

**PENGARUH BERMAIN PERAN TERHADAP KEMANDIRIAN ANAK
KELOMPOK B DI TK MANDIRI PEDURUNGAN SEMARANG**

Fitri Martianawati, Purwadi, Dwi Prasetyawati D.H.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat kemandirian siswa TK terutama berkaitan dengan aktivitas sehari-hari. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk melatih pemahaman dan kemampuan kemandirian pada siswa TK adalah dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran. Masalah pokok yang dikaji adalah apakah ada pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap tingkat kemandirian siswa TK. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap tingkat kemandirian siswa TK. Berdasarkan kajian teori diajukan hipotesis ada pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap tingkat kemandirian siswa Di TK Mandiri Pedurungan Semarang.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh bermain peran terhadap kemandirian anak prasekolah di TK Mandiri Pedurungan Semarang Tahun Ajaran 2016/2017. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain peran terhadap kemandirian anak.

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan model true eksperimental yang menggunakan rancangan eksperimen pretest-posttestone grup design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa TK Mandiri Pedurungan Semarang kelompok B dengan jumlah 15 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah total sampling. Pengumpulan data menggunakan skala kemandirian siswa.

Berdasarkan hasil rata-rata pre test sebesar 54,93, kemudian post test rata-ratanya menjadi 71,27 sehingga terdapat peningkatan rata-rata sebesar 16,34. Hasil uji perbedaan menggunakan uji t yang didapatkan nilai t sebesar -2,68858 pada taraf signifikansi 5%, maka dapat dinyatakan metode pembelajaran menggunakan metode bermain peran efektif dalam meningkatkan kemandirian siswa secara signifikan.

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa bermain peran terhadap kemandirian anak di TK Mandiri Pedurungan Semarang Tahun Ajaran 2016-2017 dapat dinyatakan terdapat pengaruh secara signifikan, yang artinya bahwa metode pembelajaran bermain peran pada anak TK mampu meningkatkan kemandirian siswa secara signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas maka guru PAUD hendaknya lebih variatif dalam memberikan pembelajaran dan bimbingan kepada muridnya sehingga siswa tidak mengalami kejenuhan pada saat penyampaian materi.

ABSTRACT

This research is motivated by low level of independence of kindergarten students especially related to daily activities. One alternative that can be used to train understanding and independence abilities in kindergarten students is by using role playing learning methods. The main problem that is studied is whether there is influence of role playing method to the level of independence of kindergarten students. The purpose of this research is to know the influence of role playing method to the level of independence of kindergarten students. Based on the theoretical study of hypotheses, there is the influence of learning method of role play to the level of student independence In TK Mandiri Pedurungan Semarang.

The problem in this research is whether there is influence of role play to the independence of preschool children in TK Mandiri Pedurungan Semarang Academic Year 2016/2017. The objective to be achieved in this research is to know the influence of role play on children independence.

The research method used is experimental with true experimental model using experimental design of pretest-posttestone group design. The population in this research is the students of TK Mandiri Pedurungan Semarang group B with the number of 15 students. The sampling technique used is total sampling. Data collection using student self-reliance scale.

Based on the average pre test result of 54.93, then the post test average becomes 71.27 so that there is an average increase of 16.34. Differences test results using t test obtained t-value of -2.68858 at 5% significance level; it can be expressed learning method using the method of playing an effective role in improving student independence significantly.

This research can be concluded that role play to the independence of children in TK Mandiri Pedurungan Semarang academic year 2016-2017 can be stated there is influence significantly, which means that method of learning role playing in kindergarten children able to increase student independence significantly.

Based on the results of the above study then PAUD teachers should be more varied in providing learning and guidance to students so that students do not experience saturation at the time of delivery of the material.

A. PENDAHULUAN

Permainan peran merupakan permainan dimana anak memerankan, menirukan karakter yang dikagumi dalam kehidupan yang nyata atau dalam cerita fiktif. Bermain sandiwara, pura-pura atau permainan yang melibatkan daya khayal adalah salah satu landasan bagi dunia anak-anak. Anak pada usia dua

tahun kebanyakan menunjukkan perilaku seperti sandiwara dan berpura-pura. Permainan sandiwara dan berpura-pura menjadi sesuatu yang dapat memacu imajinasi anak, termasuk segala macam objek yang setiap hari ada di sekitar anak (Zubair, 2008: 98).

