

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU DISIPLIN
ANAK KELOMPOK B TK AISYIYAH 21 PREMULUNG
TAHUN AJARAN 2013/2014**

Nanda Muna Ayuni¹, Lies Lestari², Yudianto Sujana¹

¹Program Studi PG-PAUD, Universitas Sebelas Maret

²Program Studi PGSD, Universitas Sebelas Maret

Email: ayunyndhaa@gmail.com, lies.pgsd@yahoo.co.id, yudianto.sujana@gmail.com

ABSTRAK Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan perilaku disiplin melalui penerapan metode pada anak kelompok B TK Aisyiyah 21 Premulung tahun ajaran 2013/2014. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil menunjukkan dari pratindakan persentase ketuntasan anak sebanyak 6 anak atau 32%, siklus I meningkat sebanyak 10 anak atau 53%, dan siklus II meningkat sebanyak 16 anak atau 84%. Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan metode role playing dapat meningkatkan perilaku disiplin anak kelompok B TK Aisyiyah 21 Premulung Tahun 2013/2014.

Kata kunci: Metode Role playing, Perilaku Disiplin

***ABSTRACT** The purpose of this research is to improve children discipline behavior through the implementation of Role Playing Method in group B TK Aisyiyah 21 Premulung on academic year 2013/2014. The experiment was conducted in two cycles, which consisting of planning, implementation, observation and reflection. The results showed the completeness an initial condition the percentage of completeness child reaches 6 children or 32%, first cycle increased by 10 children or 53%, and the second cycle increased by 16 children or 84%. The conclusion of this research is through the application role playing method to improve children discipline behavior of group B TK Aisyiyah 21 Premulung on academic year 2013/2014.*

Keywords: Role Playing Method, Discipline Behavior

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak adalah masa untuk bermain, oleh sebab itu anak-anak sulit bersikap diam didalam kelas, terutama saat proses pembelajaran berlangsung. Bahkan saat mengerjakan tugas yang diberikan guru, anak-anak masih sempat mencuri kesempatan untuk bermain, berteriak, berlari, gaduh dan sebagainya, yang merupakan beberapa bagian dari ketidakdisiplinan yang dilakukan oleh anak. Dilihat dari segi usia, hal ini merupakan sesuatu yang wajar, meskipun kadang terasa cukup mengganggu. Jika dibiarkan maka dapat mengganggu ketertiban kelas, suasana belajar menjadi tidak nyaman, anak sulit berkonsentrasi, bahkan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Kenyataan ini juga dialami orangtua dirumah. Orangtua mengalami kesulitan yang sama tentang kurangnya disiplin anak dalam banyak hal. Upaya meningkatkan perilaku disiplin merupakan tantangan yang selalu dihadapi oleh setiap orang, terlebih bagi yang berprofesi dibidang keguruan dan pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi di TK Aisyiyah 21 Premulung Surakarta, ditemukan ada beberapa anak yang belum menunjukkan perilaku disiplin sesuai yang diharapkan, khususnya dikelompok B yaitu anak yang datang ke sekolah tidak tepat waktu, tidak berseragam rapi, tidak melaksanakan tugas-tugas kelas yang menjadi tanggung jawabnya, serta tidak mentaati

peraturan yang berlaku lainnya. Hal ini terbukti dari 19 anak, terdapat 13 anak atau sekitar 68% yang masih belum menunjukkan perilaku disiplin sesuai yang diharapkan dan hanya terdapat 6 anak atau sekitar 32% yang telah mencapai kriteria ketuntasan.

Metode *role playing* atau sering disebut dengan bermain peran merupakan satu metode yang mungkin dapat diterapkan untuk meningkatkan perilaku disiplin. Gorski (2014) mengemukakan “*Role play is an effective, active learning method that helps engage students in the subject or lesson*”, yang artinya “bermain peran adalah metode pembelajaran aktif efektif yang membantu melibatkan para siswa dalam subjek atau pelajaran” (hlm. 1).

Sementara itu, Davies (1987) mengemukakan bahwa penggunaan *role playing* dapat membantu anak dalam mencapai tujuan-tujuan afektif (Sadali, 2010: 3). Dengan metode *role playing* diharapkan anak akan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan, karena *role playing* memberikan pengalaman langsung pada anak berupa dramatisasi tingkah laku untuk mengembangkan konsep diri anak menjadi positif dan untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Permasalahan yang dimaksudkan yakni perilaku disiplin.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengangkat judul penelitian yaitu “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Perilaku Disiplin Anak Kelompok B TK Aisyiyah 21 Premulung Tahun Ajaran 2013/2014”.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apakah Penerapan Metode *Role Playing* dapat meningkatkan perilaku disiplin pada anak Kelompok B TK Aisyiyah 21 Premulung Tahun 2013/2014?”

