

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN MIKRO TERHADAP KEMANDIRIAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AISYIYAH CAMBAYA

Nur Rahmatika Putri, Muhammad Yusri Bachtiar & Andi Sri Wahyuni Asti

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar

nurrahmatikaputri@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to determine whether there was an effect of number bag media with used materials on the calculation ability of group B children at Mentari Bontoa Kindergarten. The research approach used is a quantitative approach with the type of research is Quasi Experiment One Group Pretest-Posttest. The population in this study was group B at Mentari Bontoa Kindergarten. Sampling in this study is saturated sampling. The sample in this study were 14 children. Data collection techniques used are tests, observation, and documentation. The data analysis technique used is non-parametric statistical analysis. Based on the results of this study, it was concluded that the increase in children's calculation ability before being given learning with number bag media with used materials, and after being given learning with number bag media with used materials experienced a significant increase, this is evidenced by the test sample test results (Pretest and Posttest) that is obtained the value of T count > T table and the value of Z count > Z table = H0 is rejected and H1 is accepted, which means that learning with number bag media with used materials has an effect on children's calculation ability.

Keywords: *Number bag media, children's calculation ability.*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh bermain peran mikro terhadap kemandirian anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Cambaya. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Ekperiment Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah kelompok B di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Cambaya. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah 12 orang anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik non-parametrik. Berdasarkan hasil penelitian ini disimpulkan bahwa peningkatan kemandirian anak sebelum di beri metode bermain peran mikro, dan setelah di beri metode bermain peran mikro mengalami peningkatan yang signifikan, hal tersebut dibuktikan dari hasil uji sampel tes (*Pretest* dan *Posttest*) yaitu diperoleh nilai T hitung > T table dan nilai Z hitung > Z tabel = H0 ditolak dan H1 diterima yang berarti bahwa pembelajaran dengan bermain peran mikro berpengaruh terhadap kemandirian anak.

Kata kunci: **Bermain Peran Mikro, Kemandirian.**

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal mendasar dalam kehidupan manusia, salah satunya adalah Pendidikan Anak Usia Dini. Pendidikan Anak Usia Dini adalah jenjang pendidikan prasekolah pertama sebelum anak memasuki bangku sekolah dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian bekal pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur sekolah (formal), masyarakat (nonformal) maupun keluarga (informal).

Sejalan dengan isi Undang-undang Sisdiknas No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 yang berbunyi : Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk memfasilitasi setiap perkembangan anak secara menyeluruh, yang menyangkut berbagai aspek perkembangan anak. Pengembangan kemampuan anak itu meliputi : Nilai moral keagamaan, sosial emosional, kognitif, bahasa, seni dan fisik motorik anak. Perlunya pengembangan anak sejak usia dini, karena pada masa itu usia anak tergolong dalam masa Golden age, yaitu masa yang sangat peka untuk menerima stimulan yang baik dari lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah.

Dengan adanya Pendidikan Anak Usia Dini diharapkan dapat melahirkan generasi yang baik sesuai dengan harapan orang tua dan dapat berguna bagi agama bangsa dan negara, karena kemajuan bangsa ditentukan pada penanaman sejak usia dini sehingga dapat melahirkan generasi penerus bangsa yang berkualitas dan tentunya dengan adanya peranan orang tua, guru, masyarakat serta peran pemerintah dalam meningkatkan mutu serta sarana dan prasarana pendidikan baik formal maupun nonformal agar tercapai fungsi dan tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang termuat dalam Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang berbunyi: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam hal ini cara yang paling efektif untuk mencapai tujuan tersebut ialah lewat pendidikan. Melalui pendidikan, diharapkan peserta didik dapat menggali ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya, sehingga mampu berperan aktif ditengah pembangunan masyarakat dan mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dirancang sebagai tempat bermain dan belajar bagi anak-anak usia 0-6 tahun yang memberikan pengaruh terhadap setiap proses pertumbuhan dan perkembangan anak, sekaligus merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar perkembangan pembiasaan nilai-nilai agama, moral, sosial emosional, kemandirian dan kemampuan dasar berbahasa, kognitif, fisik motorik dan seni.

