

NASKAH PUBLIKASI

MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK USIA 3 - 4 TAHUN

MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN DI KELOMPOK BERMAIN

TUNAS MELATI 1 CELEP KEDAWUNG SRAGEN

TAHUN AJARAN 2011 / 2012

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat
Sarjana S-1

Pendidikan Anak Usia Dini



Disusun Oleh :

TRI MURTINI SIDISAH
A520081041

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2012




PENGESAHAN
MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK USIA 3 – 4 TAHUN
MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN DI KELOMPOK BERMAIN
TUNAS MELATI 1 CELEP KEDAWUNG SRAGEN
TAHUN AJARAN 2011 / 2012

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :


TRI MURTINI SIDISAH
A520081041


Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal, Agustus 2012
dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

DEWAN PENGUJI

1. **Dra. Surtikanti, SH, M.Pd** 
2. **Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd** 
3. **Arvati Prasetvarini, M.Pd** 

Surakarta, Agustus 2012
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Dekan 
Drs. Sofyan Anif, M.Si
NIK. 547



ABSTRAK

MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK USIA 3-4 TAHUN MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN DI KELOMPOK BERMAIN TUNAS MELATI 1 CELEP KEDAWUNG SRAGEN TAHUN AJARAN 2011 / 2012

Tri Murtini Sidisah, A520081041, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta,
2012, 133 Halaman

Tujuan penelitian ini secara umum dilaksanakan untuk meningkatkan kemandirian anak melalui kegiatan bermain peran. Secara khusus, untuk mengetahui peningkatan kemandirian anak di Kelompok Bermain Tunas Melati 1 Celep Kedawung Sragen Tahun Ajaran 2011 / 2012 melalui bermain peran. Penerima tindakan adalah semua anak usia 3-4 tahun yang berjumlah 14 anak. Pelaksana tindakan adalah peneliti, sedangkan guru bertindak sebagai kolaborator. Data dikumpulkan melalui observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Analisis data secara deskriptif kualitatif dengan model alur yang terdiri atas reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemandirian anak secara berarti dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain peran. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak yang meliputi empat deskriptor yaitu (1) jika anak tidak mencoba, (2) jika anak bisa dengan banyak bantuan, (3) jika anak bisa dengan sedikit bantuan, (4) jika anak mampu. Sebelum adanya tindakan nilai rata-rata kelas 11 dengan prosentase 34,14% setelah dilakukan tindakan pada siklus I rata-rata kelas meningkat menjadi 17 dengan prosentase 52,75%, pada siklus II rata-rata kelas menjadi 23,5 dengan prosentase 73,40% dan di akhir tindakan yaitu pada siklus III rata-rata kelas menjadi 25,7 dengan prosentase 80,35%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemandirian anak terbukti dan dapat diterima kebenarannya.

Kata Kunci : *Kemandirian Anak, Kegiatan Bermain Peran*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam perkembangan mental yang

meliputi perkembangan inteligensi, kepribadian dan tingkah laku sosial berlangsung cepat pada usia dini.

Kemandirian merupakan dorongan paling besar seorang anak. Saat mencapainya, mereka menikmati latihan dan penguasaan banyak ketrampilan, rasa tenang, konsentrasi, kerja sama, disiplin dan kepercayaan pada diri sendiri. Menurut Maria Montessori, ” inti dari kemandirian adalah kemampuan melakukan sesuatu untuk diri sendiri. Pengalaman seperti itu bukan sekedar bermain saja, namun merupakan kegiatan yang harus dilakukan anak-anak untuk tumbuh dewasa.” Pembelajaran untuk anak usia dini misalnya perawatan diri, tugas sehari-hari di rumah, di sekolah, keramahan dan sopan santun terhadap orang lain. (Al Tarani et al, 20011 : 35)

