

**-PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP PERILAKU
AGRESIF PADA ANAK TK DI TAMAN KANAK-KANAK KRISTEN
TRITUNGAL SEMARANG TAHUN AJARAN 2018/2019**

Agnisella Kezia S, Purwadi, Anita Chandra Dewi Sagala
e-mail: agnisella@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh metode bermain peran terhadap perilaku agresif pada anak TK di Taman Kanak-Kanak Kristen Tritunggal Semarang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam metode *quasi experimental design* dengan desain *the non ekuivalen, pretest-posttes design*. Penelitian ini menggunakan teknik sampling *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Penggunaan metode bermain peran memiliki pengaruh yang signifikan dalam menurunkan perilaku agresif anak kelas TK B TK Kristen Tritunggal Semarang, dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran berdasarkan empat indikator perilaku agresif anak. Hal ini terbukti dengan hasil analisis pengaruh menggunakan perhitungan uji t yang dilakukan selama proses penelitian, diperoleh $t_{hitung} = 31,4029 > t_{tabel} = 1,701$ dengan rata-rata terhadap perilaku agresif pada anak memberikan pengaruh positif, yaitu terjadi penurunan terhadap perilaku agresif anak.

Kata kunci : Metode Bermain Peran, Perilaku Agresif

Abstrack

This study aims to identify the effect of role playing methods on aggressive behavior in kindergarten children in the Trinitarian Christian Kindergarten Semarang. This type of research is quantitative research in quasi-experimental design method with the non-equivalent design, pretest-posttes design. This research uses simple random sampling technique. Data collection techniques in this study use observation and documentation. The use of role playing method has a significant influence in reducing the aggressive behavior of kindergarten children in Trinitarian Christian Kindergarten Semarang class, with the implementation of learning activities based on four indicators of children's aggressive behavior. This is evidenced by the results of the analysis of the influence using the calculation of the t test conducted during the research process, obtained $t \text{ count} = 31.4029 > t \text{ table} = 1.701$ with an average of aggressive behavior in children has a positive influence, namely a decrease in aggressive behavior of children.

Keywords: Role Playing Method, Aggressive Behavior

A. PENDAHULUAN

Membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang

tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya diperlukan kesiapan yang optimal

untuk memasuki pendidikan dasar. Selain itu, anak-anak harus diberikan rangsangan agar potensi-potensi seperti bahasa, intelektual, emosi, sosial, motorik, konsep diri, minat, dan bakat dapat berkembang dengan baik.

Dengan didukung oleh wawancara bersama kepala sekolah dan observasi, anak di TK Kristen Tritunggal Semarang selain mereka memperebutkan hal-hal kecil seperti mainan dan makanan sehingga muncul perilaku agresif seperti memukul. Perilaku agresif yang muncul pada individu berkaitan erat dengan rasa marah yang terjadi dalam diri individu. Terlihat pula anak berusia 5-6 tahun yang mengalami perilaku agresif berupa mendorong, memukul, menendang, mencubit dan marah-marah kepada temannya saat bermain. Misalnya pada saat mereka berebut mainan hingga bertengkar (didukung oleh hasil wawancara dengan guru kelas).

Perilaku agresif yang terjadi di TK Kristen Tritunggal Semarang ini merupakan perilaku dengan tingkat sedang karena terlihat ketika anak bertindak menyakiti teman yang

meminjam mainannya. Permasalahan ini perlu diatasi dengan mengekspresikan perasaan anak melalui bermain, agar perilaku agresif anak dapat menurun. Pencegahan perilaku agresif menurut Susantyo (2011:199) merupakan sebuah upaya besar untuk membina sebuah bangsa yang besar dan berjaya. Salah satu pencegahan perilaku agresif pada anak Taman Kanak-Kanak adalah menggunakan metode pembelajaran bermain peran. Metode pembelajaran tersebut berupa teknik penyajian yang dikuasai oleh seorang guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada murid di dalam kelas baik secara individual atau secara kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh murid dengan baik. Dengan peran mereka dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Anak tersebut juga bisa belajar watak dari orang lain, cara bergaul dengan orang lain, cara mendekati dan berhubungan dengan orang lain, dalam situasi itu mereka harus bisa memecahkan masalahnya sendiri. Jadi bermain

peran dalam proses pembelajaran ditujukan agar siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial atau manusia.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengaruh metode bermain peran terhadap perilaku agresif pada anak di TK Kristen Tritunggal Semarang tahun 2018/2019. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan mengenai pengaruh metode bermain peran.

A. KAJIAN TEORI

1. Perilaku Agresif

Perilaku agresif merupakan setiap perilaku yang merugikan atau menimbulkan korban pada pihak lain (Sarwono, 2009:152). Menurut teori kognitif Goldstein (dalam Elza, 2017:10) beranggapan bahwa tingkah laku manusia digerakkan oleh pikiran, bukan pada sekedar dorongan-dorongan yang tidak disadarinya, yang ada pada dirinya (Susantyo, 2011:189).