Pendidik memiliki tugas untuk menstimulasi semua aspek perkembangan pada anak, namun tidak hanya aspek perkembangan saja yang perlu di perhatikan oleh pendidik, anak juga perlu disiapkan untuk mandiri sebagai bekal untuk masa depannya dalam menjani kehidupan luar tanpa banyak bergantung pada orang lain.

Orang tua mempunyai andil yang besar dalam mendidik kemandirian anak. Ada upaya-upaya yang harus dilakukan orang tua ketika menginginkan anak tumbuh mandiri. Dan upaya tersebut harus dilakukan tahap demi tahap agar apa yang diharapkan dapat terwujud, misalnya dimulai dari hal yang kecil seperti membiasakan anak makan sendiri, mengancing bajunya sendiri, atau membebaskan anak dalam menentukan pilihannya sendiri selama yang dilakukan atau dipilihnya itu positif, misalnya memilih kegiatan yang anak sukai.

Ketika di sekolah guru yang berperan dalam mendidik dan menanamkan nilai kemandirian pada anak, karena saat anak mulai memasuki lingkungan baru yaitu sekolah, guru yang menjadi orang tua anak saat disekolah, disana anak mulai belajar untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan baru, berinteraksi dengan teman-teman baru. Namun melakukan semua itu bukan suatu yang mudah dilakukan anak, apalagi jika anak yang hanya terbiasa diam dirumah, jarang bertemu atau berinteraksi dengan orang lain selain orang tuanya. Maka peran sekolah dan guru untuk melatih anak agar memiliki kemampuan sosial dan kemandirian dalam berinteraksi dengan lingkungan baru.

Untuk meningkatkan kemandirian pada Anak Usia Dini ada banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan guru, metode yang di pilih guru harus tepat dan cermat agar hasil pencapaian perkembangan anak dapat optimal. Salah satu metode metode yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kemandirian anak adalah metode bermain peran.

Kemandirian anak usia dini merupakan kemampuan untuk melakukan kegiatan atau tugas sehari-hari sendiri dengan sedikit bimbingan, sesuai dengan tahapan perkembangan dan kapasitasnya. Dalam pengertian pendidikan telah diungkapkan bahwa agar anak menjadi pribadi yang cerdas, terampil dan mempunyai peran dimasa depannya haruslah ada usaha sadar untuk memberikan bimbingan, latihan dan pengajaran. Hal ini menunjukkan sesuatu hal terjadi tidaklah tanpa usaha suatu proses. Demikian juga dengan kemandirian, kemandirian dapat terbentuk setelah melalui proses pendidikan dan latihan yang terarah dan berkesinambungan. Kemandirian merupakan kemampuan yang dimiliki anak seperti kepercayaan diri, rasa tanggung jawab, menguasai keterampilan sesuai arahan, mampu bekerja sendiri dan mampu mengendalikan emosi. Parker (Mustari, 2014;77) memaknai kemandirian sebagai suatu sifat yang harus dibentuk oleh orang tua dalam membangun kepribadian anak-anaknya. Anak yang mandiri adalah anak yang aktif, independen, kreatif, kompeten dan spontan. Bermain peran adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerakannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankannya.

Seseorang dinyatakan mandiri jika dirinya sudah dapat bekerja sendiri, mampu menggunakan fisiknya untuk melakukan segala aktifitas hidupnya, secara mental dapat berfikir sendiri, menggunakan kreatifitasnya, mampu mengeskspresikan gagasannya kepada orang lain, secara moral memiliki nilai- nilai yang mampu mengarahkan perilakunya.

Menurut tedjasaputra (2008:57), bermain peran diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak yang memerangkan tokoh yang dipilih. dalam kegiatan bermain peran seseorang mempunyai peran penting, yaitu melakukan impersonalisasi terhadap karakter yang diperangkannya. Bermain peran digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta akan mengembangkan kemampuan anak untuk memecahkannya. Pembelajaran dengan

bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung pada apa yang diperankan. Melalui bermain peran, anak dapat meningkatkan kepekaan emosinya, memperluas kosa kata, mengembangkan kemampuan sosialnya, membina hubungan dengan anak lain, menumbuhkan kepercayaan diri tanpa tergantung dengan orang lain, bekerja sama dalam kelompok dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan. Anak belajar memberikan masukan terhadap peran orang lain dan menerima masukan dari orang lain, disamping dapat membina pengalaman.