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 (Gunarti, 2008: 77).

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 (Djamarah dan Zain, 2013; 90).

Penelitian yang dilakukan oleh Triardhila (2011: 1) tentang pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan perilaku prososial anak TK ALab. Um

Kota Blitar, menemukan bahwa hasil uji Wilcoxon sebesar $p(0.014) < (0.05)$ yang menunjukkan ada perubahan perilaku prososial anak antara sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan metode bermain peran. Penelitian lain yang dilakukan oleh Halida (2011: 1) tentang metode bermain peran dalam mengoptimalkan kemampuan berbicara anak usia dini (4 sampai 5 tahun) menemukan bahwa dalam melakonkan suatu peran anak dilatih untuk berbicara dengan lawan mainnya dengan memberikan keleluasaan kepada anak untuk berkeaktifitas sehingga berdampak positif terhadap kemampuan berbicara pada anak. TK Mandiri Pedurungan Semarang belum menerapkan metode bermain peran dalam sistem belajar mengajarnya. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di TK Mandiri Pedurungan Semarang, ditemukan anak yang saat pembelajaran berlangsung masih belum sepenuhnya mampu menerapkan perilaku mandiri. Hal tersebut diketahui pada saat pembelajaran disekolah, anak-anak tersebut masih didampingi oleh guru. Selain itu, saat anak-anak makan bersama, peneliti melihat beberapa anak masih meminta bantuan guru untuk membuka pembungkus makanannya.

Saat beraktivitas di dalam kelas, kebanyakan anak-anak tampak sibuk bermain dengan teman di sebelahnya, dengan demikian saat guru menerangkan di dalam kelas anak-anak tidak dapat menangkap instruksinya dengan baik dan akhirnya pekerjaan yang diberikan oleh guru tidak dapat dikerjakan oleh anak. Pada waktu istirahat anak mendapatkan kebebasan untuk berekspresi dan bermain, namun beberapa anak khususnya di TK A tidak mau bermain, cenderung menyendiri atau hanya sebagai penonton saja dan terkesan takut dan malu untuk berinteraksi dengan orang baru. Ketika peneliti mencoba mendekati anak yang suka menyendiri tersebut, peneliti mendapatkan anak yang bersangkutan lebih menutup diri dengan tidak menjawab pertanyaan dari peneliti bahkan ada yang menangis. Fenomena tersebut menunjukkan rendahnya kemandirian anak khususnya kemandirian sosial. Berdasarkan hasil wawancara dengan 10 orang ibu menyatakan bahwa anak mereka masih memiliki kemandirian yang rendah seperti dalam kegiatan sehari-hari seperti saat mandi, memakai baju sendiri, menyiapkan keperluan sekolahnya sendiri dan terutama saat BAB masih sangat membutuhkan bantuan orang tua. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti

berniat melakukan penelitian dengan judul pengaruh bermain peran terhadap kemandirian pada anak di TK Mandiri Pedurungan Semarang.

B. KAJIAN TEORITIS

1. Pengertian bermain peran

Menurut Tedjasaputra (2008: 57), bermain peran diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang dipilih. Dalam kegiatan bermain peran seseorang mempunyai peran penting, yaitu melakukan impersonalisasi terhadap karakter yang diperankannya. Bermain peran digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta 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. Metode ini banyak melibatkan anak dan membuat anak senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah yaitu dapat menjamin partisipasi seluruh anak dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama

hingga berhasil serta permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi anak.

Teknik bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan penghayatan dan imajinasi siswa. Dalam pengajaran teknik bermain peran sangat cocok digunakan untuk menghayati dan menggunakan berbagai ragam bahasa. Cara berbahasa setiap orang berbeda karena setiap orang berbeda dalam perannya. Bermain peran hampir sama dengan percakapan. Hanya saja dalam percakapan seseorang memerankan dirinya masing-masing sedangkan dalam bermain peran seseorang memerankan orang lain (Andayani, 2015: 27).

