahan-perubahan yang terkait masalah ketidakmandirian pada anak dalam bentuk anak sudah sedikit-sedikit mampu menghilangkan rasa takut, rasa malu, rasa pendiam, dan rasa manja. Melalui metode bermain peran, anak dapat mengembangkan imajinasinya dan ditambah dengan alat peraga atau media yang menarik bagi anak serta jalan cerita yang menarik pula yang diambil dari keseharian anak-anak.

Pada silkus II, 10 orang anak yang sudah menjadi sasaran penelitian menunjukan peningkatan kemandirian yang sangat baik, tetapi masih ada beberapa anak seperti Putri dan Yeyen yana kadang-kadang masih memperlihatkan dalam kegiatan bermain peran. Mereka terkadang memperlihatkan rasa canggung dan ragu-ragu dalam melakukan kegiatan bermain peran.

Keterbatasan-keterbatasan perubahan dalam penelitian ini dapat dipahami secara logis. Tindakan interpensi yang dilakukan penelitian, terlihat dapat mengubah aspek-aspek kemandirian anak, meskipun tidak keseluruhan. Perubahan-perubahan terbatas yang terjadi dapat dipahami karena keterbatasan waktu yang digunakan dalam melakukan penelitian ini. Padahal proses perubahan prilaku bukan perubahan yang sifatnya spontan dan mendadak, namun perubahan prilaku dilakukan dalam waktu lama. Penelitian ini pada dasarnya masih perlu dilanjutkan pada tahapan siklus III atau IV dan seterusnya.

Memodifikasi prilaku, bukan merupakan sesuatu yang sulit apalagi terhadap anak yang masih berusia Taman Kanak-Kanak Pengkondisian situasi dapat dilakukan sebagai suatu pengdekatan perubahan prilaku.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis menarik kesimpulan bahwa melalui penggunaam metode bermain peran, kemandirian anak di Taman Kanak-kanak Karakter Nurfadillah Kecamatan Rappocini Kota Makassar dapat dikembangkan dalam hal melaksanakan tugas sendiri sampai selesai dan berani bertanya dan menjawab pertanyaan. Pelaksanaan kegiatan bermain peran dilakukan sebanyak dua siklus dengan dua kali pertemuan tiap siklus dan hasil pertemuan menunjukkan kemandirian anak mengalami perkembangan dari siklus I ke siklus II.

1. **Saran**

Dari kesimpulan tersebut, maka melalui penelitian ini disarankan:

1. Kepada anak didik yang masih belum mampu membersihkan dan mengurus dirinya sendiri seperti belum mampu untuk mencuci tangan, memakai sepatu sendiri, perlu diperhatikan, nasehat, bimbingan serta dorongan dari guru, agar anak didik mampu untuk memiliki kepercayaan diri untuk mandiri pada masa pertumbuhan dan perkembangannya.
2. Kepada ibu guru yang ada di Taman Kanak-kanak Karakter Nurfadhilah Tidung Kecamatan Rappocini Makassar, agar tetap sabar dan tidak bosan-bosannya dalam memberikan perhatian serta bimbingan kepada anak didik yang belum mampu mengurus dan membersihkan dirinya hingga mampu memiliki kemandirian yang dibutuhkannya.

54

1. Kepada orang tua diharapkan untuk mendidik anaknya sejak dini untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan dalam diri anak, agar kelak anak tidak kesulitan dalam memenuhi kebutuhannya dalam mengurus dan membersihkan diri sendiri baik dirumah maupun di sekolah.

**DAFTAR PUSTAKA**

Alhafizh.2010. *Metode Sosiodrama Bermain Peran (Role Playing Method.* <http://alhafizh84.wordpress.com/2010/01/16/metode-sosiodrama-dan-bermain-peranan-role-playing-method>). Diakses pada tanggal 10 September 2012

Arikunto, Suharsini. 2000. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta Rineke cipta

Depag. 2006. *Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan*. Jakarta : Depag

Depdiknas.1995 *Didaktik/Metodik Umum Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas

Dhieni, Nurbiana. 2006 *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka

Hidayat, Roni. 2010 *Melatih Kemandirian.* Penerbit Universitas Terbuka : Jakarta

Hildayani,Rini.2010. *Penanganan Anak Berkelainan.* Penerbit Universitas Terbuka : Jakarta

Masitoh. 2006. *Strategi Pembelajaran TK.* Jakarta : Penerbit Universitas Terbuka

Mu’tadin, Z. 2002. *Kemandirian Sebagai Kebutuhan Psikologi Bagi Remaja.* http://www.//daffodilmuslimah.multiply.com/journal/item/162/kemandirian

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 27 tahun 1990 tentang *Pendidikan Pra Sekolah*

Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* Jakarta: Kencana Prenada

Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Rineke Cipta

Suhartono, Suparlan. 2005. *Filsafat Pendidikan.* Makassar : FIP-UNM

Sujino,Bambang dkk.2007. *Metode Pengembangan Fisik.*Penerbit Universitas Terbuka : Jakarta

Syah, Muhibbin. 2000. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru.* Bandung: Remaja Rosdakarya.