Melalui bermain peran diharapkan dapat melatih anak menjadi percaya diri dan mandiri tanpa harus bergantung dengan orang lain. Karena kemandirian merupakan suatu sikap individu yang diperoleh secara kumulatif selama perkembangan, di mana individu akan terus belajar untuk dapat bersikap mandiri dalam menghadapi berbagai situasi di dalam lingkungannya, sehingga individu mampu untuk berfikir dan bertindak sendiri. Di usia 2- 6 tahun, anak mulai belajar menjadi manusia sosial dan bergaul mereka mengembangkan otonominya seiring dengan bertambahnya kemampuan dan keterampilan yang dimiliki pada masa ini, mereka mulai mengenali toilet training yaitu melatih anak ke kamar mandi secara mandiri. Dengan mandiri anak seseorang memilih jalan hidupnya untuk berkembang yang lebih baik.

Bermain peran dapat digunakan untuk mendidik anak untuk belajar tanggung jawab pada kehidupan sosial dalam kelompok kecil. Metode ini dapat digunakan oleh anak untuk mempelajari tingkah laku manusia, melalui bermain peran ini juga anak dapat mengeksplorasi perasaan mereka, menghayati persepsi dan tingkah laku orang lain serta terlibat dalam pembuatan keputusan. Bermain peran akan sejalan dengan timbulnya kemampuan anak untuk berfikir simbolik, yaitu melalui bermain peran akan tumbuh rasa percaya diri dalam diri anak dengan mengenal bentuk-bentuk emosi, menghayati diri sendiri dan orang lain serta memahami kelebihan dan kekurangan yang ada pada dirinya. Pembelajaran dengan bermain peran merupakan suatu aktivitas yang dramatik, biasanya ditampilkan oleh sekelompok kecil, bertujuan mengeksplorasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipasi dan pengamat dengan pengalaman belajar yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman (Gunarti, 2008:77).

Berdasarkan hasil observasi awal dan pengamatan sementara penulis yang dilakukan di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa, perkembangan kemandirian anak khususnya kemampuan anak untuk melakukan kegiatan sendiri tanpa di bantu, rasa tanggung jawab anak terhadap apa yang dia kerjakan dan tingkat kepercayaan diri anak dalam melakukan kegiatan masih belum berkembang secara optimal dibandingkan dengan aspek perkembangan lainnya seperti, perkembangan fisik motorik, bahasa, kognitif, nilai agama dan moral dan seni. penulis mempunyai praduga bahwa tingkat kemandirian anak masih belum menunjukkan pada tujuan yang diharapkan hal ini terlihat dari sebagian besar anak belum mampu melakukan kegiatan sendiri dan masih meminta bantuan guru dalam setiap kegiatan, bahkan ada beberapa orang tua yang masuk kedalam kelas untuk mendampingi anaknya.

. Dari uraian yang telah dijelaskan diatas, dengan ini peneliti dapat menyimpulkan bahwa perlu suatu upaya untuk dapat menemukan cara yang tepat berkenaan dengan

peningkatan kemandirian Anak. Salah satu cara yang tepat dan efektif dalam meningkatkan kemandirian anak yaitu dengan memberikan pembelajaran menggunakan metode bermain peran mikro. Melalui metode bermain peran mikro anak dapat memahami pembelajaran dengan mudah, senang dan tidak bosan menerima pembelajaran.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif dan jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian *Quasi Ekperiment Design*. Pendekatan kuantitatif arah dan fokus penelitiannya adalah untuk membangun teori dari data atau fakta yang ada. Hardani dkk (2020: 237) menjelaskan penelitian dengan pendekatan kuantitatif yaitu menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang kemudian diolah dengan metode statistika. Penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Adapun data-data yang dimaksud itu diperoleh atau dikumpul melalui tes,observasi dan dokumentasi. Tempat penelitian ini dilakukan Taman Kanak-kanak Aisyiyah Cambaya kabupaten gowa. Adapun penelitian ini dilaksanakan kurang lebih selama 2 pekan dengan lima kali pertemuan terhitung mulai pada tanggal 03 oktober – 15 oktober 2021. Sampel dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok B di TK Aisyiyah Cambaya berjumlah 12 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Data yang diperoleh dari penelitian ini merupakan hasil nilai anak yang diperoleh dari hasil tes yaitu sebelum diberikan perlakuan dengan metode bermain peran mikro (*pre-test*) dan setelah diberikan perlakuan dengan metode bermain peran mikro (*post-test*). Data *pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal yang menjadi subjek penelitian. Sedangkan, pemberian *post-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir dan sebagai acuan apakah pembelajaran dengan metode bermain peran mikro memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemandirian anak di TK Aisyiyah Cambaya.

