

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Bermain Peran

1. Definisi Bermain Peran

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang disusun tercapai secara optimal. Metode mengajar adalah alat yang merupakan bagian dari perangkat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi dalam mengajar. Penggunaan metode di taman kanak-kanak memiliki keterkaitan dengan dimensi perkembangan anak-anak, dan beberapa perkembangan dimensi tersebut yaitu kognitif, bahasa, kreativitas, emosional, dan sosial.¹³

Menurut Dockett dan Fleer berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Ada lima karakteristik dalam bermain yaitu

¹³ Moejono Hasiban, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015)

menyenangkan (*fun happy*), spontan, proses, motivasi, imajinatif (*imaginative or Non Literal*).

Bermain memiliki fungsi memberikan efek positif terhadap perkembangan anak. Anak yang bermain adalah anak yang menyerap berbagai hal baru di sekitarnya seperti. Pemilihan jenis permainan yang cocok sesuai dengan perkembangan anak menjadi penting agar pesan edukatif dari permainan dapat ditangkap anak dengan mudah. Jenis permainan yang dapat dipilih untuk melatih konsentrasi anak adalah bermain peran.¹⁴

Metode bermain peran merupakan pembelajaran yang menyenangkan. Menurut buku Metodik di Taman Kanak-kanak salah satu tujuan dari bermain peran adalah melatih anak fokus pada satu bahkan bebarapa keadaan.¹⁵

Menurut Moeslichtoen bermain peran adalah bermain menggunakan daya khayal, yaitu menggunakan bahasa atau pura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu atau orang tertentu, dan binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan.¹⁶

Menurut Dhineni Nurbiani dalam Rahmalina metode bermain peran merupakan:

¹⁴ Mohammad fauziddin. *Pembelajaran PAUD Bermain, Cerita, dan Menyanyi Secara Islami* (Bandung: PT Rosda Karya. 2017) hal 12

¹⁵ Departemen Pendidikan Nasional tahun 2003

¹⁶ Alfiyah S. *Validasi Modul Bermain Peran "Aku Sayang Kawan" untuk Meningkatkan Pengetahuan Perilaku Prososial pada Anak Usia Dini* (Jakarta: Rineka Cipta 2015)

“Salah satu teknik pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan perilaku anak didik yang kurang. Artinya bahwa perilaku anak yang perlu ditingkatkan dalam segi positif seperti kurang percaya diri, baik sehingga mencapai perilaku yang diharapkan. Dengan menggunakan metode bermain peran, diharapkan anak sebagai pelaku dalam kegiatan pembelajaran lebih mampu memahami makna dari kegiatan pembelajaran”

Di TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar. Dalam proses belajar penerapan bermain peran ini disesuaikan dengan tema dan subtema yang di pelajari dalam tema mingguan dan subtema pada hari itu sesuai dengan kegiatan pada rpph atau modul ajar, dengan begitu akan terarah peran atau tokoh yang akan dimainkan oleh anak. Anak akan memerankan seolah peran itu adalah dirinya.

Berdasarkan pengamatan di lapangan pelaksanaan bermain peran belum maksimal. Hal ini dapat dilihat dari intensitas bermain peran yang masih rendah. Guru memberikan bermain peran hanya pada tema-tema tertentu.¹⁷

Dengan bermain peran, anak-anak dapat belajar berbagai hal yang ada di sekitar lingkungan anak. Metode bermain peran sangat cocok diterapkan pada pendidikan anak usia dini karena daya khayal atau imajinasi anak

¹⁷ Observasi di TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu

masih baik untuk dikembangkan. Senada dengan pendapat sebelumnya, Sugihartono menjelaskan bahwa metode bermain peran merupakan metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik dengan cara memerankan tokoh. Pada saat bermain peran, anak-anak melakukan permainan peran karena dipengaruhi oleh fantasinya dengan memerankan suatu kegiatan yang seolah-olah hal tersebut sungguhan dan nyata.¹⁸

Menurut Beauty anak-anak yang sering berlatih dengan permainan peran seringkali mereka yang paling berhasil dalam hidup saat dewasa. Anak-anak yang tidak diperbolehkan terlibat dalam permainan itu mungkin merugi saat dewasa, karena mereka kehilangan dasar penting dalam kemampuan sosial, intelektual, dan perilaku kreatif. Melalui bermain peran, selain anak belajar memainkan berbagai peran anak pun akan memperoleh banyak kosakata baru yang dapat digunakan untuk membangun komunikasi yang lebih baik dengan teman-temannya.¹⁹

Bermain peran disebut juga bermain simbolis, pura-pura, fantasi, imajinasi dan main drama sangat penting

¹⁸ Ahmadi & Sholeh. *Psikologi Perkembangan untuk Fakultas Tarbiyah IKIP SGPLB serta Para Pendidik*. (Jakarta: Reneka Cipta 2015) hal 107

¹⁹ Janice J. Beauty. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini 7th ed.* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group 2014)

untuk perkembangan kognitif, sosial emosional anak usia 3-6 tahun. Menurut Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono bermain peran adalah kegiatan yang berfokus pada kegiatan dramatisasi. Sosiodrama atau bermain peran adalah cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran, yakni anak diminta memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah bermain simbolik yang dilakukan dengan menggunakan alat-alat yang sesungguhnya atau menggunakan peraga tiruan dengan menggunakan daya khayal pada anak. Bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung untuk memerankan suatu cerita pada kehidupan nyata. Bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan berbicara dan motivasi serta konsentrasi dalam belajar anak.

