

## MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI METODE BERMAIN PERAN

(Increase Child Independence Through Role Play In Group B Children in PAUD Al-Hidayah.)

Elis<sup>1</sup>, Berita Mambarasi Nehe<sup>2</sup>, Yusdiana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Setia Budi Rangkasbitung

Surel: <sup>1</sup>elis@gmail.com, <sup>2</sup>itanehe81@gmail.com, <sup>3</sup>yusdiana.paud@gmail.com

### Informasi Artikel

#### Sejarah Artikel:

Dikirim: 10-12-2024  
Perbaikan: 23-12-2024  
Diterima: 02-01-2025

#### Kata kunci:

Bermain Peran, Kemandirian

#### Keywords:

*Role Playing, Independence*

#### Corresponding Author:

Elis dkk.

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemandirian anak melalui bermain peran pada anak kelompok B di PAUD Al-hidayah. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Model tindakan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik Kemmis & Mc. Taggart. Terdiri dari empat komponen, yaitu: (1) perencanaan (planning) (2) tindakan (action) (3) pengamatan (observation) dan (4) refleksi (reflection). Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B usia 5-6 tahun di PAUD Al-hidayah Kecamatan Tunjung Teja yang berjumlah 13 anak terdiri dari 6 anak perempuan 7 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara Observasi, Wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus yang masing-masing siklusnya berupa perencanaan, pelaksanaan, hasil pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dengan kolaborasi antara guru dan peneliti. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan bermain peran dapat meningkatkan kemandirian anak hal ini terbukti dari hasil observasi sebelum tindakan dan setelah dilakukan tindakan. terbukti dari hasil kemandirian anak pada pra siklus 62,88% lalu siklus I peningkatan kemandirian anak 70,58% dan siklus ke II peningkatan kemandirian anak mencapai 77,50 % dan telah memenuhi rata-rata persentase yang telah ditargetkan. Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kemandirian anak PAUD Al-hidayah Kecamatan Tunjung Teja. Kata kunci : Bermain Peran, Kemandirian

### ABSTRACT

*This study aims to increase child independence through role play in group B children in PAUD al-Hidayah. This type of research is class action research (PTK). The action model used in this study used Kemmis & Mc techniques. Taggart. It consists of four components: (1) planning (2) action (3) observation and (4) reflection. The subject of this study was group B students aged 5-6 years in PAUD al-Hidayah District Tunjung Teja which had 13 children consisting of 6 girls 7 boys. Teknik data collection is carried out by means of Observation, Interview, and Documentation. The research is carried out in 2 cycles, each of which is in the form of planning, execution, results of observations and reflection. This study was carried out with collaboration between teachers and researchers. From the results of the study it was shown that role-playing can increase the independence of the child this is evident from the results of observation before the action and after the action. It is evident from the results of child independence in the pre cycle 62.88% and the cycle I increase in child independence 77.50% and the second cycle the increase in child independence reached 77.50% and has met the average percentage that has been targeted. Based on the research, it can be concluded that through*

*role-playing methods it can improve the independence ability of PAUD al-Hidayah children of Tunjung Teja District.*

© 2025 Serumpun Mendidik: Jurnal Pendidikan dan Penelitian

## PENDAHULUAN

Pendidikan masih dianggap sebagai alat yang sangat efektif untuk meningkatkan kecerdasan dan kepribadian anak-anak. Karena itu, pendidikan terus dibangun dan dikembangkan untuk menghasilkan generasi yang diharapkan. Jadi, pendidikan diberikan untuk menumbuhkan pengetahuan, sikap, keterampilan, dan moral yang baik sehingga menjadi orang yang baik dan bermanfaat bagi agama, negara, dan masyarakat. Begitu juga dalam pendidikan anak usia dini, lembaga pendidikan untuk anak-anak usia 0-6 tahun yang dirancang untuk mendorong perkembangan anak atau mempersiapkan dan mengarahkan potensi emas anak sebagai generasi penerus bangsa. Masa ini adalah masa keemasan atau masa golden age, di mana anak-anak sangat berkembang pesat dan mampu memahami apa yang ada di sekitar mereka (Nurnaningsih and Mansoer, 2019). Pendidikan anak usia dini sudah dianggap penting untuk dilalui dan menjadi suatu

**Bintang Belia Journal, Vol. 1 No. 1 (2023): 1-15**

pendidikan dasar. Pendidikan merupakan suatu usaha dasar manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang dapat di lakukan melalui pendidikan formal maupun non formal dalam proses transformasi sehingga dapat

menghasilkan SDM yang berkualitas (Warisno, 2021).

