

Peningkatan Kemampuan Penyesuaian Diri Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran Mikro

Suci Midsyahri Azizah

Dian Maharani

Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo

Abstract

School environment is a new environment after the family environment for some students in early education, namely in Early Childhood Education. By playing in groups children will also learn to adjust their behavior with other children, learn to master themselves and their ego, learn to hold back, be able to regulate emotions, and learn to share with others. In terms of emotions, unspoken desires are increasingly formed when children play imagination and sociodrama / role playing. To be able to make adjustments, early childhood experiences are introduced to what is called socialization or interaction with other people such as peers, other adults, and so on. This research uses the Action research method with 2 implementation cycles which in learning uses the application of role playing methods. Based on the results of data analysis obtained from the conclusions that: (1) Micro role playing method has been planned and then carried out in accordance with the steps that have been formulated, role playing can also be purely carried out by the students themselves. Which in the process contains a stimulus to achieve the expected goals. (2) The application of the micro role playing method can improve students' self-adjustment abilities with the environment in the Ponorogo Khairiah Jimbe Jenangan Play Group.

Keywords: *Role Playing, Self-Adjustment, Early Childhood Education*

Pendahuluan

Anak sebagai tanaman yang tumbuh, sehingga peran pendidik atau orang tua adalah sebagai tukang kebun, dan sekolah merupakan rumah kaca dimana anak tumbuh dan matang sesuai dengan pola pertumbuhannya yang wajar. Sebagai tukang kebun berkewajiban untuk menyirami, memupuk, merawat dan memelihara terhadap tanaman yang ada di kebun. Ilustrasi itu menggambarkan sebagai pendidik haruslah melaksanakan proses pendidikan agar mampu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak didik (Mansur, 2009). Salah satunya adalah perkembangan anak usia dini dalam

keterampilan sosial, seperti kemampuan bersosialisasi, bekerjasama, mengekspresikan diri, pengendalian emosi, serta kemampuan penyesuaian diri pada anak usia dini menjadi semakin penting manakala anak sudah mulai memasuki lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Ada beberapa aspek perkembangan sosio-emosional yang perlu dikembangkan pada anak usia dini. Belajar bersosialisasi diri, yaitu usaha untuk mengembangkan rasa percaya diri dan rasa kepuasan bahwa dirinya diterima di kelompoknya. Belajar berekspresi diri belajar mengekspresikan bakat, pikiran dan kemampuannya tanpa harus dipengaruhi oleh keberadaan orang dewasa. Belajar mandiri dan berdiri sendiri lepas dari pengawasan orang tua atau pengasuh. Belajar bermasyarakat, menyesuaikan diri dengan kelompok dan mengembangkan keterbukaan. Belajar bagaimana berpartisipasi dalam kelompok, bekerja sama, saling membagi, bergiliran, dan bersedia menerima aturan-aturan dalam kelompok. Belajar mengembangkan daya kepemimpinan anak. Maka keluarga berperan penting untuk mendidik anak tersebut (Mansur, 2009).

Beberapa anak pada tingkat usia dini yang peneliti temui di dalam Kelompok Bermain Khairiah, yang ketrampilan sosial dan emosionalnya belum berkembang secara optimal, terutama dalam penyesuaian diri dengan lingkungan sekolah. Pada kegiatan bekerjasama dalam kelompok, ada juga anak yang masih suka memaksakan kehendaknya pada teman-temannya, sehingga dia sering terlihat dominan dibandingkan dengan teman-temannya. Terdapat juga anak yang kurang bisa berinteraksi dengan guru maupun teman-temannya di sekolah, anaknya cenderung pendiam dan jarang mau berkomunikasi, serta kurang percaya diri. Sehingga dia menjadi merasa terasing dan kurang percaya diri. Terdapat juga anak yang egosentrisnya masih tinggi, sehingga kurang mau untuk berbagi dengan teman dan kesadaran untuk menunggu gilirannya masih kurang. Dalam kegiatan pembelajaran siswa dibiasakan untuk dipahamkan tentang peraturan-peraturan sederhana, peraturan dalam permainan misalnya. Dalam hal ini masih ada anak yang belum memahami peraturan dengan baik, sehingga dia sering mengganggu temannya dalam kelas, tidak disiplin dan cenderung semaunya sendiri.

Metode bermain peran adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Dawson mengemukakan bahwa simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku. Sedangkan menurut Ali, bahwa metode simulasi adalah suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan. Metode simulasi adalah metode dimana didalamnya diberikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami konsep, prinsip atau

ketrampilan tertentu. Menurut Sanjaya, yang termasuk metode simulasi adalah sosiodrama, (*sociodrama* = berkaitan dengan masalah sosial), psikodrama (*psycodrama* = berkaitan dengan masalah psikologis), dan bermain peran (*role playing*) (Ulfah, 2015).

Pada masa pendidikan awal anak, yakni di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), metode ini sangat perlu untuk dilakukan untuk melatih anak bersosialisasi dengan teman-temannya dan lingkungan sekolah yang menurutnya itu merupakan dunia baru bagi anak. Biasanya bermain peran ini dapat terjadi secara langsung atau murni anak-anak melakukan sendiri dan bisa juga guru menyetting sedemikian rupa untuk melakukan pembelajaran dengan metode bermain peran. Hal ini akan membantu anak yang cenderung pendiam, masih kurang bisa bersosialisasi dengan temannya kini bisa ikut belajar untuk mengenal temannya.