Menurut Vygostky anak-anak sebenarnya belum mampu berpikir abstrak, makna dan objek masih berbau menjadi satu, dengan bermain peran ini diharapkan anak akan mengembangkan kemampuan abstrak mereka. Serta merangsang kreativitas anak untuk berekspresi, percaya diri serta belajar berkomunikasi di depan umum. Dalam bermain peran ini membolehkan anak memproyeksikan dirinya ke masa depan dan mengulang kembali ke masa

lalu. Hubungan sosial yang dibangun antar anak sehingga menjadi main peran sebaiknya didukung untuk semua anak baik yang berkebutuhan khusus maupun tidak. Karena kemampuan setiap anak tidaklah sama, akan tetapi mereka semua berhak yang sama untuk mengembangkan potensinya.²⁰

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah suatu kegiatan pembelajaran di mana anak memerankan tokoh-tokoh tertentu atau benda-benda tertentu dalam situasi sosial yang mengandung suatu masalah atau konflik agar anak mampu memecahkan masalah yang muncul. Guru harus memperhatikan ekspresi wajah anak sehingga anak dapat menikmati peranan yang di mainkan, maka anak akan benar-benar menjiwai setiap peranannya dengan baik, serta dapat mengembangkan kreativitas dalam menuangkan imajinasinya.

Terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran. Adapun keempat asumsi tersebut yang pertama secara implisit, mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi "di sini pada saat ini". Metode ini mengenai situasi kehidupan nyata, yang kedua untuk

²⁰ Rachmawati A. *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosiasl Emosional Anak di RA Nurul Ihsan Kecamatan Mojosongo Kabupaten Boyolali*. Tahun 2014

mengungkapkan perasaan dan mengurangi beban emosional, ketiga Anak dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dan yang keempat bermain peran sebagai proses psikologis yang tersembunyi. Berupa sikap, nilai, perasaan dan sistem keyakinan.²¹

2. Jenis-jenis Bermain Peran

Menurut Zuhairini metode pembelajaran bermain peran lebih menekankan hubungan individu dengan masyarakat atau orang lain. Metode ini lebih memfokuskan pada proses interaksi sosial. Metode bermain peran juga memberikan prioritas pada peningkatan kemampuan bahasa untuk berhubungan dengan orang lain, namun juga dapat mengalokasikan fokus anak.²²

Menurut Erikson terdapat dua jenis bermain peran, pertama bermain peran mikro yaitu anak memainkan peran melalui tokoh yang diwakili oleh benda-benda berukuran kecil, contoh kandang dengan binatang-binatang dan orang-orangan kecil. Menurut Gunarti, dkk dalam bermain peran mikro dicirikan dengan kegiatan "mendalang" atau anak memainkan peran dengan

²¹ Rachmawati A. *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosialisasi Emosional Anak di RA Nurul Ihsan Kecamatan Mojosongo Kabupaten Boyolali*. Tahun 2014

²² Beaty, J. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Tahun 2015

alat bantu seperti memerankan tokoh sekaligus. boneka, wayang-wayangan, miniatur binatang dan peralatan berukuran kecil lainnya yang mendukung.

Kedua bermain peran makro yaitu anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran besar yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran- peran, contoh memakai baju dan menggunakan kotak kardus yang dibuat menjadi mobil-mobilan. Dalam kegiatan bermain peran makro, anak akan merencanakan secara langsung tokoh sesuai keinginannya, seperti anak berperan sebagai dokter, pendidik, hakim, polisi, petuga spemadam kebakaran²³.

Bermain peran makro dan mikro sama-sama menempatkan anak sebagai pemain, namun apabila tema atau jalan cerita pada metode bermain peran mikro dapat bersifat umum, atau imajinatif, sedangkan pada metode bermain peran makro jalan cerita mengandung konflik sosial yang terselesaikan di akhir cerita.

Menurut Gunarti perbedaan antara metode bermain peran makro dan mikro dapat ditinjau dari beberapa sudut, yaitu dari keluasan tema, dari sudut kesinambungan jalan cerita, dari sudut permasalahan yang ditampilkan, dari sudut waktu, dari sudut tingkat kesulitan, dan dari sudut inisiatif.

²³ Gunarti,W dkk.. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini* (Jakarta : Universitas Terbuka. 2018)

Dilihat dari keluasan tema, tema pada metode bermain peran mikro bersifat luas, imajinatif, berkaitan dengan kehidupan nyata maupun fiktif. Dari sudut kesinambungan jalan cerita, metode bermain peran makro mengembangkan adanya jalinan cerita dan kesinambungan peran antara semua tokoh yang terlibat dan terdapat masalah sosial yang harus dipecahkan sehingga menuntut adanya kerja sama yang sinergis untuk menemukan solusi.

Dari sudut permasalahan yang ditampilkan, pada metode bermain peran mikro tidak ada masalah sosial yang harus dipecahkan. Jika dilihat dari sudut waktu, dalam metode bermain peran makro, jalan cerita berlangsung cukup lama sampai pada segmen selesainya suatu masalah dimana dari sudut tingkat kesulitan, metode bermain peran makro memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi.

Namun, dari sudut inisiatif, metode bermain peran mikro lebih membuka ruang kepada anak untuk membentuk jalan cerita sendiri sesuai dengan imajinasi dan kreativitasnya. Berdasarkan perbedaan tersebut, tingkat daya fokus atau konsentrasi anak akan berbeda ditinjau dari metode bermain peran.²⁴

²⁴ Winda Gunarti. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini* (Edisi Kedua: Universitas Terbuka 2018)

Selain itu, ada tiga macam bentuk dalam kegiatan bermain peran yaitu pertama bermain peran tunggal (*single role playing*) pada pola organisasi ini mayoritas anak bertindak sebagai pengamat terhadap permainan yang sedang dipertunjukkan. Tujuan dari macam bermain peran ini untuk membentuk sikap dan nilai. Selanjutnya ada bermain peran jamak (*multiple role playing*) para anak dibagi menjadi beberapa kelompok dengan banyak anggota yang sama dan penentunya disesuaikan dengan banyaknya peran yang dibutuhkan. Dan yang ketiga bermain peran ulangan (*role repetition*) peranan utama pada suatu drama dapat dilakukan oleh anak secara bergilir. Dalam hal ini setiap anak belajar melakukan, mengamati, dan membandingkan perilaku yang dimainkan pemeran sebelumnya.²⁵

3. Manfaat dan Fungsi Bermain Peran

Pembelajaran melalui metode bermain peran merupakan suatu proses belajar mengajar dengan melibatkan anak didik untuk memerankan tokoh-tokoh yang digambarkan sesuai dengan tema yang ada. Dengan bermain peran diharapkan anak dapat menghayati suatu karya melalui gambaran tokoh yang ada dalam karya sastra, misalnya cerita tentang “Sang Kancil yang Cerdik”

²⁵ Anggit Rachmawati. *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Di RA Nuru Ihsan Kecamatan Mojosongo Kabupaten Boyolali*. (Program Studi PG PAUD Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta) 2014

atau “Singa si Raja Rimba”. Selain itu anak akan mendapat pengalaman yang baru, sehingga dapat menunjang perkembangan keterampilan kemandirian dan emosi anak.