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan perilaku disiplin anak kelompok B TK Aisyiyah 21 Premulung melalui penerapan metode *role playing* Tahun 2013/2014.

KAJIAN PUSTAKA

Behavior atau sering disebut dengan perilaku berkaitan erat dengan kehidupan manusia yang berupa kegiatan yang dapat diamati perubahan dan gerakannya yang dipengaruhi secara kuat oleh pengalaman-pengalaman lingkungan. Menurut Sujiono (2009), perilaku merupakan bagian dari budi pekerti yang dapat membentuk sikap terhadap manusia, tuhan, diri sendiri, keluarga, masyarakat, bangsa dan alam sekitar (hlm. 126).

Penanaman pendidikan karakter sangatlah penting bagi anak usia dini terutama usia Taman Kanak-kanak (TK) untuk menghadapi kehidupan di masa selanjutnya (SD). Salah satu unsur dari pendidikan karakter yaitu perilaku disiplin. Hurlock (1999) mengatakan disiplin adalah berasal dari kata yang sama dengan "*discipline*" yakni seorang yang belajar dari atau secara sukarela mengikuti seorang pemimpin, kemudian Adnan mengemukakan berdisiplin adalah biasa mengerjakan secara tertib, memanfaatkan waktu untuk melakukan kegiatan positif, belajar secara teratur dan selalu mengerjakan sesuatu dengan penuh tanggung jawab (Wijonarti, 2004: 6).

Tujuan awal dari disiplin ialah membuat anak terlatih dan terkontrol. Untuk mencapai itu, para orang tua dan guru harus mengajarkan kepada anak bentuk tingkah laku yang pantas dan tidak pantas. Hal senada juga diungkapkan oleh Sirait (1988) yaitu tujuan utama disiplin adalah mengarahkan anak agar ia sendiri mampu mengontrol dirinya dan bisa melakukan aktivitas yang terarah sehingga tanpa disuruh ia telah berbuat sesuai norma yang berlaku (Wijonarti, 2004: 7). Kemudian Aulina (2013) menambahkan tujuan disiplin yaitu

membentuk perilaku sedemikian rupa sehingga ia akan sesuai dengan peran-peran yang ditetapkan kelompok budaya, tempat individu itu diidentifikasi (hlm. 38).

Menurut Hurlock (1999), unsur-unsur disiplin yaitu peraturan, hukuman, penghargaan, dan konsistensi (hlm. 84-92). Kemudian Tu'u (2004) menyebutkan unsur-unsur disiplin yaitu 1) Mengikuti dan menaati peraturan, nilai dan hukum yang berlaku; 2) Pengikutan dan ketaatan karena kesadaran diri dan rasa takut, tekanan, paksaan dan dorongan dari luar dirinya; 3) Sebagai alat pendidikan untuk mempengaruhi, mengubah, membina, dan membentuk perilaku sesuai dengan nilai-nilai yang ditentukan atau diajarkan; 4) Hukuman; 5) Peraturan-peraturan yang berlaku sebagai pedoman dan ukuran perilaku (hlm. 34.)

Bentuk-bentuk disiplin menurut Hurlock (1999) yaitu, disiplin otoriter, disiplin permisif, dan disiplin demokratis. Penelitian ini menggunakan bentuk disiplin demokratis, anak diberikan pemahaman dan penanaman pentingnya berperilaku disiplin disekolah menggunakan penjelasan, diskusi dan penalaran untuk membantu anak mengerti mengapa perlu berperilaku disiplin.

Disiplin memiliki fungsi-fungsi yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia. Committee for Children (2004) mengemukakan, "*the purpose of discipline is to encourage moral, physical, and intellectual development and a sense of responsibility in children*", yang berarti tujuan disiplin adalah untuk mendorong perkembangan moral, fisik, dan intelektual dan rasa tanggung jawab pada anak-anak (American Humane Association, 2013: 1). Kemudian Tu'u (2004) juga mengemukakan beberapa fungsi disiplin, yaitu : menata kehidupan bersama, membangun kepribadian, melatih kepribadian, pemaksaan, menciptakan lingkungan yang kondusif (hlm. 38). Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi disiplin yaitu mendorong perkembangan moral anak, membangun dan melatih kepribadian anak dalam penataan hidup guna menciptakan lingkungan yang kondusif dan melatih rasa tanggung jawab anak.

