MENINGKATKAN PENYESUAIAN DIRI ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI TK ISLAM MESJID RAYA LANTAI BATU, KAB. TANAH DATAR

SKRIPSI

Ditulis Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
(S-1)
Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

OFIFAH

NIM 14109061

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BATUSANGKAR
2019

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	OFIFAH
NIM	:	14 109 061
Tempat/Tanggal Lahir	:	SUNGAI DAREH / 07 AGUSTUS 1995
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	:	PIAUD

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul **"MENINGKATKAN PENYESUAIAN DIRI ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI TK ISLAM MESJID RAYA LANTAI BATU KABUPATEN TANAH DATAR,"** adalah **benar karya saya sendiri bukan plagiat** kecuali yang dicantumkan sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa karya ilmiah ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama **OFIFAH, NIM: 14 109 061** dengan judul: **"MENINGKATKAN PENYESUAIAN DIRI ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI TK ISLAM MESJID RAYA LANTAI BATU KAB. TANAH DATAR".** Memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat diajukan pada sidang *munaqasyah*.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Batusangkar, 22 Januari 2019

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Dra. Desmita, M. Si	**Emeliya Hardi, M. Pd**
NIP. 19681229 199803 2 001	**NIP. 19890622 201503 2 005**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi yang ditulis oleh **Ofifah, MENINGKATKAN PENYESUAIAN DIRI ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI TK ISLAM MESJID RAYA LANTAI BATU KABUPATEN TANAH DATAR,** telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar pada tanggal 31 Januari 2019.

Demikianlah pesetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanggal persetujuan/ TandaTangan
1	Dra. Desmita, M.Si 19681229 199803 2 001	Ketua Sidang/ Pembimbing 1	
2	Emeliya Hardi, M.Pd 19890622 201503 2 005	Sekretaris Sidang/ Pembimbing II	29/02/2019
3	Dr. Wahidah Fitriani, S.Psi.M.A 19790916 200312 2 003	Anggota Sidang/ Penguji 1	-
4	Elis Komalasari, M.Pd 19850606 200912 2 006	Anggota Sidang/ Penguji II	

Batusangkar, Februari 2019
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dr. Sirajul Munir, M.Pd
NIP. 19740725 199903 1 003

ABSTRAK

OFIFAH, **NIM. 14 109 061 (2019)** Judul Skripsi "**Meningkatkan Penyesuaian Diri Anak Melalui Metode Bermain Peran Di Tk Islam Mesjid Raya Lantai Batu, Kab. Tanah Datar" .** Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.

Pokok permasalahan dalam skripsi ini adalah tentang penyesuaian diri anak di TK Islam Mesjid Raya Lantai Batu, Kab. Tanah Datar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan penyesuaian diri anak TK Islam Mesjid Raya Lantai Batu setelah diberikan metode bermain peran.

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *eksperimen.* Jenis *design* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental design* dengan tipe *one group pretest-posttest design* karena *design* ini diberikan *pretest* terlebih dahulu sebelum diberikan *treatment*, sehingga dapat melihat apakah ada peningkatan penyesuaian diri anak sebelum dan sesudah *treatment*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 12 orang anak di Kelas Sabar di TK Islam Mesjid Raya Lantai. Jenis pengambilan sampel yaitu dengan *purposive sampling.* Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan penyesuaian diri anak setelah dilakukannya metode bermain peran. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian masing-masing subjek penelitian, bahwa dalam proses penerapan metode bermain peran terlihat adanya peningkatan penyesuaian diri anak. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan uji-t diperoleh (t_o=6,99) dan besar "t" yang tercantum pada t_t yaitu 2,20 (6,99> 2,20) dengan taraf signifikan 5%, terlihat dari t0 lebih besar dari tt hipotesis alternatif (ha) diterima. Artinya, metode bermain peran dapat meningkatkan penyesuain diri anak usia dini TK Islam Mesjid Raya Lantai Batu Kabupaten Tanah Datar.

Keyword: *metode bermain peran, penyesuaian diri*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING
ABSTRAK i
KATA PENGANTAR ii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR TABEL vii
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR GRAFIK ix
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Batasan Masalah 7
D. Perumusan Masalah 7
E. Tujuan Penelitian 7
F. Manfaat Penelitian Dan Luaran Penelitian 7
BAB II KAJIAN TEORI 9
A. Landasan Teori 9
1. Penyesuaian Diri 9
a. Pengertian Penyesuaian Diri 9
b Karakteristik Penyesuaian Diri 10
c. Jenis-Jenis Penyesuaian Diri 13
d. Kreteria Penyesuaian Diri 14
e. Aspek-Aspek Penyesuaian Diri Yang Sehat 15
f. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penyesuaian Diri 17
g. Lingkungan Sebagai Penentu Penyesuaian Diri 19
2. Metode Bermain Peran 21
a. Pengertian Bermain 21
b. Pengertian Bermain Peran 22
c. Tujuan Bermain Peran 23
d. Manfaat Bermain Peran 25

e. Jenis-Jenis Bermain Peran 26
f. Rancangan Kegiatan Bermain Peran Anak Tk 26
g. Langkah-Langkah Bermain Peran 27
h. Sisi Positif Dan Negatif Bermain Peran 28
i. Asumsi-Asumsi Pembelajaran Metode Bermain Peran..... 29
B. Hubungan Metode Bermain Peran dengan Penyesuaian Diri Anak 31
C. Kajian Penelitian Yang Relevan 32
D. Kerangka Berfikir..... 33
E. Hipotesis 34
BAB III METODE PENELITIAN..... 35
A. Jenis Penelitian..... 35
B. Tempat dan Waktu Penelitian 36
C. Populasi dan Sampel 36
D. Defenisi Operasional 38
E. Pengembangan Instrumen 39
F. Teknik Pengumpulan Data 40
G. Teknik Pengolahan Data 41
H. Teknik Analisis Data..... 43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 45
A. Deskripsi Data..... 45
1. Data Hasil *Pre-test*..... 46
2. Rencana Pelaksanaan/ *Treatment* 47
a. Pelaksanaan Treatment *I*..... 48
b. Pelaksanaan *Treatment II* 54
c. Pelaksanaan *Treatmen III* 58
d. Pelakasanaan *Treatmen IV*..... 62
3. Data *Post-test*..... 67
4. Uji Persyaratan Analisis Data..... 71
5. Penguji Statistik..... 74
B. Pembahasan..... 76
BAB V PENUTUP..... 83

A. Kesimpulan 83
B. Implikasi 83
C. Saran 84
DAFTAR PUSTAKA 85
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Anak Didik 37
Tabel 3.2 Sampel Penelitian 38
Tabel 3.3 Alternatif Kemampuan Instrument dan Bobot 43
Tabel 3.5 Klasifikasi Skor Penyesuaian Diri *Pree-test* 44
Tabel 4.1 Hasil Pretest Penyesuaian Diri Anak 46
Tabel 4.2 Klasifikasi Penyesuain Diri Anak 47
Tabel 4.3 Jadwal Kegiatan Metode Bermain Peran 49
Tabel 4.4 Treatment I 54
Tabel 4.5 Treatment II 64
Tabel 4.6 Treatment III 58
Tabel 4.7 Treatment IV 70
Tabel 4.8 Hasil *Postest* Penyesuaian Diri Anak 71
Tabel 4.9 Klasifikasi Skor Penyesuain Diri *Posttest* 72
Tabel 4.10 Hasil Nilai Setiap Pertemuan 73
Tabel 4.11 Uji Normalitas 75
Tabel 4.12 Uji Homogenitas 76
Tabel 4.13 Perbandingan Data Penyesuain Diri Anak *Pretest* dan *Posttest* ... 77
Tabel 4.14 Uji Kebenaran Hipotesis 78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Pada Pelaksanaan *Treatment* 1 53
Gambar 4.2 Pada Pelaksanaan *Treatment* 2 58
Gambar 4.3 Pada Pelaksanaan *Treatment* 3 63
Gambar 4.4 Pada Pelaksanaan *Treatment* 4 68

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Pretest Penyesuain Diri Anak..... 48
Grafik 4.3 Hasil Posttest Penyesuain Diri Anak..... 72
Grafik 4.4 Perbandingan Data antara *Pretest* dan *Posttest*..... 74

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidikan mempunyai peranan penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia terutama untuk mempersiapkan peserta didik yang kreatif, inovatif, mandiri dan profesional. Memasuki era globalisasi yang penuh persaingan ini sangat diperlukan pendidikan yang nantinya akan digunakan dalam proses perubahan untuk membangun manusia bermutu.

Manusia merupakan salah satu makhluk yang selalu bertumbuh dan berkembang. Anak usia dini adalah bagian dari manusia yang juga selalu bertumbuh dan berkembang bahkan lebih pesat dan fundamental pada awal-awal tahun kehidupannya. Kualitas perkembangan anak di masa depannya sangat ditentukan oleh stimulasi yang diperolehnya sejak dini.

Menurut Aisyah (2008:1) "anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang tercakup dalam program pendidikan di taman kanak-kanak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah swasta maupun negeri, TK dan SD".

Menurut Wiyani (2012:21) "anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun, usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak". Mulyasa (2012: 30) menjelaskan anak usia dini memiliki sifat yang unik karena di dunia ini tidak ada satupun anak yang sama, meski lahir kembar mereka dilahirkan dengan potensi yang berbeda, memiliki kelebihan, kekurangan, bakat dan minat masing-masing.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan ke dunia hingga anak berusia 6 tahun. Usia ini merupakan usia emas dalam kehidupan anak dalam pembentukkan karakter hingga kepribadian anak, anak dilahirkan ke dunia sudah memiliki bakat dan potensinya masing-masing sehingga diusia inilah orangtua dapat membentuk atau mengembangkan kepribadian anak.

Pendidikan anak usia dini sangat penting dalam rangka membantu anak didik mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak yang meliputi nilai moral, agama, bahasa, kognitif, sosial dan seni agar anak siap memasuki pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengarahkan, membimbing, dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak agar dapat berkembang menjadi lebih baik dan intensif.

Pada usia dini anak mengalami perubahan dari fase kehidupan sebelumnya, salah satu perubahan tersebut yaitu perkembangan sosial. Perkembangan sosial tersebut ditandai dengan semakin kompleksnya pergaulan anak, sehingga menuntut penyesuaian diri secara terus menerus. Keterampilan sosial pada anak sangat penting dikembangkan, agar anak mampu menyesuaiakan dirinya dengan baik, baik itu di lingkungan sekolah maupun di masyarakat.

> Susanto (2015:150) mengungkapkan bahwa penyesuaian diri merupakan kemampuan individu untuk menerima dirinya sendiri sehingga tercapai hubungan yang harmonis antara dirinya dan lingkungan sekitarnya. Ia menyadari sepenuhnya siapa dirinya sebenarnya, apa kelebihan dan kekurangannya dan mampu bertindak objektif sesuai dengan kondisi dirinya tersebut.
>
> Menurut Cole, dkk (dalam Desmita, 2009:195) secara garis besar penyesuaian diri yang sehat dapat dilihat dari empat aspek kepribadian yaitu:
>
> a) Kematangan emosional mencakup aspek-aspek: 1) Kemampuan untuk santai (tenang), 2) Perasaan gembira (tidak murung atau tidak menangis)

b) Kematangan intelektual mencakup aspek-aspek: 1) Kemampuan mencapai wawasan diri sendiri (menyelesaikan tugas), 2) Kemampuan memahami orang lain (sikap pengertian), 3) Kemampuan mengambil keputusan, 4) Keterbukaan dalam mengenal lingkungan.
c) Kematangan sosial mencakup aspek-aspek: 1) Kesedian kerja sama, 2) Sikap toleransi, 3) Keakraban dalam pergaulan,
d) Tanggung jawab mencakup aspek-aspek: 1) Kesadaran akan etika dan hidup jujur, 2) Melihat prilaku dalam segi konsekuensi (taat peraturan).

Berdasarkan pendapat di atas, penyesuaian diri bukan hanya menyesuaikan diri dengan orang lain namun juga menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Apabila penyesuaian diri ini dapat dilakukan dengan baik, maka individu akan mampu menjalani kehidupannya secara efektif yang mampu mempengaruhi kehidupan pada saat sekarang dan masa yang akan datang. Namun, yang banyak terjadi pada saat sekarang, masih ada anak yang belum mampu menyesuaikan dirinya dengan baik selama berada di sekolah, baik dengan teman, guru, maupun lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah penulis lakukan di lapangan pada tanggal 7 Agustus 2018 – 12 September 2018 di TK Islam Mesjid Raya Lantai Batu penulis menemukan masih banyak anak yang tidak mau bekerja sama dengan teman-temannya, kurang mau menolong ketika teman butuh bantuan, anak kurang mau mematuhi peraturan yang ada di kelas, seperti keluar masuk ruangan tanpa alasan jelas, anak kurang mau menyelesaikan tugasnya sampai selesai ketika merapikan mainan maupun ketika belajar, kurang bisanya anak dalam menjaga kebersihan seperti kebersihan pakaian, anak sering murung atau menyendiri, terkadang anak tidak mendengarkan ketika dinasehati guru, anak selalu mengganggu teman, anak selalu mengganggu teman, terkadang anak suka melakukan tendangan kepada teman dan anak terkadang sering marah. Permasalahan tersebut disebabkan kurang kreatifnya guru dalam menerapkan metode pembelajaran terhadap anak, guru selalu memberikan pembelajaran yang

monoton sehingga anak menjadi bosan dengan pembelajaran yang kurang menarik bagi anak.

Semua permasalahan yang penulis temukan di atas bertolak belakang dengan aspek-aspek pada ciri-ciri penyesuaian diri anak. Permasalahan-permasalahan di atas penulis temukan pada 10 orang anak pada TK Islam Mesjid Raya Lantai Batu tersebut. jika permasalahan ini tidak segera dikurangi oleh guru, maka akan mempengaruhi perkembangan diri anak nantinya.

Anak yang belum mampu menyesuaikan diri dengan baik akan menghambat perkembangannya dimasa akan datang. Salah satu cara yang mampu mengajak anak untuk lebih aktif dan mampu berinteraksi dengan teman-temannya adalah melalui metode bermain. Bermain merupakan metode yang menuntut anak lebih aktif, kreatif dan membuat anak banyak berhubungan dengan sekitarnya. Pada umumnya anak bermain sambil belajar, kegiatan pembelajaran bahkan lebih menarik minat anak. Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dengan sesuatu yang lain serta mengartikannya dalam banyak alternatif cara.

> Menurut Fadlillah (2012: 168-169) "metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran siswa". Berdasarkan pendapat tersebut metode bermain yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya akan disukai oleh anak-anak usia dini, tetapi juga sangat bermanfaat bagi perkembangannya.

Selain itu bermain memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat

hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak disamping bisa meningkatkan penyesuaian diri anak. Berbagai bentuk bermain yang dapat membantu meningkatkan penyesuaian diri anak, misalnya kegiatan menggambar bersama, bermain peran, serta kegiatan fisik motorik yang dilakukan secara berkelompok atau beregu baik menggunakan alat ataupun tidak.

Trianto, (2015: 91) menjelaskan bahwa metode bermain peran adalah metode untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia dengan manusia. Anak diminta untuk memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran.

> Bermain peran ini dilakukan melalui beberapa langkah. sus'Ainiyah (2014: 42-43) menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan metode bermain peran di TK adalah: a) Guru dan anak berdiskusi mengenai tema yang akan dimainkan. b) Guru membuat rancangan skenario untuk menentukan jalan cerita/ending cerita yang akan dilakukan. c) Guru menyediakan media yang akan digunakan. d) Guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana. e) Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya. f) Anak bermain peran sesuai rancangan skenario yang telah dibuat. g) Di akhir kegiatan, guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani anak. Langkah-langkah inilah yang akan penulis laksanakan pada saat penelitian di TK Mesjid Raya Lantai Batu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa bermain peran sangatlah penting untuk memotivasi belajar anak usia dini. Melalui bermain peran anak dapat menggali lagi perasaannya, pemahaman yang anak dapat akan berpengaruh terhadap sikap anak dan keterampilannya, dimana melalui bermain peran ini juga dapat membantu anak dalam melakukan penyesuaian dirinya baik dengan teman sebaya maupun dengan guru dan lingkungannya.

Maka untuk meningkatkan penyesuaian diri anak penulis menerapkan kegiatan bermain sambil belajar dengan menggunakan metode bermain peran, karena melalui kegiatan bermain peran akan melibatkan banyak anak dan menggunakan aturan pada waktu kegiatan berlangsung sehingga dapat meningkatkan penyesuaian diri anak dari yang sebelumnya. Melalui metode bermain peran ini anak-anak akan merasa senang dan tidak merasa sedang belajar untuk bekerjasama dalam menyelesaikan masalah tanpa merasa dipaksa dan digurui sehingga dengan bermain peran ini diharapkan penyesuaian diri anak dapat berkembang sesuai dengan tahap perkembangan usia anak. Maka dari latar belakang yang penulis paparkan di atas penulis tertarik untuk mengangkat judul "**Meningkatkan Penyesuaian Diri Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran "**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, ada beberapa identifikasi masalah yang penulis temukan diantaranya:

1. Anak tidak mau bekerja sama dengan teman-temannya.
2. Anak tidak mematuhi peraturan yang ada di kelas
3. Anak tidak mau menyelesaikan tugasnya sampai selesai ketika merapikan mainan maupun ketika belajar
4. Kurang bisanya anak dalam menjaga kebersihan
5. Anak sering murung atau menyendiri
6. Terkadang anak tidak mendengarkan ketika dinasehati guru,
7. Sebagian anak selalu mengganggu teman dan terkadang anak suka melakukan tendangan kepada teman dan anak terkadang sering marah.
8. Meningkatkan penyesuaian diri anak melalui metode bermain peran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, diketahui bahwa beberapa anak kurang bisa dalam menyesuaikan diri, untuk itu agar peneliti dapat terarah maka peneliti memberikan batasan masalah yaitu "penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan penyesuaian diri anak usia dinii di TK Islam Mesjid Raya Lantai Batu".