Faktor yang mempengaruhi anak untuk tidak dapat mandiri disebabkan oleh perasaan kurang percaya diri anak. Perasaan kurang percaya diri seringkali menjadi penghambat bagi anak untuk memulai permainannya atau berkumpul dengan teman-teman sebayanya. Anak menjadi canggung dan sulit membangun interaksi di dengan teman-temannya itu. Anak merasa asing dan takut di tengah-tengah keriuhan teman-temannya dalam bermain. Sehingga, anak cenderung ingin menarik diri dari pertemanan itu. Padahal, kita selalu mengharapkan anak menjadi anak yang supel bergaul, banyak temannya dan mudah beradaptasi dengan lingkungannya. Sebenarnya, masalah kurang percaya diri tidak hanya sering melanda anak-anak saja namun hampir semua orang dan semua tingkatan usia dapat mengalaminya. Dengan adanya kurang percaya diri pada seseorang saat hendak melakukan sesuatu, ini mengindikasikan bahwa ada masalah yang dimiliki orang tersebut. Terutama, perasaan kurang percaya diri yang dibawa sejak kecil.

Meningkatkan kemandirian bagi anak usia dini sangatlah penting didalam perkembangan anak dan oleh karena itu anak di kelompok bermain diharapkan memiliki kemampuan tersebut, namun untuk meningkatkan kemandirian anak sering ditemukan kendala-kendala yang menghambat pencapaiannya, kendala-kendala itu antara lain :

1. Anak merasa kurang percaya diri, takut dan malu

2. Belum ada pembelajaran yang inovatif dan guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal.

Berdasarkan temuan di lapangan, bahwa masih banyak anak yang kurang percaya diri, takut dan belum ada pembelajaran yang inovatif maka penulis melakukan metode variatif dalam pembelajaran yaitu dengan melakukan penelitian yang berjudul "Meningkatkan Kemandirian Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Peran Di Kelompok Bermain Tunas Melati 1 Celep Kedawung Sragen"

Pembatasan Masalah

Agar permasalahan ini dapat dikaji secara efektif, efisien, optimal dan terarah, maka masalah tersebut harus dibatasi. Pendekatan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini peneliti memberikan batasan masalah pada peningkatan kemandirian anak melalui bermain peran dengan menggunakan tema "Aku Anak Hebat dan Sehat" di kelompok bermain Tunas Melati 1 Celep Kedawung Sragen.

Perumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas maka diajukan rumusan masalah sebagai berikut :

Apakah melalui kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemandirian anak usia 3 – 4 tahun di Kelompok Bermain Tunas Melati 1 Celep Kedawung Sragen?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Tujuan Umum :

Untuk mengetahui kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemandirian anak.

2. Tujuan Khusus :

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan kemandirian anak usia 3-4 tahun melalui kegiatan bermain peran di kelompok bermain Tunas Melati 1 Purworejo Celep Kedawung Sragen Tahun Ajaran 2011/2012.

Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini mencakup aspek teoristik dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi Masyarakat

Sebagai ajang untuk belajar dan memperdalam tentang penelitian tindakan kelas serta mengetahui kondisi nyata di lapangan

b. Bagi Sekolah

1) Ajang inovasi pembelajaran bagi guru dilingkungan sekolah khususnya tentang pentingnya manfaat bermain untuk meningkatkan kemandirian anak.

2) Hasil dari penelitian tindakan kelas dapat direkomendasikan untuk perbaikan kurikulum pada periode berikutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat memotivasi anak didik agar seluruh aspek perkembangannya meningkat khususnya kemampuan kemandirian anak.

b. Bagi Guru

1) Guru dapat mengetahui strategi pembelajaran yang menarik dan disukai anak untuk meningkatkan kemampuan kemandirian anak

2) Dengan bermain peran dapat memberi manfaat dalam melaksanakan tindakan-tindakan awal guru dalam penanganan kemampuan kemandirian anak

LANDASAN TEORI

Kajian Teori

1. Kemampuan Kemandirian

a. Pengertian Kemandirian

Ada beberapa pengertian tentang kemandirian diantaranya yaitu menurut *Maria Montessori* (2006:76) mengungkapkan bahwa "Inti dari kemandirian adalah kemampuan melakukan sesuatu untuk diri sendiri,

Pengalaman seperti itu bukan sekedar bermain saja, namun merupakan kegiatan yang harus dilakukan anak-anak untuk tumbuh dewasa” .