Berikut ini akan diuraikan data hasil penelitian tentang pengaruh metode bermain peran mikro dalam meningkatkan kemandirian anak kelompok B di TK Aisyiyah Cambaya. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dalam peranan kegiatan pembelajaran dengan metode bermain peran mikro terhadap peningkatan kemandirian anak. Penyajian data hasil penelitian berkenaan dengan gambaran peningkatan kemandirian anak sebelum dan sesudah melakukan kegiatan pembelajaran dengan metode bermain peran mikro serta pengaruh terhadap peningkatan kemandirian anak pada TK Aisyiyah Cambaya. Hasil penelitian disajikan sebagai berikut. Pengkategorian data kemandirian anak meliputi: Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB).

Distribusi pengkategorian kemampuan kemandirian anak sebelum diberikan perlakuan pembelajaran dengan metode bermain peran mikro (*pre-test*) dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1 Kategori Kemampuan Kemandirian Anak (*Pre-test*)

NO	INTERVAL	KATEGORI	FREKUENSI	PRESENTASE
----	----------	----------	-----------	------------

1	22-23	Belum Berkembang (BB)	3	50 %
2	24-25	Mulai Berkembang (MB)	2	33 %
3	26-27	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	1	17 %
4	28-29	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0 %
JUMLAH			6	100 %

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 6 jumlah anak yang dijadikan sebagai kelas kontrol terdapat 3 anak dengan persentase 50% yang belum mampu memiliki rasa percaya diri ketika bermain, belum mampu menyelesaikan permainan sampai selesai, belum mampu membantu merapikan alat permainan yang telah dimainkan, belum mampu terampil bermain sesuai arahan, belum mampu melaksanakan kegiatan main sesuai aturan, belum mampu melakukan permainan tanpa dibantu, anak masih takut dalam melakukan kesalahan saat bermain, belum mampu sabar menyelesaikan kegiatan bermain sampai selesai sehingga termasuk pada kategori Belum Berkembang (BB). terdapat 2 anak dengan persentase 33.3% yang mampu memiliki rasa percaya diri ketika bermain, mampu menyelesaikan permainan sampai selesai, mampu membantu merapikan alat permainan yang telah dimainkan, mampu terampil bermain sesuai arahan, mampu melaksanakan kegiatan main sesuai aturan, mampu melakukan permainan tanpa dibantu, tidak takut dalam melakukan kesalahan saat bermain, mampu sabar menyelesaikan kegiatan bermain sampai selesai sehingga termasuk pada kategori Mulai Berkembang (MB). Terdapat 2 anak dengan persentase 33,3% yang mampu memiliki rasa percaya diri ketika bermain, mampu menyelesaikan permainan sampai selesai, mampu membantu merapikan alat permainan yang telah dimainkan, mampu terampil bermain sesuai arahan, mampu melaksanakan kegiatan main sesuai aturan, mampu melakukan permainan tanpa dibantu, tidak takut dalam melakukan kesalahan saat bermain, mampu sabar menyelesaikan kegiatan bermain sampai selesai sehingga termasuk pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Terdapat 1 anak dengan persentase 17% yang mampu memiliki rasa percaya diri ketika bermain, mampu menyelesaikan permainan sampai selesai, mampu membantu merapikan alat permainan yang telah dimainkan, mampu terampil bermain sesuai arahan, mampu melaksanakan kegiatan main sesuai aturan, mampu melakukan permainan tanpa dibantu, tidak takut dalam melakukan kesalahan saat bermain, mampu sabar menyelesaikan kegiatan bermain sampai selesai sehingga termasuk pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Terdapat 0 anak dengan presentase 0% belum mampu memiliki rasa percaya diri ketika bermain, belum mampu menyelesaikan permainan sampai selesai, belum mampu membantu merapikan alat permainan yang telah dimainkan, belum mampu terampil bermain sesuai arahan, belum mampu melaksanakan kegiatan main sesuai aturan, belum mampu melakukan permainan tanpa dibantu, anak masih takut dalam melakukan kesalahan saat bermain, belum mampu sabar menyelesaikan kegiatan bermain sampai selesai sehingga termasuk kategori belum berkembang sangat baik (BSB).