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka penulis dapat merumuskan permasalahan yang akan diteliti adalah sebagai berikut: "Apakah terdapat peningkatan penyesuaian diri anak usia dini di TK Mesjid Raya Lantai Batu melalui metode bermain peran ?"

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, penulis dapat menentukan tujuan penelitian diantaranya yaitu "Untuk mengetahui apakah metode bermain peran dapat meningkatkan penyesuaian diri anak usia dini di TK Mesjid Raya Lantai Batu.

F. Manfaat dan Luaran Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penulis mengharapkan penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi Penulis, agar dapat mempergunakan ilmu yang di dapat di dunia pendidikan perkuliahan sehingga dapat mengimplementasikan pada masayarakat sesungguh-nya dan sebagai syarat lulus strata 1 untuk memperoleh ilmu dalam bidang pendidikan islam anak usia dini.
2. Bagi Anak TK, meningkatkan Penyesuaian diri anak melalui bermain peran.

3. Bagi Guru TK, sebagai salah satu cara untuk guru dalam meningkatkan penyesuaian diri anak dengan cara yang menyenangkan dan disukai oleh anak.
4. Bagi Akademik, penelitian ini semoga bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuaan serta sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya. untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan dan dapat memberikan sumbangan pemikiran tentang pola asuh orangtua terhadap penyesuaian diri AUD.

Adapun luaran penelitian ini adalah untuk dijadikan sebagai jurnal ilmiah agar bermanfaat bagi peneliti selanjutnya.

BAB II
KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Penyesuaian Diri

a. Pengertian Penyesuaian Diri

Pengertian penyesuaian diri pada awalnya berasal dari pengertian yang didasarkan pada ilmu biologi, yaitu dikemukakan oleh Charles Darwin yang terkenal dengan teori evolusi. Ia mengatakan *"genetic changes can improve the ability of 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 unsure alamiah lainnya.

> Sementara itu, menurut Desmita (dalam Fadilah, 2013: 32) penyesuaian diri adalah suatu proses yang mencakup respon mental dan tingkah laku, dengan mana individu berusaha untuk dapat berhasil mengatasi kebutuhan-kebutuhan dalam dirinya, ketegangan-ketegangan, konflik-konflik dan frustasi yang dialaminya, sehingga terwujudnya tingkat kelarasan atau harmoni antara tuntutan dari dalam diri dengan apa yang diharapkan oleh lingkungan dimana ia tinggal.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami, penyesuaian diri bukan hanya menyesuaikan diri dengan orang lain namun juga menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Apabila penyesuaian diri ini dapat dilakukan dengan baik, maka individu akan mampu menjalani kehidupannya secara efektif yang mampu mempengaruhi kehidupan pada saat sekarang dan masa yang datang.

Menurut Susanto (2015:150) mengungkapkan bahwa penyesuaian diri merupakan kemampuan individu untuk menerima

dirinya sendiri sehingga tercapai hubungan yang harmonis antara dirinya dan lingkungan sekitarnya. Ia menyadari sepenuhnya siapa dirinya sebenarnya, apa kelebihan dan kekurangannya dan mampu bertindak objektif sesuai dengan kondisi dirinya tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penyesuaian diri merupakan suatu kemampuan diri anak dalam menerima dirinya sendiri. Ketika seorang anak mampu untuk menerima dirinya sendiri maka ia akan memiliki hubungan yang baik dengan dirinya tanpa ada rasa yang akan menghambatnya dalam menyesuaikan dirinya di lingkungan, ketika anak memiliki hubungan yang baik dengan dirinya maka anak akan menerima dan bertindak secara objektif tentang kelebihan dan kekurangan yang ia miliki.

b. Karakteristik Penyesuaian Diri

Tidak selamanya individu berhasil dalam melakukan penyesuaian diri, karena kadang-kadang ada rintangan-rintangan tertentu yang menyebabkan tidak berhasil melakukan penyesuaian diri.Rintangan-rintangan itu mungkin terdapat dalam dirinya atau di luar dirinya.Dalam hubungannya dalam rintangan-rintangan tersebut ada individu-individu yang dapat melakukan penyesuaian diri secara positif, namun ada pula individu-individu yang melakukan penyesuaian diri yang salah.

Sebagaimana yang dijelaskan dalam Kurikulum TK tahun 1976 (dalam Susanto, 2015:129) terkait ciri-ciri penyesuaian diri pada anak usia dini adalah sebagai berikut:

1) Aspek sosiabilitas, yang terdiri atas: (a) bekerja/ bermain bersama, (b) menolong/ membela teman, (c) bertindak sopan dan ramah.

2) Aspek intelektual, terdiri atas: (a) menunjukan pengertian, (b)menaati peraturan, (c) menyelesaikan tugas, (d) menunjukan aktivitas, (e) berani, (f) memperlihatkan inisiatif, (g) bekerja teliti dan rapi.
3) Aspek fisik, yang ditandai dengan bersih pakaian, bersih badan, serta bersih alat yang dibawa dan digunakan.
4) Aspek emosional, meliputi: (a) tidak bersikap murung, (b) tidak menangis, (c) tidak marah, (d) tidak menentang guru, (e) tidak mengganggu, (f) tidak menyerang, seperti memukul, menendang, mencubit dan menggigit.

Menurut (Hartinah,2010: 189) karakteristik penyesuaian diri yang positif dan penyesuaian diri yang salah:

1. Penyesuaian diri yang positif

   Mereka yang tergolong mampu melakukan penyesuaian diri secara positif ditandai hal-hal sebagai berikut:

   a. Tidak menunjukan adanya ketegangan emosional.
   b. Tidak menunjukan adanya mekanisme-mekanisme psikologis.
   c. Tidak menunjukan adanya frustasi pribadi.
   d. Memiliki pertimbangan rasional dan pengarahan diri.
   e. Mampu dalam belajar.
   f. Menghargai pengalaman.
   g. Bersikap realistis dan objektif.

   Dalam melakukan penyesuaian diri yang positif, individu akan melakukannya dalam berbagai bentuk, antara lain:

   a. Penyesuaian dengan menghadapi masalah secara langsung.
   b. Penyesuaian dengan melakukan eksplorasi (penjajahan).
   c. Penyesuaian dengan trial *and error* atau coba-coba.
   d. Penyesuaian dengan subtitusi (mencari pengganti).

e. Penyesuaian diri dengan menggali kemampuan diri.
f. Penyesuaian dengan belajar.
g. Penyesuaian dengan inhibisi dan pengendalian diri.
h. Penyesuaian dengan perencanaan yang cermat.

2. Penyesuaian diri yang salah

Kegagalan dalam melakukan penyesuaian diri secara positif, dapat mengakibatkan individu melakukan penyesuaian diri yang salah.Penyesuaian diri yang salah ditandai dengan berbagai bentuk tingkah laku yang serba salah, tidak terarah, emosional, sikap yang tidak realistic, agresif dan sebagainya. Ada tiga bentuk reaksi penyesuaian diri yang salah, yaitu:

a. Reaksi bertahan

Individu berusaha untuk mempertahankan dirinya, seolah-olah tidak menghadapi kegagalan.Ia selalu berusaha untuk menunjukan bahwa dirinya tidak mengalami kegagalan. Bentuk khusus reaksi ini antara lain:

1) Rasionalisasi, yaitu bertahan denganmencari alasan dalam membenarkan tindakannya.
2) Represi, yaitu berusaha untuk menekankan pengalamannya yang dirasakan kurang enak kealam tidak sadar. Ia berusaha melupakan pengalaman yang kurang menyenangkan.
3) Proyeksi, yaitu melemparkan sebab kegagalan dirinya kepada pihak lain untuk mencari alasan yang dapat diterima.
4) *Sour* grapes, yaitu dengan memutar balikan kenyataan.
   a) Reaksi menyerang

Orang mempunyai penyesuaian diri yang salah menunjukan tingkah laku yang bersifat menyerang untuk menutupi kegagalannya.Ia tidak mau menyadari kegagalannya, reaksi-reaksi yang tampak dalam tingkah laku: (1) Selalu membenarkan diri sendiri, (2) Mau berkuasa dalam setiap situasi, (3) Mau memiliki segalanya, (4) Bersikap senang mengganggu orang lain, Menggertak baik dengan ucapan maupun dengan perbuatan, (5) Menunjukan sikap permusuhan secara terbuka, (6) Menunjukan sikap menyerang dan merusak, (7) Keras kepala dalam perbuatannya, (8) Bersikap balas dendam, (9) Marah secara sadis.

b) Reaksi melarikan diri

Dalam reaksi ini orang yang mempunyai penyesuaian diri yang salah akan melarikan diri dari situasi yang menimbulkan kegagalanya.

Berdasarkan penjelasan di atas anak yang memliki penyesuaian diri diri yang postif tergolong mampu melakukan penyesuaian diri dengan baik sedangkan anak yang memiliki penyesuaian diri yang salah akan memiliki kegagalan dalam penyesuaian diri.

c. Jenis-Jenis Penyesuaian Diri

Penyesuaian diri merupakan suatu proses yang mencakup respon mental dan tingkah laku, dimana individu berusaha untuk berhasil mengatasi kebutuhan-kebutuhan dalam dirinya.Menurut Schneiders (dalam Nurihsan, 2011: 70) terdapat beberapa jenis penyesuaian diri yaitu sebagai berikut:

1. Penyesuaian diri pribadi.

   Penyesuaian diri merupakan penyusunan kembali sikap dan tingkah laku individu untuk berespon secara adekuat terhadap keadaan dirinya sendiri, meliputi keadaan fisik, mental dan emosi.Ketiga hal ini menjadi syarat tercapainya penyesuain sosial yang baik.Keadaan fisik yang sehat, meliputi istirahat yang cukup, keteraturan hidup dan rekreasi merupakan hal yang penting untuk mencapai penyesuaian diri.

2. Penyesuaian sosial

   Penyesuaian sosial merupakan kapasitas untuk bereaksi secara efektif atau adekuat terhadap kenyataan yang ada di lingkungannya sehingga ia mampu untuk memnuhi tuntutan sosial dengan cara yang dapat diterima dan memuaskan bagi dirinya ataupun lingkungannya.

Berdasarkan pendapat di atas jika individu ingin mengembangkan kemampuan dalam penyesuaian sosial maka ia harus menghargai hak orang lain, mampu menciptakan suatu relasi yang sehat dengan orang lain, mengembangkan persahabatan, berperan aktif dalam kegiatan sosial dan menghargai nilai-nilai dari hukum-hukum sosial dan tradisi. Apabila konsep-konsep ini dilakukan secara konsisten, maka penyesuaian sosial yang baik akan tercapai.

d. Kriteria Keberhasilan Penyesuaian Diri

Menurut pandangan Freudin (dalam Nurihsan, 2011, 70), ciri dari penyesuaian diri yang baik adalah perkembangan menyeluruh dari potensi individu secara sosial dan kemampuan untuk membentuk hubungan yang hangat serta peduli terhadap orang lain. Perspektif Neo Freudin mengatakan pertumbuhan berasal dari konteks sosial. Aspek yang paling kritis dari pertumbuhan individu adalah bagaimana

seseorang mengembangkan kekuatan identitas diri sedangkan pada saat yang sama individu harus menjalin kedekatan dengan orang lain. Jika konflik ini tidak dapat diatasi atau orang tua tidak menganggap penting, maka *"sense of identity"*akan lemah. Jika konflik dapat diatasi maka individu akan menunjukan kepedulian pada orang lain tanpa takut mengorbankan indentitas dan keunikan diri, dengan kata lain ia akan mampu untuk mencapai penyesuaian diri yang baik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan keberhasilan penyesuaian diri yang baik yaitu kemampuan seorang individu dalam membangun hubungan dengan individu lainnya salah satunya dengan cara menunjukan sikap kepeduliannya antar sesame.

e. Aspek-aspek Penyesuaian Diri yang Sehat

Penyesuaian diri merupakan proses alamiah dalam mengubah tingkah laku individu agar bisa diterima dengan baik oleh lingkungan. Menurut (Desmita, 2009:195) secara garis besar penyesuaian diri yang sehat dapat dilihat dari empat aspek kepribadian yaitu:

a) Kematangan emosional mencakup aspek-aspek: 1) Kemampuan untuk santai (tenang), 2) Perasaan gembira (tidak murung atau tidak menangis)
b) Kematangan intelektual mencakup aspek-aspek: 1) Kemampuan mencapai wawasan diri sendiri (menyelesaikan tugas), 2) Kemampuan memahami orang lain (sikap pengertian), 3) Kemampuan mengambil keputusan, 4) Keterbukaan dalam mengenal lingkungan.
c) Kematangan sosial mencakup aspek-aspek: 1) Kesedian kerja sama, 2) Sikap toleransi, 3) Keakraban dalam pergaulan,
d) Tanggung jawab mencakup aspek-aspek: 1) Kesadaran akan etika dan hidup jujur, 2) Melihat prilaku dalam segi konsekuensi (taat peraturan).

Menurut Pramadi (dalam Kumalasari & Ahyani, 2012: 23) ada empat aspek dalam penyesuaian diri, yaitu:

1) Aspek *self knowledge* dan *self insight*, yaitu kemampuan mengenal kelebihan dan kekurangan diri. Kemampuan ini harus ditunjukkan dengan emosional insight, yaitu kesadaran diri akan kelemahan yang didukung oleh sikap yang sehat terhadap kelemahan tersebut.
2) Aspek *self objectifity* dan *self acceptance*, yaitu apabila individu telah mengenal dirinya, ia bersikap realistik yang kemudian mengarah pada penerimaan diri.
3) Aspek *self development* dan *self control*, yaitu kendali diri berarti mengarahkan diri, regulasi pada impuls-impuls, pemikiran pemikiran, kebiasaan, emosi, sikap dan tingkah laku yang sesuai. Kendali diri bisa mengembangkan kepribadian kearah kematangan, sehingga kegagalan dapat diatasi dengan matang.
4) Aspek *satisfaction*, yaitu adanya rasa puas terhadap segala sesuatu yang telah dilakukan, menganggap segala sesuatu merupakan suatu pengalaman dan bila keinginannya terpenuhi maka ia akan merasakan suatu kepuasan dalam dirinya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa untuk membangun penyesuaian diri yang baik perlu melibatkan aspek-aspek kepribadian yang sehat individu memiliki kematangan emosional yang bagus, maka ia tidak akan menunjukan ketegangan emosional saat menghadapi konflik, individu yang memiliki wawasan yang banyak akan mampu menyesuaikan diri dengan baik karena dia mampu memanfaatkan apa yang dia ketahui dalam mengendalikan situasi dan ondisi tertentu.

f. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penyesuaian Diri

Schneiders (dalam Nurihsan, 2011: 69) mengungkapkan bahwa kemampuan seseorang dalam melakukan penyesuaian diri dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang memengaruhi penyesuaian diri, yaitu:

1) Kondisi fisik dan faktor-faktor yang memengaruhinya, meliputi hereditas, kondisi fisik, kesehatan, system syaraf, kelenjer dan otot.
2) Perkembangan dan kematangan, khususnya intelektual, sosial, moral dan emosi.
3) Kondisi psikologi, meliputi pengalaman, proses belajar, pembiasaan, frustasi dan konflik.
4) Kondisi lingkungan, khususnya lingkungan rumah, keluarga, sekolah dan masyarakat.
5) Faktor kebudayaan, termasuk agama.

Menurut Desmita (2009: 196) faktor-faktor mempengaruhi penyesuaian diridilihat dari konsep psikogenik dan sosiopsikogenik.Psikogenik memandang bahwa penyesuaian diri dipengaruhi oleh riwayat kehidupan sosial individu, terutama pengalaman khusus yang membentuk perkembangan psikologis. Pengalaman khusus ini lebih banyak berkaitan dengan latar belakang kehidupan keluarga, terutama menyangkut aspek-aspek:

1) Hubungan orantua dan anak, yang merujuk pada iklim hubungan sosial dalam keluarga, apakah hubungan tersebut bersifat demokratis atau otoriter yang mencakup:
   a) Penerimaan-penolakan orangtua terhadap anak.
   b) Perlindungan dan kebebasan yang diberikan kepada anak.
   c) Sikap dominatif-integratif(permisif atau sharing).
   d) Pengembangan sikap mandiri-ketergantungan.

2) Iklim intelektual keluarga, yang merujuk pada sejauh mana iklim keluarga memberikan kemudahan bagi perkembangan intelektual anak, pengembangan berpikir logis atau irasional, yang mencakup:
   a) Kesempatan untuk berdialog logis, tukar pendapat dan gagasan.
   b) Kegemaran membaca dan minat kultural.
   c) Pengembangan kemampuan memecahkan masalah.
   d) Pengembangan hobi.
   e) Perhatian orangtua terhadap kegiatan belajar anak.
3) Iklim emosional keluarga, yang merujuk pada sejauh mana stabilitas hubungan dan komunikasi di dalam keluarga terjadi yang mencakup:
   a) Intensitas kehadiran orangtua di dalam keluarga.
   b) Hubungan persaudaraan dalam keluarga.
   c) Kehangatan hubungan ayah ibu.