Karena itu peneliti ingin menerapkan metode bermain peran yang dipimpin, dan dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran. Dari situ nanti akan muncullah beberapa emosi anak, ada yang senang dan suka untuk bermain peran. Ada yang belum terbiasa untuk mengalah, masih maunya menang sendiri. Hingga nanti tidak sedikit ada yang menangis dan sebagainya. Dan itu merupakan tahap awal mereka untuk mengenal teman melalui bermain peran. Untuk selanjutnya kemampuan emosional anak juga bisa di kembangkan dan diarahkan.

Konsep Penyesuaian Diri

Penyesuaian diri (adaptasi) pada awalnya berasal dari pengertian yang didasarkan pada ilmu biologi, yaitu dikemukakan oleh Charles Darwin dalam Enung Fatimah, seorang ilmuan yang terkenal dengan teori evolusi. Ia mengatakan "*genetic changes can improve the ability of organisms to survive, reproduce, and in animals, raise offspring, this process is called adaptation*". Artinya, tingkah laku manusia dapat dipandang sebagai reaksi terhadap berbagai tuntutan dan tekanan lingkungan tempat ia hidup, seperti cuaca dan berbagai unsur alamiah lainnya. Semua makhluk hidup secara alami telah dibekali kemampuan untuk menolong dirinya sendiri dengan cara beradaptasi dengan keadaan lingkungan alam untuk bertahan hidup. Dalam istilah psikologi, penyesuaian diri (adaptasi) disebut dengan istilah *adjustment*. *Adjustment* merupakan suatu proses untuk mencari titik temu antara kondisi diri dan tuntutan lingkungan. Manusia dituntut untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial, kejiwaan dan lingkungan alam sekitarnya. Kehidupan itu secara alamiah juga mendorong manusia untuk terus-terus menyesuaikan diri (Fatimah, 2006).

Proses penyesuaian diri sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor yang menentukan kepribadian itu sendiri, baik internal maupun eksternal. Enung Fatimah mengelompokkan faktor-faktor itu sebagai berikut (Fatimah, 2006):

- a. Faktor fisiologis
- b. Faktor psikologis
- c. Faktor perkembangan dan kematangan
- d. Faktor lingkungan
- e. Faktor Budaya dan Agama

Konsep Bermain Peran

Metode bermain peran adalah suatu metode pembelajaran untuk mengembangkan daya imajinasi atau daya khayal, mengembangkan kreatifitas siswa dalam mendalami atau memahami suatu tokoh yang ada dalam cerita dengan mewujudkannya dalam sebuah simulasi atau lakon dalam drama, mengembangkan kemampuan berkomunikasi pada siswa, dan mengembangkan.

Ada beberapa elemen dalam bermain peran, antara lain (Mansur, 2009):

- a. Bermain peran dengan menirukan peran, misalnya bermain menirukan pembicaraan antara guru dan murid, atau orang tua dengan anak.
- b. Presisten, anak melakukan kegiatan bermain dengan tekun sedikitnya selama sepuluh menit.
- c. Interaksi, paling sedikit ada dua orang dalam satu adegan.
- d. Komunikasi verbal, pada setiap adegan ada interaksi verbal antara anak-anak yang bermain.
- e. Bermain dengan melakukan imitasi, anak bermain pura-pura dengan melakukan peran orang disekitarnya, dengan menirukan tingkah laku dan pembicaraannya.
- f. Bermain pura-pura seperti suatu objek, anak melakukan gerakan dan menirukan suara yang sesuai dengan objeknya, misalnya anak pura-pura menjadi mobil sambil lari dan menirukan suara mobil.

Agar metode *role playing*/bermain peran ini dapat mencapai tujuan, maka harus disusun langkah-langkah pembelajaran agar penggunaan metode ini lebih efektif. Langkah-langkah menurut Subari dalam Sri Wahyuni, adalah sebagai berikut (Wahyuni, 2014):

- a. Guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang mudah untuk dimengerti oleh para siswa.
- b. Masalah yang akan dimainkan harus disesuaikan dengan tingkat umur dan kemampuan.
- c. Guru menceritakan masalah yang akan dimainkan itu secara sederhana tapi jelas, untuk mengatur adegan dan memberi kesiapan mental para pemain.
- d. Jika bermain peran itu pertama kali dilakukan sebaiknya para pemainnya ditentukan oleh guru.
- e. Guru menetapkan para pendengar, yaitu para siswa yang tidak berperan.
- f. Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang harus dimainkan.
- g. Guru menyarankan kata-kata pertama yang harus diucapkan pemain untuk memulai permainan.
- h. Guru menghentikan permainan disaat situasi sedang mencapai klimaks dan kemudian membuka diskusi umum.
- i. Sebagai hasil diskusi, guru dapat meminta siswa untuk menyelesaikan masalah itu dengan cara-cara lain.
- j. Guru dan siswa menarik kesimpulan-kesimpulan dari drama yang dimainkan baik dalam teknik maupun dalam isinya.

Jadi, pembelajaran bermain peran merupakan cara belajar yang dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok memerankan karakter sesuai dengan cerita atau lakon yang telah dibuat dan materi yang telah ditentukan oleh guru. Dalam penelitian ini menggunakan jenis metode bermain peran mikro. Pemilihan materi tentu saja dari hal-hal sederhana yang tidak jauh dari dunia anak-anak. Disini guru juga harus berperan ekstra dalam memberikan arahan dan bimbingan kepada siswa, mengingat pemeran dari pembelajaran bermain peran ini adalah anak usia 3-4 tahun.