Bermain peran merupakan metode pembelajaran dengan memberikan kesempatan yang sangat baik untuk mempraktikkan perilaku baru dan mengkaji perasaan, sikap, serta nilai-nilai, memecahkan masalah dan menyelesaikan masalah pribadi yang berhubungan dengan keadaan manusia. Bermain peran memungkinkan peserta didik untuk menempati posisi orang lain tanpa harus menanggung resiko yang sebenarnya, untuk mendapatkan empati dalam menghadapi realitas situasi peran dapat menjadikan peserta didik peka terhadap fenomena itu, sedangkan partisipasi aktif dalam bermain

peran dapat memberi peserta didik kekuatan untuk memperhatikan dan menanggapi fenomena yang sedang dibahas (Bastable, 2002; 268).

Menurut Mulyasa (2005: 48) pembelajaran dengan bermain peran ada tujuh tahap. Pada tahap pemilihan masalah, pengajar mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan anak agar dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya. Metode bermain peran (*role playing*) dapat diterapkan pada anak Taman Kanak-kanak, yang secara khusus meliputi beberapa tahapan. Tahapan-tahapan tersebut sebagai berikut: pertama menghangatkan suasana dan memotivasi anak, yaitu dengan mengemukakan masalah yang dapat diangkat dari kehidupan anak-anak, agar anak dengan mudah memahami masalah yang hadir dan memiliki keinginan untuk mengetahui bagaimana masalah itu sebaiknya dipecahkan, kedua memilih peran dalam pembelajaran yaitu guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter pada cerita, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian anak-anak diberikan kesempatan untuk memilih peran dan anggota kelompok dalam kegiatan bermain peran, ketiga menyusun tahap-tahap peran yaitu, para pemeran

menyusun garis-garis besar adegan yang akan diperankan, guru dapat membantu anak menyiapkan adegan-adegan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, seperti di mana pemeranan dilakukan, apakah tempat sudah dipersiapkan dan sebagainya, keempat menyiapkan pengamat, pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan, agar semua anak turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya, biasanya pengamat diberi tugas, seperti menilai apakah peran yang dimainkan sesuai dengan keadaan sebenarnya atau tidak, kelima tahap pemeranan yaitu anak-anak mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing, dan berusaha memainkan setiap peran sesuai aslinya. Pemeranan cukup dilakukan dengan singkat, sesuai tingkat kesulitan dan kompleksitas masalah yang diperankan serta jumlah peserta didik yang dilibatkan, keenam diskusi dan evaluasi pembelajaran, diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, anak-anak akan segera terpancing untuk diskusi. Diskusi dapat diarahkan pada pengajuan alternatif-alternatif

pemeranan yang akan ditampilkan kembali.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa bermain peran yaitu metode pembelajaran dengan bermain peran yaitu dengan memerankan tokoh atau benda mati dengan tujuan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan permasalahan sosial.

2. Pengertian Kemandirian

Kemandirian (*self-reliance*) adalah kemampuan untuk mengelola semua milik kita, tahu bagaimana mengelola waktu dan berjalan dan berfikir secara mandiri, disertai dengan kemampuan untuk mengambil resiko dan memecahkan masalah (Parker, 2006; 226). 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.

Seseorang dinyatakan mandiri jika dirinya sudah dapat bekerja sendiri, mampu menggunakan fisiknya untuk melakukan segala aktivitas hidupnya, secara mental dapat berfikir sendiri, menggunakan kreatifitasnya, mampu mengekspresikan gagasannya kepada orang lain, secara moral memiliki nilai-nilai yang mampu mengarahkan perilakunya (Tim Pustaka Familia, 2008; 24).

Kemandirian seperti halnya psikologis yang lain, dapat berkembang dengan baik jika diberikan kesempatan untuk berkembang melalui latihan yang dilakukan secara terus menerus dan dilakukan sejak dini, latihan tersebut berupa pemberian tugas tanpa bantuan. Kemandirian akan memberi dampak yang positif bagi perkembangan anak, maka sebaiknya kemandirian diajarkan pada anak sedini mungkin sesuai kemampuan anak. Seperti telah diakui segala sesuatu yang dapat diusahakan sejak dini akan dapat dihayati dan semakin berkembang menuju kesempurnaan (Shalihah, 2010; 75-76).