Zirpoli (dalam Ariani, 2014:271) berpendapat bahwa

perilaku agresif menggambarkan perilaku anak dalam bentuk luka fisik terhadap makhluk lain yang secara otomatis terdapat di dalam pikiran. Myers (2012:228) menjelaskan bahwa perilaku agresif merupakan perilaku fisik maupun verbal yang disengaja maupun tidak disengaja namun memiliki maksud untuk menyakiti, menghancurkan atau merugikan orang lain untuk melukai objek yang menjadi sasaran agresif.

Berdasarkan hal tersebut diatas maka dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif merupakan suatu perilaku atau kecenderungan perilaku yang dilakukan oleh individu ataupun kelompok secara otomatis, yang dimaksudkan untuk menyakiti atau melukai orang lain atau kelompok dengan niat atau kesengajaan baik secara verbal maupun fisik yang dapat merugikan seseorang.

2. Bermain Peran

Bermain peran adalah suatu kejadian yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda

disekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang akan dilaksanakan (Nurbiana Dhieni, 2009: 7.32).

Menurut Hamdayama (2014:189) bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, sehingga dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan strategi dalam memecahkan masalah. Bermain peran dapat diartikan pula sebagai perilaku berpura-pura, menganggap diri berlaku sebagai orang atau benda lain, membayangkan, mengkhayalkan secara hidup seperti pada permainan anak (Chaplin, 2005:383).

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa bermain peran merupakan kegiatan bermain dengan memerankan tokoh dan pihak-pihak lain yang terdapat disekitar anak untuk mengembangkan

daya khayalnya sehingga terjadi komunikasi antar individu dan dapat membantu anak mengeluarkan emosinya

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dalam bentuk uji T. Populasi dalam penelitian adalah anak TK B dengan usia 5-6 tahun di TK Kristen Tritunggal Semarang. Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 30 anak dari 2 kelas. Pengambilan data ini diambil melalui angket dan dokumentasi. Tempat penelitian yang akan peneliti lakukan adalah di TK Kristen Tritunggal Semarang untuk mengambil semua data dan segala hal yang berhubungan dan mendukung dalam penelitian. Adapun alasan dalam pemilihan tempat penelitian di TK Kristen Tritunggal Semarang karena masih terdapat anak yang berperilaku agresif di sekolah TK Kristen Tritunggal Semarang.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada sample yang memenuhi kriteria penelitian dengan jumlah responden sebanyak 30 anak dari 2 kelas. Responden yang diambil adalah anak TK B dengan usia 5-6 tahun di TK Kristen Tritunggal Semarang. Adapun hasil dari penelitian yang dilakuka di TK Kristen Tritunggal Semarang.

1. Diskripsi Data Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kategori	Kelas Kontrol		Kelas Ekspeimen	
	Frekuensi (F)	Prosentase	Frekuensi (F)	Prosentase
Tinggi	0	0%	0	0%
Sedang	12	80%	14	93%
Rendah	3	20%	1	7%
Jumlah	15	100%	15	100%
	30			

Berdasarkan data diatas maka perlu diadakan analisis awal pada kedua kelas untuk mengetahui seberapa besar perbedaannya dan diharapkan antara kelas

eksperimen maupun kelas kontrol tidak jauh berbeda sehingga dapat dilakukan penelitian. Atas dasar pertimbangan tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh perilaku agresif anak. Langkah yang ditempuh peneliti dengan carapemberian metode bermain peran pada anak usia dini di TK Kristen Tritunggal Semarang.

2. Diskripsi Data Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kategori	Kelas Kontrol		Kelas Ekspeimen	
	Frekuensi (F)	Prosentase	Frekuensi (F)	Prosentase
Tinggi	0	0%	0	0%
Sedang	15	100%	0	0%
Rendah	0	0%	15	100%
Jumlah	15	100%	15	100%
	30			

Data awal pada kelas eksperimen untuk perilaku agresif pada anak memiliki rata-rata sebesar 29,466667, sedangkan pada kelompok kontrol rata-rata data awal mengenai perilaku agresif pada anak sebesar 28. Dengan demikian data awal maka perilaku agresif pada anak di TK B TK Kristen Tritunggal Semarang digolongkan sebagai perilaku agresif rendah. Adapun kriteria sesuai dengan kelas intervalnya sebagai berikut kriteria tinggi dengan kelas interval 15-24, kriteria sedang dengan kelas interval 25-34, dan kriteria rendah dengan kelas interval 35-44. Sehingga perlu diberikan media untuk meningkatkan perilaku agresif anak.

Salah satu upaya untuk menurunkan perilaku agresif pada anak usia dini dengan menggunakan bermain peran. Bermain peran dipilih karena dengan bermain peran dapat merespon, memberi

dan menerima, menolak ataupun menyetujui perilaku orang lain. Dengan demikian anak dapat mengurangi rasa egosenrisnya dan dapat mengembangkan

kemampuan sosialnya serta menurunkan perilaku agresifnya (Myers, 2002:326). Adapun

kelebihan dari metode bermain peran menurut Hamdayama (2014:191), antara lain: (a) melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama, (b) siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, (c) permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat dihunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, (d) guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, (e) permainan merupakan

pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Setelah mengetahui data homogen, pada kedua kelas diberikan perlakuan, kelas eksperimen diberi kegiatan tentang perilaku agresif dengan menggunakan metode bermain peran dan kelas kontrol dengan menggunakan metode bercakap-cakap. Diperoleh data akhir terkait dengan perilaku agresif pada anak di kelas eksperimen yang mengalami peningkatan dengan rata-rata 29,466667. Sedangkan di kelas kontrol diperoleh rata-rata 28. Dari kedua data tersebut di kelas eksperimen taraf kenaikannya lebih tinggi daripada di kelas kontrol. Kenaikan rata-rata tersebut dikarenakan anak melihat dan mengamati setiap penjelasan dari guru serta anak memperagakan dan melakukan kegiatan dengan penuh rasa ingin tahu, hal ini yang dapat

menurunkan perilaku agresif pada anak. Maka setelah data akhir di kelas eksperimen dihitung diperoleh $t_{hitung} = 31,4029$, hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan $t_{tabel} =$ dari tabel distribusi t sedangkan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$, $dk = (15 + 15 - 2)$, jadi $dk = 28$ dan taraf signifikan 0,05, karena tidak ada nilainya maka dilakukan interpolasi sehingga diperoleh $t_{tabel} = 1,701$, artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak.

Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak karena $t_{hitung} (31,4029) > t_{tabel} (1,701)$ sehingga dengan demikian terdapat pengaruh dalam pemberian metode bermain peran terhadap perilaku agresif pada anak di TK B (kelompok eksperimen) TK Kristen Tritunggal Semarang. Dari kajian diatas dijelaskan, metode bermain peran dapat mengembangkan daya

imajinasi untuk mengeksplorasi perasaan yang ada pada diri anak. Dibandingkan dengan metode bermain peran, metode bercakap-cakap lebih tidak berpengaruh terhadap tingkat perilaku agresif pada anak karena metode bercakap-cakap hanya berfokus pada cara pengembangan bahasa dalam bentuk tanya jawab antara pribadi dimana satu dengan yang lainnya saling mengkomunikasikan pikiran dan perasaan secara verbal dalam suatu dialog.

D. SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, pengajuan hipotesis, analisis data penelitian dan pembahasan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Penggunaan metode bermain peran memiliki pengaruh yang signifikan dalam menurunkan perilaku agresif anak TK B di TK Kristen Tritunggal Semarang, dengan

pelaksanaan kegiatan pembelajaran berdasarkan empat indikator perilaku agresif anak. Hal ini terbukti dengan hasil analisis pengaruh menggunakan perhitungan uji t yang dilakukan selama proses penelitian, diperoleh $t_{hitung} = 31,4029 > t_{tabel} = 1,701$ dengan rata-rata *pretest* 41,46667 dan *posttest* 31,1333 serta terhadap perilaku agresif pada anak memberikan pengaruh positif, yaitu terjadi penurunan terhadap perilaku agresif anak. Sesuai pendapat Myers (dalam Sarwono, 2002:326) mengemukakan bahwa salah satu cara mengurangi perilaku agresif adalah dengan katarsis atau bermain peran, karena dengan bermain peran anak dapat merespon, memberi dan menerima, menolak ataupun menyetujui perilaku lain sehingga anak dapat mengurangi rasa egosentrisnya dan dapat mengembangkan kemampuan sosialnya.

E. SARAN

Berdasarkan temuan yang peneliti temukan dalam penelitian

ini, ada beberapa saran peneliti terkait penelitian ini, diantaranya:

1. Berdasarkan hasil penelitian bahwa pembelajaran pendidikan anak usia dini dengan Metode Pembelajaran Bermain Peran terhadap perilaku agresif pada anak mampu mengurangi perilaku agresif pada anak, sehingga pembelajaran tersebut dapat menjadi pilihan variasi pembelajaran pendidikan anak usia dini yang dapat diterapkan oleh guru.
2. Guru yang hendak menggunakan Metode Pembelajaran Bermain Peran

dalam pembelajaran dikelas diharapkan dapat mendesain pembelajaran dengan seefektif mungkin sehingga anak dapat lebih berantusias dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih untuk semua pihak-pihak yang telah terlibat, orang tua Bapak Timothy dan Ibu Irawati, kakakku Irawan dan Marchelina, dosen pembimbing Purwadi, S. Pd., M. Pd dan Dr. Ir. Anita Chandra.D.S., M. Pd serta pihak-pihak lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arriani, F. (2014). Perilaku agresif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 269-280.
- Chaplin, J.F. 2005. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dhieni, Nurbiana. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Myers, D. G. 2012. *Social Psychology*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sarwono, Sarlito W. & Eko A. Meinarno. 2009. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Susantyo, Badrun. 2011. "Memahami Perilaku Agresif". *Jurnal Informasi*. Vol 16 No 3 (halaman 189-200).