Oleh karena itu metode yang tepat dan sesuai dengan karakter anak usia dini diperlukan untuk meningkatkan kemandirian anak usia dini. Maka dari itu metode Bermain peran (role playing) ini salah satu cara yang dapat digunakan. Metode Bermain Peran adalah pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dan mendorong mereka untuk tampil di depan kelas. (Nurnaningsih & Mansoer 2019: 1) Bermain peran adalah model bermain yang mengarah pada pembentukan kemampuan diri untuk hidup mandiri, memilih sendiri dan berbuat atas kemauan dalam diri sendiri. Diharapkan bahwa bermain peran ini akan membantu anak-anak mempelajari keterampilan sosial dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Model bermain ini membantu mereka belajar hidup mandiri, memilih sendiri, dan bertindak sesuai keinginan mereka sendiri. Saat ini, banyak anak masih belum mencapai kemandirian. Bermain peran mampu meningkatkan kemandirian anak dalam belajar memahami bahwa keberadaan dirinya tidak harus selalu tergantung kepada orang lain dan lingkungannya, kemandirian anak menjadikan dirinya menjadi pribadi yang tegar dan dapat

memecahkan masalah secara mandiri Sutrisno & Puspitasari dalam (Nikmah, F. dkk: 2022). Berdasarkan pengalaman hasil belajar dilapangan, anak usia 5-6 tahun di PAUD Al-Hidayah Kecamatan Tunjung Teja Kabupaten Serang masih terdapat 70% anak yang belum menunjukkan kemandirian belajarnya, dapat ditemukannya beberapa anak yang masih ditemani dalam kegiatan belajar didalam kelas juga masih kurang nya kemandirian menyelesaikan tugas dalam kegiatan belajar sehingga ada beberapa anak yang masih meminta bantuan guru dan temannya dalam menyelesaikan tugas nya. Berdasarkan kenyataan diatas peneliti berusaha memperbaiki pelaksanaan belajar di sekolah dalam meningkatkan kemandirian anak usia dini, Melalui metode bermain peran ini bertujuan agar anak menemukan kemandirian, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Meningkatkan Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Peran di PAUD AL-HIDAYAH Kecamatan Tunjung Teja”

Menurut (Rika Sa'diyah, 2017: 32) Kemandirian merupakan suatu sikap yang diperoleh kumulatif melalui proses yang di alami seseorang dalam perkembangannya, dimana dalam proses menuju kemandirian, individu belajar untuk menghadapi berbagai situasi dalam lingkungan sosialnya sampai ia

mampu berpikir dan mengambil tindakan yang tepat dalam mengatasi setiap situasi. Proses pendidikan yang dilakukan, hendaknya memberi ruang bagi peserta didik untuk dapat secara aktif mengasah dan menumbuhkan potensi-potensinya sehingga timbul kemampuan kemampuan yang dimilikinya secara alamiah, maka peserta didik mempunyai peluang untuk mendapatkan dan mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya yang bersifat mandiri, rasional, aktif, sosial dan spiritual. pendidikan karakter merupakan upaya pembentukan peserta didik agar mempunyai karakter yang baik dan diwujudkan dalam perilaku keseharian.

Seperti dikutip I Ketut Tanu (2018, h: 15) Dari segi bahasa metode berasal dari dua kata, yaitu meta dan hodos. Meta berarti “melalui” dan Hodos berarti “jalan” atau “cara”. Dengan demikian metode adalah dapat berarti cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan. Ada juga yang mengartikan bahwa metode adalah suatu sarana untuk menemukan, menguji, dan menyusun data yang diperlukan bagi pengembangan disiplin tersebut. Singkatnya metode adalah jalan untuk mencapai tujuan. Adapun “metodologi” berasal dari kata “metoda” dan “logi”. Logi berasal dari bahasa Yunani logos yang berarti akal atau ilmu. Jadi metodologi artinya ilmu tentang jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan.

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang

sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Sanjaya, 2008). Menurut Ginting (2008), metode pembelajaran diartikan cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumber daya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar. Jadi metode merupakan cara yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan dalam suatu pembelajaran. Seorang pendidik yang melakukan pengajaran memiliki peran signifikan karena keberhasilan guru dalam menyampaikan materi menciptakan berhasilnya anak didik. Sehingga pengetahuan tentang metode pembelajaran sangat penting dipahami oleh guru khususnya calon guru.

Dari masing-masing metode yang ada, tentu memiliki kebaikan dan kekurangan. Kekurangan suatu metode dapat dilengkapi dengan metode yang lain. Oleh karena itu, guru harus bisa mempertimbangkan metode mana yang akan digunakan. Dalam kenyataannya, cara atau metode pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi berbeda-beda dengan cara yang ditempuh untuk memantapkan siswa dalam menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Khusus metode pembelajaran di kelas, efektivitas metode dipengaruhi oleh faktor tujuan, faktor siswa, faktor situasi, dan faktor guru itu sendiri. Dengan demikian metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting, karena keberhasilan

pembelajaran sangat tergantung pada cara guru dalam menggunakan metode pembelajaran.