Anak mandiri pada dasarnya adalah anak yang mampu berfikir dan berbuat untuk dirinya sendiri. Seorang anak yang mandiri biasanya aktif, kreatif, kompeten, tidak tergantung pada orang lain, dan tampak spontan. Ada beberapa ciri khas anak mandiri antara lain mempunyai kecenderungan memecahkan masalah dari pada berkuat pada kekhawatiran bila terlibat masalah, tidak takut mengambil resiko karena sudah mempertimbangkan baik buruknya, percaya terhadap penilaian sendiri sehingga tidak sedikit-sedikit bertanya atau meminta bantuan, dan mempunyai kontrol yang lebih baik terhadap hidupnya. Kemandirian pada anak sangat penting karena merupakan salah

satu *life skill* yang perlu dimiliki (Pustaka Familia, 2010; 45).

Kemandirian merupakan kemampuan atau keterampilan yang dimiliki anak untuk melakukan segala sesuatunya sendiri, baik yang terkait dengan aktivitas bantu diri maupun aktivitas dalam kesehariannya tanpa tergantung pada orang lain. Dengan demikian, kemandirian pada anak usia dini dapat diartikan sebagai karakter yang dapat menjadikan anak yang berusia 0-6 tahun dapat berdiri sendiri, tidak tergantung pada orang lain, khususnya orang tua (Wiyani, 2014; 28).

Musthafa (dalam Wiyani, 2014; 28) menambahkan bahwa kemandirian kepada anak-anak terwujud jika mereka menggunakan pikirannya sendiri dalam mengambil berbagai keputusan, dari memilih perlengkapan belajar yang ingin digunakannya, memilih teman bermain sampai hal-hal yang relative lebih rumit dan menyertakan konsekuensi-konsekuensi tertentu yang lebih serius.

Tumbuhnya kemandirian pada anak-anak bersamaan dengan munculnya rasa takut atau kekhawatiran dalam berbagai bentuk dan intensitas yang berbeda-beda. Rasa takut (kekhawatiran) dalam takaran yang wajar dapat berfungsi sebagai

emosi perlindungan bagi anak-anak yang memungkinkan dirinya mengetahui kapan waktunya meminta perlindungan kepada orang tuanya atau orang dewasa (Musthafa dalam Wiyani, 2014; 28).

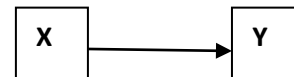
Berdasarkan teori-teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemandirian anak adalah kemampuan anak dalam menggunakan pikirannya sendiri dalam mengambil berbagai keputusan, dari memilih perlengkapan belajar yang ingin digunakannya, memilih teman bermain sampai hal-hal yang relative lebih rumit dan menyertakan konsekuensi-konsekuensi tertentu yang lebih serius tanpa bantuan dari orang lain.

C. METODE PENELITIAN

Waktu pelaksanaan penelitian ini dimulai pada bulan Juli sampai dengan bulan Agustus 2017. Tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan di TK Mandiri Pedurungan Tahun Ajaran 2016/2017.

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013: 38). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel

terikat. Variabel bebas adalah bermain peran (X) dan variabel terikat adalah kemandirian anak (Y). Hubungan variabel X dan variabel Y dapat digambarkan sebagai berikut:



Ket : X = Teknik bermain peran
Y = Kemandirian anak

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan jenis penelitian *True Experimental*, yaitu jenis-jenis eksperimen yang dianggap sudah baik karena sudah memiliki persyaratan. Persyaratan dalam eksperimen adalah adanya kelompok lain yaitu kelompok kontrol yang tidak dikenal eksperimen dan ikut mendapatkan

Kelompok	Pre-tes	Perlakuan	Post-tes
<i>Experimen group</i>	X0	X	X1

pengamatan (Arikunto, 2010: 84). Penelitian eksperimen digunakan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan. Peneliti dapat memperoleh informasi mengenai efek variabel satu dengan variabel lain. Peneliti memberi perlakuan dengan teknik bermain peran sebagai upaya untuk meningkatkan kemandirian anak.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah *pre-post-test one group design*, yaitu pengamatan dilakukan terhadap satu kelompok eksperimen untuk pengamatan

yaitu sebelum dan sesudah intervensi dilakukan (Arikunto, 2010: 84). Rancangan penelitian merupakan kerangka kerja prosedural langkah-langkah analisis dalam memproses informasi ilmiah.