Kegiatan bermain peran ini memiliki manfaat yang besar dalam menunjang perkembangan kemandirian dan berbahasa anak. Karena dengan bermain peran ini menyediakan waktu dan ruang bagi anak belajar bertanggung jawab terhadap tokoh yang diperankannya, serta adanya berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, mereka saling berbicara, mengungkapkan pendapat, bernegosiasi dan menyelesaikan masalah yang muncul antara satu dengan yang lain.

Melalui bermain peran anak akan belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana yang positif bagi anak untuk menggali perasaannya, memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh pada sikap, nilai, dan pengalaman, selain itu juga dapat mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, serta memahami pelajaran dengan berbagai macam cara.

Hal ini akan bermanfaat bagi anak pada saat terjun langsung ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja dan lain sebagainya.

Menurut Hartely, Frank dan Goldenson dalam Moeslichatoen manfaat bermain bagi anak, yang dapat diterapkan dalam bermain peran seperti menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, dokter mengobati orang sakit, melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata. Seperti guru mengajar di kelas, mencerminkan hubungan keluarga dalam pengalaman hidup yang nyata. Contohnya ayah membaca koran, sebagai wadah menyalurkan perasaan misal marah, melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan menjadi anak nakal dan anak dapat memecahkan masalah serta mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan.²⁶

Selain manfaat juga terdapat fungsi dari metode bermain peran itu sendiri antara lain, memberikan penyaluran dorongan emosi secara aman guna untuk mengekspresikan perasaan serta emosi sepuas-puasnya, namun tetap pada peraturan permainan yang telah ditentukan sebelum anak bermain, dengan adanya peran

²⁶ Zuhaerini, *Asyiknya Bermain Peran* (Jakarta: Metagraf 2017) h 56

yang dimainkan anak akan mengembangkan kemandirian dan tanggung jawab dalam memerankan tokoh, selain itu kegiatan ini akan membantu anak mengembangkan keterampilan sosialnya, tidak memaksakan kehendak, mau berbagi dengan teman, menyayangi sesama teman, komunikasi serta bahasa anak.

Bermain memiliki fungsi memberikan efek positif terhadap perkembangan anak. Anak yang bermain adalah anak yang menyerap berbagai hal baru di sekitarnya.

Selain beberapa fungsi yang telah disebutkan, metode bermain peran juga dapat mengasah konsentrasi anak. Karena tanpa adanya konsentrasi dan fokus, anak tidak dapat menitikberatkan konsentrasinya pada satu peran atau tokoh. Dengan demikian metode bermain peran ini sangat memberikan pengaruh dalam upaya meningkatkan konsentrasi anak.

4. Langkah-langkah Bermain Peran

Agar proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain peran ini tidak mengalami kekakuan, maka perlu adanya langkah-langkah yang harus dipahami terlebih dahulu. Langkah-langkah tersebut perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui metode bermain peran ini sehingga tujuan pembelajaran yang hendak dicapai berjalan dengan semaksimal mungkin.

Menurut Yuliana Nuraini dan Bambang Sujiono langkah-langkah bermain peran yaitu guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam permainan, guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain, guru juga memberikan pengarahan sebelum bermain, setelahnya guru membagikan tugas kepada anak sebelum bermain menurut kelompok yang sudah diberikan agar tidak berebut saat bermain, sebelumnya guru sudah menyiapkan alat atau bahan yang akan digunakan anak dalam bermain peran, guru hanya mengawasi dan mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan barulah guru dapat membantu serta guru tidak banyak bicara dan tidak banyak membantu anak.²⁷

Dengan adanya langkah-langkah di atas akan memudahkan guru mengatur jalannya kegiatan bermain peran. Anak akan memperoleh cara untuk mengatasi masalah serta dapat mengembangkan keterampilan berbahasanya. Sebagai suatu metode pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi metode ini berusaha membantu anak-anak menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Melalui metode ini anak-anak diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi

²⁷ Zuhaerini. *Asyiknya Bermain Peran* (Jakarta: Metagraf 2017)

yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman kelas.

Untuk melakukan dan melaksanakan metode bermain peran maka dibutuhkan beberapa tahapan atau pijakan dalam pelaksanaanya meliputi yang pertama pijakan sebelum bermain peran, dimana guru membacakan atau menceritakan yang berkaitan dengan tema, hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan. Guru memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan dan peralatan bermain, mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main, guru menjelaskan rangkaian waktu main, menentukan bahan main yang akan digunakan saat bermain, guru menentukan tempat untuk melakukan kegiatan bermain peran.

Yang kedua, pijakan saat bermain peran, pada saat kegiatan hendak berlangsung, maka guru bertugas menetapkan peran yang akan dimainkan dan memilih peran dalam pembelajaran, pada tahap ini anak-anak dan guru mendeskripsikan berbagai watak dan karakter apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian anak-anak diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.

Ketiga, pijakan setelah bermain Peran, guru merangsang anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya, lalu menggunakan waktu membereskan peralatan bermain peran sebagai pengalaman belajar positif melalui pengelompokkan, urutan, dan pengelolaan lingkungan main peran secara tepat.

5. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Peran

Setiap metode pasti memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda-beda, untuk diterapkan di dalam setiap kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Maka dari itu seorang guru harus pintar memanfaatkan kelebihan suatu metode tersebut dan hendaknya mempunyai strategi untuk mengatasi kekurangan metode tersebut.

Menurut Sanjaya ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari metode bermain peran ini. Kelebihan bermain peran yakni dapat dijadikan bekal bagi anak dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja, dapat mengembangkan kreativitas anak karena melalui bermain peran anak diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan, dapat memupuk keberanian dan percaya diri anak, anak akan terbiasa untuk menerima dan

membagi tanggung jawab dengan sesamanya, memperkaya pengetahuan, sikap, anak memiliki motivasi yang kuat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, tumbuhnya suasana demokratis dalam pembelajaran sehingga akan terjadi dialog dan diskusi untuk saling belajar-membelajarkan di antara anak, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi situasi sosial yang problematik dan dapat meningkatkan anak dalam proses pembelajaran.

menurut Abdorrakhman keunggulan utama dari bermain peran yaitu pertama mampu melatih kompetensi anak dalam melakukan kegiatan praktis yang mendekati keadaan yang sebenarnya (*real situation*), sehingga sangat cocok untuk digunakan dalam pelatihan dalam pembekalan petugas atau pekerja, kedua metode bermain peran yang dirancang secara cermat dan mendekati kegiatan yang sebenarnya serta dilaksanakan dengan serius akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan yang ketiga jika suasana pembelajaran dilaksanakan secara serius dan mampu menghadirkan suasana (*athmosphere*) yang mendekati keadaan sebenarnya, maka penggunaan metode

permainan peran sangat efektif dalam mengajarkan ranah afektif atau sikap.²⁸

Disamping mempunyai kelebihan, metode bermain peran juga mempunyai kelemahan, diantaranya yaitu pengalaman yang diperoleh melalui bermain peran tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan, anak yang tidak ikut dalam bermain peran cenderung menjadi kurang aktif, banyak memakan waktu baik dari persiapan maupun pertunjukan berlangsung, memerlukan tempat bermain yang luas, pengelolaan yang kurang baik, sering bermain peran dijadikan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan dan faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering mempengaruhi anak dalam bermain peran. Selain itu juga mengakibatkan pada anak yang tidak ikut dalam bermain peran cenderung menjadi kurang aktif.

Berdasarkan kekurangan yang ada pada metode bermain peran, adapun beberapa cara untuk mengatasi kelemahan dalam bermain peran ini memiliki kunci pada guru, dimana guru harus menerangkan kepada anak, bahwasanya dengan metode bermain peran ini diharapkan anak lebih terampil dalam berbahasa karena guru menunjuk anak untuk berkomunikasi dengan anak lainnya, guru harus memiliki masalah yang *urgent*

²⁸ Abdorrakhman, G. *Belajar dan Pembelajaran*. (Bandung: Humaniora 2014)

sehingga akan menarik minat anak, agar anak dapat memahami peristiwa yang diperankan, guru harus bisa menceritakan dan sedikit mencontohkan, dan materi pelajaran yang akan disampaikan harus sesuai dengan waktu yang tersedia.²⁹

Agar tidak mengganggu kegiatan lain dari beberapa kelebihan dan kekurangan metode bermain peran di atas dapat disimpulkan bahwasanya segala sesuatu tidak ada yang sempurna, tergantung bagaimana cara kita sebagai guru menyiasati suatu kekurangan menjadikan kelebihan. Kekurangan yang ada pada metode bermain peran dapat menjadi suatu penemuan baru untuk memunculkan suatu solusi yang bermanfaat bagi anak maupun guru.³⁰

6. Tujuan Bermain Peran

Melalui bermain, anak dapat berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih. Dalam hal ini, setiap pemeran dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang dan peran-peran lainnya. Pemeran tenggelam dalam peran yang dimainkannya sedangkan pengamat melibatkan diri secara emosional dan berusaha mengidentifikasi karakter-karakter dengan perasaan yang

²⁹ Sudjana, *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif* (Bandung: Falah Production, 2021)

³⁰ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*. (Bandung: Alfabeta, 2016)

tengah masuk kedalam alur cerita dan menguasai pemeran³¹.

Bermain peran sangat dekat dengan dunia anak prasekolah, dengan bermain peran anak-anak dapat memerankan berbagai peran sosial yang dapat melatih konsentrasi anak seperti menjadi polisi, guru, dokter dan lainnya. Bermain peran dilakukan dengan memainkan peran-peran yang berbeda dari karakter anak itu sendiri dan mendekatkan dengan peran-peran dalam kehidupan sosial anak yang tentunya sangat bermanfaat untuk daya fokusnya.

Bermain peran merupakan penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Bermain peran memungkinkan anak mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dengan ide-ide orang lain, identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana anak menerima karakter orang lain.³²

Menurut Dana dalam Craciun, tujuan dari penggunaan metode bermain peran (*role playing*) adalah mendorong anak untuk menciptakan realitas mereka sendiri, mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain, meningkatkan motivasi belajar anak, melibatkan anak pemalu dalam kegiatan kelas, membuat

³¹ Ki Hajar Dewantara. *Pendidikan Karakter* (Malang: Madani 2018) hal 11

³² Syaiful Bahri Djamarah. *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta 2014) hal 88

rasa percaya diri anak, membantu anak untuk mengidentifikasi dan kesalahpahaman yang benar, menunjukkan anak bahwa dunia nyata yang kompleks dan masalah yang muncul di dunia nyata tidak dapat diselesaikan dengan hanya menghafal informasi, menggaris bawahi penggunaan simultan keahlian yang berbeda (yang diperoleh secara terpisah).³³

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode bermain peran (*role playing*) menurut Syaiful dalam Syaiful Bahri antara lain agar anak dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, agar anak dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, anak dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Menurut Sabri tujuan bermain peran yaitu yang paling utama, apabila ingin melatih anak-anak agar mereka dapat menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat sosial psikologis, apabila ingin melatih anak-anak didik agar dapat bergaul dan member pemahaman terhadap orang lain serta masalahnya, dan apabila ingin menerangkan sesuatu yang menyangkut banyak orang.³⁴

³³ Craciun. *Role-Playing as Creative Method in Sains Education*. (Journal of Science and Arts). No. 1, Vol. 12, Hal. 175-182. 2016

³⁴ Mohamad Syarif, S. *Strategi Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers. 2015)