Hurlock (1999) mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi cara mendisiplin antara lain: 1) kesamaan dengan disiplin yang digunakan orang tua dan guru; 2) penyesuaian dengan cara yang disetujui kelompok; 3) usia orang tua dan guru; 4) pendidikan untuk menjadi orang tua atau guru; 5) jenis kelamin; 6) status sosioekonomi; 7) konsep mengenai peran orang dewasa; 8) jenis kelamin anak; 9) usia anak; dan 10) situasi (hlm. 95).

Menurut Zaini (2008) "*Role-Play*" adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik" (hlm. 98). Lankoski (2013) dalam jurnal internasional berpendapat "*Role-playing is a specific kind of pretence-play activity, namely pretending to be somebody else in fictional game world confined by rules*" yang artinya "Bermain peran adalah salah satu jenis aktivitas bermain pura-pura, yaitu berpura-pura menjadi orang lain di dunia permainan fiksi yang dibatasi oleh aturan. (hlm. 35)

Shaftels dalam Joyce, Weil, dan Calhoun (2009) berpendapat bahwa *role playing* terdiri dari sembilan langkah, yaitu antara lain : *Warm up the group, Select participants, Set the stage, Prepare observers, Enact, Discuss and evaluate, Reenact, Discuss and evaluate, Share experiences and generalize* (hlm. 135-136).

Menurut Craciun (2010) terdapat 9 kelebihan menggunakan metode *role playing* antara lain 1) mendorong siswa untuk menciptakan realitas mereka sendiri; 2) mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain; 3) meningkatkan motivasi belajar siswa 4) melibatkan para siswa pemalu dalam kegiatan kelas; 5) membuat siswa percaya diri; 6) membantu siswa untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah; 7) bersifat

menyenangkan; 8) memperlihatkan pada siswa bahwa dunia nyata yang kompleks dan masalah yang muncul di dunia nyata tidak dapat diselesaikan dengan hanya menghafal informasi; 9) menggarisbawahi penggunaan simultan dengan kemampuan yang berbeda (yang diperoleh secara terpisah). (hlm. 176)

Djamarah dan Zain (2002) juga mengemukakan kelemahan dari metode *role playing* yaitu: 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif; 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan; 3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas; 4) Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya. (hlm. 89-90)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh dengan judul Implementasi Metode Mengajar dengan Teknik Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan berbahasa Siswa Kelompok B TK Widya Kumara Sari Kubutambahan Tahun pelajaran 2012/2013. Hasil penelitian ini menemukan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak kelompok B Tahun pelajaran 2012/2013 di TK Widya Kumara Sari. Penelitian ini menggunakan metode yang sama yaitu bermain peran (*role playing*), akan tetapi terdapat perbedaan yaitu aspek yang ditingkatkan yaitu kemampuan berbahasa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada anak kelompok B TK Aisyiyah 21 Premulung RT 01 RW IX, Kelurahan Sondakan, Kecamatan Laweyan Surakarta. Penelitian dilaksanakan selama 6 bulan yaitu dimulai pada bulan Januari sampai Juni 2014.

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Aisyiyah 21 Premulung Tahun Pelajaran 2013/2014 yang berjumlah 19 anak, terdiri dari 9 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Untuk menganalisis data penelitian ini menggunakan Model Analisis Data Interaktif Milles dan Huberman. Aktivitas dalam analisis data ini yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*verification*).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan observasi dan wawancara, dari hasil tersebut menunjukkan bahwa masih banyak anak yang belum mencapai kriteria ketuntasan.

Tabel 1. Tabel Distribusi Frekuensi Data Perilaku Disiplin Anak Kelompok B TK Aisyiyah 21 Premulung Pra Tindakan

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1	≥ 80	6	32%	Tuntas
2	< 80	13	68%	Belum Tuntas
	Jumlah	19	100,00%	

Berdasarkan dari tabel 1 di atas, Analisis hasil observasi yang diperoleh dari pengamatan peneliti dengan dibantu oleh guru kelas pada anak kelompok B dengan persentase anak yang mendapat nilai tuntas dengan nilai akhir ≥ 80 yaitu 32%, dan yang mendapat nilai belum tuntas dengan nilai akhir <80 yaitu 68%. Dari analisis data nilai awal tersebut, maka dilakukan tindakan lanjutan untuk meningkatkan perilaku disiplin dengan menggunakan metode *role playing*.