Menurut Sugiyono (2013 : 101-102) bahwa dalam rancangan *pre-post-test one group design* yaitu terdapat satu kelompok yang dipilih sebagai objek penelitian. Kelompok ini mendapat perlakuan atau dilakukannya intervensi. Kelompok ke dua ini digunakan sebagai kelompok pembanding. Bentuk rancangan penelitiannya adalah sebagai berikut (Nasir, dkk, 2011):

Tabel Rancangan penelitian *pre-test post-test control group design*

Keterangan:

X0 : Observasi pada saat pre-tes

X1 : Observasi setelah post-tes

X : Intervensi / perlakuan bermain peran)

Validitas Instrumen

Menurut Ghazali, (2013: 43) validitas atau alat ukur yang valid (sahih) adalah alat ukur yang mampu mengukur apa yang akan diukur. Dalam penelitian ini uji validitas menggunakan teknik korelasi *product moment*. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Dimana:

X : Skor butir pertanyaan

Y : Skor total

r_{xy} : koefisien korelasi

$\sum xy$: Jumlah perkalian X dan Y

$\sum x^2$: Jumlah pengkuadratan X

$\sum Y^2$: Jumlah pengkuadratan Y

Uji Reliabilitas Instrumen

Arikunto (2010: 221) menyatakan reliabilitas adalah sejauh mana alat pengukur dapat dipercaya. Uji reliabilitas dilakukan terhadap item-item yang valid dengan reliabilitas internal berdasarkan pada instrumen dengan menggunakan perhitungan rumus *Alpha* yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right)$$

r_{11} : Reliabilitas instrumen

K : Banyaknya butir

pertanyaan

$\sum \sigma b^2$: Jumlah varians butir

σt^2 : Varian total

D. HASIL PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, terlihat bahwa rata-rata saat *pre test* sebesar 54,93, kemudian pada saat *post test* rata-ratanya menjadi 71,27 sehingga terdapat peningkatan rata-rata kemandirian siswa setelah pemberian metode

pembelajaran metode bermain peransebesar 16,34.

Berdasarkan peningkatan kemandirian siswa pada skor sebelum (*pre test*) dengan sesudah intervensi (*post test*) kemudian dilakukan uji perbedaan menggunakan uji t yang didapatkan nilai t sebesar -2,68858 pada taraf signifikansi 5%. Nilai t hitung jika dibandingkan dengan t tabel sebesar 2,131 maka dapat dinyatakan metode pembelajaran menggunakan metode bermain peran efektif dalam meningkatkan kemandirian siswa secara signifikan.

Pelaksanaan pembelajaran bermain peran ini sebenarnya ditemukan permasalahan pada kemampuan anak untuk berakting yaitu anak masih merasa malu dan canggung serta dialog yang dilakukan oleh anak masih tersendat-sendat, namun setelah peneliti dan dibantu oleh guru yang mengajar dengan memberikan semangat dan mengajarkan cara berdialog dengan benar kemudian membuat anak mampu memainkan peran yang diberikan kepadanya dengan baik.

Penggunaan metode pembelaran melalui bermain peran ini mampu meningkatkan kemandirian siswa. Materi pembelajaran menggunakan bermain peran dirasakan lebih menarik dan mudah dicerna oleh para siswa. Mereka tidak merasakan kebosanan dalam mengikuti pembelajaran dengan metode seperti ini. Metode pembelajaran seperti inilah yang kemudian membuat siswa

merasa dapat memahami dan mengaplikasikan dengan lebih baik tanpa harus dipaparkan materi dengan cara pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari hasil post test yang mengalami peningkatan secara signifikan.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang telah dilakukan oleh Winarni (2013) yang menemukan bahwa melalui bermain peran mampu meningkatkan kemandirian siswa di TK BA Aisyiyah Karangdowo Klaten. Penelitian sejenis juga dilakukan oleh Marhamah (2014), yang menemukan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan kemandirian siswa di TK Wonorejo Kecamatan Kalijambe Kabupaten Sragen.

Hasil penelitian lain yang terdukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Azmi Nur Aliyati (2010) yang menejukan ada pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan perilaku asertif anak. Penelitian lainnya yang sejalan juga dilakukan oleh Widhadirane Triardhila K.N (2013) yang menunjukkan ada perubahan perilaku prososial anak antara sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan metode bermain peran.