Sementara itu dilihat dari konsep sosiopsikogenik, penyesuaian diri dipengaruhi oleh faktor iklim lembaga sosial di mana individu terlibat di dalamnya (Desmita, 2009:196). Bagi peserta didik, faktor sosiopsikogenik yang dominan memengaruhi penyesuaian dirinya adalah sekolah yang mencakup:

1) Hubungan guru-siswa, yang merujuk pada iklim hubungan social dalam sekolah, apakah hubungan tersebut bersifat demokratis atau otoriter yang mencakup:
   a) Penerimaan-penolakan guru terhadap siswa.
   b) Sikap dominative (otoriter, kaku, banyak tuntutan) atau integrative (permisif, sharing, menghargai dan mengenal perbedaan individu).
   c) Hubungan yang bebas ketegangan atau penuh ketegangan.
2) Iklim intelektual sekolah, yang merujuk pada sejauhmana perlakuan guru terhadap siswa dalam member kemudahan bagi perkembangan

intelektual siswa sehingga tumbuh perasaan kompeten, yang mencakup:

a) Perhatian terhadap perbedaan individual siswa.
b) Itensitas tugas-tugas belajar.
c) Kecendrungan untuk mandiri atau berkonformitas pada siswa
d) System penilaian.
e) Kegiatan ekstrakulikuler.
f) Pengembangan inisiatif siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penyesuaian diri dapat dipengaruhi oleh kondisi fisik, lingkungan, psikologi dan hubungan antara orangtua anak dan juga bisa dari sekolah.

g. Lingkungan Sebagai Penentu Penyesuaian Diri

Berbagai lingkungan anak seperti keluarga dan pola hubungan di dalamnya, sekolah, masyarakat, kultur dan agama berpengruh terhadap penyesuaian diri anak (Hartina, 2008: 193).

1) Pengaruh rumah dan keluarga

Dari sekian banyak faktor yang mengkondisikan penyesuaian diri, faktor rumah dan keluarga merupakan faktor yang sangat penting, karena keluarga merupakan satuan kelompok sosial terkecil. Interaksi sosial yang pertama diperoleh individu adalah dalam keluarga, kemampuan interaksi sosial ini kemudian akan dikembangkan di masyarakat.

2) Hubungan orangtua dan anak

Penyesuaian diri anak di lingkungannya dapat berpengaruh dari pola asuh orangtua, Pola hubungan antara orangtua dengan anak akan mempunyai pengaruh terhadap proses penyesuaian diri anak-

anak. Beberapa pola hubungan yang dapat mempengaruhi penyesuaian diri antara lain:

a) Menerima*(acceptance),* yaitu stuasi hubungan dimana orangtua menerima anaknya dengan baik. Sikap penerimaan ini dapat menimbulkan suasana hangat dan rasa aman bagi anak.
b) Menghukum dan disiplin yang berlebihan, dalam pola hubungan ini hubungan orangtua dengan anak bersifat keras. Disiplin yang ditanamkan orangtua terlalu kaku dan berlebihan sehingga dapat menimbulkan suasana psikologis yang kurang menguntungkan anak.
c) Memanjakan dan melindungi anak secara berlebihan, perlindungan dan pemanjaan secara berlebihan dapat menimbulkan perasaan tidak aman, cemburu, rendah diri, canggung dan gejala-gejala salah satu lainnya.
d) Penolakan, yaitu pola hubungan dimana orangtua menolak kehadiran anaknya. Beberapa penelitian orangtua terhadap anaknya dapat menimbulkan hambatan dan penyesuaian diri.

3) Hubungan saudara

Suasana hubungan saudara yang penuh persahabatan, kooperatif, saling menghormati, penuh kasih sayang, mempunyai kemungkinan yang lebih besar untuk tercapainya penyesuaian yang lebih baik.Sebaliknya suasana permusuhan, perselisihan, iri hati, kebencian dan sebagainya dapat menimbulkan kesulitan dan kegagalan penyesuaian diri. (Hartina, 2010: 193)

Berdasarkan pendapat Hartina di atas penyesuaian diri anak dapat berpengaruh dari orang tua mereka, orangtua sangat berperan penting dalam penyesuaian diri anak. Orangtua merupakan modeling bagi anak, apa yang diterapkan orangtua kepada anak itu yang akan ditiru anak. Jika orang tua memberikan penyesuaian diri yang positif

kepada anak maka anak akan mampu menyesuiakan dirinya dalam lingkungan masyarakat, sekolah maupun lingkungan teman sebayanya, begitu juga sebaliknya.

B. Metode Bermain Peran

1. Defenisi Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode Bermain

Menurut Fadlillah (2012: 168-169) "metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran siswa". Metode bermain yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya akan disukai oleh anak-anak usia dini, tetap juga sangat bermanfaat bagi perkembangan. Berikut berapa manfaat metode bermain bagianak usia dini.

1) Manfaat motorik

Yaitu manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan yang terjadi pada fisik jasmaniah anak.Misalnya, unsur-unsur kesehatan, keterampilan, ketangkasan, maupun kemampuan fisik tertentu.

2) Manfaat afeksi

Yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak.

3) Manfaat kognisi

Yaitu manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak, yang meliputi kemampuan imajinatif, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan sistematis.

4) Manfaat spiritual

Yaitu manfaat mainan yang menjadi dasar pembentukan nilai kesucian maupun keluhuran akhlak manusia.

5) Manfaat keseimbangan

Yaitu manfaat mainan yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negatif dari suatu mainan.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa bermain merupakan suatu wadah yang digunakan dalam pembelajaran, serta memberi kesenangan kepada anak usia dini selain memberi kesenangan juga memberikan manfaat tertentu terhadap perkembangan anak.

b. Pengertian Metode Bermain Peran

Metode bermain peran merupakan salah satu teknik pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan prilaku anak didik yang kurang, Artinya bahwa prilaku anak yang perlu ditingkatkan dalam segi positif seperti kurang percaya diri , interaksi sosial yang kurang baik sehingga mencapai prilaku yang diharapkan. Dengan menggunakan metode bermain peran, diharapkan anak sebagai pelaku dalam kegiatan pembelajaran lebih mampu memahami makna dari kegiatan pembelajaran.

Menurut Trianto, (2015: 91) menjelaskan bahwa metode bermain peran adalah metode untk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubngan antara manusia dengan manusia. Anak diminta untuk memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran. Misalnya, bermain jual beli sayur sayuran, menolong anak yang jatuh, dan lain sebagainya.

Menurut Dhieni (2007: 7.32), metode bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan.

Menurut Djamaah (2005: 237) metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didk dengan memerankannya sebagai took hidup atau benda mati.

> Menurut Mulyasa (2014: 179) menyatakan bahwa "metode bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran.metode bermain peran diarahkan pada pemecahan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Melalui metode bermain peran, para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama. Para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah".

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa bermain peran sangatlah penting untuk memotivasi belajar anak usia dini. Melalui metode bermain peran anak dapat belajar memahami hubungan antar manusia, bagaimana anak menyesuaiakan dirinya dan berinteraksi dengan teman sebaya maupun orang lain sehingga dapat belajar menyelesaikan masalah dan bekerjasama.

c. Tujuan Metode Bermain Peran

Metode bermain peran dalam proses pembelajaran ditunjukan sebagai suatu usaha memecahkan masalah (diri, sosial) melalui serangkaian tindakkan permainan. Menurut Dhineni (2008: 33) secara eksplisit bila ditinjau dari pendidikan, maka diharapkan anak dapat:

1) Mengekspresikan perasaan-perasaan
2) Memperoleh wawasan tentang sikap-sikap, nilai-nilai dan persepsinya.
3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Menurut Wiwid (2009: 32) tujuan metode bermain peran, pendidik dan orang dewasa perlu menyediakan kesempatan pada anak untuk memperoleh pengalaman dalam main peran, karena melalui main peran diharapkan dapat mengembangkan aspek-aspek berikut:

1) Kemampuan sosial emosional

   Ketika bermain peran, anak-anak mendiskusikan peran-perannya atau naskah cerita yang memunginkan anak untuk belajar saling menghargai pendapat teman, bekerja sama dan mengendalikan keinginan-keinginannya sendiri karena harus saling berbagi dengan teman.

2) Kemampuan motorik.

   Ketika bermain peran, anak-anak belajar mengembangkan keterampilan otot-otot kecilnya, misalnya ketika anak mengancingkan baju boneka.

3) Kemampuan kognisi.

   Ketika bermain peran, anak membuat gambar atau coretan di dalam otaknya tentang pengalaman-pengalaman masalunya dan gambar atau coretan tentang keadaan yang anak bayangkan.

4) Kemampuan bahasa

   Ketika bermain peran, anak-anak menggunakan bahasa untuk menjelaskan suatu yang sedang mereka kerjakan dan mendiskusikan peran-perannya.

Berdasarkan tujuan bermain peran di atas dapat dipaham bahwa bermain peran bukan hanya untuk mengekspresikan perasaan yang dimiliki anak, tetapi juga melath perkembangan sosial emosi, motorik, kognisi, dan bahasa anak usia dini.

d. Manfaat Metode Bermain Peran

Menurut Winda Gunarti, Lilis Suryani dan Azizah Muis (dalam Ainiyah, 2014: 40) menyatakan bahwa kegiatan bermain peran mempunyai manfaat yang sangat penting bagi perkembangan anak usia dini, yaitu:

1) Mengembangkan daya khayal/ imajinasi anak
2) Menggali kreativitas anak
3) Melatih motori kasar anak untuk bergerak
4) Melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu
5) Menggali perasaan anak

Menurut Haenilah (dalam Elyana, 2016: 30) menyatakan bahwa "Melalui metode bermain peran anak diajak untuk berfikir memecahkan masalah pribadi dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Melalui metode bermain peran anak mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antara manusia dengan cara memperagakannya".

e. Jenis-jenis Metode Bermain Peran

Dalam kegiatan bermain peran, sebagai pendidik anak usia dini bisa membedakan jenis-jenis main peran untuk anak, dimana menurut Widarni (2009: 33) metode bermain peran untuk anak usia dini dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu:

1) Bermain peran makro

Disebut juga main peran besar. Seorang anak dikatakan sedang main peran makro apabila ia berperan menjadi seorang atau sesuatu yang lain, misalnya anak berperan menjadi guru, pelayan toko, kupu-kupu atau harimau. Saat anak berperan menjadi seseorang atau suatu yang lain, maka konsep tentang toko yang akan diperankannya direkam dalam otaknya dan kemudian anak menuangkannya dalam perilaku seperti yang dipikirkannya. Alat-alat main peran makro pada umumnya berukuran besar, seperti macam-macam pakaian yang menunjukan profesi, misalnya pakaian dokter, polisi dan dapur lengkap dengan peralatannya.

2) Bermain peran mikro

Main peran mikro disebut juga main peran kecil, seorang anak dikatakan sedang man peran mikro apabila peran yang ada di dalam pikirannya diwakilkan pada benda atau sesuatu yang lain. Misalnya, anak mewakilkan peralatan harimau yang ada dipikirannya boneka harimau, sehingga saat ia main peran mikro maka boneka harimau digerak-gerakkan dan anak mengeluarkan suara-suara seperti seekor harimau. Dalam main peran mikro, anak bertindak seperti seorang dalang yang mengtur boneka tangan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dipahami bahwa jenis-jenis bermain peran terbagi menjadi dua yaitu main peran makro yang disebut juga dengan main peran besar dan main peran mikro disebut dengan main peran kecil.

f. Rancangan Kegiatan Metode Bermain Peran Anak TK

Dalam pelaksanaan metode bermain peran pada proses pembelajaran di taman kanak-kanak ada tiga tahap yang harus dilalui yaitu rancangan persiapan yang dilakukan guru, merancang

pelaksanaan kegiatan bermain peran bagi anak dan merancang penilaian kegiatan bermain bermain peran bagi anak TK.

Rancangan persiapan yang dilakukan guru ada beberapa hal yang perlu dalam merancang persiapan pelaksanaan kegiatan pengajaran dengan menggunakan metode bermain menurut Moeslichatoen (dalam Dhineni 2008: 33) yaitu:

1) Menetapkan tujuan dan tema kegiatan pngajaran dengan menggunakan metode bermain peran.
2) Menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan dalam kegiatan bermain peran.
3) Menetapkan rancangan anak untuk melaksanakan kegiatan bermain peran.
4) Menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan sesuai dengan tujuan yang dicapai.
5) Menetapkan rancangan penilaian kegiatan pengajaran dengan metode bermain peran.

Berdasarkan pendapat di atas dipahami bahwa rancangan persiapan yang dilakukan guru dalam kegiatan bermain peran diantaranya menetapkan tujuan dan tema , rancangan bahan dan alat, rancangan untuk melaksanakan kegiatan serta rancangan penilaian kegiatan.

g. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran

Menurut sus'Ainiyah (2014: 42-43) menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan metode bermain peran di Tk adalah:

1) Guru dan anak berdiskus mengenai tema yang akan dimainkan.
2) Guru membuat rancangan scenario untuk menentukan jalan cerita/ ending cerita yang akan dilakukan.

3) Guru menyediakan media yang akan digunakan.
4) Guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana.
5) Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peranan yang disukainya.
6) Anak bermain peran sesuai rancangan scenario yang telah dibuat.
7) Diakhiri kegiatan, guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani.

Berdasarkan pendapat di atas bahwasanya dalam langkah-langkah metode bermain peran seorang guru terlebih dahulu menentukan tema yang akan dimainkan, guru membuat rancangan scenario untuk menjalankan cerita, guru menyediakan media yang akan digunakan, guru menerangkan teknik bermain peran dan diakhiri kegiatan guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali dan menyimpulkan nilai-nilai yang ada dalam alur crita yang diperankan.

h. Sisi Positif dan Negatif Metode Bermain Peran

Syarifiddin, dkk (2010:149) berikut menguraikan sisi positif dan negatif metode bermain peran:

1) Sisi positif
   a) Melatih siswa memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan dan didramakan.
   b) Menumbuhkan kerjasama khususnya antara mereka yang mendapatkan peran sosiodrama.
   c) Melatih bakat dan kreatif siswa dibidang seni peran.
   d) Melatih siswa untuk menghayati suatu peristiwa dan menarik kesimpulan.

e) Melatih cara berfikir siswa dan kemampuan bahasa secara lisan.

2) Sisi negatif
   a) Memerlukan waktu lama
   b) Tidak semua siswa mendapat suatu kesempatan berkreativitas karena perannya hanya dimainkan oleh berapa orang saja.
   c) Kadang siswa yang telah ditunjuk malu untuk memainkan peran yang telah ditentukan.
   d) Kadang memerlukan waktu dan tempat yang khusus.
   e) Respon dan komentar siswa dapat mengganggu kelas lain yang sedang melakukan kegiatan belajar.
   f) Apablia dramatisasi mengalam kegagalan tidak bisa diambil kesimpulan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa metode bermain peran ini juga memiliki sisi positif dan negatif, dimana sisi positif ini akan membantu perkembangan bahasa, sosial dan bakat dari anak tersebut.

i. Asumsi-Asumsi Pembelajaran Metode Bermain Peran

Menurut mulyasa (2011: 46-47) terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut sebagai berikut:

1) Secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitik beratkan tema pembelajaran pada situasi “di sini pada saat ini”. Model ini percaya bahwa anak-anak dimungkinkan untuk menciptakan analogi-analogi mengenai situasi-situasi kehidupan nyata.

Terhadap analogi-analogi yang diwujudkan dalam bermain peran, anak-anak dapat menampilkan respon-respon emosional sambil belajar dari respon-respon orang lain.

2) Metode bermain peran dapat memungkinkan anak-anak untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan tujuan utama dari psikodrama (jenis bermain peran yang lebih menekankan pada penyembuhan). Meskipun demikian, terdapat perbedaan penekanan antara bermain peran dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi setelah pemeranan dan pemeranan itu sendiri merupakan kegiatan utama dan integral dari pembelajaran, sedangkan dalam psikodrama, pemeran dan keterlibatan emosional pengamat itulah yang paling utama.
3) Model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ideide dapat diangkat ketaraf sadar untuk kemudian diangkat melalui proses kelompok. Dengan demikian anak-anak dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh sebab itu model mengajar ini berusaha mengurangi peran guru yang terlalu mendominasi pembelajaran dalam pendekatan tradisional. Model bermain peran mendorong anak-anak untuk turut aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapi.
4) Model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi berupa sikap, nilai, perasaan, dan sistem keyakinan dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian anak-anak dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain,

apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah. Tanpa bantuan orang lain anak-anak sulit untuk menilai sikap-sikap dan nilai-nilai yang dimiliki.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa melalui bermain peran anak-anak dapat berlatih untuk menanamkan nilai-nilai, sikap dan mengenalkan kehidupan sosial tempat anak-anak belajar mengemukakan pendapat dengan penuh percaya diri, serta mampu menghargai pendapat orang lain.

B. Hubungan Metode Bermain Peran Dengan Penyesuaian Diri Anak

Menurut Suratno (2005: 84) manfaat yang bisa dipetik oleh anak dari kegiatan bermain peran adalah membantu penyesuaian diri anak dalam menghadapi kehidupannya kelak. Di samping itu, kegiatan bermain peran akan memberikan kesenangan yang dapat memuaskan dirinya baik yang dilakukan atas usahanya sendiri maupun menjadi pengikut dari aturan yang ditetapkan temannya. Kegiatan bermain peran akan merangsang lebih lanjut kemampuan anak dalam berbahasanya, dan dengan sendirinya juga akan merangsang pertumbuhan dan perkembangan kreativitas anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran memiliki berbagai manfaat dan peranan penting dalam menunjang perkemangan anak. Melalui bermain peran anak akan belajar cara berhubungan dengan orang lain, belajar berkomunikasi, belajar memecahkan masalah sederhana dalam kelompoknya serta belajar bekerja sama dengan temannya.