Tabel 2. Tabel Distribusi Frekuensi Data Perilaku Disiplin Anak Kelompok B TK Aisyiyah 21 Premulung Siklus I

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1	≥ 80	10	53%	Tuntas
2	< 80	9	47%	Belum Tuntas
Jumlah		19	100,00%	

Berdasarkan tabel 2 diatas, penilaian siklus I menunjukkan peningkatan bahwa anak yang telah mencapai kriteria ketuntasan yaitu nilai akhir ≥ 80 sebanyak 10 anak dari jumlah 19 anak atau 53%, sedangkan anak yang belum tuntas yaitu nilai akhir < 80 sebanyak 9 anak dari jumlah anak 19 anak atau 47%.

Tabel 3. Tabel Distribusi Frekuensi Data Perilaku Disiplin Anak Kelompok B TK Aisyiyah 21 Premulung Siklus II

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1	≥ 80	16	16%	Tuntas
2	< 80	3	84%	Belum Tuntas
Jumlah		19	100,00%	

Berdasarkan dari tabel 3 diatas, hasil penilaian pada siklus II terdapat peningkatan anak yang telah mencapai kriteria ketuntasan yaitu nilai rata-rata ≥ 80 sebanyak 16 anak dari jumlah 19 anak atau 84%, sedangkan anak yang belum tuntas yaitu nilai rata < 80 sebanyak 3 anak dari jumlah anak 19 anak atau 16%.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan perilaku disiplin anak kelompok B TK Aisyiyah 21 Premulung Tahun 2013/2014. Jumlah anak yang mentaati peraturan yang berlaku, datang ke sekolah tepat waktu, dan anak yang bekerja secara mandiri mengalami peningkatan. Terbukti berdasarkan hasil penilaian anak yang mencapai kriteria ketuntasan sebelum dilaksanakan tindakan yaitu 32%, kemudian pada siklus I mencapai 53%, dan pada siklus II nilai ketuntasan mencapai 84%, dan jumlah 84% telah melebihi indikator kinerja yang ditargetkan maka metode *role playing* untuk meningkatkan perilaku disiplin anak berhasil.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti dapat memberikan saran sabagai berikut: 1) hendaknya guru membuat anak selalu berperan aktif

dan serius dalam kegiatan *role playing*, agar anak dapat tidak hanya memahami materi yang dipelajarinya saja tetapi juga mendapatkan penanaman nilai-nilai perilaku disiplin; 2) hendaknya guru benar-benar mempersiapkan diri dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*; 3) sebaiknya bagi sekolah agar terus menggunakan model-model pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran, agar kualitas pembelajaran meningkat dan perilaku disiplin anak tetap selalu terjaga; 4) bagi peneliti lain yang ingin mengkaji lebih jauh tentang permasalahan yang sama dengan penelitian ini hendaknya mengkaji lebih dalam lagi mengenai teori-teori dan memvariasikan jenis kegiatannya yang berkaitan dengan penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan perilaku disiplin agar diperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulina, C.N. (2013). *Penanaman Disiplin pada Anak Usia Dini*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2 (1), 36-39.
- American Humane Association. (2004). *Disciplines for children*. Diperoleh 20 juni 2014 dari <http://www.americanhumane.org/children/stop-child-abuse/fact-sheets/child-discipline.html>.
- Craciun, D. (2010). *Role – Playing As A Creative Method In Science Education*. West University of Timisoara, Romania. Diperoleh 19 februari 2014 dari, http://www.icstm.ro/DOCS/josa/josa_2010_1/c.11_role_playing_as_a_creative_method_in_science_education.pdf
- Djamarah, S. B. dan Zain, A. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Pustaka.
- Gorski, V. (2014) : *Role Activities Middle school Students*. Diperoleh 1 Maret 2014 dari, http://www.ehow.com/info_7867007_role-activities-middle-school-students.html.
- Hurlock, E. B. (1999). *Perkembangan Anak Jilid 2 Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Joyce, B. , Weil, M., Calhoun, E. (2009). *Models of Teaching Model-Model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sadali. (2010). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role playing Terhadap Aktifitas Guru Dan Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Ips Di Sekolah Dasar*. Diperoleh 19 januari 2014 dari, <http://lppm.ut.ac.id/htmlpublikasi/21sadali.html>.
- Sujiono, B. (2009). *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Elex Media Komputido
- Tu'u, T. (2004). *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: PT. Grasindo
- Wijonarti. (2004). *Studi Korelasi Antara Kedisiplinan dan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas VI SDN Segugus Kartini Kecamatan Laweyan Kota Surakarta tahun 2003/2004*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Zaini. M. (2008). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Rineka Cipta.