Bermain merupakan kebutuhan alamiah anak usia dini. Selain sebagai aktivitas bersenang senang, bermain juga dimaksud untuk belajar anak. Karena memang belajarnya anak melalui aktivitas bermain. Senada dengan pengertian dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 857) dalam Fadillah, M.(2017) disebutkan bahwa istilah bermain berasal dari kata dasar “main” yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati. Adang Ismail berpendapat bahwa didefinisikan menjadi dua bagian, pertama, bermain diartikan sebagai “play” yaitu suatu aktifitas bersenang-senang tanpa mencari menang dan kalah. Kedua, bermain diartikan sebagai “games” yaitu suatu aktivitas bersenang-senang yang memerlukan menang dan kalah. Dari beberapa pendapat tentang pengertian bermain, dapat dipahami bahwa bermain ialah suatu upaya untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan jiwa dari setiap aktivitas yang dilakukan, baik menggunakan alat permainan ataupun tidak.

Menurut Lilis Madyawati (2016: 158-159) manfaat dari bermain peran adalah :1. Membangun kepercayaan diri pada anak. 2. Mengembangkan kemampuan berbahasa anak. 3. Meningkatkan kreativitas dan akal pada anak. 4. Membuka kesempatan untuk memecahkan masalah. 5. Membangun kemampuan sosial dan empati. 6. Memberi anak

pandangan positif. Menurut Beaty (2015: 421) kebebasan dan waktu yang diberikan pada anak-anak membuat mereka bebas berpartisipasi dalam mengembangkan kreatifitas dan imajinasinya. Karena dalam kegiatan bermain peran anak bisa menjadi aktor, sutradara, penonton dan pengumpan bagi anak lain, bahkan terkadang anak juga menjadi komentator pemain lain melalui kegiatan berbisik-bisik ketika permainan sedang berlangsung. Bermain peran anak membantu pengembangan aspek emosional, sosial, mental, intelektual, moral agama dan fisik anak. Karena dalam bermain peran selain anak dituntut untuk mampu bertutur secara verbal, anak-anak pun dituntut untuk mampu mengkomunikasikan gagasannya melalui bahasa tubuhnya.

Usia dini merupakan masa emas dimana anak memiliki potensi yang masih harus berkembang. Perkembangan kepribadian diri anak merupakan bagian penting yang harus di perhatikan dan dikembangkan. Kemampuan kemandirian anak dapat dikenalkan sedini mungkin di Pendidikan Anak Usia Dini. Sebab rasa kemandirian anak sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, akan tetapi masih banyak yang belum menerapkan metode permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, yaitu metode bermain peran. Metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan membuat anak-anak antusias dalam belajar.

Bermain peran termasuk permainan yang melibatkan anak secara aktif untuk memerankan tokoh atau peran yang dipilih. Bermain peran juga memberikan pengalaman langsung kepada anak dan memberikan kesan pembelajaran yang mendalam bagi anak. Bermain peran memerlukan skenario serta alur cerita yang akan diperagakan anak, sehingga sebelum permainan dilakukan, guru harus menyampaikan cerita yang akan diperankan oleh anak dan membagi tokoh serta peran untuk anak. Metode bermain peran merupakan permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan rasa percaya diri pada anak. Karena dengan bermain peran anak dapat mengobrol dengan temannya dan bermain sehingga muncul rasa percaya dirinya.

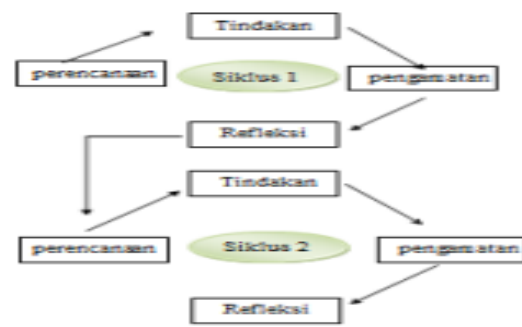
## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) menurut Kunandar (2011:45) dalam Marliza, R., & Eliza, D. (2019) Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru sekaligus peneliti dikelasnya dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu (kualitas proses pembelajaran dikelas). Arikunto dalam Iskandar (2011:11) menyatakan bahwa PTK merupakan suatu perencanaan kegiatan pembelajaran berupa tindakan, yang sengaja

dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar anak meningkat. Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan guru merupakan suatu upaya perbaikan proses belajar dan guru tersebut juga mengembangkan kemampuan profesionalnya secara sistem.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil model Kemmis dan Mc Taggart, dimana dalam satu siklus terdiri dari empat komponen yaitu planning (perencanaan), acting (tindakan), observing (observasi) dan reflecting (refleksi). Model ini merupakan pengembangan dari model Kemmis dan Mc Taggart. Hanya saja setelah satu siklus selesai diimplementasikan, khususnya setelah refleksi, kemudian diikuti dengan adanya perencanaan ulang yang dilaksanakan dalam bentuk siklus tersendiri. Demikian seterusnya sampai benar-benar terjadi perubahan atau peningkatan yang diinginkan. Model Kemmis dan Mc Taggart menjadi acuan pokok atau dasar berbagai model action research terutama classroom action research Konsep pokok action research menurut model Kemmis dan Mc Taggart terdiri dari empat komponen, yaitu: (1) perencanaan (planning) (2) tindakan (action) (3) pengamatan (observation) dan (4) refleksi (reflection). Hubungan keempat komponen itu dipandang sebagai satu siklus dapat dilakukan dalam

beberapa model bentuk siklus PTK di bawah ini:



Model Penelitian Tindakan Kelas (Model Kemmis dan Mc Taggart) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di PAUD AL-Hidayah yang berlokasi di Kampung Baru RT.09 RW.02 Desa. Sukasari Kecamatan. Tunjung Teja Kabupaten. Serang Provinsi. Banten. Yang menjadi subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas B yang berusia 5-6 tahun yang berjumlah 13 (tiga belas) yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Adapun waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/ 2024, yang lebih tepatnya pada bulan April 2024 sampai dengan bulan Mei 2024. Adapun jadwal penelitian sebagai berikut :

No	Jenis Kegiatan	Jan	Feb	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agst
1	Pengajuan judul proposal	■							
2	Penyusunan Proposal	■	■						
3	Seminar Proposal			■					
4	Perbaikan Proposal				■				
5	Pelaksanaan Penelitian				■	■	■	■	
6	Penyusunan Skripsi				■	■	■	■	
7	Sidang Skripsi								■
8	Perbaikan Skripsi								■

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk tes yang akan menghasilkan data kualitatif. Untuk mengukur

kemampuan kemandirian siswa, penelitian tes menggunakan metode bermain peran instrumen observasi dan tes tersebut dapat digunakan untuk memperkuat hasil penelitian yang dilakukan.

Adapun kisi-kisi instrumen penialain sebagai berikut :

Kisi – Kisi Instrumen Penilaian Meningkatkan Kemandirian Anak Usia 5-6 tahun melalui Metode bermain peran

Aspek	Variabel	Indikator	Item
Aspek emosi	Kemampuan anak mengontrol emosi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat sabar menunggu giliran</li> <li>Anak dapat taat mengikuti kegiatan bermain yang sudah dibuat sampai selesai.</li> </ul>	1,2
Aspek intelektual	Kemampuan anak mengatasi berbagai masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat bertanggung jawab menyiapkan media pembelajaran yang sudah yang di diakan guru.</li> <li>Anak dapat bertanggung jawab membereskan media pembelajaran yang sudah yang digunakan.</li> <li>Anak mampu melakukan kegiatan membuat mie dan mie</li> <li>Anak dapat menyebutkan macam- macam profesi.</li> <li>Anak dapat menyebutkan alat dan bahan yang di gunakan.</li> </ul>	3,4,5,6,7
Aspek sosial	Kemampuan berinteraksi dengan orang lain	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak dapat bersosialisasi</li> <li>Anak dapat saling membantu satu sama lain nya</li> <li>Saling berbagi kepada temannya.</li> </ul>	8,9,10
<b>Jumlah Butir</b>			<b>10</b>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

ebelum peneliti melakukan tindakan pada siklus I, peneliti terlebih dahulu melakukan persiapan pra penelitian dengan mencari dan mengumpulkan data-data anak yang akan diteliti melalui observasi langsung serta wawancara dengan guru kelas. Waktu pembelajaran di PAUD Al hidayah Kecamatan Tunjung Teja untuk anak usia 5-6 tahun dari Senin sampai dengan Jumat pada pukul 08.00-10.00 WIB.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan ketika pra penelitian di PAUD Al-hidayah Kecamatan Tunjung Teja mengenai

kemampuan kemandirian anak usia 5-6 tahun menunjukkan masih kurangnya kemampuan kemandirian anak. hal tersebut terlihat ketika guru memberikan tugas dimana anak diminta untuk menyelesaikan tugas yang di berikan tersebut, dalam prosesnya anak hanya memperhatikan guru dan terdapat beberapa anak yang terlihat tidak memperhatikan penjelasan guru, beberapa anak terlihat bingung dan hanya mengikuti apa yang dilakukan oleh teman-temannya tersebut. Ada beberapa anak hanya duduk ditempat saja tidak bersosialisasi atau berinteraksi dengan temannya.