Berdasarkan tujuan bermain peran yang telah dijelaskan di atas, tampak bahwa bermain peran ditujukan untuk menghayati dan menghargai perasaan orang lain. Hal ini melibatkan emosional anak. Perilaku anak usia dini ditandai dengan adanya perkembangan kemampuan anak untuk beradaptasi lingkungan sekitar, memiliki rasa pertemanan yang melibatkan emosi, pikiran, dan tingkah laku. Perilaku anak sendiri dapat dilihat melalui proses mengembangkan interpersonal, dengan belajar menjalin persahabatan dan mampu untuk terbuka pemahaman tentang orang-orang yang ada di sekitar sehingga mengerti akan indahnya kebersamaan.³⁵

Menurut Mulyasa tujuan metode bermain peran bagi anak dalam pendidikan karakter yaitu mengeksplorasi perasaan-perasaan pada anak, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai nilai dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi, serta mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan berbagai cara.³⁶

Sedangkan Wiwid D Wijaya tujuan metode bermain peran, pendidik orang dewasa perlu menyediakan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman

³⁵ Penarikan Kesimpulan Peneliti

³⁶ Mulyasa. *Manajemen PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2016)

dalam main peran.³⁷ Dari pendapat di atas bahwa tujuan metode bermain peran adalah anak dapat memperoleh pengalaman dalam main peran, memberi wawasan kepada anak, dapat mengembangkan keterampilan dan sikap saat anak mengalami masalah yang dihadapi dan anak dapat bertanggung jawab atas peran yang diperankannya.

B. Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini

1. Konsentrasi Belajar

Menurut Purwansari dalam Jarwl, konsentrasi merupakan suatu proses yang menunjukkan suatu keberhasilan. Apabila anak memiliki konsentrasi yang baik maka hasil yang diterima selama pembelajaran pasti baik, apabila konsentrasi anak kurang baik maka hasil yang diterima juga kurang optimal. Konsentrasi adalah berpikir dengan memusatkan pikiran pada satu objek tertentu dengan menyampingkan hal lain.³⁸

Menurut Walgito perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada suatu objek atau sekumpulan objek. Ingatan atau memori merupakan kemampuan psikis untuk memasukan (*Learning*), menyimpan (*Retention*) dan menimbulkan kembali (*Remembering*) hal-hal yang lampau. Istilah lain

³⁷ Riski Juita P. *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN O36 Karya Indah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar* (2023) hal 29

³⁸Cecep, Dkk. *Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Metode Demonstrasi* (Jurnal Tahsinia: 2022) Vol. 3, No. 1

yang juga sering digunakan untuk memasukan (*Encoding*), menyimpan (*Stroge*) dan untuk menimbulkan kembali (*Retrieval*).

Sehubungan dengan ini perhatian dapat juga dibedakan atas perhatian yang terpusat dan perhatian yang terbagi-bagi. Yang pertama yaitu perhatian yang terpusat adalah individu pada suatu waktu hanya dapat memusatkan perhatiannya pada sesuatu objek. Kedua perhatian yang terbagi-bagi yaitu individu pada suatu waktu dapat memperhatikan banyak hal atau objek. Pada umumnya orang yang mempunyai perhatian yang luas sejalan dengan yang terbagi ini.³⁹

Menurut Rori dalam Wiwin Lindarto konsentrasi adalah pemusatan pemikiran kepada suatu objek tertentu. Semua kegiatan membutuhkan konsentrasi, dengan konsentrasi kegiatan tersebut dapat dikerjakan lebih cepat dan hasil yang diperoleh bisa lebih baik⁴⁰. Oleh karena itu konsentrasi sangat penting dan perlu dilatih.

Menurut Sugiyanto dalam Nuryana konsentrasi adalah pemusatan pemikiran dalam waktu jangka panjang, menyelesaikan suatu masalah tanpa ada hambatan baik *internal* maupun *eksternal*. Dalam artian memecahkan suatu masalah tanpa adanya hambatan dari dalam diri

³⁹Irwansyah, R. *Perkembangan Peserta Didik*(Bandung : Widina Bhakti Persada. 2021)

⁴⁰ Mohamad Syarif, S. *Strategi Pembelajaran.*(Jakarta: Rajawali Pers. 2015) hal 57

seseorang maupun dari lingkungan sekitarnya. Perhatian ini memerlukan kesadaran penuh terhadap hal yang dijadikan objek.⁴¹

Konsentrasi dalam belajar sangat penting bagi anak agar fokus pada materi pelajaran yang sedang disampaikan oleh guru. Menurut Mastur dan Triyono mengemukakan bahwa Konsentrasi adalah pemusatan perhatian dan pikiran hanya pada yang sedang kita pelajari.⁴²

Menurut Slamet menyatakan bahwa konsentrasi adalah pemusatan perhatian yang dimiliki individu terhadap sesuatu hal yang tidak berhubungan. Sedangkan menurut Nurhayanti bahwa konsentrasi belajar berarti pemusatan pikiran terhadap suatu mata pelajaran dengan menyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan dengan pelajaran. Pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupun proses memperolehnya.⁴³

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa konsentrasi adalah memusatkan perhatian dan pikiran hanya pada suatu pembelajaran. Oleh karena itu,

⁴¹ Dinar Nur Inten. *Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran*. (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung: 2016) vol 1 No. 1

⁴² Syaiful Bahri Djamarah. *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta : Rineka Cipta 2014) hal 88

⁴³ Iriantara. Y. *Komunikasi Pembelajaran*. (Bandung: Simbiosis, 2014)

dapat disimpulkan bahwa perolehan hasil belajar akan lebih baik jika belajar dilakukan dengan konsentrasi yang memadai. Seorang individu agar perhatiannya terpusat pada suatu objek atau sekumpulan objek maka apa yang ia alami tersebut dapat disimpan di dalam memori atau ingatannya.

McGeoch dalam walgito memberikan definisi mengenai belajar “*learning is a change in performance as a result of practice*”. Ini berarti bahwa belajar membawa perubahan dalam *performance*, dan perubahan itu sebagai akibat dari latihan (*Practice*). Pengertian latihan atau *practice* mengandung arti bahwa adanya usaha dari individu yang belajar. Baik yang dikemukakan oleh Skinner maupun McGeoch memberikan gambaran bahwa sebagai akibat belajar adanya perubahan yang dialami oleh individu yang bersangkutan.⁴⁴

Hamalik mendefinisikan belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. menurut pengertian ini belajar adalah merupakan suatu proses suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu yakni mengalami. Sejalan dengan perumusan itu, berarti belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.

