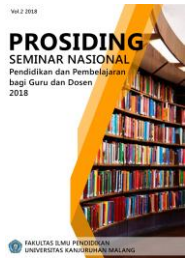

ProsidingSeminar Nasional

"Pengembangan Profesionalisme Dosen dan Guru Indonesia"

https://semnas.unikama.ac.id/fip/artikel.php

Vol 2, Tahun 2018 | Halaman 131-134

Pembelajaran Bermain Peran untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Anak Kelompok B di TK ABA 2 Klampok Singosari

Husni Eny Setyowati

Program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia

Informasi artikel

Kata Kunci:
Perilaku Asertif,
Bermain Peran

ABSTRAK

Perilaku asertif pada anak usia dini perlu diperhatikan, sehingga anak dapat menemukan pengetahuan atau ketrampilan bersosialisai dengan lebih optimal. Optimalisasi tersebut dapat tercipta jika anak memiliki motivasi untuk belajar dan strategi pembelajaran yang tepat.Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan perilaku asertif melalui pembelajaran bermain peran pada anak Kelompok B (usia 5-6 tahun). Peneliti memilih pembelajaran bermain peran karena, bermain peran merupakan cara yang mudah dan disukai oleh anak-anak dengan demikian apa yang ingin disampaikan oleh peneliti dapat diserap dengan mudah oleh anak-anak.Dalam mengadakan penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi dan dokumentasi sebagai alat pengumpulan data. Dengan menggunakan obyek penelitian yaitu 15 anak dengan rentan usia 5-6 tahun yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan pada kelompok B di TK ABA 2 Klampok Singosari.Dari hasil penelitian tersebut dapat meningkatkan perilaku asertif anak sebanyak 99,7% dari sebelum dilakukan penelitain ini.Seorang guru hendaknya tanggap, aktif, kreatif, dan inovatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran yang menarik minat belajar anak.

Copyright © 2018 Husni Eny Setyowati. All Right Reserved

Pendahuluan

Bimbingan yang diberikan orang tua harus berlangsung dalam suasana penuh kasih sayang ,mau menerima anak sebagaimana adanya,menghargai potensi anak, baik secara kognitif,efektif maupun psikomotorik. Semua dukungan tersebut merupakan jawaban yang nyata untuk mewujudkan tumbuhnya generasi yang unggul dimasa yang akan datang. Kemampuan anak untuk bisa bersosialisasi baik dengan lingkungan perlu dikembangkan sejak usia dini. Anak usia TK yang usianya lebih matang juga mempunyai hasil perkembangan psikososial yang baik. Anak yang memiliki hasil perkembangan baik pada aspek sosial emosional pada perkembangan selanjutnya akan mampu beradaptasi dengan baik. Mereka mampu menempatkan diri dan berperilaku asertif dalam mempertahankan dirinya serta mengenal baik dan buruknya suatu sikap dan perilaku yang akan dimunculkan. Berdasarkan hasil observasi pada hari senin 30 April 2018 jam 08.00 dan sebagai guru kelompok B di TK ABA 2 Klampok Singosari, bahwa perkembangan Sosial Emosional khususnya kemampuan perilaku asertif belum berkembang secara optimal dan masih memerlukan peningkatan.

Hal ini dibuktikan dengan sebagian besar anak belum mampu mengungkapkan ide menggunakan kalimat sederhana. Dari 15 anak dalam kelas hanya 6 anak yang dapat mengungkapkan ide dengan kalimat sederhana, 9 anak kurang lancar dalam menyampaikan ide

.terbukti dalam proses kegiatan belajar,ada 9 anak masih malu dan ekspresi yang ditunjukkan terlihat kurang berani menyampaikan pendapatnya atau malu untuk bertanya. Selain permasalahan tersebut kegiatan pembelajaran juga belum maksimal, sehingga hal tersebut mempengaruhi ketertarikan anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Melihat permasalahan diatas, maka guru mencoba menggunakan pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan perilaku asertif pada anak kelompok B di TK ABA 2 Klampok Singosari. Salah satu faktor yang penting dalam permainan peran akan menghasilkan perubahan perilaku dan mengurangi hambatan-.hambatan yang biasa timbul pada anak-anak adalah perasaan takut dikritik, takut dihukum, atau ditertawakan. Perubahan perilaku atau perubahan sikap melalui bermain peran terjadi secara bertahap.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini disusun untuk memecahkan suatu masalah, diujikan pada situasi yang sebenarnya, sehingga langkah-langkah ditempuh dapat dipantau secara teratur, dapat dinilai dan disempurnakan pada tindakan selanjutnya. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis yang dimaksud untuk memperbaiki pembelajaran dikelas dengan pelaksanaan tindakan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang diangkat dari kegiatan tugas sehari-hari dikelas (Kasbolah,1998:12).

Selanjutnya menurut Madya (1994:12) bahwa tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk (1) praktik, (2) Peningkatan (pengembangan professional), pemahaman praktik oleh penelitinya, dan (3) peningkatan situasi tempat pelaksanaan praktik. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif yang artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri, namun berkolaborasi atau bekerjasama dengan teman guru.penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan perilaku asertif anak dalam pembelajaran bermain peran yang menyenangkan bagi anak.

Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini, upaya meningkatkan kemampuan perilaku asertif pada anak Kelompok B di TK ABA 2 Klampok singosari menggunakan pembelajaran bermain peran,ditunjukkan dengan peningkatan indikator kemampuan, seperti keberanian mengungkapkan pendapat, kelancaran berbicara yaitu kelancaran dalam menyampaikan pendapat dan mampu menaati aturan permainan. Tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan perilaku asertif anak Kelompok B, terdiri dari dua Siklus Tindakan dan masing-masing Siklus terdiri dari dua pertemuan. Dari masing-masing Siklus Tindakan yang dilakukan menunjukkan peningkatan perilaku asertif anak Kelompok B. Peningkatan yang dicapai, yaitu kemampuan perilaku asertif sebelum tindakan, skor yang dicapai adalah 63 (35%) dan pada Siklus I skor yang dicapai adalah 135,3 (75,2%). Kemampuan perilaku asertif tindakan Siklus I, skor yang dicapai adalah 135,3 (75,2%) dan pada Siklus II skor yang dicapai adalah 179,3 (99,7%). Peningkatan yang dicapai tersebut menegaskan bahwa pembelajaran bermain peran mampu meningkatakan perilaku asertif pada anak Kelompok B TK ABA 2 Klampok Singosari. Peningkatan perilaku asertif pada anak TK menggunakan pembelajaran bermain peran merupakan salah satu pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

Langkah–langkah yang efektif yang dilakukan dalam penelitian ini, meliputi : (1) Guru pada saat menyampaikan pembelajaran mengubah posisi dengan duduk di depan anak, sehingga dapat dengan jelas diterima oleh anak, (2) Guru membagi menjadi 3 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak, (3) Guru meletakkan media bermain peran di atas meja belajar anak untuk dicermati dan dipahami oleh anak, agar anak dapat bermain peran yang sesuai dengan perannya masing-masing.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara pada anak kelompok B TK ABA 2 Klampok Singosari dapat ditingkatkan melalui media gambar berseri. Indikator dalam penelitian ini, meliputi: keberanian mengungkapkan pendapat, merespon, dan menuangkan pikiran. Kelancaran berbicara yaitu kelancaran dalam menyampaikan pendapat, dan mentaati peraturan dalam bermain. Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan dalam upaya meningkatkan perilaku asertif pada anak kelompok B, meliputi: (1) meningkatkan keberanian berbicara anak dengan cara anak mendengarkan cerita dari guru dengan posisi sejajar dengan pandangan guru, sehingga cerita dalam gambar berseri dapat dengan jelas diterima oleh anak, (2) meningkatkan kelancaran berbicara anak dengan cara mengoptimalkan konsentrasi anak pada saat mendengarkan pembelajaran yang disampaikan guru dengan membagi menjadi tiga kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari lima anak, (3) meningkatkan kemampuan anak dalam bermain peran dengan cara anak mentaati peraturan yang sudah ditentukan guru agar lebih mudah dicermati dan dipahami oleh anak. Peningkatan kemampuan berbicara anak kelompok B, ditujukan oleh pencapaian skor sebelum tindakan 63 (35%) dan pada siklus I mencapai skor 135,3 (75,2%) dengan skor maksimal 180. Peningkatan berbicara dari sebelum tindakan ke tindakan siklus I mencapai 70,3 (40,2%). Pada tindakan siklus II mencapai skor 179,3 (99,7%) dengan skor 180. Peningkatan kemampuan berbicara dari tindakan siklus I ke tindakan siklus II mencapai 44 (24,5%).

Daftar Pustaka

Arikunto. (2010). *Kurikulum Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Bumi Aksara.

Depdikbud.(1964;129). Pengertian bermain peran. Jakrta: Depdikbud

Depdiknas. (2010). *KurikulumTK Pedoman Penilaian Di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah,Direktorat Pembinaan TK dan SD.

Farida. (2006). *Efektivitas Pelatihan Asertivitas Untuk Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa*. Yogyakarta: Psikologi UGM.

Fitri.(2009),Psikologi Kepribadian, Available at: http://duniapsikologi.dagdigdug.com/pengertian-perilaku-asertif)

Hamzah B.U, (2006). *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Kasbolah. (1998). *Penelitian Tindakan Kelas,* Malang: Depdikbud.

Mansur. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakata: Titian Ilahi Pers

Musfiroh T. (2009). *Bercerita Untuk Anak Usia DIni*. Jakarta: Depdiknas.

Madya. (1994). *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat IKIP Yogyakarta.

Purwanto, N. (2006). *Prinsip-Prinsip Dan Tehnik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Pardjono,dkk. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas.* Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.

Sudijono A. (2010). *Pengantar Stastistika Pendidikan*.Jakarta: Rajawali Press.

Sujiono. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: PT Indeks.

S.Bachri. (2005). *Pengembangan Kegiatan Bercerita, Tehnik Dan Prosedurnya*. Jakarta: Depdiknas.

Suyanto. (2003). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negri Yogyakarta.

Stefan Sikone, (2006), Menanamkan Sikap Asertif di sekolah (Tengaran: http://www.indomedia.com/poskup/2006/10/14/edisi14/opini.htmhttp://groups.yahoo.com/group/pakguruonline/message/2400

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan, Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

UU No 20. 2003. *Tentang Sisdiknas 2007*. Jakarta: Transmedia Pustaka