Untuk ini peneliti perlu mendalam lebih lanjut dengan menggunakan instrumen yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya dan diperoleh hasil pra penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kemandirian anak usia 5-6 tahun di PAUD Al-hidayah Kecamatan Tunjung Teja dapat dilihat pada tabel berikut ini:

### Hasil Observasi Pra Siklus

No	Nama	Indikator										Skor	persentase	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	AS	2	1	2	2	3	2	2	2	3	2	21	52,5	MB
2	AZ	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	21	52,5	MB
3	ZF	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	22	55	MB
4	MS	3	2	2	3	2	3	3	3	2	4	27	67,5	MB
5	SR	3	3	2	3	2	3	3	3	2	4	28	70	MB
6	MQ	3	3	4	3	4	3	3	3	2	4	32	80	BSH
7	MS	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	25	62,5	MB
8	SAN	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	25	62,5	MB
9	MDF	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	22	55	MB
10	NSA	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	26	65	MB
11	MAR	3	2	2	2	2	3	2	2	1	2	21	52,5	MB
12	MR	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	30	75	MB
13	MS	3	2	3	3	2	3	3	2	2	4	27	67,5	MB
Jumlah		35	29	32	35	31	34	31	35	27	38	327	817,50	
Rata - Rata		3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	22	62,88	



Grafik Hasil Observasi Pra Siklus

Pertemuan dalam siklus I berjalan dengan baik. Anak-anak terlihat antusias dan senang karena pembelajaran bermain peran merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Hasil dari meningkatkan kemampuan kemandirian anak pada Siklus I menunjukkan sedikit peningkatan selama tindakan berlangsung. Sebagian anak sudah dapat mengenal macam-macam profesi, dan mengetahui cara membuat mie dengan bermain peran sebagai chef.

Rekapitulasi Skor persentase Pra Siklus dan Siklus I

No	Nama	Indikator										Skor	%	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	AS	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	23	57,50	MB
2	AZ	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	22	55,00	MB
3	ZF	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	24	60,00	MB
4	MS	3	4	3	3	2	4	3	3	2	4	31	77,50	MB
5	SR	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	31	77,50	BSH
6	MQ	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	33	82,50	BSH
7	MS	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	30	75,00	BSH
8	SAN	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	30	75,00	BSH
9	MDF	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	24	60,00	MB
10	NSA	3	3	3	3	3	4	3	3	2	4	31	77,50	BSH
11	MAR	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	25	62,50	MB
12	MR	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	32	80,00	BSH
13	MS	3	4	3	3	3	3	3	3	2	4	31	77,50	BSH
Jumlah		37	37	37	37	36	39	36	38	31	39	367	917,50	
Rata - Rata		3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	24	70,58	



Grafik Hasil Observasi Siklus I

Selama pengamatan dalam proses pembelajaran Siklus I yang dilakukan sebanyak empat kali pertemuan berjalan dengan baik. Anak-anak terlihat antusias dan senang karena pembelajaran bermain peran dalam kegiatan menjadi chef membuat jus buah merupakan kegiatan yang baru bagi anak. Selain itu bahan-bahan yang digunakan juga membuat anak tertarik karena belum pernah mereka gunakan. Hasil dari kemampuan bermain peran pada Siklus II menunjukkan peningkatan selama tindakan berlangsung. Sebagian anak sudah dapat mengenal macam-macam profesi, alat dan bahan yang digunakan.

Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Tindakan Siklus II

No	Nama	Indikator										Skor	%	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	AS	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	72.50	MB
2	AZ	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	30	75.00	MB
3	ZF	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	33	82.50	BSB
4	MS	3	4	3	3	2	4	3	3	2	4	31	77.50	BSH
5	SR	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	31	77.50	BSH
6	MQ	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	33	82.50	BSB
7	MS	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	30	75.00	BSH
8	SAN	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	30	75.00	BSH
9	MDF	3	3	3	3	3	4	3	3	2	4	31	77.50	BSH
10	NSA	3	3	3	3	3	4	3	3	2	4	31	77.50	BSH
11	MAR	3	3	3	3	4	3	2	3	4	3	31	77.50	BSH
12	MR	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	32	80.00	BSB
13	MS	3	4	3	3	3	3	3	3	2	4	31	77.50	BSH
Jumlah		39	40	39	38	38	42	39	39	35	42	661	1007,5	
Rata - Rata		3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31	77,50	