⁴⁴ Inten. *Mengenalkan Literasi untuk Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran*. Prosiding Seminar Nasional UPI, Vol. 1, Bandung, 2015

Sementara Tabrani mengungkapkan pengertian belajar dalam arti luas adalah proses perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan dan penilaian terhadap atau mengenai sikap dan nilai-nilai, kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai bidang studi atau lebih luas lagi dalam berbagai aspek kehidupan atau pengalaman yang terorganisasi, belajar menunjukkan suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktek atau pengalaman tertentu.⁴⁵

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa konsentrasi belajar adalah pemusatan pemikiran, perhatian melalui proses perubahan tingkah laku dalam bentuk penguasaan. Penggunaan dan penilaian terhadap atau mengenai sikap dan nilai-nilai, pengetahuan dan kecakapan dasar dalam berbagai aspek kehidupan.

2. Ciri-ciri Anak Konsentrasi

Menurut Enkoswara dalam Tabrani menjelaskan klasifikasi perilaku belajar yang dapat digunakan untuk mengetahui ciri-ciri anak yang dapat berkonsentrasi dalam belajar. Pertama perilaku afektif, yaitu perilaku yang berupa sikap dan apresiasi. Pada perilaku ini, anak yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditandai dengan adanya penerimaan yaitu tingkat perhatian tertentu, respon yaitu keinginan untuk mereaksi bahan yang diajarkan,

⁴⁵ Iriantara. *Komunikasi Pembelajaran* (Bandung: Simbiosis. 2014) hal 34

mengemukakan suatu pandangan atau putusan sebagai integrasi dan suatu keyakinan, ide dan sikap seseorang.

Kedua, perilaku kognitif, yaitu perilaku yang menyangkut masalah pengetahuan dan keterampilan, informasi, dan masalah kecakapan intelektual. Pada perilaku kognitif ini, anak yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditandai dengan kesiapan pengetahuan yang dapat segera muncul bila diperlukan, komprehensif dan penafsiran informasi, mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh, dan mampu mengadakan analisis dan sintesis pengetahuan yang diperoleh.

Ketiga keterampilan, pada keterampilan ini anak yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditandai dengan adanya gerakan anggota badan yang real atau sesuai dengan petunjuk guru, komunikasi non verbal seperti ekspresi muka dan gerakan-gerakan yang penuh arti (mengangguk, tersenyum, memberikan jempol), perilaku bahasa, pada perilaku ini anak yang memiliki konsentrasi dapat ditandai dengan aktivitas berbahasa yang terkoordinasi dengan baik dan benar.

Jika bahasa anak sudah baik dan benar itu artinya daya ingat anak sudah sangat baik dan berkembang, hal ini disimpulkan bahwa daya fokus atau konsentrasi anak berkerja. Karena anak yang memiliki konsentrasi belajar

dapat ditandai dengan kesiapan pengetahuannya baik dari segi sikap, kognitif serta keterampilan.⁴⁶

3. Faktor Penyebab Anak Kesulitan Konsentrasi

Ada dua hal yang menyebabkan terjadinya berkonsentrasi yaitu yang pertama faktor Internal, faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam dirinya sendiri antara lain karena adanya gangguan perkembangan otak dan hormon yang dihasilkan oleh *neurotransmitter*. Jika hormon yang dihasilkan oleh *neurotransmitter* nya lebih banyak menyebabkan anak cenderung menjadi hiperaktif. Jika hormon yang dihasilkan oleh *neurotransmitter* nya kurang menyebabkan anak menjadi lambat, sehingga mengakibatkan lambatnya konsentrasi.

Konsentrasi atau perhatian biasanya berada di otak daerah *frontal* (depan) dan *parietals* (samping). Gangguan di daerah ini bisa menyebabkan kurangnya atensi atau perhatian anak. Jadi, karena sistem di otak dalam memformulasikan fungsi-fungsi aktivitas seperti penglihatan, pendengaran, motorik, dan lainnya di seluruh jaringan otak terganggu, mengakibatkan anak tidak dapat berkonsentrasi karena input yang masuk ke otak terganggu. Akibatnya, stimulasinya pun tidak bagus,

⁴⁶ Pasaremi. *Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Dengan Bermain Sensori Di Kelompok B2 RA Ummatan wahidah*. (Bengkulu: Universitas Bengkulu. 2014)

gangguan ini bukan merupakan bawaan melainkan bisa didapat misalnya karena mengalami infeksi otak.

Kedua yaitu faktor Eksternal, faktor eksternal meliputi lingkungan, untuk faktor lingkungan, misalnya anak diberi tugas menggambar. Pada saat yang bersamaan dia mendengar suara ramai dan itu lebih menarik perhatiannya sehingga tugasnya pun diabaikan. Berarti lingkungan mempengaruhi konsentrasinya. Selain lingkungan terdapat pula pengaruh terhadap pola pengasuhan yang *permissive*, yaitu pengasuhan yang sifatnya menerima atau membolehkan apa saja yang anak lakukan sehingga anak kurang dilatih untuk menyelesaikan suatu tugas sampai selesai dan jika ia mengalami kesulitan, orang tua akan membantunya dan membiarkan anak beralih melakukan sesuatu yang lain.

Selanjutnya adanya faktor psikologis, faktor psikologis anak juga bisa mempengaruhi konsentrasinya. Anak yang mengalami tekanan, ketika mengerjakan sesuatu bisa menjadi tidak berkonsentrasi, sehingga ia tidak fokus dalam menyelesaikan pekerjaannya. Misalnya suasana di sekolah yang berbeda dengan suasana di rumah, anak kaget karena mempunyai teman yang lebih berani. Hal ini membuat anak ketakutan dan kekhawatirannya membuat ia sulit untuk berkonsentrasi.

Akibatnya, konsentrasi di kelas untuk menerima pelajaran menjadi berkurang.