Metode

Jenis penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian tindakan menggabungkan tindakan *substantive* dan prosedur penelitian; penelitian ini merupakan tindakan terdisiplin yang dikontrol oleh penyelidikan, usaha seseorang untuk memahami problem tertentu seraya

terlibat aktif dalam proses pengembangan dan pemberdayaan (Hopkins, 2011).

Dalam penelitian ini ada dua variabel yang diteliti, yakni variabel X dan variabel Y. Variabel X (berain peran) dan variabel Y (penyesuaian diri siswa dengan lingkungan), lingkungan yang dimaksudkan disini adalah lingkungan sekolah.

Model yang digunakan pada penelitian ini ialah model penelitian dari Kemmis dan Mc Taggart, yang mana satu siklusnya terdiri dari empat komponen yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan/observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*) (Arikunto, 2007).

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, jelaslah bahwa dilakukannya PTK adalah dalam rangka guru bersedia untuk mengintropeksi, bercermin, merefleksi, atau mengevaluasi dirinya sendiri sehingga kemampuannya sebagai seorang guru/pengajar diharapkan cukup profesional untuk selanjutnya, diharapkan dari peningkatan kemampuan diri tersebut dapat berpengaruh terhadap peningkatan kualitas anak didiknya, baik dalam aspek penalaran; keterampilan, pengetahuan hubungan social maupun aspek-aspek lain yang bermanfaat bagi anak didik untuk menjadi dewasa (Elfanany, 2013).

Menurut Chein yang dikutip dalam Hamid Darmadi, Penelitian Tindakan Kelas ada 4 jenis: yaitu PTK Diagnostik, PTK Partisipan, PTK Empiris, dan PTK Eksperimental (darmadi 2015). Penelitian ini termasuk penelitian partisipan, yaitu peneliti terlibat langsung dalam proses penelitian sejak awal sampai dengan hasil penelitian berupa laporan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini dapat diperoleh data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah data dari hasil pengukuran didasarkan pada kualitas atau mutunya. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang berbentuk jumlah atau angka-angka dari suatu pengukuran (Dimiyati, 2013).

Menganalisis data adalah suatu proses untuk mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya sehingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Untuk data kualitatif menggunakan analisis diskriptif yang diperoleh dari catatan lapangan dari observator atau guru sejawat yang terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan data kuantitatif menggunakan analisis statistik mean (rata-rata), yang diperoleh dari hasil observasi penyesuaian diri siswa.

Dalam penelitian ini, analisis data diarahkan untuk menguji hipotesis apakah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan

penyesuaian diri siswa dengan lingkungan di Kelompok Bermain Khairiah Jimbe Jenangan Ponorogo.

Hasil yang diperoleh ditulis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Merekap data observasi kemampuan penyesuaian diri siswa KB A2 sebelum melakukan metode bermain peran.
2. Merekap data observasi kemampuan penyesuaian diri siswa KB A2 setelah melakukan metode bermain peran.
3. Menelaah tentang peningkatan kemampuan penyesuaian diri setelah penerapan metode bermain peran (*Role Playing*).

Untuk data kuantitatif diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Memberikan skor pada setiap item di instrumen observasi checklist.
2. Menghitung jumlah skor yang diperoleh siswa.
3. Menentukan nilai interval tingkat pencapaian penyesuaian diri dengan mencari *Range* (jarak antara skor tertinggi dengan skor terendah) dengan rumus: $R = H - L + 1$

Keterangan:

R = *Range* (jarak)

H = *Highest Score* (skor tertinggi)

L = *Lowest Score* (skor terendah)

Setelah menetapkan lebar interval (*i*), kemudian menetapkan bilangan dasar tiap interval, yaitu bilangan yang menunjukkan batas bawah setiap interval yang harus habis dibagi lebar interval (Salahuddin, 2016). Disini peneliti menentukan lebar interval adalah 9, kemudian menentukan bilangan dasar interval yang harus habis dibagi 9. Berikut table 1 yang berisi nilai interval yang diperoleh, sekaligus peneliti mengkategorikan setiap baris interval tersebut:

INTERVAL	TINGKAT PENCAPAIAN KEMAMPUAN PENYESUAIAN DIRI
18-26	Kurang
27-35	Cukup
36-44	Baik

45-53	Sangat Baik
-------	-------------

Tabel 1 Interval Tingkat Pencapaian Kemampuan Penyesuaian Diri

4. Kemudian, nilai interval diatas akan dimasukkan dalam tabel skor. Dan memasukkan frekuensi banyaknya siswa yang mendapatkan skor, yang selanjutnya akan di hitung prosentase tingkat pencapaian penyesuaian dirinya, seperti pada tabel 2.

