

C22. Baik Nilawati Astini

by Baik Nilawati Astini

Submission date: 03-Feb-2023 10:34PM (UTC-0600)

Submission ID: 2006016940

File name: C22_PENGEMBANGAN_METODE_BERMAIN_NON_Akre.pdf (191.39K)

Word count: 1803

Character count: 11288

**PENGEMBANGAN METODE BERMAIN PERAN MIKRO MENGGUNAKAN
WAYANG UNTUK MENINGKATKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6
TAHUN DI LINGKUNGAN LENDANG BEDURIK KELURAHAN SEKARTEJA
TAHUN 2020**

Ainunnisa'ul Husna, Baik Nilawati Astini, Fahrudin, I Made Suwasa Astawa
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram
e-mail: ainunnisaa2@gmail.com

Received: 15 September 2020; **Accepted:** 20 September 2020; **Published:** 30 September 2020

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini ialah mengembangkan metode bermain peran mikro menggunakan wayang yang dapat meningkatkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di Lingkungan Lendang Bedurik Kelurahan Sekarteja tahun 2020. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan mengacu pada pendapat Borg & Gall. Subjek penelitian ialah anak usia 5-6 tahun di Lingkungan Lendang Bedurik Kelurahan Sekarteja. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi, dokumentasi, dan FGD (*Focus Group Discussion*). Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian menggunakan tiga tahap pengembangan dengan enam kali pertemuan. Setiap tahap terjadi peningkatan dengan cara memodifikasi alat dan bahan, langkah-langkah main, serta aturan main. Hasil yang diperoleh pada tahap pengembangan I (pertemuan I) memperoleh nilai persentase sebesar (41,45%). terjadi peningkatan di tahap I (pertemuan II) sebesar (46%), pada tahap pengembangan II (pertemuan III) meningkat lagi mencapai (50,16%), pada tahap pengembangan II (pertemuan IV) sebesar (69,8%), di tahap pengembangan III (pertemuan V) sebesar (81,68%), tahap pengembangan III (pertemuan VI atau terakhir) sebesar (86,06%).

Kata Kunci: Bermain Peran mikro, wayang, sosial emosional

PENDAHULUAN

Perkembangan sosial emosional adalah perkembangan kemampuan tingkah laku anak, kemampuan untuk menjalin interaksi sosial dengan orang dewasa maupun teman sebaya, bekerjasama, serta proses penyesuaian diri terhadap lingkungannya agar ia dapat diterima dalam masyarakat yang dapat menimbulkan perasaan sedih, senang, marah, gembira dan perasaan lainnya. Upaya yang dilakukan untuk memperoleh perasaan tersebut yaitu dengan cara belajar melalui bermain. Hal ini dikarenakan dunia anak adalah dunia bermain. Namun pada kenyataannya, anak zaman sekarang lebih senang bermain dengan *smartphone* yang diberikan oleh orang tua mereka daripada bermain di luar bersama teman-temannya, menyebabkan anak menjadi kurang berinteraksi dengan orang lain sehingga sosial emosionalnya masih rendah. Hal ini juga disebabkan oleh kurangnya pengawasan dari orangtua. Untuk itu, peneliti memperkenalkan sebuah metode bermain peran mikro menggunakan wayang yang menarik dan dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak khususnya perkembangan sosial emosional. Permainan ini dilakukan dengan cara berkelompok dalam memainkan wayangnya (sebagai dalang) sehingga membutuhkan kerjasama dan kekompakan anak dalam bercerita.

Pada penelitian ini, peneliti berinisiatif untuk memodifikasi alat dan bahan, langkah main, dan aturan main agar menarik, cocok, aman dan nyaman ketika digunakan oleh anak usia dini sehingga dapat menstimulasi perkembangan sosial emosional. Oleh sebab itu dalam penelitian

ini, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Metode Bermain Peran Mikro Menggunakan Wayang Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Lingkungan Lendang Bedurik Kelurahan Sekarteja Tahun 2020”.

METODE

Jenis penelitian ini ialah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan menurut Borg and Gall (dalam Setyosari, 2016: 27) ialah proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Menurut Borg and Gall (Tim Puslitjaknov, 2008: 10), dasar dari penelitian ini ialah menggunakan 10 langkah-langkah penelitian pengembangan, namun disederhanakan menjadi empat langkah penelitian, antara lain : (1) Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan. (2) Desain produk awal. (3) Revisi produk, yakni dilakukan melalui kegiatan *Focus Discussion Group* (FGD) secara online melalui aplikasi *zoom* untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari produk yang akan dikembangkan oleh peneliti seperti revisi alat, langkah-langkah main dan aturan main dengan cara memasukkan saran-saran yang mendukung penelitian. (4) Uji coba lapangan skala kecil yang dilakukan di Lingkungan Lendang Bedurik Kelurahan Sekarteja dengan sasaran anak usia 5-6 tahun. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan observasi, dokumentasi dan *Focus Group Discussion* (FGD) online.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada 6 orang anak usia 5-6 tahun di Lingkungan Lendang Bedurik Kelurahan Sekarteja, didapatkan hasil bahwa dari pengembangan I (pertemuan I) sampai dengan tahap pengembangan III (pertemuan VI/akhir). Alat permainan untuk bermain peran mikro yang berupa wayang mengalami peningkatan setelah dimodifikasi dari bentuk awal menggunakan tongkol jagung, kulit jagung kering, rambut jagung, stik es krim dan benang sebagai penyambung. Kekurangan dari alat permainan tersebut adalah selama dua kali pertemuan benang yang sebagai pengikat tangan wayang selalu putus. Hal ini dikarenakan benang yang digunakan terlalu tipis, sehingga pada saat anak menggerakkan tangan wayang ada beberapa wayang yang bagian lengannya putus. Setelah dimodifikasi dan diujicobakan, alat permainan tersebut menjadi alat permainan yang menarik dan nyaman apabila digunakan oleh anak. Dikarenakan kulit jagung kering sebagai pakaian sudah diberi warna dengan berbagai macam warna agar lebih menarik, untuk kepala wayang di buat lebih banyak agar anak mudah memilih peran yang diinginkan dan tidak rebutan lagi, kemudian untuk benang biasa di ganti menggunakan benang layangan yang lebih kuat dan tebal, serta menambahkan properti lain seperti hewan agar cerita lebih berkembang dan menarik untuk anak. Tujuan dari alat permainan tersebut adalah untuk memudahkan anak untuk bermain, memberikan rasa aman dan nyaman, serta menarik minat anak untuk memainkannya.



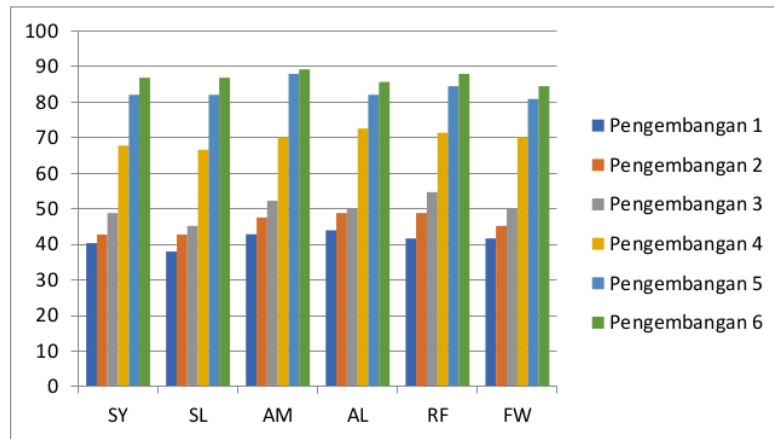
Gambar 1. Produk Akhir Pengembangan

Selain itu langkah-langkah bermain peran mikro menggunakan wayang juga mengalami pengembangan setelah diujicobakan melalui kegiatan FGD (*Focus Group Discussion*) online antara lain: : (1) Guru menyiapkan RPPH alat, media dan aturan yang akan digunakan dalam bermain peran. (2) Guru menerangkan cara bermain peran yang sederhana.(3) Guru memberi contoh sederhana. (4) Guru menetapkan tema dan peranan yang mereka harus mainkan. (5) Guru membagi anak secara berkelompok, tiap kelompok terdiri dari tiga orang anak. (6) Guru memberikan kebebasan bagi tiap kelompok untuk memilih peran yang disukainya. (7) Anak bermain peran dengan duduk dibalik tirai, kemudian sambil berdialog dan menggerakkan wayang. Anak yang tidak bermain berada di depan tirai (sebagai penonton).

Aturan main yang digunakan sebagai berikut: (1) Anak bermain peran mikro menggunakan wayang di balik tirai bersama kelompoknya masing-masing hingga selesai, (2) Anak yang sebagai penonton menyimak pertunjukan wayang teman yang sedang bermain, dan (3) Anak mampu menyelesaikan permainan.

Peningkatan perkembangan sosial emosional anak dari tahap pengembangan I (pertemuan I) sampai tahap pengembangan III (pertemuan VI/akhir) dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

Grafik 1. Rekapitulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak



Penelitian ini dilakukan di Lingkungan Lendang Bedurik Kelurahan Sekarteja dengan melibatkan 6 orang anak yang berusia 5-6 tahun. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak melalui kegiatan bermain peran mikro menggunakan wayang yang dilakukan selama tiga tahap pengembangan dengan enam kali pertemuan. Setiap tahapan terjadi peningkatan persentase. Pada tahap pengembangan I (pertemuan I) dengan persentase sebesar (41,45%), terjadi peningkatan di tahap I (pertemuan II) sebesar (46%), pada tahap pengembangan II (pertemuan III) meningkat lagi mencapai (50,16%), pada tahap pengembangan II (pertemuan IV) sebesar (69,8%), di tahap pengembangan III (pertemuan V) sebesar (81,68%), tahap pengembangan III (pertemuan VI atau terakhir) sebesar (86,06%). Setiap tahapan memiliki peningkatan, hal ini disebabkan karena setiap tahapan selalu mengalami perubahan baik dalam segi alat dan bahan, langkah main, dan aturan main yang bertujuan untuk memudahkan anak dalam bermain peran mikro menggunakan wayang sehingga menarik untuk dimainkan serta aman dan nyaman ketika digunakan untuk anak usia 5-6 tahun.

Penelitian ini diperkuat oleh pendapat Hurlock (1978:320) menyatakan bahwa “Bermain” (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pemaparan yang peneliti paparkan di atas, maka adapun kesimpulan yang dapat diambil, antara lain:

1. Alat dan Bahan Permainan

Alat yang digunakan dalam bermain peran mikro menggunakan wayang ini terbuat dari bahan-bahan dari tongkol jagung sebagai kepala, badan dan kaki, kulit jagung kering yang diwarnai dengan berbagai macam warna sebagai pakaian, rambut jagung sebagai rambut, stik es krim sebagai lengan dan tangan serta bambu tipis panjang yang sudah dihaluskan (tusuk sate) sebagai pegangan untuk menggerakkan tangan wayang, benang layangan sebagai pengikat. Dengan menggunakan alat-alat cutter, gunting, paku, dan lem tembak. Kemudian semuanya itu di bentuk seperti orang-orangan baik itu laki-laki maupun perempuan. Kemudian ditambahkan properti lain sebagai pendukung jalan cerita ketika anak bermain.

2. Langkah-langkah Bermain

Selain mengembangkan alat dan bahan, peneliti juga mengembangkan langkah-langkah bermain bakiak dari hasil kegiatan FGD, yaitu: (1) Guru menyiapkan RPPH alat, media dan aturan yang akan digunakan dalam bermain peran. (2) Guru menerangkan cara bermain peran yang sederhana. (3) Guru memberi contoh sederhana. (4) Guru menetapkan tema dan peranan yang mereka harus mainkan. (5) Guru membagi anak secara berkelompok, tiap kelompok terdiri dari tiga orang anak. (6) Guru memberikan kebebasan bagi tiap kelompok untuk memilih peran yang disukainya. (7) Anak bermain peran dengan duduk dibalik tirai, kemudian sambil berdialog dan menggerakkan wayang. Anak yang tidak bermain berada di depan tirai (sebagai penonton).

DAFTAR PUSTAKA

- Beaty, J. Janice. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
Damayanti, Rd Ranie, dkk. 2018. Pengaruh Bermain Peran Mikro terhadap Kecerdasan Interpersonal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Research & Learning In*

- Early Childhood Education*, Vol 2 (1). Tangerang. Diakses 15 Desember 2019 pukul 16:25.
- Fadlillah, M. 2017. *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Jannah, Rina Roudhotul dan Dr. Sukiman. 2018. *Metode Bermain Peran Inklusif Gender Pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Lianti, Febri. 2015. Hubungan Metode Bermain Peran Mikro Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol 1, No 5. Lampung: Universitas Bandar Lampung. Diakses 15 Desember 2019 pukul 16:17.
- Mulyadi, Seto. 1997. *Bermain Itu Penting*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Ndari, Susianty Selaras, dkk. 2018. *Metode Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Rahayu, Dwi Istati. 2019. *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Gunung Sari: Arga Puji.
- Shaleha, Mar'atus, dkk. 2015. Penerapan Metode Bermain Peran Berbantuan Media Wayang Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B2 Tk Kumara Jaya Denpasar. *Jurnal Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 3(1), 10. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. Diakses 10 September 2019 pukul 21:24.
- Sugiyono. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Puslitjaknov. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Pusat Penelitian Kebijakan Dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian Dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional. Diakses 24 Februari pukul 19:59.

C22. Baik Nilawati Astini

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

getrecipessid.fun

Internet Source

4%

2

repository.iainpurwokerto.ac.id

Internet Source

3%

3

repository.upi.edu

Internet Source

3%

4

[Submitted to Universitas Lancang Kuning](#)

Student Paper

2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%

C22. Baik Nilawati Astini

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5