Distribusi pengategorian kemandirian anak sesudah diberikan perlakuan bermain peran mikro dapat dilihat tabel berikut.

Tabel 4.4 Kategori Kemampuan Berhitung Anak (*Post-test*)

NO	INTERVAL	KATEGORI	FREKUENSI	PRESENTASE
2	22-23	Belum Berkembang (BB)	-	0 %
3	24-25	Mulai Berkembang (MB)	-	0 %
4	26-27	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	50 %
5	28-29	Berkembang Sangat Baik (BSB)	3	50 %
JUMLAH			6	100 %

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 6 jumlah anak yang dijadikan sebagai kelas kontrol terdapat 0 anak dengan persentase 0% yang belum mampu memiliki rasa percaya diri ketika bermain, belum mampu menyelesaikan permainan sampai selesai, belum mampu membantu merapikan alat permainan yang telah dimainkan, belum mampu terampil bermain sesuai arahan, belum mampu melaksanakan kegiatan main sesuai aturan, belum mampu melakukan permainan tanpa dibantu, anak masih takut dalam melakukan kesalahan saat bermain, belum mampu sabar menyelesaikan kegiatan bermain sampai selesai sehingga termasuk pada kategori Belum Berkembang (BB).terdapat 0 anak dengan persentase 0% belum mampu memiliki rasa percaya diri ketika bermain, belum mampu menyelesaikan permainan sampai selesai, belum mampu membantu merapikan alat permainan yang telah dimainkan, belum mampu terampil bermain sesuai arahan, belum mampu melaksanakan kegiatan main sesuai aturan, belum mampu melakukan permainan tanpa dibantu, anak masih takut dalam melakukan kesalahan saat bermain, belum mampu sabar menyelesaikan kegiatan bermain sampai selesai sehingga termasuk pada kategori Mulai Berkembang (MB). Terdapat 3 anak dengan persentase 50% mampu memiliki rasa percaya diri ketika bermain, belum mampu menyelesaikan permainan sampai selesai, mampu membantu merapikan alat permainan yang telah dimainkan, mampu terampil bermain sesuai arahan, mampu melaksanakan kegiatan main sesuai aturan, mampu melakukan permainan tanpa dibantu, anak masih takut dalam melakukan kesalahan saat bermain, mampu sabar menyelesaikan kegiatan bermain sampai selesai sehingga termasuk pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Terdapat 3 anak dengan persentase 50% yang mampu memiliki rasa percaya diri ketika bermain, belum mampu menyelesaikan permainan sampai selesai, mampu membantu merapikan alat permainan yang telah dimainkan, mampu terampil bermain sesuai arahan, mampu melaksanakan kegiatan main sesuai aturan, mampu melakukan permainan tanpa dibantu, anak masih takut dalam melakukan kesalahan saat bermain, mampu sabar menyelesaikan kegiatan bermain sampai selesai sehingga sehingga termasuk pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diketahui bahwa peningkatan kemandirian anak pada kategori belum berkembang (BB) terdapat 0 anak, Pada kategori mulai berkembang (MB) terdapat 0 anak, dan Pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 3 anak, dan pada kategori berkembang sangat baik terdapat 3 anak. Hal

ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh metode bermain peran mikro dalam meningkatkan kemandirian anak kelompok B di TK Aisyiyah Cambaya.

Adapun nilai T_{hitung} yang di peroleh yaitu 12 dan T_{tabel} yaitu 2,228 maka diperoleh $T_{hitung} 12 > T_{tabel} 2,228 = H_1$ diterima dan H_0 ditolak artinya ada pengaruh metode bermain peran mikro terhadap peningkatan kemandirian anak. Sedangkan nilai Z_{hitung} yang diperoleh yaitu 0,3151 dan Z_{tabel} yaitu 0,1368 maka di peroleh $Z_{hitung} 0,3151 > Z_{tabel} 0,1368 = H_0$ ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh metode bermain peran mikro terhadap peningkatan kemandirian anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemandirian anak setelah diberikan pembelajaran melalui metode bermain peran mikro.

Berdasarkan hasil penelitian uji *Wilcoxon* terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan kemandirian anak antara sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran dengan metode bermain peran mikro. Dalam hal ini, rata-rata hasil skor kemampuan kemandirian anak setelah diberikan pembelajaran dengan metode bermain peran mikro lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil skor kemampuan kemandirian anak sebelum diberikan pembelajaran dengan metode bermain peran mikro. Peningkatan kemampuan kemandirian anak pada kategori belum berkembang (BB) terdapat 3 anak, Pada kategori mulai berkembang (MB) terdapat 2 anak, dan Pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 1 anak, dan pada kategori berkembang sangat baik terdapat 0 anak. Dalam penelitian ini, adapun kegiatan yang dilakukan di jelaskan dalam skenario pembelajaran yang telah dibuat antara lain pertama guru mengarahkan anak didik untuk duduk sesuai dengan kelompok masing-masing. Guru memberitahu tema pembelajaran. Guru menyiapkan media bermain peran mikro. Guru memberikan pemahaman mengenai cara bermain peran mikro lalu anak bermain peran mikro kemudian setelah itu anak menceritakan kembali yang telah mereka lakukan saat bermain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Adapun gambaran kegiatan yang dilakukan dijelaskan dalam scenario pembelajaran yang telah dibuat antara lain pertama guru mengarahkan anak didik untuk duduk sesuai dengan kelompok masing-masing, guru memberitahu tema pembelajaran, guru menyiapkan media bermain peran mikro, guru memberikan pemahaman mengenai cara bermain peran mikro lalu anak bermain peran mikro kemudian setelah itu anak menceritakan kembali apa yang telah mereka lakukan saat bermain.
2. Gambaran kemandirian anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Cambaya sebelum diberi perlakuan yaitu terdapat 6 anak dalam kelas eksperimen dimana 2 anak yang masih dalam kategori belum berkembang, 4 anak dalam kategori mulai berkembang, 0 anak dalam kategori berkembang sesuai harapan, dan 0 anak yang dalam kategori berkembang sangat baik. Sedangkan gambaran kemandirian sesudah diberi perlakuan yaitu terdapat 6 anak dalam kelas eksperimen dimana 1 anak dalam kategori mulai berkembang, 2 anak dalam kategori berkembang sesuai harapan dan 3 anak dalam kategori berkembang sangat baik.
3. Ada pengaruh kegiatatan bermain peran mikro terhadap peningkatan kemandirian anak pada usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Cambaya.

SARAN

Adapun saran yang dapat penulis kemukakan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru pemberian kegiatan bermain peran mikro dioptimalkan pada semester selanjutnya sebagai kegiatan yang efektif dalam mengembangkan peningkatan kemandirian anak, selain itu, menciptakan situasi pembelajaran yang bersifat menyenangkan bagi anak didik agar anak memiliki motivasi belajar.
2. Bagi peneliti selanjutnya dalam meneliti aspek perkembangan anak dapat distimulasi dengan kegiatan bermain peran mikro.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003. Tentang system pendidikan nasional.
- Djumanta & Susanti. 2008. *Belajar Matematika Aktif dan Menyenangkan untuk Kelas IX SMP Tsanawiyah*. Jakarta: PT Gramedia
- E. Mulyasa. 2005. *Menjadi Guru Professional*. Bandung. PT. Remaja Rosda Karya
- Gunarti, W.S. 2008 *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar AUD*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hadfield, Jill. 1986. *Pembelajaran Role Playing*. Medan: http://pembelajaran_club.diakses: 16 Juli 2014
- Hurlock, Elizabeth (1998). *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Irene Kurniastuti Paska. 2007 "Kemandirian Siswa SLTP Negeri 4 Sragen dalam Hubungannya dengan Pola Asuh Orang Tua dan Urutan Kelahiran" Salatiga: Progd BK UKSW.
- Kartono, Kartini, 2008 : *Pemimpin dan Kepemimpinan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