SKOR	FREKUENSI (f)	PROSENTASE (p)
18-26		
27-35		
36-44		
45-53		
Jumlah		100 %

Tabel 2 Form Penilaian Prosentase Tingkat Kemampuan Penyesuaian Diri

5. Menentukan prosentase tingkat pencapaian kemampuan penyesuaian diri dengan rumus sebagai berikut (Salahuddin, 2016):

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Prosentase

f = frekuensi

N = Jumlah frekuensi

6. Menghitung mean atau rata-rata

$$M_x = \frac{\sum fX}{N}$$

Keterangan:

M_x = mean (rata-rata)

X = titik tengah

f = frekuensi

N = Jumlah frekuensi

Berikut adalah instrument observasi checklist yang disajikan dalam tabel 3 (Salahudin, 2016):

No.	Masalah yang diobservasi	Ya	Kadang-kadang	Tidak
1.	Siswa mengungkapkan kemarahan akibat di ganggu teman dalam bentuk berteriak, berkacak pinggang, melotot dan perilaku sejenisnya.			
2.	Mau mengakui kesalahan jika bersalah			
3.	Mau minta maaf dengan inisiatif sendiri (tidak di bujuk)			
4.	Mau memaafkan			
5.	Tidak mengulangi kesalahan yang sama (belajar dari pengalaman)			
6.	Siswa terlibat aktif untuk melaksanakan tugas sampai selesai			
7.	Siswa tidak terpengaruh (cuek) terhadap temannya yang tidak mau melaksanakan tugas sampai selesai			
8.	Tidak percaya diri dengan berkata “aku tidak bisa” sebelum mencoba mengerjakan tugas			
9.	Mau ditunjuk untuk maju ke depan			
10.	Sabar menunggu giliran			
11.	Mau berbagi dengan teman			
12.	Memiliki komunikasi yang baik dengan teman			
13.	Suka mengganggu teman			

14.	Tidak memaksakan kehendak pada teman			
15.	Mau mendengarkan bila dinasehati			
16.	Suka mengalihkan pembicaraan jika dinasehati			
17.	Bisa dan mampu menyelesaikan masalahnya sendiri			
18.	Sering mengadu pada guru			
19.	Suka mengatur-ngatur teman			
20.	Siswa dapat membantu teman yang mengalami kesulitan			
21.	Siswa mau memberikan dukungan pada teman			
22.	Mau membantu teman			
23.	Siswa dapat bebas bermain dengan semua teman			
24.	Mengikuti aturan dan perintah di kelas			
25.	Maunya sendiri			
26.	Siswa dapat bercakap-cakap dengan semua teman			
27.	Cenderung dengan beberapa teman saja			

Cara memberi skor:

Untuk pernyataan positif, Jawaban **Ya=2; kadang-kadang=1; Tidak=0**

Untuk pernyataan negative, Jawaban **Ya=0; kadang-kadang=1; Tidak=2**

Tabel 3 Instrument Observasi Checklist

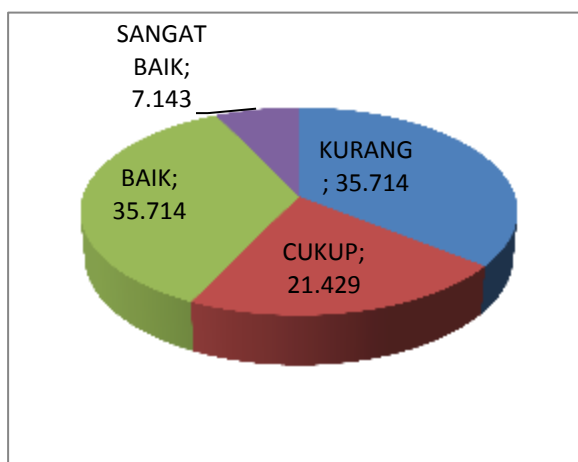
Peneliti merumuskan instrument diatas dengan berpedoman pada STPPA (Satuan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) usia 3-4 tahun dalam lingkup perkembangan sosial emosional serta mempertimbangkan dengan kerangka teori di atas. Dalam penelitian tentang penerapan metode bermain peran mikro untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa dengan lingkungan ini, diharapkan minimal siswa mencapai tingkat kemampuan penyesuaian diri yang cukup, dan lebih baik lagi mencapai tingkatan yang sangat baik.

Pembahasan

Data hasil penelitian yang disajikan merupakan data yang diperoleh dari hasil observasi checklist pada prasiklus, siklus I dan siklus II. Hasil prasiklus yaitu hasil yang diperoleh dari observasi peneliti sebelum siswa melakukan pembelajaran dengan metode bermain peran mikro. Sedangkan hasil dari siklus I dan siklus II merupakan hasil dari penerapan metode bermain peran mikro.

Data Prasiklus

Berdasarkan observasi awal, dapat di ketahui beberapa kompetensi penyesuaian diri Siswa Kelompok Bermain Khairiah, dari 14 siswa ada 5 siswa (35,714%) yang memiliki kemampuan penyesuaian diri kurang, 3 siswa (21,429%) yang memiliki kemampuan penyesuaian diri cukup, 5 siswa (35,714%) yang memiliki kemampuan penyesuaian diri baik, dan 1 siswa (7,143%) yang memiliki kemampuan penyesuaian diri sangat baik, kemudian diperoleh rata-rata skor 32,286. Berikut gambar diagram prosentase tingkat kemampuan penyesuaian diri siswa pada prasiklus.



Gambar 1 Prosentase Tingkat Kemampuan Penyesuaian Diri Siswa Prasiklus

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwasannya sebagian siswa Kelompok Bermain Khairiah memiliki kemampuan penyesuaian diri yang kurang. Karenanya perlu dilakukan peningkatan penyesuaian diri siswa, salah satunya melalui metode bermain peran.

Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Tahap ini peneliti harus menyusun semua persiapan untuk pelaksanaan proses pembelajaran yaitu pembuatan RPPH dan menentukan tema yang akan digunakan. Siklus pertama ini peneliti akan menggunakan tema pekerjaan dengan sub tema pekerjaan orang tuaku. Peneliti akan mengajak anak untuk bermain peran mikro tentang aktivitas pedagang yaitu melakukan jual-beli. Adapun media atau alat dan bahan yang akan digunakan adalah mainan buah-buahan, mainan masak-masakan, mainan es krim, mainan ikan-ikanan, uang mainan. Metode yang akan digunakan adalah metode bermain peran, percakapan, tanya jawab, demonstrasi, unjuk kerja. Waktu yang digunakan mulai dari pukul 7.30 wib sampai dengan 10.30 wib.

b. Pelaksanaan Tindakan

Penelitian dilaksanakan pada pukul 09.00-10.00, dalam penelitian pertama ini peneliti bersama guru berkolaborasi dalam melakukan penelitian. Guru menanyakan tentang tugas pedagang dan mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan (masak-masakan, sayur-sayuran, peralatan belanja, uang mainan). Guru membagi anak menjadi 2 kelompok, kelompok 1 berperan sebagai pedagang dan kelompok 2 : berperan sebagai pembeli. Guru mempersilakan anak-anak untuk mengambil alat yang sudah disediakan sesuai bagian mereka. (Guru memerintahkan anak yang berperan sebagai pedagang untuk menempati tempat yang telah disediakan, dan guru memerintahkan bagi anak yang berperan sebagai pembeli untuk mengambil tas dan uang mainan yang telah disediakan). Guru menjelaskan tugas dari masing-masing kelompok, memberi contoh pada setiap apa yang di mainkan per kelompok. Setelah anak siap dengan peralatan masing-masing, guru menjelaskan tugas dari pedagang, yaitu dengan menjajakan barang dagangannya untuk menarik para pembeli, guru mencontohkan cara menjajakan barang dagangannya. Kemudian menjelaskan tugas dari pembeli, yaitu membeli barang yang dijual oleh pedagang kemudian membayarnya dengan uang mainan yang telah di sediakan, guru mencontohkan cara membeli yang benar. Guru menjelaskan aturan dalam bermain. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya.

c. Observasi

Penerapan Metode Bermain Peran Mikro

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran, demikian juga dengan observasi pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain peran mikro. Observasi ini dilakukan oleh guru sejawat, disini peneliti memilih observator dari pengelola Kelompok Bermain Khairiah.

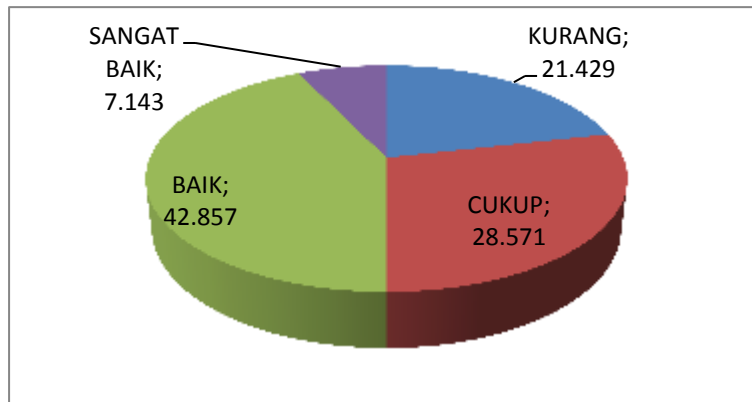
Pada siklus I ini, sebagian besar siswa masih kurang mampu untuk memahami aturan sederhana dalam bermain peran, akibatnya anak masih sering memaksakan kehendaknya pada teman. Contoh kejadiannya adalah siswa telah dibagi kelompok dengan mengambil kartu yang berbeda warna dengan ketentuan masing-masing, akan tetapi beberapa belum faham terhadap aturan tersebut. Ada yang kebagian menjadi penjual, akan tetapi tidak mau. Setelah dibujuk juga masih tidak mau, akhirnya peran diganti menjadi pembeli. Setelah permainan mulai berjalan sesuai dengan peran masing-masing, dan nampaknya mulai enjoy dengan permainan, siswa itu kemudian minta peran menjadi penjual. Karena hal diatas, sering menimbulkan terjadinya permasalahan diantara siswa, diantaranya saling rebutan dan ujung-ujungnya adalah salah satunya marah dan melakukan tindakan seperti berkacak pinggang, teriak, melotot, dan perilaku sejenisnya sebagai ungkapan dari kemarahan tersebut.

Dalam mengkondisikan siswa untuk melakukan permainan di ruangan masih ada kendala, diantaranya ruang kelas satu dengan yang lain sudah dibatasi dengan tembok namun belum ada pintu, oleh karena itu sering mengganggu konsentrasi kelas lain bahkan menarik minat siswa di kelas lain.