Sedangkan menurut *Al Farani Widya* (2011:75) mengatakan bahwa ” Kemandirian merupakan dorongan paling besar seorang anak, saat mencapainya, mereka menikmati latihan dan penguasaan banyak ketrampilan, rasa tenang, konsentrasi, kerja sama, disiplin dan kepercayaan pada diri sendiri” sedangkan banyak sekali pelajaran hidup untuk anak usia dini di antaranya yaitu : 1) perawatan diri sendiri, 2) tugas sehari-hari di rumah, 3) keramahan dan sopan santun dan masih banyak lagi yang berhubungan dengan kemandirian anak. Contohnya seperti mengajari anak untuk mengancingkan kancing bajunya sendiri, menuang minuman ke dalam gelas tanpa tumpah, membawa barang tanpa tersandung, memakai sepatu dan melepas sepatu tanpa bantuan orang lain.

Kemandirian seseorang akan muncul bila seseorang belajar, sebaliknya kemandirian tidak akan muncul dengan sendirinya bila seseorang tidak mau belajar. Terlebih lagi kemandirian dalam belajar tidak akan muncul apabila anak tidak dibekali dengan ilmu yang cukup. Jadi seorang anak dikatakan mandiri apabila anak itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Anak dapat menemukan identitas dirinya,
- 2) Anak memiliki inisiatif dalam setiap langkahnya,
- 3) Anak membuat pertimbangan-pertimbangan dalam tindakannya,
- 4) Anak bertanggung jawab atas tindakannya, dan
- 5) Anak dapat mencukupi kebutuhan-kebutuhannya sendiri.

b. Tujuan Pengembangan Kemandirian Anak

Menurut Prasojo (2006:150) dalam bukunya yang berjudul ”Anakku Luar Biasa Jenius” berpendapat bahwa tujuan kecerdasan intra-personal adalah sebagai berikut :

- 1) Anak akan mengenal dirinya sendiri dengan baik

- 2) Anak memiliki kemandirian dalam berpikir, bertindak dan membuat keputusan. Itu artinya dia bisa menghargai pemikiran, ide dan pilihannya
- 3) Anak mampu menetapkan cita-cita, impian atau sasaran hidupnya untuk masa depan. Dengan begitu ia akan berusaha keras untuk mewujudkannya, dapat diartikan pula bahwa seseorang yang mempunyai kemandirian akan bertanggung jawab dan tidak akan tergantung kepada orang lain.

c. Indikator Kemandirian Anak

Indikator yang diharapkan dapat meningkatkan kemandirian anak berdasarkan kurikulum Peraturan Menteri Pendidikan No 58 Tahun 2009 Standar Pendidikan Anak Usia Dini antara lain :

- 1) Menunjukkan keberanian dalam mengambil keputusan
- 2) Anak mampu menemukan identitas dirinya
- 3) Anak menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan
- 4) Menunjukkan rasa percaya diri
- 5) Menjaga diri sendiri dari lingkungannya
- 6) Anak bertanggung jawab atas tindakannya
- 7) Anak dapat mencukupi kebutuhan-kebutuhannya sendiri
- 8) Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)
- 9) Bangga terhadap hasil karya sendiri.