Oleh sebab itu, penyebab sulitnya anak dalam berkonsentrasi harus dicari terlebih dahulu apakah oleh faktor internal atau eksternal. Apabila penyebabnya karena faktor lingkungan baik guru maupun orang tua dapat membantu anak untuk meminimalkan lingkungan sedemikian rupa agar anak bisa fokus atau memusatkan perhatiannya.

Anak yang sudah memasuki usia 5 sampai 6 tahun di mana rentang konsentrasinya sudah menginjak diangka 12 hingga 18 menit, anak-anak tidak terlalu bermasalah kecuali jika anak memang mempunyai kelainan. Sedangkan untuk anak yang mengalami gangguan konsentrasi yang disebabkan karena faktor dan dalam dirinya seperti hiperaktif, terapi yang diberikan adalah secara medis atau obat dan terapi perilaku titik umumnya kalau sudah diberi obat, hiperaktif yang berkurang. Sedangkan untuk konsentrasi lambat diterapi untuk meningkatkan konsentrasinya.⁴⁷

C. Hasil Penelitian Relevan

1. Syarifah Halifah tahun 2020 jurnal dengan judul “Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak”.

⁴⁷ Arini. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Melalui Penerapan Model* (2021).

Rumusan masalah pada penelitian jurnal ini adalah 1) apa itu bermain peran? 2) ada berapa jenis bermain peran? 3) bagaimana langkah-langkah bermain peran dalam pembelajaran?. Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan pentingnya bermain peran dalam proses pembelajaran.

Metode penelitian yang digunakan adalah kajian pustaka, yaitu suatu kegiatan yang dimulai dari mencermati, mendalami, dan menelaah pengetahuan agar mendapatkan sumber-sumber data yang bisa digunakan untuk penelitian, seperti teori, metode, atau pendekatan ilmiah.

Kesimpulan dari hasil penelitian jurnal ini menunjukkan melalui bermain peran makro sangat besar menunjang pengembangan diri bagi anak, karena dalam bermain peran makro anak mandiri dalam berinteraksi dengan orang disekitarnya, berani berhubungan sosial dengan orang lain, mendapatkan kesempatan mengemukakan pendapatnya kepada teman sebaya sehingga lebih menemukan jati diri anak tersebut.⁴⁸

Persamaan dari penelitian jurnal ini dengan peneliti adalah sama-sama meneliti metode bermain peran.

Perbedaan dari penelitian jurnal ini menggunakan metode penelitian kajian Pustaka dan judul penelitian

⁴⁸ Syarifah Halifah. *Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak*. Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan Vol 4 No 3 (2020)

fokus pada bermain peran dalam proses pembelajaran. Sedangkan penelitian peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dan judul penelitian terfokus pada metode peran dalam meningkatkan konsentrasi anak.

2. Sumanti M Saleh dan Sugito tahun 2015 jurnal dengan judul “Implementasi metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Barunawati”.

Permasalahan yang terjadi dalam penelitian jurnal ini yaitu banyaknya tuntutan bagi anak untuk melanjutkan ke jenjang sekolah dasar, maka dari itu penulis menyadari bahwa kecerdasan interpersonal anak harus dilatih dan ditingkatkan. Saat duduk di bangku sekolah dasar anak minimal sudah bisa menulis atau berhitung.

Tujuan dari penelitian jurnal ini untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Barunawati dan seberapa besar peningkatan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran. Metode penelitian jurnal ini menggunakan metode tindakan kelas. Pengumpulan data melalui observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan statistika sederhana dan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Kesimpulan dari hasil penelitian jurnal ini adalah bahwa respon anak terhadap tema pembelajaran melalui

metode bermain peran (*role playing*) mengalami peningkatan. Perilaku kerjasama yang meliputi menolong teman tanpa membeda-bedakan, menghargai pendapat teman tidak menunjukkan sikap egois atau mau menang sendiri, dapat bergaul dengan orang lain dan memahami suasana hati orang lain seperti marah, senang dan sedih serta memberikan dorongan pada orang lain.⁴⁹

Persamaan dari penelitian jurnal ini dengan peneliti adalah sama-sama meneliti metode bermain peran. Perbedaan penelitian jurnal ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas, judul penelitian fokus pada kecerdasan interpersonal dan teknik analisis data menggunakan statistika sederhana. Sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif, judul terfokus pada melatih konsentrasi dan teknik analisis data dengan statistic inferensial.

3. Rafida wahyu Tri Utami, Moh Hanafi dan Pramono Giri Kriswoyo tahun 2017 jurnal dengan judul “Pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan rasa percaya diri pada anak usia pra sekolah (4-5 tahun) di Pendidikan anak usia dini Insan Harapan Klaten”.

Penelitian jurnal ini rumusan masalah adalah apakah Pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan

⁴⁹ Sumanti M Saleh & Sugito. *Implementasi metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5 Sampai 6 Tahun TK Barunawati*. Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat Vol 2 No 1 (2015)

rasa percaya diri pada anak usia pra sekolah (4-5 tahun) di Pendidikan anak usia dini Insan Harapan Klaten?

Penelitian jurnal ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain peran terhadap peningkatan rasa percaya diri sebelum dan sesudah dilakukannya bermain peran. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *pra-eksperimen* dengan *one group pretest posttest*.

Kesimpulan yang diperoleh pada jurnal ini anak yang memiliki rasa percaya diri tinggi lebih banyak yaitu 12 anak (60%) dan anak dengan percaya diri sedang sebanyak 8 anak (40%), diperoleh $p\text{-value}=0,000$ artinya ada perbedaan bermakna rasa percaya diri sebelum dan sesudah dilakukan bermain peran. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh yang signifikan antara bermain peran dengan peningkatan rasa percaya diri pada anak usia pra sekolah (4-5 tahun) di pendidikan anak usia dini Insan Harapan Klaten.⁵⁰

Persamaan jurnal ini dengan peneliti sama-sama menggunakan metode *pra-eksperimen* dengan *one group pretest posttest*. Perbedaan jurnal ini terfokus pada peningkatan rasa percaya diri anak usi 4-5 tahun,

⁵⁰ Rafida wahyu Tri Utami, Moh Hanafi dan Pramono Giri Kriswoyo. *Pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan rasa percaya diri pada anak usia pra sekolah (4-5 tahun) di Pendidikan anak usia dini Insan Harapan Klaten*. Jurnal keperawatan Soedirman volume 12

sedangkan penelitian peneliti terfokus terhadap konsentrasi anak usia 5-6 tahun.

4. Wardah Anggraini dan Anggi Dharma Putri tahun 2019 jurnal dengan judul "Penerapan metode bermain peran role playing dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun".

Rumusan masalah apakah metode bermain peran dapat mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun?. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun. Penelitian jurnal ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi.

Kesimpulan hasil penelitian jurnal ini bahwa bermain peran dapat mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun dengan baik, karena bermain peran yang baik akan mengembangkan kognitif dengan baik juga.⁵¹

Persamaan penelitian jurnal ini dengan peneliti adalah sama-sama meneliti bermain peran terhadap anak usia 5-6 tahun. Perbedaan penelitian jurnal ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dan judul terfokus pada pengembangan kognitif sedangkan

⁵¹ Wardah Anggraini dan Anggi Dharma Putri. *Penerapan metode bermain peran role playing dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun*. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia dini vol 1 Nomor 1 (2019)

penelitian peneliti menggunakan metode kuantitatif dan judul terfokus pada konsentrasi anak.

5. Shihatul Maghfiroh, Jamiludin Usman dan Luthfatun Nisa tahun 2019 jurnal yang berjudul "Penerapan metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di PAUD/KB Al-Munawarah Pamekasan".

Permasalahan penelitian ini adalah faktor-faktor yang menjadi penghambat dalam penerapan metode bermain peran yaitu sosial emosional anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penerapan metode bermain peran. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.

Kesimpulan dari hasil penelitian diperoleh salah satu metode yang digunakan dalam mengembangkan aspek sosial emosional anak dan terdapat faktor pendukung diantaranya yaitu media, kreativitas guru, teknik mengajar dan antusiasme anak. Sedangkan faktor penghambat meliputi egosentrisme anak, anak belum disiplin, dan anak cenderung pemalu.⁵²

Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama meneliti metode bermain peran. Perbedaan penelitian jurnal ini menggunakan metode penelitian

⁵² Shihatul Maghfiroh, Jamiludin Usman dan Luthfatun Nisa. *Penerapan metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di PAUD/KB Al-Munawarah Pamekasan*. Journal of early Child Education and development volume 1 Nomor 2 (2019)

kualitatif deskriptif dan judul fokus pada sosial emosional sedangkan penelitian peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dan judul terfokus pada konsentrasi.

Berdasarkan dari beberapa penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran merupakan salah satu metode yang sangat diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain dapat meningkatkan perkembangan kecerdasan interpersonal, rasa percaya diri, kognitif dan sosial emosional, bermain peran juga dapat berpengaruh terhadap fokus atau konsentrasi anak.

Dengan demikian, metode bermain peran ini sangat dibutuhkan dalam proses belajar anak usia dini, guna untuk membantu guru mengukur kemampuan yang dimiliki oleh anak. Dalam perkembangan konsentrasi anak memerlukan daya tarik untuk memusatkan perhatian anak.

D. Kerangka Pemikiran Teoritis

Kerangka berpikir merupakan hubungan sebab akibat yang memuat hubungan antara variabel-variabel penelitian. Sapto Haryoko mengungkapkan bahwa kerangka berpikir adalah sebuah penelitian yang di mana variabel yang digunakan dua atau lebih. Maka dari itu, kerangka berpikir terdiri dari beberapa variabel kemudian akan dijelaskan dalam penelitian yang akan dilakukan. Kerangka berpikir

yang digunakan dalam penelitian ini adalah kerangka teoritis, dimana suatu pemikiran penegasan terhadap suatu teori yang digunakan sebagai landasan teori dan memberikan penjelasan terhadap fenomena yang diteliti⁵³.

Menurut Moeslichtoen bermain peran adalah bermain menggunakan daya khayal, yaitu menggunakan bahasa atau pura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu atau orang tertentu, dan binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan.⁵⁴ Hal ini memiliki keterkaitan dengan konsentrasi. Konsentrasi menurut Sugiyanto yaitu berpikir dengan memusatkan pikiran pada satu objek tertentu dengan menyampingkan hal lain. Menurut Enkoswara dalam Tabrani menjelaskan klasifikasi perilaku belajar yang dapat digunakan untuk mengetahui ciri-ciri anak yang dapat berkonsentrasi dalam belajar terdapat tiga aspek yaitu perilaku afektif(sikap), kognitif dan keterampilan.⁵⁵

Proses pembelajaran sangat memerlukan konsentrasi, karena pembelajaran akan menghasilkan hasil belajar yang memadai. Melalui metode bermain peran, anak akan dibawa ke dunia permainan yang penuh petualangan seakan-akan mereka sedang menjadi aktor dari sebuah film yang

⁵³ Gramedia.com written by Qotrun A

⁵⁴ Alfiah S. *Validasi Modul Bermain Peran "Aku Sayang Kawan" untuk Meningkatkan Pengetahuan Perilaku Prososial pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Rineka Cipta 2015

⁵⁵ Dinar Nur Inten. *Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran*. (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung: 2016) vol 1 No. 1

disukainya. Metode bermain peran sangat membantu meningkatkan konsentrasi, karena anak usia dini memiliki konsentrasi yang cukup pendek. Konsentrasi sangat dibutuhkan saat pembelajaran. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan dan diuraikan dalam bentuk bagan sebagai berikut :

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir



C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah kesimpulan sementara yang menjelaskan hubungan antara variabel, didasarkan pada observasi dan data yang tersedia sebagai dasar untuk menguji suatu fenomena atau konsep. Hipotesis bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian.⁵⁶

Berdasarkan pemaparan teoritik diatas diperoleh rumusan hipotesis sebagai berikut :

⁵⁶ Bambang Sudaryana. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Budi Utama. 2022

Ha: ada pengaruh metode bermain peran dalam melatih konsentrasi anak usia dini kelompok B di TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu

Ho: tidak ada pengaruh metode bermain peran dalam melatih konsentrasi anak usia dini kelompok B di TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu