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Dessy Rumilasari , I Made Tegeh , Putu Rahayu Ujianti (2016) yang menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Singaraja Tahun

Pelajaran 2015/2016. Artinya bahwa metode bermain peran mampu membantu anak untuk meningkatkan berbagai kemampuannya termasuk melatih kemampuan kemandirian anak.

Deskripsi Data Pre test

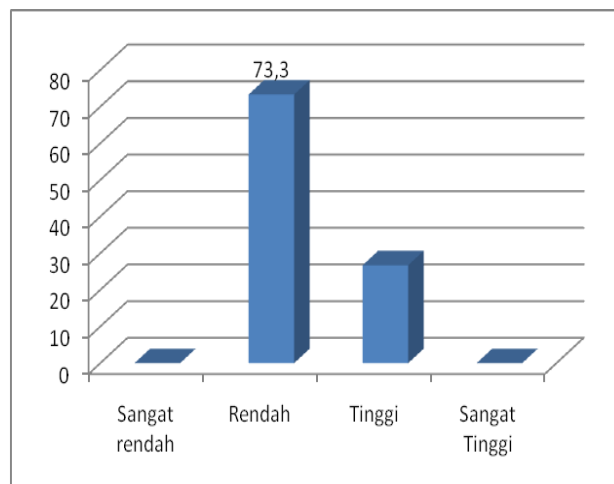
Dari hasil *pre-test* mengenai kemandirian siswa, telah diketahui hasil yang terendah yaitu 47, sedangkan untuk nilai tertinggi pada hasil *pre-test* adalah 69. Selanjutnya masing-masing skor pada setiap responden dimasukkan dalam kelas interval yang dapat disusun dalam tabel distribusi frekuensi bergolong sebagai berikut:

Tabel Pre Test Tingkat Kemandirian Siswa Sebelum Intervensi

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tinggi	73-88	0	0,0
Tinggi	56-72	4	26,7
Rendah	39-55	11	73,3
Sangat rendah	22-38	0	0,0
Jumlah		15	100

Dari tabel 4.3 kemandirian siswa pada *pre test* berada pada kategori sangat rendah sebanyak 0 anak (0%), kategori rendah sebanyak 11 anak (73,3%), kategori tinggi sebanyak 4 anak (26,7%) dan sangat tinggi sebanyak 0 anak (0%). Adapun grafik

pre test kemandirian siswa tampak pada gambar 4.1 sebagai berikut:



Gambar Grafik Pre Test Kemandirian Siswa

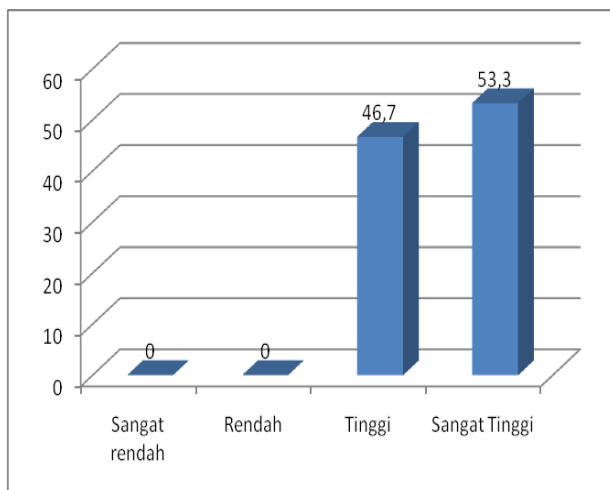
Deskripsi Data Post Test

Dari hasil *post-test* mengenai kemandirian siswa, telah diketahui hasil yang terendah yaitu 63, sedangkan untuk nilai tertinggi pada hasil *pre-test* adalah 82. Nilai rata-rata *post test* didapatkan sebesar 71,27 yang termasuk dalam kategori tinggi. Selanjutnya masing-masing skor pada setiap responden dimasukkan dalam kelas interval yang dapat disusun dalam tabel distribusi frekuensi bergolong sebagai berikut:

Tabel Post Test Kemandirian Siswa

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Tinggi	73-88	8	46,7
Tinggi	56-72	7	53,3
Rendah	39-55	0	0,0
Sangat rendah	22-38	0	0,0
Jumlah		15	100

Dari tabel 4.5 *post test* kemandirian siswa berada pada kategori sangat tinggi sebanyak 8 anak (53,3%), dan kategori tinggi sebanyak 7 anak (46,7%). Kemandirian siswa pada *pre test* yang kategori rendah sebesar 73,3% sedangkan pada *post test* tidak ada yang kategori rendah, dan ada peningkatan pada *post test* untuk kategori tinggi sebanyak 46,7% dan sangat tinggi sebanyak 53,3%. Hasil *pre-test* bila dilihat dengan rata-rata perolehan skor sebesar 54,93, sedangkan hasil *post-test* dengan rata-rata perolehan skor sebesar 71,27. Dapat disimpulkan bahwa perolehan hasil *post-test* lebih tinggi dibandingkan hasil *pre-test*, dengan peningkatan rata-rata meningkat sebanyak 16,34. Adapun grafik *post test* kemandirian siswa tampak pada gambar 4.2 sebagai berikut:



Gambar Grafik *PostTest* emandirian Siswa

E. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada bab IV, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran menggunakan metode bermain peran terbukti efektif dan signifikan dalam meningkatkan kemandirian siswa TK Mandiri Pedurungan. Peningkatan kemandirian ini terlihat dari rata-rata pada saat *pre test* sebesar 54,93, kemudian pada saat *post test* rata-ratanya menjadi 71,27 sehingga terdapat peningkatan rata-rata skor kemandirian setelah intervensi menggunakan metode bermain peran sebesar 16,34.

Dari perhitungan menggunakan rumus t-test didapat hasil -2,68858 dengan t_{tabel} sebesar 2,131, maka diputuskan untuk uji dua pihak adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dinyatakan terdapat perbedaan secara signifikan, yang artinya bahwa metode pembelajaran bermain peran pada anak TK mampu meningkatkan kemandirian siswa secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur penelitian : Suatu pendekatan praktik*. Jakarta : Asdi Mahasatya.
- Azmi Nur Aliyati. 2010. *Pengaruh Pemberian Metode Bermain Untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Anak*. *Artikel*. Universitas Ahmad Dahlan. Yogyakarta

- Bastable, S.B. 2002. Perawat sebagai pendidik: Prinsip-prinsip pengajaran & pembelajaran. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Ghozali, Imam. 2013. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Badan Penerbit UNDIP: Semarang
- Gunarti, W.S. 2008 *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar AUD*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Halida 2011 Metode bermain peran dalam mengoptimalkan kemampuan berbicara anak usia dini (4-5 tahun). *Skripsi*. Pontianak. FKIP. Universitas Tanjungpura
- Nurul Aida dan Rr. Amanda Pasca Rini (2015). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Persona, Jurnal Psikologi Indonesia* Januari 2015, Vol. 4, No. 01, hal 87 – 99.
- Parker, Deborah K. 2006. *Menumbuhkan Kemandirian dan HArga Diri Anak*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Familia Pustaka. 2006. Membuat priorotas, melatih anak mandiri. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Riyanto, T. 2009. *Pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasrana Indonesia.
- Shalihah, Mar'atun. 2010. *Mengelola PAUD: Mendidik Budi Pekerti, Anak Usia Dini bagi Program PAUD, TK, Play Group dan di Rumah*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Siti Marhamah. 2014. Peningkatan Kemandirian Anak Melalui Bermain Peran Pada Anak Kelompok A Di Tk Wonorejo Kecamatan Kalijambe Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2013/2014. Artikel. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Siska, Y. 2011. Penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak usia dini. *Jurnal Edisi Khusus No. 2, Agustus 2011. ISSN 1412-565X*
- Soetjningsih. 2008. *Tumbuh kembang anak*. Jakarta :EGC.
- 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.

- Sudjana, Nana. 2005. *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar
- Sugiyono 2007. *Statistika untuk penelitian*. Bandung : CV ALFABETA
- Sugiyono. 2013. *Metode penelitian kualitatif kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Supriatna, Agus. 2007. *Bahasa Indonesia untuk kelas VIII Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Grasindo Media Pratama.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Tedjasaputra, M. 2008. *Bermain, Mainandan 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.