2. Bermain Peran

a. Pengertian Bermain Peran

Kata kunci dari main peran adalah main pura-pura, menurut Sara Similanky (1990:ix) permainan ini sangat berarti untuk anak-anak, karena bermain peran dalam usia balita dapat memupuk dan mengasah kemampuan berfantasi anak, kognitif, emosi dan kemandirian anak sedang berkembang, permainan ini juga akan mengasah dan mengembangkan seluruh kemampuannya. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati sesuai dengan pilihan peran anak.

b. Jenis-jenis Main Peran

Secara umum main peran di bagi menjadi dua jenis yaitu main peran makro dan main peran mikro. Menurut pendapat Hasanah Safriyani (2011:35) yaitu :

1) Main Peran Makro

Pada main peran makro anak-anak berperan sebagai seseorang atau sesuatu. Dalam hal ini anak memainkan sendiri peran yang ingin ia mainkan, misalnya ia menggunakan pakaian ayahnya lalu memainkan gaya mirip seperti gaya ayahnya yang ia lihat sehari-hari. Main peran makro ini anak-anak bisa disebut sebagai artis.

2) Main Peran Mikro

Sementara pada main peran mikro, anak menggunakan benda-benda untuk dimainkan sesuai dengan peran yang ia bayangkan, misalnya anak menggunakan boneka, dan ia memainkan boneka itu untuk bercakap-cakap dengan boneka yang lain dan main peran mikro ini anak bisa disebut sebagai sutradara. Tanpa stimulasi dari orang dewasa, secara natural anak sudah memiliki minat untuk bermain peran.

c. Tujuan Bermain Peran Makro

Menurut Sara Similanky (1990), ketrampilan yang mendukung bermain peran atau sosio drama adalah dengan memainkan peran anak dapat berpura-pura memerankan seseorang atau sesuatu dengan meniru ekspresi, mimik muka dan perilakunya. Awalnya hanya menirukan anggota keluarganya atau bintang yang biasa dia lihat, setelah mahir anak akan memilih sendiri peran yang ingin dia mainkan dan memunculkan gaya yang bervariasi, yang berhubungan dengan peran yang di pilih.

d. Manfaat Metode Bermain Peran

Menurut Safriyani (2011:48) manfaat bermain peran adalah sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan kemandirian anak untuk mengaktualisasikan diri dengan menggunakan kemampuan keberanian secara ekspresif, berani

bertindak, menyatakan pendapat, menyatakan perasaan, menyatakan keinginan dan kebutuhannya.

- 2) Meningkatkan keberanian anak untuk memilih mainan apa yang harus dilakukan oleh diri sendiri dan anak lain.
- 3) Meningkatkan keberanian anak untuk mengadakan hubungan sosial yang menyenangkan
- 4) Dengan seringnya anak mendapatkan kesempatan untuk bermain peran, mengemukakan pendapat, perasaannya, dan keinginannya maka hal ini akan semakin meningkatkan anak membangun jati dirinya.
- 5) Dengan seringnya kegiatan bermain peran diadakan, semakin meningkat pula kemampuan kemandirian yang didapat oleh anak sesuai dengan harapan, tujuan dan tema yang ditetapkan guru.

e. Kelebihan dan kelemahan Metode Bermain Peran

Menurut Safriyani (2011:56) terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam metode bermain peran antara lain yaitu :

- 1) Kelebihan metode bermain peran
 - a) Melibatkan anak secara aktif dalam pembelajaran yang dibangunnya sendiri.
 - b) Anak memperoleh umpan balik yang cepat/segera
 - c) Memungkinkan anak mempraktekkan ketrampilan peningkatan kemampuan kemandirian.
 - d) Sangat menarik minat dan antusias anak.
 - e) Mendukung anak untuk berfikir kritis dan analisis.
 - f) Membuat guru dapat mengajar pada ruang lingkup yang luas dalam mengoptimalkan kemampuan banyak anak pada waktu yang bersamaan.
 - g) Menciptakan percobaan hasil situasi kehidupan dengan model lingkungan yang nyata.
- 2) Kelemahan metode bermain peran :
 - a) Perlu dibangun imajinasi yang sama antara guru dan anak, dan hal ini tidak mudah.

- b) Sulit menghadirkan elemen situasi penting seperti yang sebenarnya, misalnya air terjun, gunung, ributnya suara kemacetan lalu lintas dan belum ada miniatur penggantinya.
- c) Jalan cerita yang berlangsung singkat, sehingga adegan demi adegan dapat terpotong-potong hingga tidak menampakkan suatu alur jalan cerita yang utuh.

Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian tentang kemampuan kemandirian telah banyak dilakukan oleh peneliti lain. Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian awal yang relevan sebagai telaah pustaka dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian Eko Purnomo (2005) yang berjudul "Meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jawa Krama siswa melalui bermain peran" pada siswa kelas IIB SMP Negeri 21 Semarang tahun ajaran 2004 / 2005 dengan hasil penelitian : Keterampilan berbicara bahasa Jawa Krama siswa kelas IB SMP Negeri 21 Semarang meningkat setelah diterapkannya metode bermain peran.
2. Penelitian Lilis Sulistyowati (2011) yang berjudul " Meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak melalui bermain peran" di kelompok bermain Kartini Sragen tahun ajaran 2011 / 2012 dengan hasil penelitian : Kemampuan bersosialisasi anak di kelompok bermain Kartini Sragen meningkat setelah diterapkannya metode bermain peran.
3. Penelitian Nia Andriani (2009) yang berjudul "Integrasi outdoor learning dan indoor learning dalam meningkatkan kemandirian anak kelompok A di TK" dengan hasil penelitian : Integrasi outdoor learning dan indoor learning dapat meningkatkan kemandirian anak pada kelompok A di Taman Kanak-kanak.

Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran merupakan argumentasi-argumentasi yang rasional terhadap teori-teori yang digunakan untuk menjawab masalah. Oleh karena itu penelitian dituntut untuk membuat penalaran yang menggunakan logika dedutif untuk sampai pada kesimpulan jawaban sementara masalahnya.

Kemandirian anak dalam arti mampu mencukupi sendiri, mengerjakan sendiri, memecahkan masalah sendiri, berinisiatif, percaya diri, dan mampu

mengambil keputusan untuk memilih sesuatu yang di mungkinkan akan mempengaruhi pencapaian prestasi belajar. Dengan kata lain apabila seorang anak memiliki kemandirian yang baik, maka pencapaian hasil belajarnya juga akan baik.

Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan suatu jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji terlebih dahulu secara empiris. Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pemikiran tersebut dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut :

Melalui kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kemandirian pada anak usia 3 - 4 tahun di Kelompok Bermain Tunas Melati 1 Purworejo Cepel Kedawung Sragen.

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di Kelompok Bermain Tunas Melati 1 Purworejo Cepel Kedawung Sragen tahun ajaran 2011 / 2012.

2. Waktu Penelitian

Penelitian akan dilakukan dalam beberapa siklus pada waktu semester genap tahun ajaran 2011/2012.

B. Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

C. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan dalam 3 siklus. Siklus yang digunakan dalam penelitian ini adalah suatu siklus yang terdiri dari perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observasi) dan refleksi (reflecting).

D. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer berasal dari nilai atau hasil belajar siswa, sedangkan data sekunder dihasilkan dari pengamatan yang dilakukan oleh teman sejawat.

E. Subyek Penelitian

Subyek peneliti ini adalah anak usia 3-4 tahun kelompok bermain Tunas Melati 1 Purworejo Cepel Kedawung Sragen Tahun Ajaran 2011 / 2012 sebagai subyek yang diteliti dan diamati berjumlah 14 anak terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

F. Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu kegiatan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan dapat diolah menjadi suatu data yang dapat disajikan sesuai dengan masalah yang dihadapi dalam penelitian ini. Adapun metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Observasi langsung ini dilakukan pada anak kelompok bermain kelompok bermain Tunas Melati 1 Purworejo Cepel Kedawung Sragen Tahun Ajaran 2011/2012. Dalam menggunakan metode ini akan lebih efektif jika dilengkapi dengan format atau blangko pengamatan yang berisikan item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi.

2. Metode Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah beberapa catatan yang diperoleh peneliti mengenai hasil pengamatan pada saat penelitian untuk mendapatkan data yang detail, sehingga proses penelitian berjalan secara efektif dan efisien dalam setiap tindakan-tindakan pada saat proses pembelajaran. Jadi catatan lapangan dalam penelitian ini digunakan untuk merangkum perubahan-perubahan dalam proses pembelajaran yang tidak terdapat dalam pedoman observasi, sehingga catatan lapangan hanya sebagai pelengkap data.

3. Metode Dokumentasi

Dalam penelitian ini mengumpulkan dokumen-dokumen yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dokumen-dokumen itu diantaranya adalah catatan, identitas anak, riwayat serta latar belakang orang tuanya, traskrip buku, majalah, agenda dan foto ataupun hasil rekaman proses tindakan kelas sehingga dapat ditarik kesimpulannya. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data dari hasil observasi dan wawancara sehingga menambah kevalidan data. Jenis data yang diambil : data anak, tabel pengamatan, dan hasil catatan lapangan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembahasan

Sebelum dilaksanakan penelitian siklus I, peneliti terlebih dahulu melakukan survei awal untuk mengetahui kondisi sesungguhnya dilapangan serta sebagai pertimbangan untuk melakukan tindakan. Berdasarkan hasil survey peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran maupun kemampuan kemandirian anak di kelompok usia 3-4 tahun Kelompok Bermain Tunas Melati 1 masih tergolong rendah. Peneliti kemudian berkolaborasi dengan guru untuk mengatasi masalah tersebut dengan menerapkan suatu metode yaitu bermain peran untuk meningkatkan kemampuan kemandirian anak.

Hasil observasi kemampuan kemandirian sudah menunjukkan peningkatan, adanya peningkatan yaitu dari sebelum tindakan 34,14% menjadi 52,75% pada siklus I. Pada siklus II sudah ada peningkatan kemampuan kemandirian anak tetapi belum menghasilkan kemampuan yang maksimal dan memuaskan. Prosentase rata-rata kemampuan kemandirian anak kelompok usia 3-4 tahun pada siklus I 52,75%, pada siklus II meningkat menjadi 73,40%.

Dapat diketahui bahwa kemampuan kemandirian anak didik sebelum tindakan sampai siklus III menunjukkan peningkatan. Sebelumnya tindakan 34,14%, siklus I mencapai 52,75%. Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti dan guru sebagai kolaborator dapat diketahui bahwa penggunaan metode

bermain peran dalam pembelajaran yang benar dan tepat dapat mempengaruhi hasil pembelajaran yang sesuai tujuan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui beberapa tindakan dari siklus I, II, dan III serta dari hasil seluruh pembahasan dan analisis yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kemandirian pada anak usia 3-4 tahun. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan rata-rata prosentase kemampuan kemandirian dari sebelum tindakan sampai pada siklus III yakni pada saat sebelum tindakan 34,14%, siklus I mencapai 52,75%, siklus II mencapai 73,40%, dan pada siklus III mencapai 80,35%.
2. Penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kemandirian anak. Hal ini karena metode bermain peran memainkan suatu cerita yang sudah dikenal anak dalam kehidupan sehari-hari serta anak-anak langsung belajar berinteraksi dengan orang lain sehingga anak lebih mudah menyerap pembelajaran.

Saran

1. Kepada kepala sekolah
Kepala sekolah hendaknya mengupayakan berbagai cara untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran yang menyeluruh bagi anak didik tidak terbatas pada pembelajaran akademik tetapi juga kemampuan yang lain termasuk kemampuan kemandirian.
2. Bagi Guru
 - a. Bagi guru, khususnya guru kelompok bermain hendaknya mempertimbangkan untuk menggunakan metode pembelajaran dengan permainan bermain peran.

- b. Bagi peneliti lain disarankan agar mengadakan penelitian berikutnya dengan teknik lain demi mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui pembelajaran serta menambah khasanah ilmu pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Andrianto, Tuhana Taufiq. 2006. *Mengembangkan Karakter Sukses Anak di Era Cyber*, Jakarta: Ar – ruzz Media
- Dani, Xaveri. 2008. *Anakku Hebat*. Jakarta: ANDROMEDA
- Eko Purnomo. 2005. Meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Jawa Kromo dengan metode bermain peran.
Diakses dari [http://www.masecho.com/search/pengaruh bermain peran pada tgl 11 Nopember 2011 pukul 14.00 WIB](http://www.masecho.com/search/pengaruh%20bermain%20peran%20pada%20tgl%2011%20Nopember%202011%20pukul%2014.00%20WIB)
- Erikson 1963. Definisi Main Peran Mikro dan Makro kerja sama Dit. PADU, Ditjen PLSP, Depdiknas Sekolah Al Falah, Jakarta Timur dan CCCRT 2004.
- Erweniati, Widya. Al Farani. 2007. *Membesarkan anak hebat dengan metode Montessori*, Surakarta: Gramedia
- Fadhli, Aulia. 2006. *Cerdaskan Otak Anak di Usia Emas (0 – 5 tahun)*, Jakarta: Pustaka Anggrek
- Hasanah Safriyani, Psi dkk. 2011. *99 Ide Kegiatan Main Peran untuk Anak Usia 0 – 4 Tahun*. Jogja: Bentara Cipta Prima
- Hurlock (1991). *Perkembangan Anak*. Jilid I Edisi ke – 6 Jakarta: Penerbit Erlangga
- Johana Rosalina K.M.A 2011. *Ayo Bermain Peran*. Diakses dari www.LINK.PDF.com pada tanggal 6 Nopember 2011 pukul 21.30 WIB
- Kak Seto, Izzaty, Musfiroh, Eva dkk 2008, *Character Building: Bagaimana Mendidik Anak Berkarakter?* Yogyakarta: Tiara Wacana
- Lilis Sulistyowati 2011, *Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi Anak Melalui Bermain Peran di Kelompok Bermain Kartini Sragen*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Unifersitas Muhammadiyah Surakarta: 16 Nopember 2011, 10.00 WIB

- Nugraha, Ali. Dkk. 2004. Metode Pengembangan Sosial Emosional. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tedjasaputra, Mayke. 2001. Bermain, Mainan dan Permainan. Jakarta: PT Grasindo
- Montessori, Maria. 2006. Kemandirian Anak Usia Dini. Jakarta: PT Elex Media Kompasindo Kompas Gramedia Building
- Lexy, Moeloeng. 2002. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Rosdakarya
- Fauzil Adhim, M. 2010. POSITIF PARENTING: Karakter Positif pada Anak Anda . Jakarta: PT Mizan Pustaka
- Muhibin, S (1999). Psikologi Belajar. Ciputat: Logos Wacana Ilmu
- Patmonodewo, S. 1995. Buku Ajar Pendidikan Pra Sekolah. Jakarta: Depdikbud
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional no.58 Tahun 2009. Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini
- Similanky, Sara. 1990. Mengasah Kepercayaan Diri dan Kerja Sama, Jogja: Bentara Cipta Prima
- Susanto, Ahmad. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dalam Berbagai Apeknya. Edisi Pertama, Cetakan ke-1. Jakarta: Kencana
- Syamsyi, Hasan. 1998. Cara Jitu Mendidik Anak Sholeh dan Unggul di Sekolah, Jakarta: Darul Qalam, DAMASKUS
- Suminaring Prasojo, Suminaring. 2007. Anakku Luas Biasa Jenius. Jakarta: Pustaka Widyatama
- Susanto, Ahmad. 2011. Perkembangan Anak Usia Duni : Pengantar Dalam Berbagai Apeknya. Edisi Pertama, Cetakan ke-1. Jakarta: Kencana
- Wijayatingsih, Trifina. 2007. Bantu aku melakukannya sendiri. Surakarta: Kreasi Wacana