- B., & Gow, T. K. (2014). *Meningkatkan kemandirian belajar anak dengan menggunakan metode bercerita berbantuan media film/vcd pada kelompok bl tk gow curup.*
- Krisbintara Wellyanus 2006. Perbedaan Kemandirian ditinjau dari Pola Asuh Orang Tua dan Jenis Kelamin Siswa Kelas XI SMA N 1 Pabelan Kabupaten Semarang. Salatiga: UKSW.
- Mustari, Mohammad. 2014. *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan.* Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Mustafa, Bachrudin. (2009). *Memperkaya Pengalaman dan Lingkungan Literasi Anak : Menumbuh kembangkan Anak yang Cerdas dalam Berbahasa.* Bandung: Cahaya Insan Sejati.
- Nurani, Y., Pd, M., Bermain, S., & Mikro, P. (n.d.). *BERMAIN PERAN MIKRO Tema : Salon.*
- Nakita, 2005, Menjadikan Anak Mandiri, Nakita, Apri, Hal 13-19.
- Parker, Deborah, 2006, *Menumbuhkan Kemandirian dan Harga Diri Anak,* Jakarta: Prestasi Pustakarya
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini.
- Setyo Utomo. 2005. *Hubungan Motivasi Berprestasi, Kemandirian dan Prestasi Belajar,* siswa kelas II Semester I Tahun Pelajaran 2004/2005 SMP N 2 Pabelan. Progd BK UKSW
- Slameto. 2002. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya.* Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Scott Eberle, The Elements of Play Toward a Philosophy and a Definition of Play, American Journal of Play volume 6, number 2, page 214, 2014, <http://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/6-2-article-elements-of-play.pdf> diakses pada 20/03/2017 pukul 23:40 WIB
- Sugiyono. 2017. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan research dan development. Bandung : Alfabeta.
- Siti Marhamah, 2014. *Peningkatan Kemandirian Anak Melalui Bermain Peran Pada Anak Kelompok A di Tk Wonorejo Kecamatan Kalimbaje Kabupaten Sragen Tahun ajaran 2013/2014.*
- Sri Winarni. 2013. *Upaya Mengembangkan Kemampuan Kemandirian Anak Melalui Metode Bermain Peran di Kelompok A TK BA Aisyiyah Karangdowo*

Kecamatan Karangdowo Kabupaten Klaten Tahun Ajaran 2012/2013.
Artikel Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Tedjasaputra. 2008. *Manfaat Bermain: Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo

Widhadirane Triardhila K.N. 2013. *Pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan perilaku prososial anak TK A LAB. UM Kota Blitar*. Artikel Universitas Negeri Malang.

Yulianti. (2009). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Siswa. Skripsi pada FPMIPA UPI Bandung: tidak diterbitkan.

Yusuf, Syamsu. 2006. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Hardani dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta. CV Pustaka Ilmu

Heruman. (2007). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Karya Offset.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Menjadi Orang Tua Hebat Untuk Keluarga dengan Anak Usia Dini*. Jakarta: KemenDikBud.

Lestari, Dwi Suerna. 2019. *Kreasi Barang Bekas*. Jakarta: Balai Pustaka Persero

Mayasa. (2012). *Media Pembelajaran Sedotan Drinking*. Diakses dari <http://m4ya5a.blogspot.com/2012/04/media-pembelajaran-sedotan-drinking>.

Martianti Narore. (2011). *Meningkatkan Keterampilan Siswa Pada Pengurangan Bilangan Cacah Denganm Teknik Meminjam Melalui Media Kantong Bilangan Di Kelas II SDN Pauwo Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango*. Jurnal Ilmiah Penelitian Pendidikan (Vol 8, Nomor 1).

Mulyono Abdurahman. (2009). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Munawir Yusuf. (2005). *Pendidikan Bagi Anak dengan Problema Belajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

Malapata E & Wijayaningsih L. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 3 Issue 1).

- Marlina R & Purwadi. (2015). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Struktural Permainan Ular Tangga Tk Marta 'ush Shibyan Singocandi Kudus*. Jurnal Penelitian PAUDIA.
- Ma'rifah Nurul. (2018). *Efektivitas Penggunaan Media Kantong Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di Kelompok B Paud Terpadu 'Aisyiyah Kota Cirebon*.
- Noor, Juliansyah. (2011). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana.
- Rahmawati T. (2018). *Pengembangan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Lingkaran Warna Pada Kelompok A Di Paud Harapan Umat Desa Kebondowo Kec. Banyubiru Kab. Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018*. IAIN Salatiga.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.