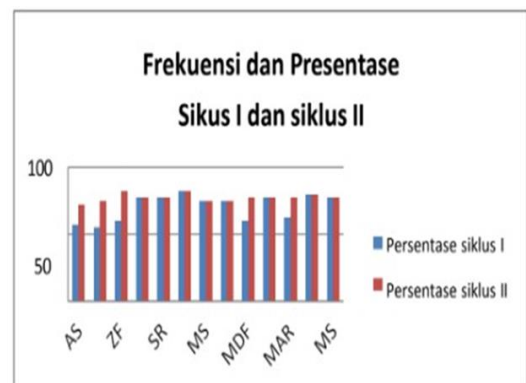
Rekapitulasi Presentase Hasil Observasi Pada Tindakan Siklus II

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti dan kolaborator mengamati jalannya kegiatan untuk melihat apakah indikator yang diinginkan sudah tercapai dengan apa yang direncanakan. Kemampuan kemandirian anak sudah meningkat dibandingkan dengan kegiatan sebelumnya. Pengamatan dilakukan dengan instrumen yang sudah dibuat oleh peneliti. Berdasarkan data observasi, aktivitas guru dan anak sudah berlangsung dengan lancar dan sesuai dengan harapan peneliti yang sudah direncanakan. Pada pertemuan pertama hingga ketiga, kegiatan meningkatkan kemampuan kemandirian anak melalui metode bermain peran berjalan dengan lancar dan sesuai harapan. Hal ini meningkatkan kemampuan

anak dari siklus I ke siklus II. Rata-rata presentase kemampuan bermain peran anak meningkat hingga 75.19 % setelah diberi tindakan.

Rekapitulasi Hasil Skor Siklus I dan Siklus II

No	Nama	Siklus I		Siklus II		Ket
		Jumlah	%	Jumlah	%	
1	AS	23	57.50	29	72.50	Meningkat
2	AZ	22	55.00	30	75.00	Meningkat
3	ZF	24	60.00	33	82.50	Meningkat
4	MS	31	77.50	31	77.50	Meningkat
5	SR	31	77.50	31	77.50	Meningkat
6	MQ	33	82.50	33	82.50	Meningkat
7	MS	30	75.00	30	75.00	Meningkat
8	SAN	30	75.00	30	75.00	Meningkat
9	MDF	24	60.00	31	77.50	Meningkat
10	NSA	31	77.50	31	77.50	Meningkat
11	MAR	25	62.50	31	77.50	Meningkat
12	MR	32	80.00	32	80.00	Meningkat
13	MS	31	77.50	31	77.50	Meningkat
Jumlah		367	367	917.50	1007,5	
Rata - Rata		24	70,58	31	77,50	



Rekapitulasi Frekuensi dan Presentasi Hasil Skor Siklus I dan Siklus II

Hasil rata-rata pra siklus, siklus I dan Siklus II

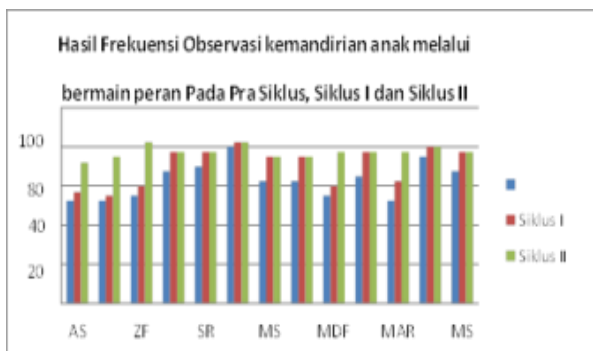
No	Kegiatan	Hasil Rata-Rata Kemampuan kemandirian	Keterangan
1	Pra Siklus	62,88 %	Hasil rata-rata anak

			belum berkembang
2	Siklus I	70,58 %	Hasil rata-rata anak mulai berkembang
3	Siklus II	77,50 %	Hasil rata-rata anak berkembang sesuai harapan

Hasil Observasi Meningkatkan

Kemampuan kemandirian melalui metode bermain peran Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

NO	NAMA	PRA SIKLUS		SIKLUS I		SIKLUS II	
		Skor	Persentase	Skor	Persentase	Skor	Persentase
1	AS	21	52,50	23	57,00	29	72,00
2	AZ	21	52,50	22	55,00	30	75,00
3	ZF	22	55,00	24	60,00	33	82,50
4	MS	27	67,50	31	77,50	31	77,50
5	SR	28	70,00	31	77,50	31	77,50
6	MQ	32	80,00	33	82,50	33	82,50
7	MS	25	62,50	30	75,00	30	75,00
8	SAN	25	62,50	30	75,00	30	75,00
9	MDF	22	55,00	24	60,00	31	77,50
10	NSA	26	65,00	31	77,50	31	77,50
11	MAR	21	52,50	25	62,50	31	77,50
12	MR	30	75,00	32	80,00	32	80,00
13	MS	27	67,50	31	77,50	31	77,50
Jumlah		327	817,50	367	917,50	661	1007,5
Rata - Rata		22	62,88	24	70,58	31	77,50