Kemampuan Penyesuaian Diri Siswa

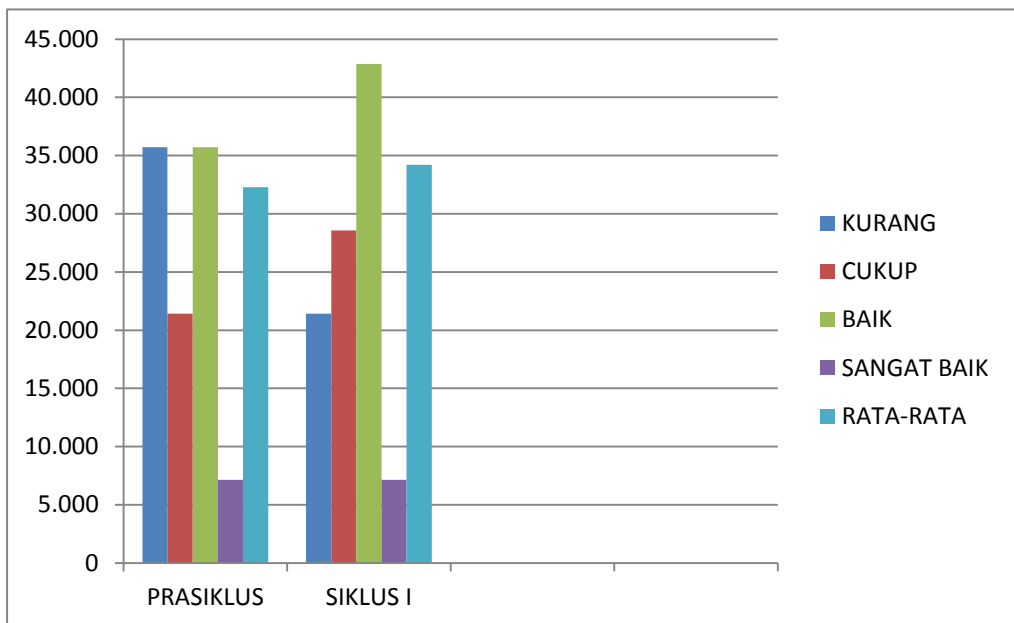
Pada siklus 1 ini, data yang diperoleh melalui observasi checklist tentang tingkat kemampuan penyesuaian diri siswa setelah dilakukan penerapan metode bermain peran mikro. Pada siklus I di peroleh data dari 14 siswa hanya 3 siswa (21,429%) yang memiliki kemampuan penyesuaian diri kurang, 4 siswa (28,571%) yang memiliki kemampuan penyesuaian diri cukup, 6 siswa (42,857%) yang memiliki kemampuan penyesuaian diri baik, dan 1 siswa (7,143%) yang memiliki kemampuan penyesuaian diri sangat baik, kemudian diperoleh rata-rata skor 34,214. Berdasarkan data yang diperoleh dalam siklus I dapat dilihat adanya peningkatan jumlah siswa yang memiliki tingkat penyesuaian diri baik dan berkurangnya jumlah siswa yang memiliki kemampuan penyesuaian diri kurang.

Berikut gambar diagram prosentase tingkat kemampuan penyesuaian diri siswa pada siklus I.



Gambar 2 Prosentase Tingkat Kemampuan Penyesuaian Diri Siswa pada Siklus I

Kemudian, berikut ini diagram perbandingan tingkat kemampuan penyesuaian diri siswa dari prasiklus hingga siklus I.



Gambar 3 Diagram Perbandingan Tingkat Kemampuan Penyesuaian Diri Siswa

Berdasarkan diagram diatas, telah terjadi peningkatan prosentase pada tingkat kemampuan penyesuaian diri siswa yang baik, hal ini berarti bahwa siswa yang kemampuannya kurang dalam menyesuaikan diri, beberapa telah dapat ditingkatkan melalui metode bermain peran mikro ini. Demikian juga dengan rata-rata kemampuan penyesuaian diri juga mengalami peningkatan. Namun, meskipun demikian masih ada beberapa siswa yang masih kurang kemampuan penyesuaian dirinya, oleh karena itu masih akan dilakukannya tindakan lagi pada siklus II.

d. Refleksi dan Rencana Tindak Lanjut

Peneliti merefleksi seluruh kegiatan yang telah dilaksanakan pada siklus I ini. Pada umumnya pembelajaran pada siklus I ini telah menggunakan metode bermain peran telah memberikan peningkatan terhadap tingkat kemampuan penyesuaian diri siswa. Karena tujuan dari metode bermain peran ini adalah untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa yang kurang. Hal ini dapat dilihat dari dimana siswa yang awalnya pada tingkat kurang, kemudian mulai naik pada tingkat baik. Nilai rata-rata skor juga bertambah, jika pada prasiklus rata-rata skornya 32,286 kemudian pada siklus I bertambah menjadi 34,214. Karena masih ada beberapa siswa yang kemampuan menyesuaikan dirinya belum meningkat, sehingga penelitian ini dilanjutkan pada siklus II.

Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Tahap ini peneliti menyusun semua persiapan untuk pelaksanaan proses pembelajaran yaitu pembuatan RPPH dan menentukan tema yang akan digunakan. Siklus kedua ini peneliti akan menggunakan tema pekerjaan dengan sub tema pekerjaan orang tuaku (petani). Peneliti akan mengajak anak untuk bermain peran mikro tentang aktivitas petani yaitu melakukan kegiatan disawah. Adapun media atau alat dan bahan yang akan digunakan adalah mainan cangkul, sabit, caping, padi-padian. Metode yang akan digunakan adalah metode bermain peran, percakapan, demonstrasi, unjuk kerja. Waktu yang digunakan mulai dari pukul 7.30 wib sampai dengan 10.30 wib.

b. Pelaksanaan Tindakan

Guru menanyakan tentang tugas petani dan kehidupan di pedesaan, kemudian mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan (padi-padian, sayur-sayuran, peralatan sawah, caping dari kertas). Guru membagi anak menjadi 2 kelompok, yang mana pembagian kelompok berdasarkan jenis kelamin. Kelompok 1 (laki-laki), berperan sebagai petani yang bertugas menyiapkan lahan untuk ditanami padi seperti:

mencangkul, memotong rumput liar, dll. Kelompok 2 (perempuan), berperan sebagai petani yang bertugas menanam padi. Guru mempersilahkan anak-anak untuk mengambil alat yang sudah disediakan sesuai bagian mereka. (Guru memerintahkan anak laki-laki untuk mengambil peralatan-peralatan sawah yang telah disediakan, kemudian memerintahkan anak perempuan untuk mengambil dan membagi sama rata bibit padi yang akan ditanam). Kemudian guru menjelaskan tugas dari masing-masing kelompok, memberi contoh pada setiap apa yang dimainkan per kelompok. Setelah anak siap dengan peralatan masing-masing, guru menjelaskan tugas dari masing-masing peran.

c. Observasi

Penerapan Metode Bermain Peran Mikro

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran, demikian juga dengan observasi pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain peran mikro. Observasi ini dilakukan oleh guru sejawat, disini peneliti memilih observator dari pengelola Kelompok Bermain Khairiah.

Pada siklus II ini, peneliti membagi kelompok laki-laki dan perempuan. Peneliti sengaja memberikan peran pada siswa laki-laki yang lebih aktif motorik kasarnya untuk mencangkul, memotong rumput dengan peralatan pertaniannya. Sedangkan siswa perempuan yang menanam padinya, yang membutuhkan ketlatenan dan kesabaran.

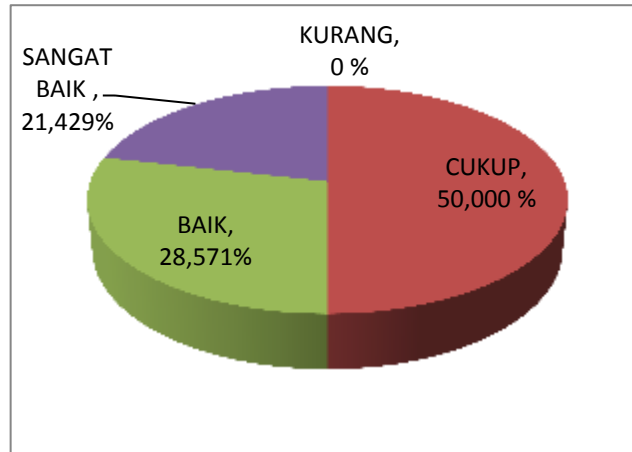
Dalam siklus ini siswa sudah mulai terkondisikan. Akan tetapi kendalanya ada pada peralatan pertanian, jumlah peralatan yang ada tidak sesuai dengan jumlah siswa, sehingga siswa memakai peralatan seadanya untuk mempraktikkan seperti pak tani yang sedang mencangkul.

Meskipun demikian, anak-anak dengan imajinasinya sendiri-sendiri mereka dengan asyiknya memainkan peralatan yang seadanya itu seolah-olah mereka mencangkul, memotong rumput, dll. Begitu juga dengan siswa perempuan, yang dengan asyiknya sambil bercakap-cakap dengan teman mereka sambil meletakkan padi-padian sesuai dengan kotak lantai yang ada.

Kemampuan Penyesuaian Diri Siswa

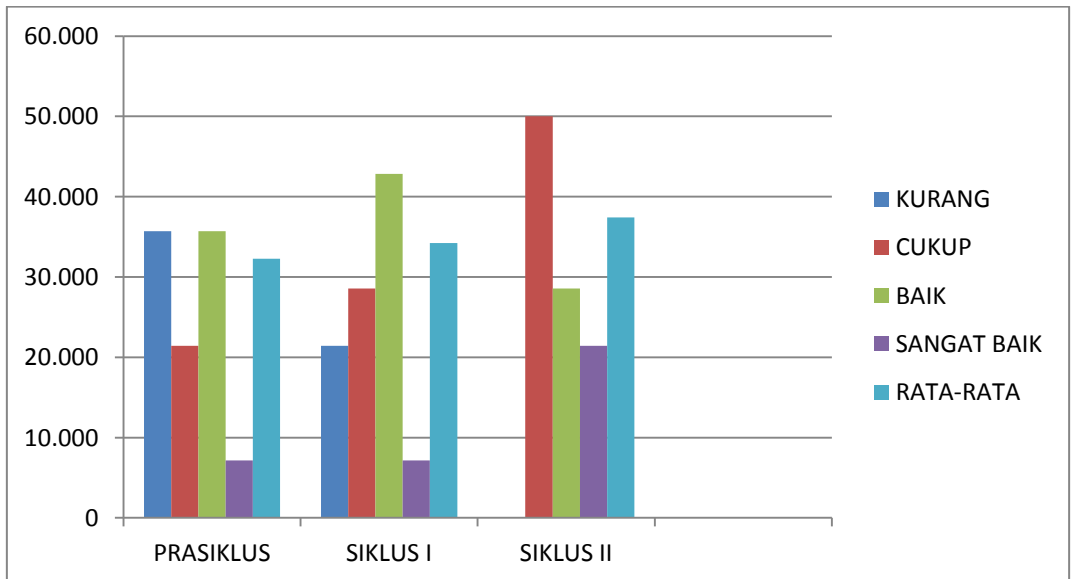
Pada siklus II ini, data yang diperoleh melalui observasi checklist tentang tingkat kemampuan penyesuaian diri siswa setelah dilakukan penerapan metode bermain peran. Pada siklus II ini telah menunjukkan banyak peningkatan, dapat dilihat dari 14 siswa (0%) yang memiliki kemampuan penyesuaian diri kurang, 7 siswa (50%) yang memiliki kemampuan penyesuaian diri cukup, 4 siswa (28,571%) yang memiliki kemampuan

penyesuaian diri baik, dan 3 siswa (21,429%) yang memiliki kemampuan penyesuaian diri sangat baik, kemudian diperoleh rata-rata skor 37,429. Berdasarkan data yang diperoleh dalam siklus II dapat dilihat adanya peningkatan yang signifikan, hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang memiliki tingkat penyesuaian kurang kini telah meningkat pada tingkat penyesuaian cukup. Berikut gambar diagram prosentase tingkat kemampuan penyesuaian diri siswa pada siklus II.



Gambar 4 Prosentase Tingkat Kemampuan Penyesuaian Diri Siswa pada Siklus II

Kemudian, berikut ini diagram perbandingan tingkat kemampuan penyesuaian diri siswa dari prasiklus hingga siklus II.



Gambar 5 Diagram Perbandingan Tingkat Kemampuan Penyesuaian Diri Siswa

Berdasarkan diagram diatas, telah terjadi peningkatan prosentase yang signifikan pada tingkat kemampuan penyesuaian diri siswa yang kurang, menjadi tingkat yang cukup. Hal ini berarti bahwa siswa yang kemampuannya kurang dalam menyesuaikan diri, sebagian besar telah dapat ditingkatkan melalui metode bermain peran mikro ini. Demikian juga dengan rata-rata kemampuan penyesuaian diri juga mengalami peningkatan.

d. Refleksi dan Rencana Tindak Lanjut

Hasil data yang diperoleh pada siklus II ini menunjukkan pada meningkatnya kemampuan penyesuaian diri siswa. Pada siklus II siswa yang awalnya tingkat kemampuan penyesuaian dirinya kurang, kini telah meningkat menjadi tingkat kemampuan penyesuaian diri yang cukup, sehingga prosentase pada tingkat kemampuan penyesuaian diri yang kurang menunjukkan 0%.

Pada pelaksanaan siklus II ini kendala yang dialami adalah peralatan peran sebuah profesi yang kurang dengan jumlah siswa, kemudian ada beberapa yang sekali pakai sudah mengalami kerusakan. Pada siklus II ini siswa sudah lebih bisa terkondisikan daripada siklus pertama. Sebagian besar siswa sudah terlihat enjoy dan terbiasa bermain dengan semua teman dikelas, meliputi: bercanda, bercakap-cakap, sampai main bersama, jika sebelumnya masih ada beberapa siswa yang hanya mau bermain dengan salah satu teman saja. Hal ini sudah menunjukkan adanya peningkatan dalam penyesuaian diri siswa.

Selain dengan proses pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran mikro ini, siswa kini telah terbiasa melakukannya sendiri diluar pembelajaran. Artinya, siswa kini pada waktu istirahat mereka sering bermain bersama seperti jual beli, guru-guruan, tukang kayu, polisi-polisian dan masih banyak lagi peran yang dimainkan anak pada waktu istirahat. Dalam hal ini imajinasi siswa telah tersalurkan dengan bermain peran ini, selain itu kemampuan yang lain serta sikap positif juga ikut ditingkatkan melalui bermain peran mikro ini, diantaranya: sikap percaya diri, komunikasi dan interaksi antar sesama teman, rasa empati terhadap teman, dan juga kedisiplinan.

Berdasarkan hasil dari prasiklus, siklus I, siklus II, penelitian ini berakhir pada siklus II. Hasil penelitian terangkum dalam tabel sebagai berikut:

Waktu Penelitian	Jumlah siswa				Rata-rata
	Kurang	Cukup	Baik	Sangat baik	
Prasiklus	5	3	5	1	32,286
Siklus I	3	4	6	1	34,214
Siklus II	0	7	4	3	37,429

Simpulan

Metode bermain peran mikro telah direncanakan kemudian dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang telah dirumuskan, bermain peran juga bisa murni dilakukan oleh siswa sendiri. Yang di dalam prosesnya berisikan sebuah stimulus untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Penerapan metode bermain peran mikro dapat meingkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa dengan lingkungan di Kelompok Bermain Khairiah Jimbe Jenangan Ponorogo.

Daftar Pustaka

- Darmadi, Hamid, *Desain dan Implementasi Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Alfabeta.
- Elfanany, Burhan, 2013, *Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Araska.
- Fatimah, Enung, 2016 *Psikologi Perkembangan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hopkins, David, 2011, *Panduan Guru Penelitian Tindakan Kelas (edisi 4) terj. Achmad Fawaid* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mansur, 2009, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: pustaka pelajar.
- Salahuddin, marwan.2016. *Statistika Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Q-Media.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Ulfah, Fari, 2015. *Manajemen Paud Pengembangan Jejaring Kemitraan Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wahyuni, Sri, 2014. *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Bengkulu*:TP