C. Kajian Penelitian yang relevan

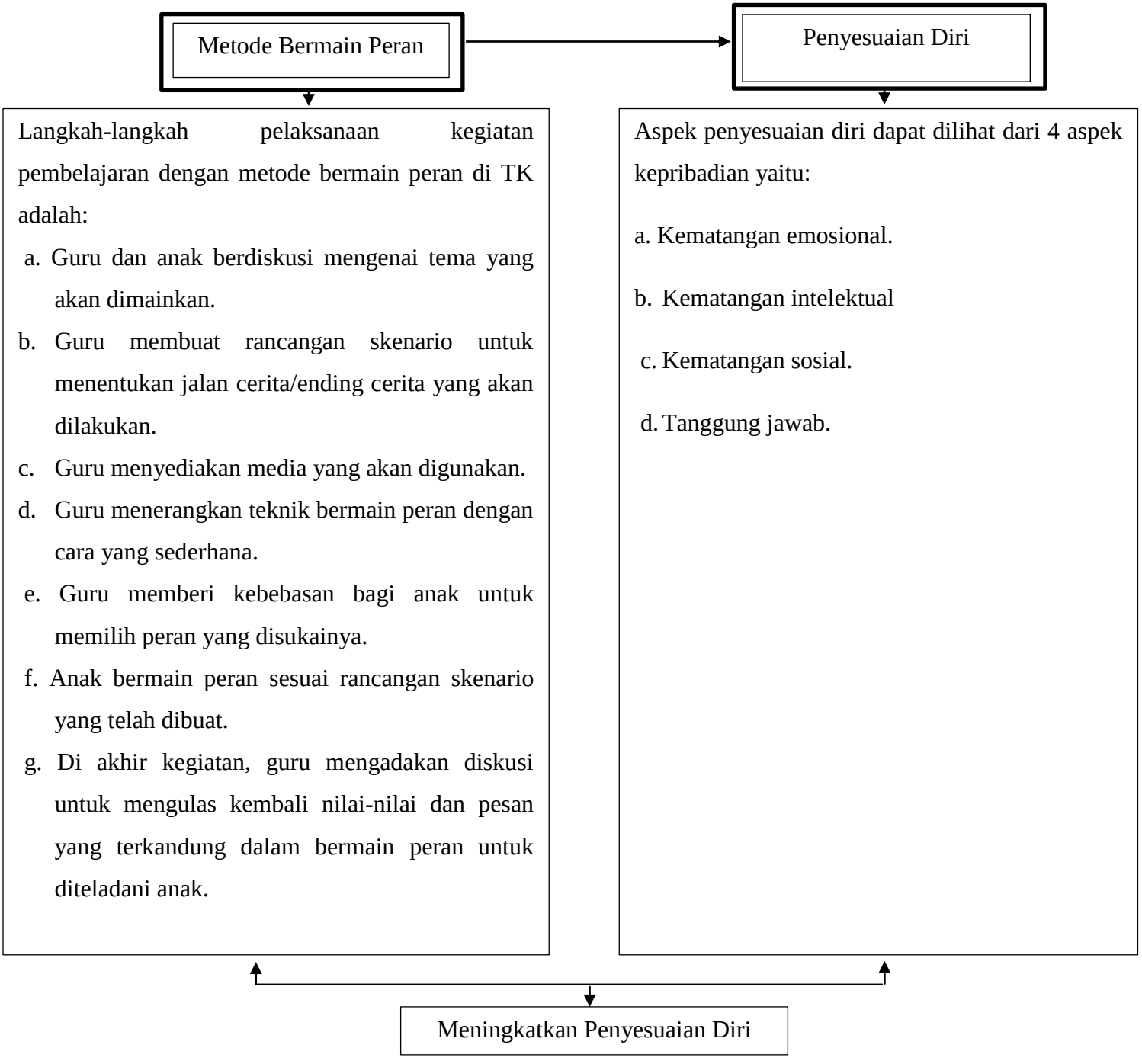
Berdasarkan tinjauan karya tulis yang relevan, dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis skripsi sebelumnya yang telah menyelesaikan skripsinya yaitu tentang "Peningkatan Rasa Percaya Diri Melalui Bermain Peran Pada Anak Kelompok B Di Tk Pertiwi 03 Tambak Mojosongo Boyolali Tahun Pelajaran 2011/2012" (Sundari, 2012) penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang mana penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan rasa percaya diri anak melalui metode bermain peran Pada anak kelompok B Di Tk Pertiwi 03 Tambak Mojosongo Boyolali. Penelitian kedua yaitu tentang "Pendekatan Intervensi Dini, Tingkat Inteligensi, Dan Penyesuaian Diri Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Masyithoh 7 Dan 8 Magelang". (Purwanti dan Japar, 2013) penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya adalah menggunakan rancangan eksperimen, penelitian ini bertujuan untuk melihat pendekatan intervensi dini, tingkat inteligensi, dan penyesuaian diri anak usia dini.

Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah penelitian ini ingin melihat bagaimana peningkatan penyesuaia diri anak usia dini melalui metode bermain peran, dengan menggunakan jenis penelitian Kuantitatif dengan metode penelitian *pre-eksperimen* dengan *one group pretest-postest design*. Berdasarkan judul di atas, maka penulis ingin mengangkat judul yang memiliki perbedaan dengan judul tersebut yaitu "Meningkatkan Penyesuaian diri Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran di TK Mesjid Raya Lantai Batu.

D. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang dikemukakan di atas, penulis menyimpulkan bahwa untuk melihat peningkatan penyesuaian diri anak usia dini di TK Mesjid Raya Lantai Batu, salah satunya dengan metode bermain peran.

Bagan II.1 : Kerangka Berfikir



Penjelasan pada bagan di atas peneliti melihat adanya masalah Penyesuaian diri anak pada beberapa anak di TK Islam Mesjid Raya Lantai Batu Kab. Tanah Datar. Dengan melihat permasalahan tersebut, peneliti ingin menggunakan metode bermain peran pada anak untuk membantu meningkatkan penyesuaian diri anak, penguatan yang peneliti gunakan mengacu pada teori Suratno (dalam Sriwahyuni, 2014: 13) yang menyatakan manfaat yang bisa dipetik oleh anak dari kegiatan bermain peran adalah membantu penyesuaian diri anak dalam menghadapi kehidupannya kelak. Di samping itu, kegiatan bermain peran akan memberikan kesenangan yang dapat memuaskan dirinya baik yang dilakukan atas usahanya sendiri maupun menjadi pengikut dari aturan yang ditetapkan temannya.

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian. Berdasarkan paparan diatas, adapun rumusan untuk penelitian ini adalah:

1. Hipotesis alternatif (Ha): metode bermain peran dapat memberikan peningkatan yang signifikan terhadap penyesuaian diri anak usia dini.
2. Hipotesis nihil (Ho): metode bermain peran tidak dapat memberikan peningkatan yang signifikan terhadap penyesuaian diri anak usia dini.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah "metode eksperimen, metode eksperimen adalah sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2007 : 107). Menurut Moh. Kasiram (2010 : 211) mengatakan penelitian eksperimen adalah model penelitian dimana peneliti memanipulasi suatu stimulasi atau kondisi, kemudian mengobservasi akibat dari perubahan stimulasi atau kondisi tersebut pada obyek yang di kenai stimuli atau kondisi mengobservasi tersebut.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dipahami bahwa penelitian ini peneliti mencari pengaruh satu variabel terhadap variabel berikutnya dimana yang menjadi pengaruh adalah metode bermain peran dan variabel yang dipengaruhi adalah penyesuaian diri anak. Metode eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan dan menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan sebab akibat dalam kondisi yang terkendali. Kemudian metode eksperimen ini dimana peneliti memanipulasi suatu stimulasi atau kondisi yang mengakibatkan perubahan stimulasi pada objek yang akan dikenai stimulasi tersebut.

Berdasarkan hal diatas, peneliti memilih menggunakan *pre-eksperimental* yaitu dengan tipe *one group pretest-postest design*. Dikatakan *pre-eksperimental* karena desain ini belum eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel dependen.Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh independen. Pada penelitian ini awalnya peneliti melakukan pengukuran terhadap variabel terikat sebelum diberikan perlakuaan, baru setelah itu diberi perlakukan, kemudian dilakukan

pengukuran kembali terhadap variabel terikat dengan alat ukur yang sama. Data tersebut dijadikan pembanding setelah diberikan metode bermain peran dengan membandingkan nilai rata-rata penyesuaian diri anak dengan analisis uji beda (t-test) untuk melihat signifikasi peningkatan kemampuan penyesuaian diri pada anak.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini penulis laksanakan di TK Islam Mesjid Raya Lantai Batu yang akan dilaksanakan pada semester ganjil yaitu pada bulan November sampai Desember 2018.

C. Populasi Sampel

1. Populasi

Dalam suatu penelitian tentu diperlukan adanya suatu objek yang akan dijadikan sebagai sasaran penelitian, yaitu sering disebut dengan objek penelitian oleh karena itu, sebelum penelitian dilaksanakan maka penulis perlu untuk menetapkan terlebih dahulu objek penelitiannya yang disebut dengan istilah populasi dan sampel. “Populasi menurut Sugiyono (2007 : 117) adalah “wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun objek yang akan menjadi populasi peneliti adalah seluruh anak di TK Islam Mesjid Raya Lantai Batu, yang tediri dari 4 kelas dengan jumlah siswa keseluruhan adalah 55 orang.

Tabel 3.1

Populasi

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	Iklas	15 Orang
2.	Santun	15 Orang
3.	Sabar	12 Orang
4.	Jujur	13 Orang
Jumlah		55 Orang

Sumber: Kepala sekolah TK Islam Mesjid Raya Lantai Batu

2. Sampel

Menurut Sugiyono, (2007 :118) "sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang memiliki oleh populasi tersebut". Menurut Martono "sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti". Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa sampel merupakan bagian dari populasi yang termasuk dalam anggota populasi kemudian dipilih untuk menjadi wakil dari populasi yang akan diteliti.

Adapun teknik pengambilan sampel yang di pakai adalah dengan teknik *purposive sampling.* Menurut Sugiyono (2007 : 117) *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu sehingga data yang diperoleh lebih representative dengan melakukan proses penelitian yang kompeten dibidangnya. Jadi dapat dikatakan bahwa *purposive sampling* adalah pengambilan sampel secara sengaja sesuai dengan persyaratan sampel yang diperlukan oleh peneliti.

Berdasarkan hal diatas, maka dapat penulis simpulkan bahwa *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel yang dilakukan dengan cara memilih anak di sekitarnya yang dianggap dapat dianggap mendukung pelaksanaan penelitian.

Tabel. 3.2

Sampel Penelitian Sabar

No	Kode Siswa
1	AD
2	AJ
3	AQ
4	FZ
5	JH
6	LF
7	LT
8	QN
9	RT
10	SR
11	VD
12	YP

D. Defenisi Operasional

Adapun yang penulis maksud dengan definisi operasional adalah penjelasan istilah-istilah yang terdapat pada judul proposal penelitian ini agar tidak terjadinya kekeliruan dalam memahami istilah-istilah ini, maka berikut penulis akan menjelaskan istilah-istilah tersebut.

1. Penyesuaian Diri

Susanto (2015:150) "mengungkapkan bahwa penyesuaian diri merupakan kemampuan individu untuk menerima dirinya sendiri sehingga tercapai hubungan yang harmonis antara dirinya dan lingkungan sekitarnya". Penyesuaian diri yang penulis maksud adalah anak mampu menyesuaikan diri dengan baik dengan dirinya sendiri dan juga lingkungannya yang meliputi aspek-aspek penyesuaian diri menurut Cole, dkk (dalam Desmita, 2009:195): 1) Kematangan emosional, 2) Kematangan intelektual 3) Kematangan sosial, 4) Tanggung jawab.

2. Metode Bermain Peran

Fadlillah (2012: 168-169) “metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran siswa”. Metode bermain peran yang penulis maksud adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan meniru atau berpura-pura untuk memainkan peran sebagai tokoh yang diperankan melalui langkah-langkah Sus’Ainiyah (2014: 42-43):

a. Guru dan anak berdiskusi mengenai tema yang akan dimainkan.
b. Guru membuat rancangan skenario untuk menentukan jalan cerita/ending cerita yang akan dilakukan.
c. Guru menyediakan media yang akan digunakan.
d. Guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana.
e. Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya.
f. Anak bermain peran sesuai rancangan skenario yang telah dibuat.
g. Di akhir kegiatan, guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani anak.

E. Pengembangan Instrumen

1. Validitas Instrumen

Suryabrata, (2011: 60) mengatakan bahwa “Validasi instrument didefinisikan dengan sejauh mana instrument itu merekam/mengukur apa yang dimaksud untuk direkam/diukur”.Pada penelitian ini, peneliti mengunakan validitas internal yaitu validitas isi.

Validitas isi adalah ketepatan suatu alat ukur ditinjau dari isi alat ukur tersebut. Suatu alat ukur dikatakan memiliki validitas isi apabila isi atau materi atau bahan alat ukur tersebut betul-betul merupakan bahan yang representatif dalam melihat perkembangan sosial anak usia

dini. Validitas isi ditegakkan pada langkah telah dan revisi butir pernyataan/pertanyaan, Berdasarkan pendapat profesional (*profesinal judgment*) para penelah.

Dapat dipahami bahwa validitas isi merupakan pengujian yang bertujuan untuk melihat kesesuaian antara isi dari instrument dengan apa yang akan diukur oleh peneliti tersebut. Pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan meminta pertimbangan ahli.

F. Teknik Pengumpulan Data

Ada banyak cara yang bisa digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik antara lain:

1. Observasi / Pengamatan

   Observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan panca indra mata sebagai alat bantu utamanya. Dari pemahaman ini yang dimaksud dengan metode observasi adalah pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian, data-data penelitian tersebut dapat diamati oleh peneliti. Suatu kegiatan pengamatan baru dikategorikan sebagai kegiatan pengumpulan data penelitian apabila memiliki kriteria sebagai berikut:

   a. Pengamatan digunakan dalam penelitian dan telah direncana-kan secara sistematis.
   b. Pengamatan harus berkaitan dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan.
   c. Pengamatan tersebut dicatat secara sistematik dan dihubungkan dengan proposisi umum bukan di paparkan sebagai sesuatu yang hanya menarik perhatian.
   d. Pengamatan dapat dicek dan di kontrol mengenai validitas dan reliabilitasnya. (Bungin, 2011 : 143-144).

   Menurut Sugiyono “teknik pengumpulan dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila

responden yang diamati tidak terlalu besar". (Sugiyono, 2007 : 145). Adapun observasi yang dilakukan untuk memperoleh data berkaitan dengan penyesuaian diri anak usia 5-6 tahun di TK Islam Mesjid Lantai Batu. Pelaksanaan observasi dalam penelitian ini dilakukan melalui pengamatan secara langsung yaitu pengamatan yang dilakukan tanpa perantara terhadap objek yang diteliti menggunakan alat pengumpulan data berupa lembaran pedoman observasi. Disini peneliti berkolaborasi dengan guru kelas untuk melakukan kegiatan tersebut dan peneliti menjadi pengamat langsung dari kegiatan yang dilakukan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi bermanfaat sebagai alat bukti yang sah dan untuk mendukung kegiatan pembelajaran, isi dari berkas yang menyangkut data atau informasi tentang kronologis kegiatan yang dilakukan kepada anak. Dokumentasi adalah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam metodologi penelitian sosial. Data yang tersedia dalam dokumentasi ini adalah berbentuk surat-surat, catatan harian, kenang-kenangan, laporan dan sebagainya. Secara detail bahan dokumenter terbagi beberapa macam yaitu autobiografi, surat-surat pribadi, buku-buku, catatan harian, memorial, kliping, dokumen perintah maupun swasta, cerita, film, foto dan sebagainya. (Bungin, 2011 : 154).

G. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

1. Teknik Pengolahan Data

Bentuk pengolahan data yang dipakai pada penelitian ini adalah dengan memakai metode pengolahan statistik. Pada penelitian ini penulis memakai mode eksperimen tipe *one group pretest-postest design*, dimana penulis melakukan pengukuran sebanyak dua kali yakni sebelum dan sesudah perlakuan. Data yang terkumpul berupa hasil dari lembaran observasi yang telah penulis lakukan selama melakukan penelitian. Sebelum data diolah maka masing-masing item

jawaban dari instrument diberi bobot atau skor terlebih dahulu, baik untuk pernyataan positif maupun pernyataan negatif seperti yang terdapat pada tabel berikut:

Tabel 3.3

Alternatif Kemampuan Instrumen dan Bobot

Kemampuan	Singkatan	Skor
Sangat Mampu	SM	4
Mampu	M	3
Kurang Mampu	KM	2
Tidak Mampu	TM	1

Setelah diperoleh persentasi jawaban, dilakukan pengklasifikasian jawaban berdasarkan kategori kemampuan anak. Menurut Sudijono (2005:144), ”mencari rentang interval skor yaitu, jarak penyebaran antara skor nilai yang terendah sampai skor nilai tertinggi.” Adapun rumusnya adalah:

R= H-L

Keterangan:

R = Rentang

H = Skor yang tertinggi

L = Skor tertinggi

Jumlah item penyesuaian diri sebanyak 11 item sehingga interval kriteria tersebut dapat ditentukan dengan cara sebagai berikut:

a. Skor maksimum 4×11 = 44 Keterangan: skor maksimun nilai tertingginya adalah 4, jadi 4 dikalikan dengan jumlah item pengamatan keseluruhan berjumlah 11 dan hasilnya 44.
b. Skor minimum 1×11 = 11 Keterangan: skor minimum nilai tertingginya adalah 1, jadi dikalikan dengan jumlah item pengamatan keseluruhan yang berjumlah 11 dan hasilnya 11.

c. Rentang 44-11 = 33 Keterangan: rentang diperoleh dari jumlah skor maksimum dikurangi jumlah item pengamatan.

d. Banyak kriteria adalah 4 tingkat (Belum Mampu, mulai Mampu, Mampu Sesuai Harapan, dan Sangat Mampu)

e. Panjang kelas interval 33:4 = 8,25 = 8

Panjang kelas interval diperoleh dari hasil rentang dibagi dengan banyak item pengamatan.