Hasil Frekuensi Observasi kemandirian anak melalui metode bermain peran Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil observasi meningkatkan kemampuan kemandirian anak pada usia 5-6 tahun di PAUD Al-hidayah Kecamatan Tunjung Teja melalui metode

bermain peran pada siklus I dan siklus II sudah ada peningkatan yang maksimal.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa melalui metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kemandirian anak usia dini di PAUD Al-hidayah pada anak usai 5-6 tahun. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil tugas pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator terhadap aktivitas siswa.

Pada siklus I, kemampuan kemandirian anak melalui metode bermain peran belum menunjukkan hasil yang memadai. Hanya 70,58 % anak yang mengalami ketuntasan. Berdasarkan hasil tersebut maka siklus I masih belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan. Proses pembelajaran pada siklus I ini, terlihat belum cukup aktif dengan metode pembelajaran yang digunakan metode bermain peran yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran. Meskipun peserta didik cukup senang dan tertarik dengan metode yang digunakan. Namun untuk meningkatkan kembali tingkat keberhasilan kemandirian anak dalam bermain peran guru perlu memodifikasi kembali untuk memperjelas anak dalam meningkatkan kemampuan kemandiriannya dengan cara mengganti ruangan dan mengganti alat dan bahan yang dimana disiklus II ini diadakan di luar kelas. Sedangkan sebelumnya disiklus I di adakan di dalam kelas dan dengan modifikasi tersebut Pada siklus II, kemampuan kemandirian anak dalam bermain peran sudah menunjukkan hasil yang memadai. Hal tersebut

terbukti dari 77,50 % dibulatkan menjadi 77 % anak yang mengalami ketuntasan. Berdasarkan hasil tersebut maka siklus II sudah mencapai indikator kinerja yang diharapkan.

Berhasilnya penelitian ini tidak terlepas dari peran guru, kolabolator dan peneliti dalam meningkatkan kemandirian anak dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang didesain guru dengan menggunakan metode bermain peran yang bernilai edukatif yaitu aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan dalam proses memecahkan suatu masalah tanpa menjadi beban anak namun dalam mencapai tujuan sama yaitu mencapai tujuan pembelajaran.

Guru mempunyai tanggung jawab untuk membimbing anak mengantarkan anak ke arah aktivitas perkembangan, sedangkan anak berusaha untuk mencapai tujuan dengan bimbingan guru, sehingga interaksi itu merupakan hubungan yang bermakna, kreatif, dan inovatif.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa didalam proses meningkatkan kemandirian anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain peran yaitu upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kemandirian anak yaitu guru mampu memahami karakter setiap anak, guru dapat menyusun berbagai strategi dalam setiap pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, membuat pembiasaan

dalam setiap pembelajaran, membuat contoh yang kongkrit dalam segala hal yang diajarkan, membuat media/alat untuk pembelajaran anak, memanfaatkan sarana dan prasarana disekolah, guru memotivasi anak dalam memecahkan masalah serta mencari solusi seputar pembelajaran yang dimana hal tersebut sudah terlaksanan dengan baik. Dengan dilakukannya kegiatan menggunakan metode bermain peran ini kemampuan kemandirian anak usia 5-6 tahun mengalami peningkatan kemampuan, baik dalam kemampuan mengenal profesi, mengenal alat dan bahan, mampu mentaati dan mengikuti kegiatan bermain dan bersosialisasi dengan temannya dan juga mampu membuat mie dan jus dengan tahapan yang benar sudah tidak bergantung kepada orang lain dan mampu melakukan apapun sendiri. Peningkatan kemandirian anak dapat terlihat dari persentase pra tindakan dengan rata-rata 62,88% setelah dilakukan tindakan yaitu pada siklus I meningkat didapat persentase rata-rata sebesar 70,58%. Kemudian pada tindakan siklus II didapat persentase rata-rata kemampuan kemandirian anak usia 5-6 tahun di PAUD Al- hidayah melalui metode bermain peran sebesar 77,50% Dari hasil penelitian pada akhir siklus II penelitian ini dikatakan berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan melebihi batas minimum yang telah ditentukan yaitu >75%, sehingga pemberian tindakan dapat dihentikan.

Setelah mengetahui kesimpulan kemandirian anak usia 5-6 tahun melalui metode

bermain peran maka diberikan saran sebagai berikut:

#### 1. Bagi guru

Diharapkan agar metode bermain peran dipakai dalam pembelajaran anak, dan guru dapat mengembangkannya lagi. Guru hendaknya memperhatikan atau membimbing dan memotivasi anak baik secara individual maupun kelompok dilaksanakan dengan penuh kesabaran. Kreativitas guru dalam mengembangkan setiap metode sebagai pembelajaran perlu ditingkatkan dari waktu ke waktu.

#### 2. Bagi kepala sekolah,

Kepala sekolah hendaknya memotivasi guru agar mempunyai inovasi baru atau cara yang lebih kreatif dalam kegiatan belajar mengajar kemampuan berhitung anak. Kepala sekolah hendaknya memfasilitasi guru dalam dalam pembelajaran di sekolah menggunakan media atau alat permainan yang lebih kreatif. 3. Bagi peneliti lain Diharapkan peneliti selanjutnya menggunakan metode bermain peran yang berbeda atau menggunakan metode bermain peran yang lebih bervariasi. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat lebih mengembangkan hasil dari penelitian ini sehingga penelitian ini dapat menjadi lebih bermanfaat bagi Pendidikan Anak Usia Dini.

### DAFTAR PUSTAKA

Abdurahman Ginting, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Humaniora, 2008), 42. Akbar, E. (2020). *Metode belajar anak usia dini*. Prenada Media.

Ahmadi & Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar...*, 53. M.

Ayuningrum, D. (2019). Hubungan keterlibatan ayah dalam pengasuhan anak dengan kemandirian. *Jurnal Inovatif Ilmu Pendidikan*, 1(1), 59-73.

Beaty, J. (2015). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana. Covey, R., Steven, *The Seven Habits of Highly Effective People*, terjemahan

Budijanto, Jakarta: Binarupa Aksara, (1997).

Dhinie, dkk. (2008). *Metode Pengembangan bahasa*. 32-35. Jakarta Universitas Terbuka. Fadillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017) h,6-7 Hidayat, A., Sa'diyah, M., & Lisnawati, S. (2020). *Metode pembelajaran aktif dan kreatif pada madrasah diniyah takmiliah di kota bogor*. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(01), 71-86.

Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Ilvina, S. (2021). *Upaya Guru Mengembangkan Kemandirian Anak Usia Dini Di TK Karunia Ceria Sukabumi* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

Iskandar. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Gunung Persad Press

Lina, E. R. A. (2015). *Peningkatan Kemandirian Anak di Sekolah Melalui Metode Bermain Peran di Kelompok B TK PKK Prawirotaman*

Made Ardani, A. A. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Pecahan Sederhana pada Mata Pelajaran Matematika di SD Inpres I Namaru. *Jurnal Paedagogy*, 8(2), 210. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i2.3483>

Maghfiroh, A. S., Usman, J., & Nisa, L. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 51-65.

Marliza, R., & Eliza, D. (2019). Peningkatan keterampilan proses sains melalui kegiatan belajar tanaman di taman kanak-

- kanak Aba Air Bangis. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 4(1), 59-63.
- Melinda, V., & Suwardi, S. (2021). Upaya Guru Menanamkan Kemandirian Anak Dalam Pembelajaran Di Sentra Seni. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(2), 75- 86.
- Nikmah, F., Izzati, U. A., & Darminto, E. (2022). Penerapan Metode Bermain Peran Berbasis Profesi Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Rasa Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, 8(1), 295-308.
- Nurnaningsih, S., & Mansoer, Z. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kemandirian melalui Metode Bermain Peran pada Anak Usia Dini. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*.
- Sa'Diyah, R. (2017). Pentingnya melatih kemandirian anak. *Kordinat: Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam*, 16(1), 31-46.
- Steven J. Stein and Howard E. Book, *Ledakan EQ*, Terjemahan Trinanda Rainy Januarsari dan Yudhi Murtanto (Bandung: Kaifa, 2000), h. 105.
- Suciani, R. N., Azizah, N. L., Gusmaningsih, I. O., & Fajrin, R. A. (2023). Strategi Refleksi dan Evaluasi Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 114-123. Tahar Yusuf & Saiful Anwar, *Metodologi Pengajaran Agama dan Bahasa Arab*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1997), 7-10.
- Warisno, A. (2021). Standar Pengelolaan Pendidikan Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Islam. *An Nida.nal Pendidikan STKIP Kusuma Negara*.
- Wina, Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), 147. Yogyakarta. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 4(10).
- Zainun Mutadin, "Kemandirian sebagai Kebutuhan Psikologis pada Remaja", *E. Psikologi* (2002). h.5.