Berikut klasifikasi skor penyesuaian diri anak:

Tabel 3.4
Klasifikasi Skor Data Penelitian Tentang Penyesuaian Diri Anak Usia Dini

No	Skor	Kategori
	35-44	Sangat mampu
	27-34	Mampu
	19-26	Kurang mampu
	11-18	Tidak mampu

2. Teknik Analisis Data

Tujuan utama dari analisis data ialah untuk meringkaskan data dalam bentuk yang mudah dipahami dan mudah ditafsirkan, sehingga hubungan antar problem penelitian dapat dipelajari dan diuji (Kasiram, 2008:128).

Adapun teknik analisis data dilakukan dengan cara membanding-kan hasil secara *pretest* dan *posstest* kelompok eksperimen dengan cara menguji statistik uji-t, seperti berikut:

$$t_{0=\frac{MD}{SE_{MD}}}$$

a. Mencari *mean* dari *difference*

$$M_d = \sum_N D$$

b. Mencari deviasi standar dari *Difference*

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum_D 2}{N}} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)$$

c. Mencari standar error dari *mean of difference*

$$SE_{MD} = \frac{\mathrm{SD_D}}{\sqrt{N-1}}$$

d. Df = N-1

Keterangan:

MD : Mean difference nilai rata-rata hitung dari beda/selisih antara skor *pre-test* dan skor *post-test*

∑D : Jumlah beda/selisih antara skor *pre-test* dan skor *post-test*

N : *Number of cases*= jumlah subjek yang kita teliti

SEMD : Standar Error (standar kesesatan) dari *mean of differenc.*

SDD : Deviasi standar dari perbedaan antara skor *pre-test* dan skor *post-test*

Selanjutnya melakukan perbandingan antara t_0 dan t_t dengan patokan sebagai berikut:

a. Jika t_0 lebih besar dari t_t maka hipotesis nihil di tolak, sebaliknya hipotesis alternatif diterima. Berarti antara pre-test dan post-test yang sedang diselidiki terdapat perbedaan yang signifikan.
b. Jika t_0 lebih kecil daripada t_t maka hipotesis nihil diterima, sebaliknya berarti hipotesis alternative ditolak. Ini berarti bahwa perbedaan antara pre-test dengan post-test itu bukanlah perbedaan signifikan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksud untuk mengetahui ada tidaknya hubungan sebab akibat. Caranya adalah dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat metode bermain peran apakah dapat digunakan atau lebih baik digunakan untuk meningkatkan penyesuaian diri anak di TK Islam Mesjid Raya Lantai Batu.

Pada bab ini peneliti menyajikan hasil penelitian yang mengungkap kan bagaimana penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan penyesuaian diri anak. Berdasarkan kisi-kisi instrumen, peneliti melihat penyesuaian diri anak pada kelompok sabar. Secara lebih jelas akan diungkapkan pada data berikut :

1. Data Hasil Pretest

Hasil *pretest* penyesuaian diri anak di kelompok sabar TK Islam Mesjid Raya Lantai Batu.

Tabel IV.1

Penyesuaian Diri Anak di TK Islam Mesjid Raya Lantai Batu

(*Pretest*)

No	Kode Siswa	Item pengamatan											Total Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	AD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	TM
2	AJ	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	13	TM
3	AQ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	TM
4	FZ	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	13	TM
5	JH	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	14	TM
6	LF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	TM
7	LT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	TM
8	QN	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	TM
9	RT	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	12	TM

10	**SR**	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	**14**	**TM**
11	**VP**	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	**12**	**TM**
12	**YP**	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	**18**	**TM**
Total		**15**	**14**	**15**	**14**	**14**	**13**	**16**	**14**	**15**	**14**	**12**	**160**	
		Rata-rata											**13,33**	**TM**

Berdasarkan tabel di atas diperoleh skor tertinggi adalah 18 dan skor terendah adalah 11. Adapun anak yang memiliki penyesuaian diri yang belum mampu berjumlah 12 orang. Artinya penyesuaian diri anak umur 5-6 tahun di TK Islam Mesjid Raya Lantai Batu masih rendah. Dari data *pretest* di atas, maka peneliti menjadikan umur 5-6 tahun yang mana jumlah anak muridnya ada 12 orang anak sebagai kelompok yang diberikan *treatment* melalui penerapan metode bermain peran. Adapun anak yang memilki penyesuaian diri dalam aspek kematangan emosional, kematangan intelektual, kematangan sosial dan tanggung jawab dalam kategori belum mampu berjumlah 12 orang. Sedangkan untuk ketegori kurang mampu, mampu dan sangat mampu belum ada artinya penyesuaian diri anak dalam aspek kematangan emosional, kematangan intelektual, kematangan sosial dan tanggung jawab pada kelompok sabar masih rendah. Dari data *pretest* di atas, maka peneliti menjadikan kelompok sabar sebanyak 12 orang anak sebagai kelompok yang akan diberikan *treatment* melalui metode bermain peran.

Tabel IV.2

Klasifikasi Skor Penyesuaian Diri Anak di Tk Islam Mesjid Raya Lantai Batu

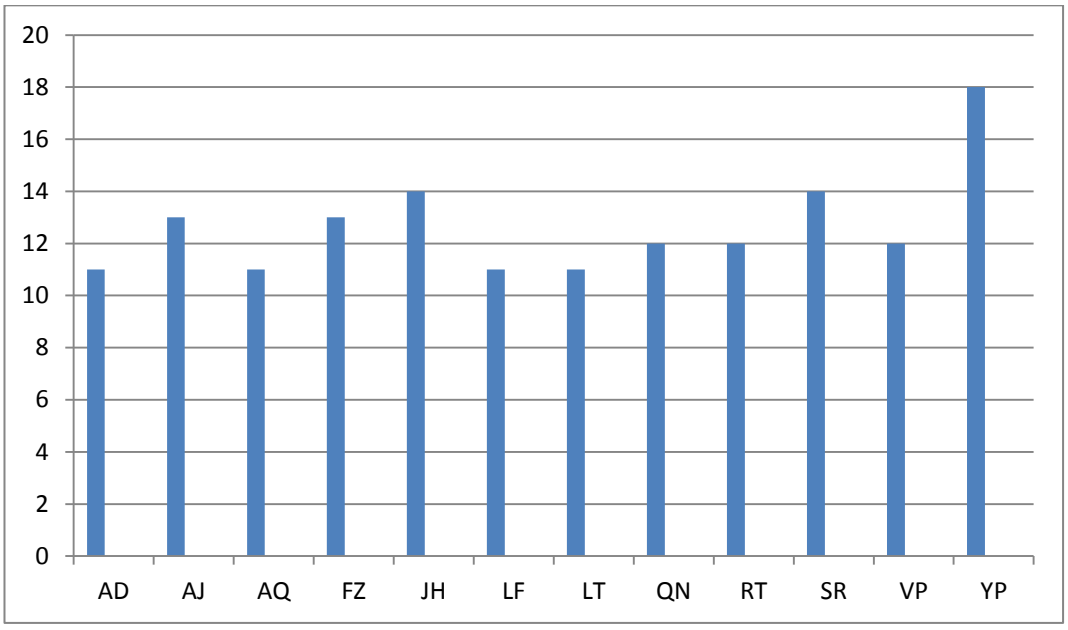
(*Pretest*)

No	Interval	Kategori	F	%
1	35 – 42	Sangat Mampu	0	0%
2	27 – 34	Mampu	0	%
3	19 – 26	Kurang Mampu	0	%
4	11 – 18	Tidak Mampu	12	100 %
Jumlah			12	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dipahami bahwa pada data pretest belum ada anak yang sangat mampu dalam penyesuaian diri di sekolah. Pada 12 orang anak dengan persentase 100% yang penyesuaian diri pada kategori tidak mampu. Berdasarkan persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa pada data pretest anak masih belum mampu dalam melakukan penyesuaian diri yang meliputi aspek kematangan emosional, kematangan intelektual, kematangan sosial, dan tanggung jawab. ini menunjukkan bahwa penyesuaian diri anak di TK Islam Mesjid Raya Lantai Batu masih rendah saat dilakukan pretest. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat grafik dibawah ini.

Grafik 4.I

Hasil Pre-test Penyesuaian Diri Anak di TK Islam Mesjid Raya Lantai Batu



2. Rencana Pelaksanaan / *Treatment*

Setelah peneliti mendapatkan subjek penelitian maka langkah selanjutnya ialah merencanakan metode bermain peran yang akan membantu anak dalam meningkatkan penyesuaian diri anak sabar di

TK Islam Mesjid Raya Lantai Batu. Pelaksanaan treatment sebanyak empat kali pertemuan yaitu 3 Desember 2018 sampai selesai.

Materi yang diberikan disesuaikan dengan anak yang diperoleh dari hasil *pretest*. Hasil pretest menggambarkan bahwa penyesuaian diri anak masih rendah. Oleh karena itu rencana pelaksanaan treatment adalah sebagai berikut :

Tabel IV.3

Klasifikasi Jadwal Kegiatan Metode Bermain Peran

No	Hari / Tanggal	Kegiatan
1	Senin	Bermain peran sekolah
2	Selasa	Bermain peran keluarga
3	Rabu	Bermain peran minuman
4	Kamis	Bermain peran makanan

a. Pelaksanaan Treatment I

1) Perencanaan

Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan tentu perlu untuk merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan di lapangan sehingga pelaksanaan *treatment* pertama dalam kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang diharapkan. *Treatment* pertama dilaksanakan pada tanggal 3 Desember 2018 di kelompok sabar TK Islam Mesjid Raya Lantai Batu pada pukul 09.00-10.00, dengan jumlah anak 12 orang. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas dalam memberikan perlakuan, adapun bentuk persiapan yang dilakukan adalah:

a) Menyiapkan RPPH (rancangan pelaksanaan pembelajaran harian) dengan menyesuaikan tema.
b) Kegiatan bermain peran dimulai dengan berdoa.
c) Pada pelaksanaan *treatment* yang pertama ini peneliti langsung mengontrol kegiatan bermain peran

d) Pada *treatment* pertama ini kegiatan yang diberikan adalah bermain peran tentang sekolah.
e) Bentuk pelaksanaan *treatment* pertama yang diberikan yaitu melihat peningkatan penyesuaian diri anak
f) Menyiapkan naskah, alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan bermain peran seperti: buku, spidol, meja dan kursi, tempat pelaksanaan kegiatan dan lembaran instrument penelitian.

2) Pelaksanaan

Setelah peneliti merumuskan perencanaan *treatment* pertama tentang kegiatan bermain peran, maka langkah selanjutnya peneliti melaksanakan metode bermain peran yang diberikan kepada 12 orang anak di kelompok Sabar. Sebelum kegiatan kegiatan diberikan peneliti terlebih dahulu memberikan kata pengantar dan tujuan kegiatan ini dilaksanakan kepada anak. Pada pengantar ini peneliti menjelaskan bahwa kegiatan bermain peran pertama adalah bermain peran tentang sekolah sesuai dengan RPPH.

Sebelum memulai kegiatan peneliti terlebih dahulu bercakap cakap dan memperkenalkan tema yang akan dipelajari anak yaitu dengan tema lingkungan dan sub tema sekolah pada hari tersebut. Selanjutnya peneliti bercerita tentang sekolah, siapa saja yang ada di lingkungan sekolah, apa saja tugas masing-masing orang yang ada di lingkungan sekolah. Langkah berikutnya peneliti menceritakan skenario bermain peran yang akan dilaksanakan. Sebelum memulai kegiatan, peneliti terlebih dahulu menerangkan teknik bermain peran dengan tema lingkungan sub tema sekolah agar mencapai hasil yang baik nantinya.

Berikutnya yang peneliti lakukan yaitu membagi peran yang akan dimainkan oleh anak sesuai dengan peran yang

diminati oleh anak, yang mana peran dimainkan dicoba secara bergantian. Setelah selesai membagi peran yang akan diperankan oleh anak maka selanjutnya yaitu mempersilahkan anak untuk bermain peran sebagai orang-orang yang ada di lingkungan sekolah dan anak berperan menjadi kepala sekolah yang tugasnya melayani orangtua muri, guru yang tugasnya mengajar di kelas, tata usaha tugasnya mengurus pembayaran uang sekolah murid, murid tugasny belajar di sekolah, petugas kebersihan membersihkan perkarangan sekolah, penjaga kantin tugasnya menjual berbagai macam makanan, peran tersebut sesuai dengan skenario yang telah dibuat.

Ketika anak memerankan perannya masing-masing, guru akan membimbing dan mengarahkan anak untuk bermain peran sesuai skenario yang dibuat bertujuan untuk melihat indikator yang ingin dicapai yaitu peningkatan penyesuaian diri, seperti apa kematangan emosioanal, kematangan intelektual, kematangan sosial dan tanggung jawab anak saat menjadi kepala sekolah, guru, tata usaha, penjaga kantin, kebersihan, murid dan orang tua. Peran kepala sekolah yang di perankan oleh FZ yang tugasnya melayani orang tua murid, JH yang berperan menjadi TU yang tugasnya mengurus adminstrasi murid, orangtua di perankan oleh AJ, AQ, LF yang tugasnya mengantarkan anak ke sekolah, mengurus admintrasi anak dan perkembangan anak di sekolah, murid di perankan oleh LT, QN, RT yang tugasny belajar di sekolah, sedangkan guru yang mengajar di sekolah di perankan oleh SR, pembersih sekolah di perankan oleh VD, penjaga kantin di perankan oleh YP dan satpam di sekolah yang bertugas menjaga keamanan sekolah di perankan oleh AD Setelah selesai melakukan kegiatan bermain peran selanjutnya peneliti meminta anak menceritakan pengalaman yang didapat saat bermain peran dan menanyakan

kepada anak tentang apa tugas masing-masing peran dari anak tersebut. Sebagaimana dokumentasi saat bermain peran sekolah dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar IV.1

Bermain Peran Lingkungan sekolah

3) Evaluasi

Berdasarkan pengamatan pada *treatment* pertama yang peneliti lakukan pada saat anak bermain peran lingkungan sekolah, peran kepala sekolah yang di perankan oleh FZ yang tugasnya melayani orang tua murid, JH yang berperan menjadi TU yang tugasnya mengurus adminstrasi murid, orangtua di perankan oleh AJ, AQ, LF yang tugasnya mengantarkan anak ke sekolah, mengurus admintrasi anak dan perkembangan anak di sekolah, murid di perankan oleh LT, QN, RT yang tugasny belajar di sekolah, sedangkan guru yang mengajar di sekolah di perankan oleh SR, pembersih sekolah di perankan oleh VD, penjaga kantin di perankan oleh YP dan satpam di sekolah yang bertugas menjaga keamanan sekolah di perankan oleh AD. Pada saat bermain peran peneliti melihat masih banyak anak yang belum mampu untuk menyesuaikan diri dalam aspek kematangan emosional, kematangan intelektual, kematangan

sosial, dan tanggung jawab dengan teman-temannya, seperti kurang sopannya anak dalam berinteraksi sesama teman,, kurang menjalin keakraban anak dalam berteman, belum mampunya anak dalam mengambil keputasan saat memilih peran, tidak taatnya anak saat bermain peran dan tidak bersikap jujur dalam memainkan perannya masing-masing, anak kurang mau bekerja sama, tidak mau menyelesaikan perannya sampai akhir, mengganggu temannya yang sedang asik bermain peran dan juga ada anak yang kurang menghargai pendapat temannya ketika menjawab pertanyaan dari peneliti.

Pada kegiatan penutup peneliti melakukan evaluasi tentang kegiatan yang dilakukan dan menyampaikan manfaat dari kegiatan bermain peran yang telah dilakukan. Evaluasi berfungsi untuk, mengukur dan menilai pengaruh tindakan yang dilakukan. Setelah kegiatan bermain peran dilakukan maka peneliti melakukan evaluasi dengan menanyakan perasaan anak selama kegiatan, apakah anak senang melakukan kegiatan bermain peran sekolah tersebut apa tidak, lalu ada anak yang menjawab secara spontan ia merasa senang ada juga yang mengatakan capek. Peneliti juga menanyakan apa saja kegiatan yang telah dilakukan dan diskusi tentang pelajaran apa yang telah didapat. Hasil evaluasi akan dijadikan sebagai landasan untuk melakukan kegiatan pada tahap selanjutnya.

Gambaran kegiatan bermain peran pertama ini masih belum terlihatnya peningkatan penyesuaian diri anak dalam indikator anak tidak memiliki semangat untuk mengikuti kegiatan dan tidak mampu menghargai pendapat teman, Maka diperlukan *treatment* selanjutnya dimana dalam kegiatan bermain peran tersebut lebih meningkatkan lagi penyesuaian diri anak dalam meningkatkan semangat anak untuk melakukan kegiatan bermain peran.

Berdasarkan hasil penelitian, dalam kegiatan awal sampai penutup, peneliti melihat anak yang tidak mampu dalam menyesuaikan diri, karena belum ada peningkatan pada pertemuan awal ini, maka peneliti melakukan pertemuan selanjutnya. Berikut ini adalah hasil penyesuaian diri anak pada saat diberikan treatment.

Tabel IV.4
Hasil *Treatmen* I
Meningkatkan Penyesuaian Diri Anak Melalui Metode Bermain Peran di TK Islam Masjid Raya Lantai Batu

No	Kode Siswa	Item pengamatan											Total Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	AD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	TM
2	AJ	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	13	TM
3	AQ	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	13	TM
4	FZ	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	16	TM
5	JH	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	17	TM
6	LF	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	14	TM
7	LT	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	12	TM
8	QN	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	15	TM
9	RT	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	13	TM
10	SR	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	16	TM
11	VD	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	15	TM
12	YP	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	18	TM
Total		16	15	16	16	14	13	20	17	16	18	12	173	
		Rata-rata											14,41	TM

Dari tabel di atas, dapat dilihat perolehan skor tertinggi adalah 18 dan skor terendah adalah 11 dengan rata-rata 14,41. Adapun penyesuaian diri anak yang termasuk dalam kategori tidak mampu sebanyak 12 orang, pada kategori ini belum terlihatnya anak yang mampu atau kurang mampu dalam kematangan sosial, kematangan intelektual, tanggung jawab dan kematangan emosioanal. Untuk itu diperlukan *treatment* ke 2 untuk meningkatkan penyesuaian diri anak dalam aspek kematangan

intelektual, kematangan sosial dan tanggung jawab dan kematangan emosional pada diri anak.

b. Pelaksanaan Treatment II

1) Perencanaan

Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan tentu perlu untuk merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan di lapangan sehingga pelaksanaan *treatment* kedua dalam kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang diharapkan. *Treatment* kedua dilaksanakan pada tanggal 4 Desember 2018 di kelompok TK Islam masjid raya lantai batu pada pukul 09.00-10.00, dengan jumlah anak 12 orang. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelaas dalam memberikan perlakuan, adapun bentuk persiapan yang dilakukan adalah:

a) Menyiapkan RPPH (rancangan pelaksanaan pembelajaran harian) dengan menyesuaikan tema.
b) Kegiatan bermain peran dimulai dengan berdoa.
c) Pada pelaksanaan *treatment* yang kedua ini peneliti langsung mengontrol kegiatan bermain peran
d) Pada *treatment* kedua ini kegiatan yang diberikan adalah bermain peran tentang keluarga.
e) Bentuk pelaksanaan *treatment* kedua yang diberikan yaitu melihat peningkatan penyesuaian diri anak
f) Menyiapkan naskah, alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan bermain peran seperti: buku, spidol, meja dan kursi, tempat pelaksanaan kegiatan dan lemberan instrument penelitian.

2) Pelaksanaan

Treatment kedua ini peneliti lakukan pada tanggal 4 Desember 2018 di kelompok sabar pada pukul 09.00-10.00 WIB. Pelaksanaan kegiatan bermain peran yang kedua kalinya ini dengan tema lingkungan dan sub tema keluarga. Sebelum kegiatan bermain peran dimulai, peneliti terlebih dahulu menerapkan sebuah aturan kepada anak selama proses pembelajaran berlangsung agar berjalan lancar dan efektif.

Sebelum memulai kegiatan peneliti terlebih dahulu memperkenalkan tema yang akan dipelajari serta bercakap-cakap dan melakukan tanya jawab dengan anak tentang keluarga, apa peran ayah, ibu dalam keluarga, adik kakak dan kakek nenek. Langkah berikutnya peneliti menceritakan skenario bermain peran yang akan dilaksanakan. Sebelum memulai kegiatan, peneliti terlebih dahulu menerangkan teknik bermain peran dengan tema keluarga agar mencapai hasil yang baik nantinya.

Ketika anak mendapatkan perannya masing-masing, guru akan membimbing dan mengarahkan anak untuk bermain peran sesuai skenario yang dibuat bertujuan untuk melihat indikator yang ingin dicapai yaitu peningkatan penyesuaian diri, seperti apa kematangan emosioanal, kematangan intelektual, kematangan sosial dan tanggung jawab anak saat menjadi peran sebagai ayah, ibu, nenek, kakek, adik, kakak. Bermain peran ini terbentuk dalam 2 keluarga, kakek yang bekerja bertani yang di perankanVD, YP, nenek di perankan oleh SR yang bekerja menjahit ,ayah yang di perankan oleh AD, FZ yang tugasnya bekerja di kantor, AJ, AQ berperan menjadi ibu yang bertugas memasak dan menyiapkan kebutuhan keluarga, berperan

menjadi kakak JH, LT yang tugasnya mengurus membantu ibu dan mengurus adik, adik di perankan oleh QN, RT yang tugasnya bermain, sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Setelah akhir kegiatan peneliti meminta anak menceritakan pengalamannya saat bermain peran dan meminta tanggapan anak terhadap peran yang telah dimainkan oleh masing-masing anak. Sebagaimana dokumentasi saat bermain peran keluarga dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar IV.2

Bermain Anggota Keluarga

3) Evaluasi

Berdasarkan pengamatan pada *treatment* ke dua yang peneliti lakukan pada saat anak bermain peran, kakek yang bekerja bertani yang di perankanVD, YP, nenek di perankan oleh SR yang bekerja menjahit ,ayah yang di perankan oleh AD, FZ yang tugasnya bekerja di kantor, AJ, AQ berperan menjadi ibu yang bertugas memasak dan menyiapkan kebutuhan keluarga, berperan menjadi kakak JH, LT yang tugasnya mengurus membantu ibu dan mengurus adik, adik di perankan oleh QN, RT yang tugasnya bermain, peneliti melihat anak yang kurang mampu untuk menyesuaikan diri dalam aspek kematangan emosional, intelektual, kematangan sosial anak, serta tanggung jawab pada anak, seperti mulai sopannya anak dalam berinteraksi sesama teman, mulai terlihat

keakraban anak dalam berteman, mulai mampunya anak dalam mengambil keputasan saat memilih peran, mulai taatnya anak saat bermain peran dan mulai bersikap jujur dalam memainkan perannya masing-masing, anak mulai mau bekerja sama, anak mulai mau menyelesaikan perannya sampai akhir, anak mulai tidak mengganggu temannya yang sedang asik bermain peran dan juga ada anak yang mulai menghargai pendapat temannya ketika menjawab pertanyaan dari peneliti.

Berdasarkan hasil penelitian, dalam kegiatan awal sampai penutup, peneliti melihat anak yang kurang mampu dalam menyesuaikan diri, karena sudah mulai ada peningkatan pada pertemuan kedua ini, Berikut ini adalah hasil penyesuaian diri anak pada saat diberikan *treatment*

Tabel IV.5

Hasil *Treatmen* II Meningkatkan Penyesuaian Diri Anak Melalui Metode Bermain Peran di TK Islam Mesjid Raya Lantai Batu

No	Kode Siswa	Item pengamatan											Total Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	AD	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	14	TM
2	AJ	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	15	TM
3	AQ	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	14	TM
4	FZ	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	18	TM
5	JH	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	19	KM
6	LF	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	17	TM
7	LT	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	15	TM
8	QN	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	18	TM
9	RT	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	15	TM
10	SR	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	19	KM
11	VD	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	18	TM
12	YP	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	21	KM
Total		22	20	19	16	17	15	21	18	20	18	17	203	
		Rata-rata											16,91	TM

Dari tabel di atas, dapat dilihat perolehan skor tertinggi adalah 21 dan skor terendah adalah 14 dengan rata-rata 16,91.

Adapun penyesuaian diri anak yang termasuk dalam kategori belum mampu sebanyak 9 orang yang meliputi aspek kematangan emosional, kematangan intelektual dan tanggung jawab, kategori kurang mampu 2 orang (JH, YP) yang meliputi aspek kematangan emosional, Untuk itu diperlukan *treatment* ke 3 untuk meningkatkan penyesuaian diri anak dalam aspek kematangan emosioanal, kematangan intelektual, kematangan sosial dan tanggung jawab pada diri anak.

c. Pelaksanaan *Treatment* III

1) Perencanaan

Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan tentu perlu untuk merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan di lapangan sehingga pelaksanaan *treatment* ketiga dalam kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang diharapkan. *Treatment* ketiga dilaksanakan pada tanggal 5 Desember 2018 di kelompok sabar TK Islam masjid raya lantai batu pada pukul 09.00- 10.00, dengan jumlah anak 12 orang. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas dalam memberikan perlakuan, adapun bentuk persiapan yang dilakukan adalah:

a) Menyiapkan RPPH (rancangan pelaksanaan pembelajaran harian) dengan menyesuaikan tema.
b) Kegiatan bermain peran dimulai dengan berdoa.
c) Pada pelaksanaan *treatment* yang kedua ini peneliti langsung mengontrol kegiatan bermain peran
d) Pada *treatment* ketiga ini kegiatan yang diberikan adalah bermain peran tentang minuman.
e) Bentuk pelaksanaan *treatment ke*tiga yang diberikan yaitu melihat peningkatan penyesuaian diri anak

f) Menyiapkan naskah, alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan bermain peran seperti: meja, kursi, buah-buahan, minuman, susu, sendok, kotak minum, tempat pelaksanaan kegiatan dan lembaran Instrumen Penelitian.

2) Pelaksanaan

Treatment kedua ini peneliti lakukan pada tanggal 5 Desember 2018 di kelompok sabar pada pukul 09.00-10.00 WIB. Pelaksanaan kegiatan bermain peran yang ketiga kalinya ini dengan tema kebutuhan dan sub tema minuman. Sebelum kegiatan bermain peran dimulai, peneliti terlebih dahulu menerapkan sebuah aturan kepada anak selama proses pembelajaran berlangsung agar berjalan lancar dan efektif.

Sebelum memulai kegiatan peneliti terlebih dahulu memperkenalkan tema yang akan dipelajari serta bercakap-cakap dan melakukan tanya jawab dengan anak tentang kebutuhan, apa saja kebutuhan manusia, jenis-jenis minuman. Langkah berikutnya peneliti menceritakan skenario bermain peran yang akan dilaksanakan. Sebelum memulai kegiatan, peneliti terlebih dahulu menerangkan teknik bermain peran dengan tema minuman agar mencapai hasil yang baik nantinya.

Setelah anak paham dan siap untuk melakukan kegiatan, selanjutnya yang peneliti lakukan yaitu membagi peran yang akan dimainkan oleh anak sesuai dengan peran yang diminati oleh anak. Ketika anak mendapatkan perannya masing-masing, guru akan membimbing dan mengarahkan anak untuk bermain peran sesuai skenario yang dibuat bertujuan untuk melihat indikator yang ingin dicapai yaitu untuk meningkatkan penyesuaian diri, seperti apa kematangan emosioanal,

kematangan intelektual, kematangan sosial dan tanggung jawab anak saat menjadi penjual minuman air puti, air teh, sop buah, jus, diperankan oleh, YP penjual minuman air putih, VD berperan menjadi penjual minuman teh, SR berperan menjadi penjual minuman sop buah, RT berperan menjual minuman jus jeruk, dan anak yang berperan menjadi pembeli yaitu QN, LT, LF, JH, FZ, AQ, AJ, AD, peran tersebut di coba anak secara bergantian. Setelah akhir kegiatan peneliti meminta anak menceritakan pengalamannya saat bermain peran dan meminta tanggapan anak terhadap peran yang telah dimainkan oleh masing-masing anak. Sebagaimana dokumentasi saat bermain peran Minuman dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar IV.3

Bermain Pedagang Minuman

3) Evaluasi

Berdasarkan pengamatan pada *treatment* ketiga yang peneliti lakukan pada saat anak bermain peran, peneliti melihat anak sangat aktif dan semangat ketika memulai bermain peran dan juga anak sudah mampu untuk menyesuaikan diri dalam aspek kematangan emosional, kematangan intelektual, kematangan sosial, dan tanggung jawab dengan teman-temannya, ketika bermain peran anak memerakan peran YP

penjual minuman air putih, VD berperan menjadi penjual minuman teh, SR berperan menjadi penjual minuman sop buah, RT berperan menjual minuman jus jeruk, dan anak yang berperan menjadi pembeli yaitu QN, LT, LF, JH, FZ, AQ, AJ, ADseperti mulai sopannya anak dalam berinteraksi sesama teman, mulai terlihat keakraban anak dalam berteman, kuarang mampunya anak dalam mengambil keputasan saat memilih peran, mulai taatnya anak saat bermain peran dan mulai bersikap jujur dalam memainkan perannya masing-masing, anak mulai mau bekerja sama, anak mulai mau menyelesaikan perannya sampai akhir, anak mulai tidak mengganggu temannya yang sedang asik bermain peran dan juga ada anak yang mulai menghargai pendapat temannya ketika menjawab pertanyaan dari peneliti.

Berdasarkan hasil penelitian, dalam kegiatan awal sampai penutup, peneliti melihat anak yang kurang mampu dalam menyesuaikan diri, karena sedikit peningkatan pada pertemuan ke dua ini , maka peneliti melakukan pertemuan selanjutnya. Berikut ini adalah hasil penyesuaian diri anak pada saat diberikan treatment.

Tabel IV.6

Hasil Treatmen III Meningkatkan Penyesuaian Diri Anak Melalui Metode Bemain Peran di TK Islam Mesjid Raya Lantai Batu

No	Kode Siswa	Item pengamatan											Total Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	AD	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	18	TM
2	AJ	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	19	KM
3	AQ	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	19	KM
4	FZ	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	20	KM
5	JH	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	24	KM
6	LF	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	19	KM
7	LT	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	17	TM
8	QN	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	KM

9	**RT**	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	**18**	**TM**
10	**SR**	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	**24**	**KM**
11	**VD**	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	**20**	**KM**
12	**YP**	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	**25**	**KM**
Total		**23**	**22**	**22**	**21**	**23**	**22**	**24**	**21**	**25**	**22**	**20**	**245**	
		Rata-rata											**20,41**	**KM**

Dari tabel di atas, dapat dilihat perolehan skor tertinggi adalah 25 dan skor terendah adalah 17 dengan rata-rata 245. Adapun penyesuaian diri anak yang termasuk dalam kategori belum mampu sebanyak 3 (AD, RT, LT) orang dan kategori kurang mampu 9 orang, dalam aspek kematangan emosional, kematangan intelektual, kematangan sosial, dan tanggung jawab pada anak, Dari data di atas dapat dilihat bahwa penyesuaian diri anak di Tk Islam masjid raya lantai batu sudah terjadi peningkatan melalui metode bermain peran, untuk melihat peningkatan penyesuaian diri anak yang lebih maka diperlukan *treatment* ke 4.

d. Pelaksanaan Treatment IV

1) Perencanaan

Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan tentu perlu untuk merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan di lapangan sehingga pelaksanaan *treatment* keempat dalam kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang diharapkan. *Treatment* keempat dilaksanakan pada tanggal 6 Desember 2018 di kelompok sabar TK Islam masjid raya lantai batu pada pukul 09.00- 10.00, dengan jumlah anak 12 orang. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas dalam memberikan perlakuan, adapun bentuk persiapan yang dilakukan adalah:

a) Menyiapkan RPPH (rancangan pelaksanaan pembelajaran harian) dengan menyesuaikan tema.

b) Kegiatan bermain peran dimulai dengan berdoa.
c) Pada pelaksanaan treatment yang kedua ini peneliti langsung mengontrol kegiatan bermain peran
d) Pada *treatment* ketiga ini kegiatan yang diberikan adalah bermain peran tentang makanan.
e) Bentuk pelaksanaan *treatment ke*empat yang diberikan yaitu melihat peningkatan penyesuaian diri anak
f) Menyiapkan naskah, alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan bermain peran *seperti*: buku, spidol, meja dan kursi,adonan donat, tempat pelaksanaan kegiatan dan lembaran pedoman observasi.

2) Pelaksanaan

Treatment kedua ini peneliti lakukan pada tanggal 6 Desember 2018 di lokal B3 pada pukul 09.00-10.00 WIB. Pelaksanaan kegiatan bermain peran yang ketiga kalinya ini dengan tema kebutuhan dan sub tema makanan. Sebelum kegiatan bermain peran dimulai, peneliti terlebih dahulu menerapkan sebuah aturan kepada anak selama proses pembelajaran berlangsung agar berjalan lancar dan efektif.

Sebelum memulai kegiatan peneliti terlebih dahulu memperkenalkan tema yang akan dipelajari serta bercakap-cakap dan melakukan tanya jawab dengan anak tentang kebutuhan, apa saja kebutuhan manusia, jenis-jenis makanan. Langkah berikutnya peneliti menceritakan skenario bermain peran yang akan dilaksanakan. Sebelum memulai kegiatan, peneliti terlebih dahulu menerangkan teknik bermain peran dengan tema minuman agar mencapai hasil yang baik nantinya.

Setelah anak paham dan siap untuk melakukan kegiatan, selanjutnya yang peneliti lakukan yaitu membagi peran yang akan dimainkan oleh anak sesuai dengan peran yang diminati oleh anak. Ketika anak mendapatkan perannya masing-masing, guru akan membimbing dan mengarahkan anak untuk bermain peran sesuai skenario yang dibuat bertujuan untuk melihat indikator yang ingin dicapai yaitu peningkatan penyesuaian diri, seperti apa kematangan emosioanal, kematangan intelektual, kematangan sosial dan tanggung jawab anak saat menjadi karyawan pengaduk donat, mencetak, menghias, menggoreng donat dan membungkus sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Peran tersebut diperankan AD, AJ, AQ, FZ berperan karyawan yang bertugas mengaduk donat, JH, LF, LT, QN berperan menjadi karyawan pencetak donat, RT, SR berperan sebagai penghias donat, VD berperan sebagai penggoreng donat, dan YP berperan sebagai penjual donat. Setelah akhir kegiatan peneliti meminta anak menceritakan pengalamannya saat bermain peran dan meminta tanggapan anak terhadap peran yang telah dimainkan oleh masing-masing anak. Sebagaimana dokumentasi saat bermain peran keluarga dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar IV.3

Bermain Pembuat Donat

3) Evaluasi

Berdasarkan pengamatan pada *treatment* keempat yang peneliti lakukan pada saat anak bermain peran, Peran tersebut diperankan AD, AJ, AQ, FZ berperan karyawan yang bertugas mengaduk donat, JH, LF, LT, QN berperan menjadi karyawan pencetak donat, RT, SR berperan sebagai penghias donat, VD berperan sebagai penggoreng donat, dan YP berperan sebagai penjual donat. peneliti melihat anak sangat aktif dan semangat ketika memulai bermain peran dan juga anak mampu untuk menyesuaikan diri dalam aspek kematangan emosional, kematangan intelektual, kematangan sosial, dan tanggung jawab dengan teman-temannya, seperti sopannya anak dalam berinteraksi sesama teman, terlihat keakraban anak dalam berteman, mampunya anak dalam mengambil keputasan saat memilih peran, taatnya anak saat bermain peran dan mulai bersikap jujur dalam memainkan perannya masing-masing, anak mau bekerja sama, anak mau menyelesaikan perannya sampai akhir, anak sudah tidak mengganggu temannya yang sedang asik bermain peran dan juga ada anak yang sudah menghargai pendapat temannya ketika menjawab pertanyaan dari peneliti.

Pada kegiatan penutup peneliti mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan, peneliti menanyakan kepada anak bagaimana perasaannya selama bermain peran, apa saja peran dan kegiatan yang telah dilaksanakan. Ketika pada kegiatan penutup peneliti meminta anak untuk bercerita tantang peran hari ini dan kemaren, terlihatnya anak begitu semangat untuk bercerita dan berdiskusi bersama tentang peran yang pernah mereka mainkan. Berdasarkan kegiatan bermain peran dari *treatmen*1 sampai *treatment* 4, maka terlihat bahwa

penyesuaian diri anak meningkat melalui metode bermain peran.

Berdasarkan hasil penelitian, dalam kegiatan awal sampai penutup, peneliti melihat anak yang mampu dalam menyesuaikan diri, karena sudah mulai ada peningkatan pada pertemuan 4 ini, Berikut ini adalah hasil penyesuaian diri anak pada saat diberikan treatment.

Tabel IV.7

Hasil *Treatment* IV Peningkatan Penyesuaian Diri Anak Melalui Metode Bermain Peran di TK Islam Mesjid Raya Lantai Batu

No	Kode Siswa	Item pengamatan											Total Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	AD	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	24	KM
2	AJ	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	27	M
3	AQ	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	25	KM
4	FZ	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	26	KM
5	JH	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	30	M
6	LF	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	29	M
7	LT	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	23	KM
8	QN	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	27	M
9	RT	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	24	KM
10	SR	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	28	M
11	VD	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	26	KM
12	YP	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	31	M
Total		38	39	39	40	39	36	40	37	40	40	42	320	
		Rata-rata											26,66	M

Dari tabel di atas, dapat dilihat perolehan skor tertinggi adalah 31 dan skor terendah adalah 23 dengan rata-rata 320. Adapun penyesuaian diri anak kategori mampu 6 orang dalam aspek kematangan intelektual dan tanggung jawab dan kategori kurang mampu sebanyak 6 (VD, RT, LT, FZ, AQ, AD) orang dalam aspek kematangan emosional dan kematangan sosial. Dari data di atas dapat dilihat bahwa penyesuaian diri anak setelah diberi *treatment* 4 di TK

Islam Mesjid Raya Lantai Batu sudah terjadi peningkatan melalui metode bermain peran.

3. Data Hasil Postest

Setelah semua kegiatan dilaksanakan, anak dievaluasi kembali untuk melihat penyesuaian diri anak setelah diberikan perlakuan melalui metode bermain peran, data tersebut dijadikan pembanding setelah diberikan metode bermain peran. Membandingkan nilai rata-rata penyesuaian diri dengan analisis statistik uji beda (t-test). Uji beda ini dilakukan untuk melihat signifikan peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak.

Tabel IV.8

Penyesuaian Diri Anak di Tk Islam Mesjid Raya Lantai (*Posttest*)

No	Kode Siswa	Item pengamatan											Total Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	AD	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	26	KM
2	AJ	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	30	M
3	AQ	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	25	KM
4	FZ	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	28	M
5	JH	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	36	SM
6	LF	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	30	M
7	LT	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	25	KM
8	QN	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	28	M
9	RT	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	26	KM
10	SR	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	30	M
11	VD	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	29	M
12	YP	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	37	SM
Total		41	41	41	45	41	37	43	44	43	41	48	350	
		Rata-rata											29,16	M

Dari tabel di atas diperoleh skor yang tinggi adalah 37 dan skor terendah 25. Berdasarkan hasil *post-test* tersebut tergambar bahwa kategori kurang mampu ada 4 orang, kategori mampu ada 6 orang dan kategori sangat mampu ada 2 orang anak. Selanjutnya rangkuman distribusi frekuensi data post-test kemampuan

mengenal bentuk geometri anak disusun dalam tabel sebagai berikut ini :

Tabel IV.9

Klasifikasi Skor Penyesuaian Diri Anak di TK Islam Mesjid Raya Lantai Batu

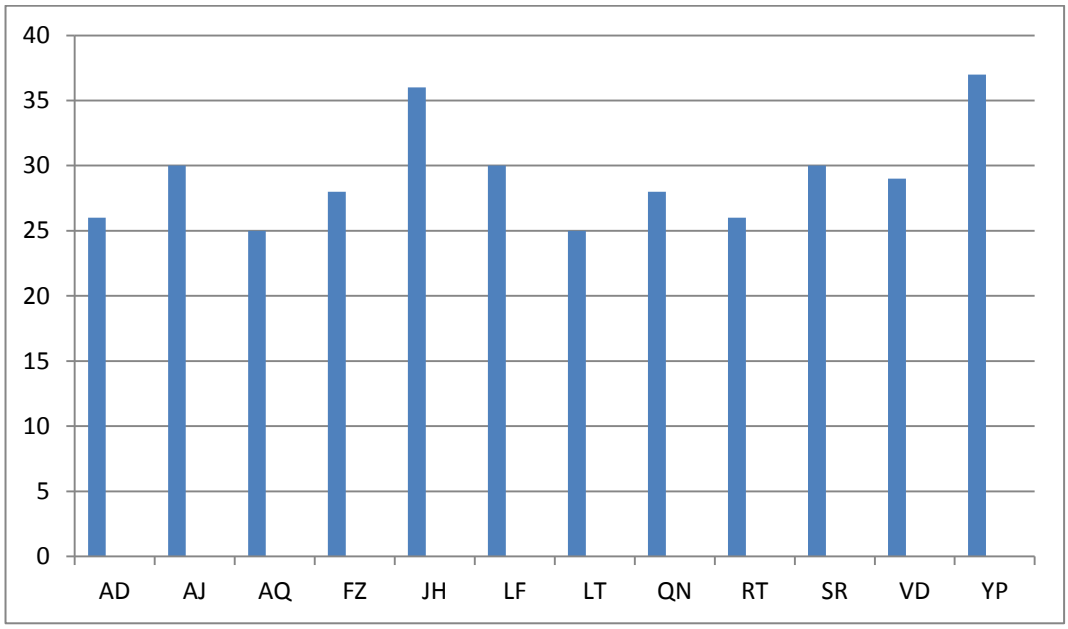
(*Post-test*)

No	Interval	Kategori	F	%
1	35-42	Sangat Mampu	2	16,66%
2	27-34	Mampu	6	50%
3	19-26	Kurang Mampu	4	33,33%
4	11-18	Tidak Mampu	0	0%
Jumlah			12	100%

Berdasarkan tabel 4. di atas, dapat disimpulkan bahwa pada data *pretest* belum ada anak yang sangat mampu, mampu dan kurang mampu dan setelah diberikan perlakuan diketahui bahwa dari 2 orang anak kategori sangat mampu, 6 orang anak kategori mampu dan 4 orang anak dalam kategori kurang mampu. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat grafik dibawah ini.

Grafik 4.2

Hasil Post-test Penyesuaian Diri Anak



Selanjutnya hasil dari perolehan nilai setiap pertemuan pada Peningkatan Penyesuaian Diri Anak dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 4.10

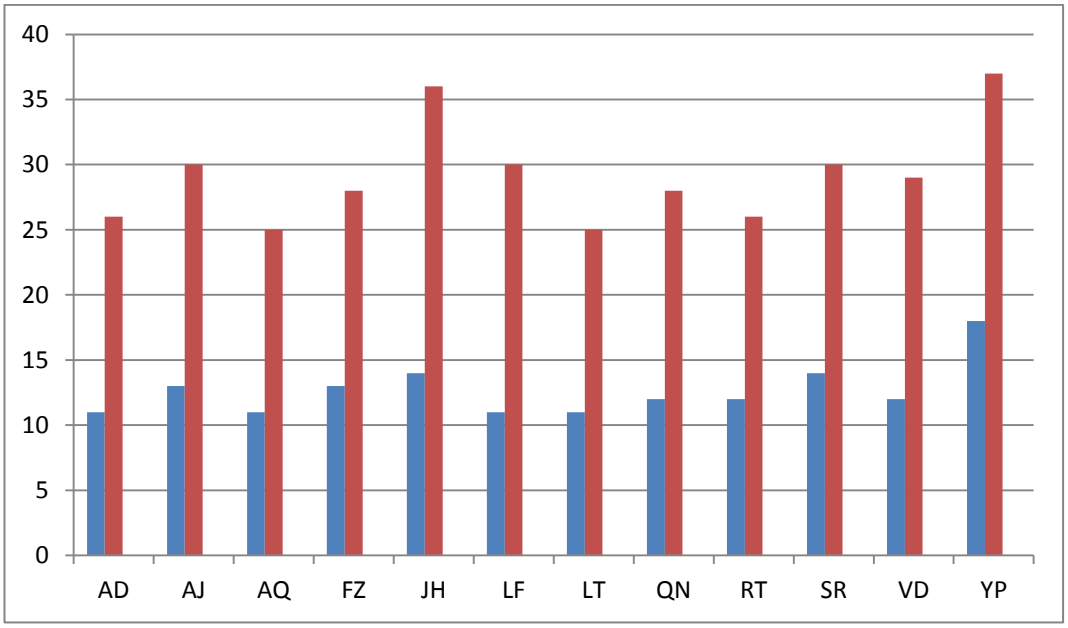
Hasil Perolehan Nilai pada Setiap Pertemuan

No	Kode Siswa	Pretest	Treatment				*Postes*
			1	2	3	4	
1	**AD**	**11**	**11**	**14**	**18**	**24**	**26**
2	**AJ**	**13**	**13**	**15**	**19**	**27**	**30**
3	**AQ**	**11**	**13**	**14**	**19**	**25**	**25**
4	**FZ**	**13**	**16**	**18**	**20**	**26**	**28**
5	**JH**	**14**	**17**	**19**	**24**	**30**	**36**
6	**LF**	**11**	**14**	**17**	**19**	**29**	**30**
7	**LT**	**11**	**12**	**15**	**17**	**23**	**25**
8	**QN**	**12**	**15**	**18**	**22**	**27**	**28**
9	**RT**	**12**	**13**	**15**	**18**	**24**	**26**
10	**SR**	**14**	**16**	**19**	**24**	**28**	**30**
11	**VD**	**12**	**15**	**18**	**20**	**26**	**29**
12	**YP**	**18**	**18**	**21**	**25**	**31**	**37**
Total		**161**	**191**	**264**	**374**	**430**	**468**
Rata-rata		**13,33**	**14,41**	**16,91**	**20,41**	**26,66**	**29,16**

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa penyesuaian diri anak pada tabel *Pretest*, *Treatment* 1,2,3,4 dan *Post-test* mengalami peningkatan di TK Islam Mesjid Raya Lantai. Di bawah ini adalah grafik peningkatan penyesuaian anak melalui metode bermain peran.

Grafik IV.3

Peningkatan Penyesuaian Diri Anak Melalui Metode Bermain Peran di TK Islam Mesjid Raya Lantai Batu



4. Uji Persyaratan Analisis Data

Analisis data dimaksud untuk melakukan pengujian hipotesis dan menjawab rumusan masalah yang diajukan, adapun dalam melakukan uji-t terlebih dahulu dilakukan pengujian persyaratan yang dimaksud sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Rumus yang digunakan adalah rumus *Kolmogrov Smirnov*. Untuk mengetahui apakah distribusi frekuensi masing-masing variabel normal atau tidak dapat dilihat dari nilai *Ssymp.Sig*. jika nilai *Assymp.Sig* (2 *tailed*) <0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai perangkat lunak *Assymp.Sig* (2 *tailed*) > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Dengan bantuan bantuan

perangkat lunak komputer pengolahan data statistik SPSS *versi 20 for windows* hasil uji normalitas ditunjukkan tabel berikut:

Tabel 4.11

Uji Normalitas

Tests of Normality[a,c,d,e]

	x	Kolmogorov-Smirnov[b]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
y	26.00	.260	2	.			
	28.00	.260	2	.			
	30.00	.253	3	.	.964	3	.637

a. y is constant when x = 25.00. It has been omitted.

b. Lilliefors Significance Correction

c. y is constant when x = 29.00. It has been omitted.

d. y is constant when x = 36.00. It has been omitted.

e. y is constant when x = 37.00. It has been omitted.

Hasil tes normalitas di atas menjelaskan bahwa berdasarkan *Kolmogrov Smirnov,*diperoleh nilai sig (signifikan) 0,637 dan lebih besar dari 0,05 (0,637 > 0,05) maka hipotesis diterima dan dengan demikian variabel dependen berdistribusi normal. Maka dapat disimpulkan variabel metode bermain peran pada anak berdistribusi normal.

2. Data Berdistribusi Homogen

Untuk mencari data yang berdistribusi homogen. Peneliti m enggunakan SPSS 20. Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini tentang uji homogenitas.

Tabel 4.12

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Y

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.205	3	7	.175

ANOVA

Y

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	126.000	4	31.500	5.292	.028
Within Groups	41.667	7	5.952		
Total	167.667	11			

Berdasarkan output of homogeneity of variances, diperoleh nilai signifikan 0,175 dan lebih besar dari 0,05 (0,175>0,05). Dengan demikian dapat disimpulkan data sampel adalah homogen.

Setelah hasil treatment didapatkan maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasil treatment dengan cara melakukan uji statistik (uji beda) dengan model sampel “dua sampel kecil satu sama lain mempunyai hubungan” untuk melihat dignifikan atau tidaknya pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan penyesuaian diri anak. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini tentang perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* secara keseluruhan, disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.13

Perbandingan Data Peningkatan Penyesuaian Diri Anak Melalui Metode Bermain Peran *Pretest* dan *Posttest*

No	Kode Anak	*Pre-test*		*Post-test*		Selisih naik
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	
1	AD	11	TM	26	KM	15
2	AJ	13	TM	30	M	19
3	AQ	11	TM	25	KM	14
4	FZ	13	TM	28	M	15
5	JH	14	TM	36	SM	22
6	LF	11	TM	30	M	19
7	LT	11	TM	25	KM	14
8	QN	12	TM	28	M	16
9	RT	12	TM	26	KM	14
10	SR	14	TM	30	M	17
11	VD	12	TM	29	M	18
12	YP	18	TM	37	SM	19
Jumlah		152		350		198
Rata-rata		12,66		29,16		16,5

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa terdapat perubahan peningkatan skor Peningkatan Penyesuaian diri anak melalui metode bermain peran. Skor rata-rata *pretest* yang diperoleh 12,66 setelah diberi *posttest* skor meningkat menjadi 29,16. Tabel di atas menggambarkan bahwa semua anak menagalami kenaikan skor peningkatan penyesuaian diri. Setelah hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen, maka untuk melihat signifikan atau tidak metode bermain peran terhadap peningkatan penyesuaian diri anak usia dini dilakukan dengan analisis statistik (uji t).

5. Pengujian Statistik

Untuk melihat signifikan atau tidaknya pengaruh metode bermain peran terhadap penyesuaian diri anak dapat dilakukan dengan analisis statistik uji beda (uji t). Dalam rangka menjawab rumusan masalah maka uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji “t”. Sebelum

dilaksanakan uji "t" maka terlebih dahulu dibuat tabel perhitungan untuk memperoleh nilai "t" sebagai berikut:

Tabel 4.14

Perhitungan untuk Memperoleh "T" dalam Rangka Menguji Kebenaran Hipotesis Alternatif (h_a)

No	Kode Anak	Skor		D	D^2
		Pre-test	Post-test		
1	AD	11	26	15	225
2	AJ	13	30	19	289
3	AQ	11	25	14	196
4	FZ	13	28	15	225
5	JH	14	36	22	484
6	LF	11	30	19	361
7	LT	11	25	14	196
8	QN	12	28	16	256
9	RT	12	26	14	196
10	SR	14	30	17	256
11	VD	12	29	18	289
12	YP	18	37	19	361
Total		152	350	198	3,334

Dari tabel 4.13 diatas, dapat lihat perbedaan skor antara pretest dan posttest setelah diberikan perlakuan maka masing-masing skor meningkat.

a. Mencari *mean* dari *difference* (M_D)

$M_D = \frac{\Sigma D}{N}$, sehingga diperoleh: $m_d = \frac{198}{12} = 16,5$

b. Mencari deviasi standar dari *difference* (SD_D)

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D\,2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{\frac{3334}{12} - \left(\frac{198}{12}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{227,83 - (16,5)^2}$$

$SD_D = \sqrt{277,83 - 272,25} = \sqrt{5.58} = 2,36$

c. Mencari *Standar error* dari *Mean of Difference* (SE_{MD})

$SE_{MD}= \frac{198}{\sqrt{12}-1} = \frac{198}{\sqrt{11}} = \frac{198}{3,31} = 59,81$

d. Merumuskan harga (t_o)

$$(t_{0)} = \frac{M_D}{SD_{MD}} = \frac{16,5}{2,36} = 6,99$$

Langkah berikutnya berikan interpretasi terhadap $t_{0,}$ dengan terlebih dahulu memperhitungkan df dan dbnya, df = N – 1 = 12 – 1 =11, membandingkan besarnya "t" yang diperoleh dengan perhitungan t_0 = 6,99 dan besar "t" yang tercantum pada tabel nilai t pada taraf signifikan 1% yaitu t_t 5% = 2,20 maka dapat diketahui bahwa t_0 adalah lebih besar dari t_t yaitu 6,99 > 2,20. Maka hipotesis nihil yang diajukan ditolak, ini berarti bahwa ada perbedaan skor peningkatan penyesuaian diri anak antara sebelum dan sesudah diberikan metode bermain peran. Jadi dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan metode bermain peran dapat memberi pengaruh dalam Meningkatkan penyesuaian diri anak Di TK Islam Mesjid Raya Lantai Batu.

B. Pembahasan

Kemampuan anak kelompok sabar di TK Islam Mesjid Raya Lantai Batu sebelum diberikan *treatment* dapat dilihat secara keseluruhan masih banyak anak yang kurang mampunya dalam menyesuaikan diri dengan kategori belum mampu ada 12 orang anak dengan persentase 100%. Sebelum diberikan metode bermain peran masih banyak anak yang belum mampu, setelah diberikan metode bermain peran dalam meningkatkan penyesuaian diri anak, terjadi peningkatan dengan kategori kurang mampu 4 orang, kategori mampu 4 orang dan kategori sangat mampu 2 orang, hal ini bisa dilihat dari hasil posttest yang peneliti lakukan. Berdasarkan hasil dari pengolahan data di atas terlihat bahwa hasil kelompok eksperimen sebelum diberikan *treatment* nilai rata-ratanya adalah 13,33 setelah diberikan 4

kali *treatment* nilai rata-rata meningkat menjadi 29,16. Selanjutnya nilai tertinggi dari pelaksanaan treatment dilakukan adalah 37. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dalam 6x pertemuan dan telah dilaksanakan *pretest* sebagai gambaran awal dari pelaksanaan penelitian di TK Islam Mesjid Raya Lantai Batu.

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan tersebut, maka hasilnya adalah hipotesis alternative (Ha) diterima. Hoipotesis (Ha) diterima karena t_0 lebih besar dari $t_{t,}$ dapat dilihat dengan membandingkan besarnya "t" yang peneliti peroleh (t_0 = 6,99) dan besarnya "t" yang tercantum pada t_t yaitu 2,20.

Keberhasilan yang dilihat dalam penelitian, telah menunjukkan adanya kesesuaian antara hasil penelitian. Hal ini dapat terlihat dalam pelaksanaan metode bermain peran di TK Islam Mesjid Raya Lantai Batu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah ada pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan penyesuaian diri anak. Berdasarkan fakta yang peneliti temukan pada hasil analisis yang dilakukan terungkap bahwa terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap meningkatkan penyesuaian diri anak.

Menurut Cole, dkk (dalam Desmita, 2009:195) secara garis besar penyesuaian diri yang sehat dapat dilihat dari empat aspek kepribadian yaitu:

a) Kematangan emosional mencakup aspek-aspek: 1) Kemampuan untuk santai (tenang), 2) Perasaan gembira (tidak murung atau tidak menangis)
b) Kematangan intelektual mencakup aspek-aspek: 1) Kemampuan mencapai wawasan diri sendiri (menyelesaikan tugas), 2) Kemampuan memahami orang lain (sikap pengertian), 3) Kemampuan mengambil keputusan, 4) Keterbukaan dalam mengenal lingkungan.
c) Kematangan sosial mencakup aspek-aspek: 1) Kesedian kerja sama, 2) Sikap toleransi, 3) Keakraban dalam pergaulan,

d) Tanggung jawab mencakup aspek-aspek: 1) Kesadaran akan etika dan hidup jujur, 2) Melihat prilaku dalam segi konsekuensi (taat peraturan).

Penyesuaian diri bukan hanya menyesuaikan diri dengan orang lain namun juga menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Apabila penyesuaian diri ini dapat dilakukan dengan baik, maka individu akan mampu menjalani kehidupannya secara efektif yang mampu mempengaruhi kehidupan pada saat sekarang dan masa yang akan datang. Namun, yang banyak terjadi pada saat sekarang, masih ada anak yang belum mampu menyesuaikan dirinya dengan baik selama berada di sekolah, baik dengan teman, guru, maupun lingkungan sekitarnya, tidak mampunya anak karena penyesuaian diri anak belum berkembang dengan baik seperti kematangan emosional, kematangan intelektual, kematangan sosial dan tanggung jawab.

Untuk itu penulis mencoba menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan penyesuaian diri anak dengan menggunakan langkah-langkah saat bermain peran:

1) Guru dan anak berdiskusi mengenai tema yang dimainkan.
2) Guru membuat rancangan scenario untuk menentukan jalan cerita/ ending cerita bermain peran keluarga.
3) Guru menyediakan media bermain peran keluarga.
4) Guru menerangkan teknik bermain peran keluarga.
5) Guru memberi kebebasan kepada anak untuk memilih peran untuk bermain peran keluarga.
6) Anak bermain sesuai rancangan scenario.
7) Guru mengadakan diskusi mengulas kembali nilai-nilai dalam kegiatan bermain peran.

Setelah diterapkan dan diberikan 4x *treatment* kegiatan metode bermain peran untuk meningkatkan penyesuaian diri saat anak,

belum mampunya anak dalam indikator kematangan emosional, kematangan intelektual, kematangan sosial, dan tanggung jawab. kerana masih rendahnya penyesuaian diri anak yang terkait indikator-indikator di atas maka penulis memberikan 4x *treatment* untuk meningkatkan penyesuain diri yang terkait dengan indikator penyesuaian diri.

Pada *treatment* pertama perolehan skor tertinggi adalah 18 dan skor terendah adalah 11 dengan rata-rata 14,41. Adapun penyesuaian diri anak yang termasuk dalam kategori tidak mampu sebanyak 12 orang, pada kategori ini belum terlihatnya anak yang mampu atau kurang mampu dalam kematangan sosial, kematangan intelektual, tanggung jawab dan kematangan emosioanal. Untuk itu diperlukan *treatment* ke 2 untuk meningkatkan penyesuaian diri anak dalam aspek kematangan intelektual, kematangan sosial dan tanggung jawab dan kematangan emosional pada diri anak.

. Untuk itu diperlukan *treatment* ke 2. perolehan skor tertinggi adalah 21 dan skor terendah adalah 14 dengan rata-rata 16,91. Adapun penyesuaian diri anak yang termasuk dalam kategori belum mampu sebanyak 9 orang yang meliputi aspek kematangan emosional, kematangan intelektual dan tanggung jawab, kategori kurang mampu 2 orang yang meliputi aspek kematangan emosional, Untuk itu diperlukan *treatment* ke 3 untuk meningkatkan penyesuaian diri anak dalam aspek kematangan emosioanal, kematangan intelektual, kematangan sosial dan tanggung jawab pada diri anak.

Pada *treatmen* 3, perolehan skor tertinggi adalah 25 dan skor terendah adalah 17 dengan rata-rata 245. Adapun penyesuaian diri anak yang termasuk dalam kategori belum mampu sebanyak 2 orang dan kategori kurang mampu 9 orang, dalam aspek

kematangan emosional, kematangan intelektual, kematangan sosial, dan tanggung jawab pada anak, Dari data di atas dapat dilihat bahwa penyesuaian diri anak di Tk Islam masjid raya lantai batu sudah terjadi peningkatan melalui metode bermain peran, untuk melihat peningkatan penyesuaian diri anak yang lebih maka diperlukan *treatment* ke 4.

perolehan skor tertinggi adalah 31 dan skor terendah adalah 23 dengan rata-rata 320. Adapun penyesuaian diri anak kategori mampu 6 orang dalam aspek kematangan intelektual dan tanggung jawab dan kategori kurang mampu sebanyak 6 orang dalam aspek kematangan emosional dan kematangan sosial. Dari data di atas dapat dilihat bahwa penyesuaian diri anak setelah diberi treatment 4 di TK Islam Mesjid Raya Lantai Batu sudah terjadi peningkatan melalui metode bermain peran..

Terlihat pada data pre-test dan 4x *treatment* terlihat aspek-aspek penyesuaian diri yang dicapai anak dalam kematangan emosional, kematangan intelektual, kematangan sosial dan tanggung jawab :

1. kematangan emosional, anak semakin hari semakain mampu dalam bersikap tenang dan selalu bahagia dalam memerankan perannya, pada *pre-test* kematangan emosional anak hampir semua anak tidak mampu dan setelah diberikan treatment pertama sampai ke 4 kematangan emosioanal anak semakin hari semakin mampu sesuai harapan dan hasil *post-test* anak dari kematangan emosional anak sangat mampu, dalam kematangan emosional ini anak telah mampu dalam bersikap untuk santai atau tenang, anak perasaannya gembira dalam melakukan bermain peran tidak ada lagi yang murung dalam belajar.

2. Kematangan intelektual, pada data *pre-test* kematangan intelektual hampir keselurahan anak tidak mampu dalam menyelesaikan tugasnya, bersikap pengertian, mampu mengambil keputusan dan keterbukaan dalam lingkungan. Setelah di brikan 4x *treatment* menggunakan metode bermain peran semakin hari anak semakin mampu dalam dalam menyelesaikan tugas tanpa bantuan orang lain, anak mampu bersikap pengertian kepada guru dan teman saat pembelajaran, anak mengambil keputusan seperti peran yang anak sukai, dan mampunya anak dalam keterbukaan mengenal lingkungannya. Pada data *post-test* anak sudah sangat mampu dalam kematangan intelektualnya.
3. Kematangan sosial, pada data *pre-test* beberapa anak tidak mampu dalam bekerjasama, menjalin keakraban dalam berteman dan belum mampu bertindak sopan dan ramah pada teman. Setelah diberikan 4x treatment pada data *post-test* 2 orang anak kategori sangat mampu, 6 orang anak kategori mampu dan 4 orang anak kategori kurang mampu
4. Tanggung jawab, pada *pre-test* anak tidak mampu dalam etika hidup jujur seperti anak masih menjawab pertanyaan guru dengan tidak jujur dan anak belum mampu mematuhi peraturan dalam kelas. Setelah diberikan treatment 4x semakin hari anak mampu kesadaran akan etika berbicara kepada guru dan teman dan jujur dalam memerankan perannya, anak mampu mentaati peraturan yang berlaku di kelas. Pada data *post-test* hampir keseluruhan anak sangat mampu dalam tanggung jawab.

Berdasarkan hasil di atas bahwa bermain peran mampu meningkatkan penyesuaian diri anak. Menurut Suratno (dalam Sriwahyuni, 2014: 13) yang menyatakan manfaat yang bisa dipetik oleh anak dari kegiatan bermain peran adalah membantu

penyesuaian diri anak dalam menghadapi kehidupannya kelak. Peningkatan keterampilan sosial anak tersebut menjadi bukti bahwa metode pembelajaran bermain peran efektif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menyesuaikan dirinya. Hal ini dibuktikan dengan terjadinya perubahan sikap anak antara sebelum dan setelah bermain peran. Perubahan yang terjadi secara bertahap mulai dari anak yang belum terbiasa dengan pembelajaran bermain peran, terlihat mulai tertarik dengan kegiatan tersebut.

Hal ini dapat dibuktikan bahwa anak mulai menyukai bermain dengan teman dari pada bermain sendiri meskipun harus melalui proses penyesuaian dengan teman. Dari situ anak belajar untuk mengetahui apa yang disukai dan yang tidak disukai teman, mengenal sifat-sifat dan kebiasaan teman sehingga anak dapat menyesuaikan diri dengan teman.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan tentang meningkatkan penyesuaian diri anak melalui metode bermain peran di TK Islam Mesjid Raya Lantai Batu, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan penyesuaian diri anak. Jadi Hipotesis Alternative (Ha) diterima dan hipotesis (H_0) ditolak. Hasil akhir pada taraf signifikan 5% dengan membandingkan besarnya "t" yang peneliti peroleh pada (t_o=6,99) dan besarnya "t" yang tercantum pada t_t 2,20. Maka dapat diketahui bahwa t_o besar dari t_t gambarannya sebagai berikut: 6,99 > 2,20. Karena t_o lebih besar dari t_t maka hipotesis alternative (H_a) di terima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Metode bermain peran memberikan peningkatan terhadap penyesuaian diri anak dan medtode ini dapat digunakan dalam pembelajaran.

B. Implikasi

Penelitian berimplikasi pada teori/keilmuan anak usia dini khususnya dalam penyesuaian diri anak. Hasil analisis data menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan penyesuaian diri anak, dengan demikian guru harus kreatif dalam menciptakan ide-ide, metode dan media yang dapat meningkatkan penyesuaian diri anak agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan anak mampu menjalin dan menyesuaikan dirinya secara baik serta sesuai yang diharapkan.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di TK Islam Mesjid Raya Lantai Batu ada beberapa saran yang dapat bermanfaat dalam penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan penyesuaian diri anak sebagai berikut:

1. Kepala sekolah, penulis memberikan saran dalam proses pembelajaran di TK hendaknya menyediakan fasilitas dengan lengkap sehingga tidak terdapat keterbatasan ataupun kekurangan pada proses pembelajaran.
2. Bagi guru, hendaknya guru dapat menggunakan metode bermain peran sebagai salah satu cara yang dapat meningkatkan penyesuaian diri anak, dan guru harus kreatif merancang pembelajaran agar pembelajaran yang disampaikan kepada anak menjadi menarik dan anak tidak merasa bosan.
3. Bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan variabel meningkatkan penyesuaian diri anak dengan menggunakan subjek penelitian yang berbeda untuk mengentaskan setiap permasalahan dalam penyesuaian diri yang ada pada anak, dengan memperhatikan keterbatasan waktu dan keterbatasan media, agar penilitian bagi peneliti selanjutnya berjalan dengan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, S. 2007. *Perkembangan dan Konsep DasarPengembangan Anak Usia Dini.* Universitas Terbuka. Jaarta

Boeree, G. 2010. *Psikologi Sosial.* Ar-Ruzz Media Group. Jogjakarta

Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik.* PT Remaja Rosdakarya. Bandung

Fadlillah, M dan L.M, Khorida.2013.*Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Konsep & Aplikasinya dalam PAUD.* Ar-Ruzz Media.Jogjakarta

Fadillah, M. 2012. Desain Pembelajaran Paud. Ar-Ruzz. Yogyakarta

Fatimah, E. 2006. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik.* CV Pustaka Setia. Bandung

Gerungan. 2004. *Psikologi Sosial. Bandung*: PT Refika Aditama

Hartina. 2010. *Pengembangan Peserta Didik*. Bandung: Refika Aditama

Hamalik. 2016. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara. Jakarta

Kartono, K. 1990. *Pengantar Metologi Riset Sosial,* Bandung: Mandar Maju.

Kasiram, Moh.. 2010. *Metodologi Penelitian Kuantitatif-Kualitatif.* UIN Malang Press.Yogyakarta

Mulyasa.2012.*Manajemen PAUD.* PT Remaja Rosdakarya.Bandung

Mulyono. 2011. *Strategi Pembelajaran.*UIN-Maliki Press.Malang

Ni.P.D.R. dkk. 2016. *Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) terhadap Kemampuan Berbicara pada Anak Kelompok A.Journal.* Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Nurihsan, Agustin. 2011. *Dinamika Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: Pt Refika AditamaBurhan Bungin. 2011. *Metodologi Penelitian Kuntitatif,* Jakarta: Prenada Media.

Japar, M. Purwanti. 2013. Pendekatan Intervensi Dini, Tingkat Intelegensi, dan Penyesuaian Diri Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan* 19(1):1-6.

Lorenza, N. 2018. Meningkatkan Percaya Diri Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran Di Tk Aisyiyah Kecamatan. *Skripsi.* Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Batusangkar. Batusangkar

Sari, D.R. 2013. Pengaruh Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Rasa Percaya Diri Pada Anak Di Tk Pertiwi Karanganyar 2 Plupuh Sragen Tahun Pelajaran. *Skripsi.* Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadyah Surakarta. Surakarta

Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Prenada Media Group. Jakarta

Syarifudin, Supardi. D. Syah dan E. Muslihan, 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Diadit Media. Jakarta

Sudijono,A. 2005.*Pengatar Statistik Pendidikan*, PT. Raja Grafindo Peresada. Jakarta

Sugiyono.(2007). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Alfabeta. Bandung

Sundari.2012. *Peningkatan Rasa Percaya Diri Melalui Bermain Peran Pada Anak Kelompok B Di Tk Pertiwi 03 Tambak Mojosongo Boyolali Tahun Pelajaran. Skripsi.* Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta

Suryabrata, S. 2011. *Metodologi Penelitian,* Raja Grafindo Rosada. Jakarta

Suryana,Y. 2015. *Metode Penelitian Manajemen Pendidikan.* CV Pustaka Setia. Bandung

Susanto. 2015. *Bimbingan & Konseling di Taman Kanak-kanak.* Prenada Media Grup. Jakarta.

Sus. A. 2014. *Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Peran di TKit Al-Muhajirin Sawangan Magelang. Skripsi*. Universitas Negri Yogyakarta. Yogyakarta

Syarifudin, Suprardi. D. Syah dan E. Muslihan, 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Diadit Media. Jakarta

Triyanto. 2015. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini*. Kencana. Jakarta.

Wiyani,N.A. 2012. *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta