

PELAKSANAAN METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Indah Mulyati, Desni Yuniarni, Dian Miranda.

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNTAN
e-mail: Indah_Mulyati@yahoo.com

Abstract:

The general problem in this research is "How is the implementation of role playing method in children aged 5-6 years Kindergarten Kemala Bhayangkari XIII Pontianak?." The method used is descriptive method with qualitative approach. Technique of collecting data in this research is observation, interview, field note and documentation study. Based on the results of data analysis showed that the implementation of role playing methods in children aged 5-6 years in Kemala Bhayangkari XIII Pontianak kindergarten is in accordance with the theory.

Keywords: Play Child Role. Kindergarten Students

Pendidikan pada anak usia dini dimaksudkan sebagai usaha untuk mengembangkan seluruh segi kepribadian anak didik. Layanan pendidikan bagi anak usia dini merupakan bagian dari pencapaian tujuan pendidikan nasional, sebagaimana diatur dalam undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara."

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, maka pendidikan masyarakat sudah digalakkan sebelum anak memasuki pendidikan sekolah dasar. Pendidikan prasekolah dasar atau Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dikenal dengan nama Taman Kanak-Kanak (TK). Pada jenjang pendidikan ini sasarannya adalah anak-anak yang berusia berkisar 5 tahun sampai 6 tahun yang biasanya diklasifikasikan pada kelompok B.

Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 28 ayat 1-3 dikatakan

bahwa: Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. 1) Pendidikan anak usia dini diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal. 2) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), *raudhatul athfal* (RA), dan/atau bentuk yang lain sederajat.

Masa anak-anak adalah masa yang peka untuk menerima macam-macam rangsangan dari lingkungan dan banyak berpengaruh bagi perkembangan jasmani dan rohaninya, serta untuk menentukan keberhasilan anak didik dalam mengikuti pendidikan dikemudian hari. Pembelajaran merupakan kegiatan yang memberikan kontribusi besar terhadap pembentukan kepribadian anak. Proses pembinaan secara efektif dan intensif melalui proses pembelajaran yang dilakukan guru sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Pembelajaran juga sebagai upaya untuk membelajarkan anak didik, definisi ini mengandung makna adanya upaya pemikiran dan penggunaan pendekatan dan metode yang tepat agar tujuan pembelajaran yang telah diterapkan sebelumnya dapat tercapai. Metode sendiri artinya cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan, semakin tepat memilih suatu metode

diharapkan semakin efektif pula pencapaian tujuannya tersebut, khususnya dalam bidang pengajaran di sekolah.

Mengganti metode dalam mengajar sangat diperlukan untuk mengatasi kejenuhan ketika proses belajar mengajar akan berlangsung. Beberapa metode mengajar yang dapat dipilih oleh guru antara lain: Metode ceramah, metode diskusi, metode kerja kelompok, metode tanya jawab, metode karyawisata, metode *role playing* (bermain peran), sosiodrama, serta metode demonstrasi. Pemilihan metode ini harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, karena salah satu penunjang keberhasilan pendidikan adalah penggunaan metode mengajar yang tepat.

Sebagai suatu model pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dimensi pribadi model ini berusaha membantu peserta menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Melalui metode ini juga peserta didik diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya secara demokratis dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas.

Bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkan, misalnya anak memerankan sebagai pengemis. Oleh karena itu bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang menyangkut kehidupan peserta didik.

Proses *role playing* (bermain peran) berperan untuk mengeksplorasi perasaan anak, mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku anak, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan tingkah laku, dan mengeksplorasi materi

pelajaran dengan cara yang berbeda. Tujuan-tujuan ini mencerminkan beberapa asumsi mengenai proses pembelajaran dalam bermain peran. Bermain peran menganjurkan sebuah pengalaman yang berbasis pembelajaran keadaan yang terjadi “di sini dan saat itu”. Model ini berpandangan bahwa ada kemungkinan untuk menciptakan analogi yang asli dan sama dengan masalah kehidupan yang nyata dan lewat pengulangan kejadian ini, anak bisa memahami contoh kehidupan yang ada disekitarnya. Oleh karena itu, pemeranan memunculkan respon emosional dan perilaku asli yang merupakan ciri khas masing-masing anak, dalam pembahasan ini bermain peran dapat menggambarkan perasaan anak, baik perasaan yang hanya dipikirkan maupun perasaan yang diekspresikan.

Supriyati (dalam Gunarti W., 2008: 10.9) bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya hayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.

Sedangkan pada kenyataan bermain peran yang dilaksanakan di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak tidak sesuai dengan teori tersebut. Seperti pelaksanaan metode bermain peran di sekolah tersebut anak hanya menirukan karakter tokoh atau profesi saja, tidak melibatkan anak bermain keseluruhan.

Bentuk-bentuk metode bermain peran terbagi menjadi dua yaitu bermain peran makro dan bermain peran mikro. Bermain peran makro yaitu anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu. Saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan bermain peran makro (tema sekitar kehidupan nyata), mereka belajar banyak keterampilan seperti: mendengarkan, tetap dalam tugas, menyelesaikan masalah, dan bermain kerjasama dengan yang lain. Sedangkan bermain peran mikro yaitu anak memegang atau menggerak-gerakkan benda-benda berukuran kecil untuk

menyusun adegan. Saat anak main peran mikro, mereka belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain. Di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak, guru bermain peran menggunakan metode pembelajaran makro.

Bertitik tolak dari uraian diatas, maka penelitian ini mencoba mencari tahu bagaimana metode guru di kelompok B3 TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak dalam memerankan metode bermain peran. Sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam dalam bentuk skripsi yang berjudul: “Pelaksanaan Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak”.

Dengan diadakan penelitian ini, peneliti mempunyai harapan agar guru-guru di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak dapat menerapkan kegiatan bermain peran dan melibatkan anak untuk turut serta dalam memainkan perannya tersebut. Sehingga anak-anak tidak merasa jenuh atau bosan pada saat belajar dan bermain. Serta dengan bermain peran anak-anak mengerti bagaimana pentingnya pekerjaan yang ada disekitar mereka.

Untuk mengetahui secara mendalam pelaksanaan metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak, akan dikaji menggunakan pendekatan kualitatif.

Sehubungan dengan latar belakang di atas, yang menjadi masalah umum dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah pelaksanaan metode bermain peran pada anak Usia 5-6 tahun TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak?” Adapun secara lebih khusus, rumusan masalah dapat dituangkan ke dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut: 1) Bagaimana persiapan yang dilakukan oleh guru sebelum penerapan metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak?, 2) Materi apa saja yang diajarkan melalui bermain peran pada anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak?, 3)

Media apa saja yang digunakan dalam pelaksanaan metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak? 4) Bagaimana pelaksanaan metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak?, 5) Bagaimana respon anak usia 5-6 tahun selama pelaksanaan metode bermain peran yang dilaksanakan oleh guru di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak?, 6) Kemampuan apa saja yang sudah dikembangkan melalui pelaksanaan metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak?, 7) Apa saja kendala yang dihadapi guru di TK Kemala Bhayangkari XIII pada pelaksanaan metode bermain peran terhadap anak usia 5-6 tahun?.

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan “pelaksanaan metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak”. Tujuan khusus dari penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut: 1) Untuk mendeskripsikan persiapan yang dilakukan oleh guru sebelum pelaksanaan metode bermain peran pada anak usia 5-6 di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak. 2) Untuk mengetahui materi apa saja yang diajarkan melalui bermain peran pada anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak. 3) Untuk mengetahui media yang digunakan dalam pelaksanaan metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun di TK kemala Bhayangkari XIII Pontianak?, 4) Untuk mendeskripsikan pelaksanaan metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak. 5) Untuk mengetahui respon anak usia 5-6 tahun selama pelaksanaan metode bermain peran yang dilaksanakan oleh guru TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak. 6) Untuk mengetahui kemampuan-kemampuan yang dapat berkembang melalui pelaksanaan metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun di TK kemala Bhayangkari XIII Pontianak. 7) Untuk mengungkapkan kendala yang dihadapi

guru di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak pada pelaksanaan metode bermain peran terhadap anak usia 5-6 tahun.

Definisi operasional adalah penjelasan dari variabel yang telah ditetapkan agar tidak terjadi kesalahan dalam memahami pengertian tersebut. Definisi operasional yang dijelaskan disini adalah yang berhubungan dengan judul penelitian yang akan diteliti. Definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: a) Metode Bermain Peran: Bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya hayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Melalui metode bermain peran anak diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-teman sendiri. Dengan kata lain metode ini berupaya membantu individu melalui proses kelompok sosial. Melalui bermain peran, para siswa mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antara manusia dengan cara memperagakannya. Hal-hal yang akan diteliti dalam bermain peran adalah: 1) persiapan yang dilakukan oleh guru sebelum bermain peran, 2) mengetahui materi yang akan diajarkan melalui bermain peran, 3) mengetahui media yang digunakan oleh guru saat bermain peran, 4) mendeskripsikan penerapan metode bermain peran, 5) mengetahui respon anak saat bermain peran, 6) mengetahui kemampuan-kemampuan yang dikembangkan saat bermain peran, 7) mengungkapkan kendala yang dihadapi guru saat bermain peran.”

METODE

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Menurut Nana Sudjana (2003:52) ada empat metode penelitian yang dapat digunakan untuk memecahkan suatu

masalah, yaitu: 1) metode penelitian historis, 2) deskriptif, 3) ex post facto, dan 4) eksperimen. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif adalah prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subyek atau obyek (seseorang, lembaga, masyarakat, dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya (Hadari Nawawi, 1991:83). Dalam kaitannya dengan penelitian ini peneliti akan memberikan, menggambarkan atau melukiskan keadaan penggunaan metode bermain peran yang dilakukan oleh guru kepada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari XIII Pontianak sebagaimana adanya (*fact finding*). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Digunakannya pendekatan kualitatif karena peneliti ingin memahami makna kegiatan bermain peran dibalik data yang tampak melalui peran-peran yang dilakukan oleh siswa yang sulit jika dilakukan secara kuantitatif. Selain itu untuk memahami interaksi sosial. Interaksi sosial yang kompleks hanya dapat diurai jika peneliti melakukan penelitian dengan pendekatan kualitatif dengan cara ikut berperan serta, observasi dan wawancara mendalam terhadap interaksi sosial tersebut, dengan demikian akan dapat ditemukan pola-pola hubungan yang jelas terhadap peran-peran yang dimainkan oleh anak tersebut.

Subyek dalam penelitian ini adalah anak-anak sejumlah 19 orang dan guru-guru sebanyak dua orang di kelompok B3 TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak, dengan jumlah anak sebanyak 19 anak dan dua guru kelompok B3. Dipilihnya subyek penelitian ini karena peranan guru dan anak-anak sangat menentukan proses bermain peran secara efektif, selain itu Taman Kanak-kanak Bhayangkari merupakan sekolah yang dianggap sudah mapan dalam melaksanakan program pembelajaran Taman Kanak-kanak dibandingkan sekolah yang ada

disekitarnya, sehingga diharapkan pelaksanaan metode bermain peran pada anak yang telah dilaksanakan tersebut dapat dijadikan contoh bagi sekolah-sekolah lainnya. Teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan peneliti dalam merekam data (informasi) yang dibutuhkan. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini, adalah: pengamatan/observasi, wawancara, catatan lapangan dan studi dokumentasi, berikut penjelasannya: 1)

Pengamatan/Observasi, 2) Wawancara, 3) Catatan lapangan, 4) Studi dokumentasi.

Berdasarkan teknik pengumpulan data yang telah ditetapkan di atas, maka diperlukan alat pengumpulan data yang sesuai dengan teknik dan jenis data yang hendak diperoleh. Adapun alat pengumpul data penelitian ini adalah: 1) Untuk teknik pengumpul data observasi alat pengumpul data yang digunakan adalah pedoman observasi yang akan disusun pada bagian berikutnya. 2) Untuk teknik pengumpul data wawancara alat pengumpul datanya adalah pedoman wawancara yang akan disusun berdasarkan kisi-kisi dari sub masalah penelitian. 3) Untuk teknik dokumentasi alat yang digunakan adalah kamera, catatan-catatan penting yang berkaitan dengan pelaksanaan bermain peran.

Tahap-tahap dalam penelitian kualitatif menurut Afifudin dan Beni Ahmad Saebeni (2009: 80) meliputi tiga tahapan, yaitu tahap orientasi, tahap eksplorasi, dan tahap *member check*. Prosedur penelitian ini digunakan dalam rangka agar penelitian yang dilaksanakan bisa berjalan dengan lancar dan tepat. Secara lebih rinci, tahapan-tahapan dalam melaksanakan penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) Tahap Orientasi, 2) Tahap Eksplorasi, 3) Tahap *Member Check*. Tahap ini digunakan untuk mengecek kebenaran dan informasi hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang telah terkumpul agar peneliti memiliki tingkat kepercayaan yang cukup baik. Pengecekan informasi dan data dapat dilakukan dengan cara,

yaitu: a) Menyusun hasil wawancara berdasarkan item-item pertanyaan, menyusun hasil observasi serta catatan lapangan yang kemudian mengkonfirmasi hasil wawancara, observasi, dan catatan lapangan kepada informan (narasumber) agar tidak ada kesalahan interpretasi dalam mendeskripsikan data. b) Meminta koreksi hasil yang telah dicatat dari observasi kepada informan (narasumber).

Untuk mendapatkan suatu hasil analisis dan interpretasi yang valid perlu diperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi analisis, yaitu: *data collection*, *data reduction*, *data display*, dan akhirnya sampai pada suatu *conclusion* yang akurat dan logis. Adapun pemaparan uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif, yaitu: 1) Uji Kredibilitas, 2) Uji Dependabilitas, 3) Uji Konfirmabilitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak (TK) Kemala Bhayangkari XIII Pontianak yang terletak di jalan KH. Ahmad Dahlan No. 70. Hasil penelitiannya sebagai berikut: 1) Persiapan yang dilakukan guru sebelum melakukan metode bermain peran: Hasil wawancara dan observasi pada guru kelompok B yang dilaksanakan pada tanggal 5, 11, 14 Januari 2013, Persiapan yang dilakukan guru sebelum bermain peran dilaksanakan adalah memilih profesi yang sesuai dengan tema dan RKH yang sudah dibuat. Kemudian menentukan media yang akan digunakan dalam bermain peran. Jika media untuk bermain peran sudah siap digunakan, guru menjelaskan terlebih dahulu sebelum memainkannya dan guru juga harus mengatur masing-masing peran pada anak dengan cara anak duduk membuat lingkaran. Adapun hasil observasinya guru dapat memilih tema dengan tepat sesuai dengan apa yang akan dimainkan, tema tersebut sering terjadi pada kehidupan anak sehingga anak sudah mengerti dan pahan walaupun belum begitu jelas. Dengan cara memainkan

perannya anak akan lebih memahami apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Guru dapat memilih anak yang akan memainkan peran sesuai dengan gilirannya, tidak semua anak ikut serta dalam bermain peran. Akan tetapi anak akan mendapatkan gilirannya pada hari berikutnya. Anak yang tidak mengikuti peran inti bisa juga diikuti sebagai peran figuran.

Guru dapat mengatur tempat sesuai peran yang akan dimainkan. Guru harus lebih kreatif sehingga anak tertarik dan menyukai kegiatan yang dilakukannya. Tempat dapat di halaman sekolah biasa juga di dalam kelas sesuai tema yang akan dimainkan. Guru dapat berinteraksi dengan anak melalui tanya jawab setiap akhir bermain peran. Artinya guru selalu menanyakan pada anak tentang tokoh yang ada dalam bermain peran, tugas yang diperankan, alur cerita dan diakhiri dengan menyampaikan pesan kepada anak-anak dari bermain peran yang dilakukan. Guru dapat membaca kondisi anak, karena pada saat bermain peran agak kurang diperhatikan guru. Hal tersebut terlihat pada saat guru menjelaskan alur cerita yang akan dimainkan, ada beberapa anak yang terlihat sibuk dengan aktivitasnya sendiri. Guru tersebut tidak menegurnya, melainkan tetap melanjutkan penjelasan hingga selesai. Tetapi, pertemuan selanjutnya guru menunjukkan sikap untuk menegur anak apabila anak sibuk dengan aktivitasnya sendiri dan guru meringkas ceritanya lebih singkat ketika melihat kondisi anak yang sudah tidak fokus mendengarkan penjelasan tentang bermain peran. Guru memberikan evaluasi setelah bermain peran selesai, yang mana setiap bermain peran selesai biasanya guru selalu menanyakan kepada anak tentang isi cerita dari peran yang telah dimainkan tadi yang telah disampaikan tadi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan masing-masing individual anak sampai sejauh mana mereka memahami isi cerita dari peran tersebut.

2) Materi yang diajarkan melalui metode

bermain peran: Selama kegiatan bermain peran berlangsung, peneliti mengamati bahwa anak-anak sangat senang memainkan peran jika guru menggunakan alat peraga yang dapat menarik perhatian anak. Jika alat peraganya tidak lengkap anak akan bingung untuk melakukan perannya. Oleh sebab itu guru akan berusaha untuk melengkapi alat peraga yang akan digunakan walaupun harus membawa dari rumah.

Pada kegiatan hari pertama dengan sub tema “polisi”, ada anak yang bingung dengan kegiatan yang lakukannya. Hal ini disebabkan karena ada anak yang tidak mengerti posisi yang sudah ditetapkan, padahal anak tersebut sudah diperintahkan dia harus menjadi siapa dan apa yang harus dilakukan. Sehingga guru harus menjelaskan kembali pada saat bermain peran. Peran pertama dilakukan di halaman sekolah, sehingga tidak biasa satu guru saja yang memperhatikannya. Guru pendamping juga harus ikut serta dalam kegiatan ini karna jika dilakukan di halaman anak-anak kadang lebih tertarik untuk main sendiri dan suka berlari-lari. Akan tetapi ada juga anak yang sudah paham sebelumnya karna ia sudah sering melihat di lingkungannya, misalnya ia akan pergi ke sekolah ia sering melihat polisi sedang mengatur lalu lintas. Sehingga anak tertarik ingin mencobanya, dengan bermain peran sebagai polisi ia dengan semangatnya memainkan peran tersebut. Walaupun mereka masih diarahkan oleh gurunya tetapi bermain peran tersebut berjalan dengan lancar dan terarah.

Pada kegiatan hari kedua judulnya “Petani” guru melakukan kegiatannya di dalam kelas, gurunya pun mengatur posisi dengan tepat. Mengapa dilakukan di dalam kelas? Karna di dalam kelas anak dapat terarah dengan baik. Jika ada anak yang tidak ikut serta anak tersebut bias diberi tugas lain yaitu mengerjakan pekerjaan yang ada dibuku. Guru sudah menyiapkan berbagai macam pakaian,

dari pakaian ibu petani dan pakaian bapak petani. Mereka akan melakukan kegiatan menanam jagung. Walaupun dilakukan di dalam kelas dan menggunakan cangkul mainan anak lebih menyukai kegiatan ini. Karena mereka kegiatan ini tidak begitu sulit dalam memainkannya. Walaupun dalam bermain peran anak masih dibantu oleh gurunya.

Kegiatan hari ketiga yang berjudul “Dokter”, kegiatan ini dilakukan di dalam kelas. Guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan. Dari pakaian dokter, pakaian pasien, tempat tidur yang bias diangkat-angkat dan peralatan dokter-dokteran. Dalam kegiatan ini banyak sekali anak yang tertarik ingin memainkan perannya, karena mereka banyak yang bercerita tentang cita-citanya yang ingin menjadi dokter. Jadi guru pun mengikut sertakan mereka walaupun hanya sebagai pasiennya, yang menjadi pemain inti anak-anak yang belum pernah menjadi pemain inti sebelumnya. Dalam memainkan peran ini anak sangat menyukainya karena permainan ini menurut mereka sangat asik dan menarik. Mereka biasa melihat dan menggunakan alat-alat dokter walaupun hanya alat-alat mainan. Selama bermain peran banyak sekali pengalaman yang mereka ambil, sehingga mereka mengerti pekerjaan itu sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. 1) Media yang digunakan dalam pelaksanaan metode bermain peran: Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 5 Januari 2013 kepada Ibu Try wahyuni selaku guru kelompok B maka diperoleh jawaban sebagai berikut :Metode bermain peran merupakan metode yang pernah diterapkan di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak khususnya anak usia 5-6 tahun, karena kegiatan tersebut sangat disenangi oleh anak-anak. Kegiatan bermain peran tersebut dilaksanakan pada saat kegiatan awal. Media yang digunakan guru dalam bermain peran adalah peralatan sesuai sub tema. Adapun media-media yang digunakan sebagai

berikut, pada sub tema “Polisi” medianya rambu-rambu lalulintas yang ada di sekolah, pakaian polisi yang digunakan pada hari sabtu. Sub tema “Petani” medianya pakaian petani yang dibawa oleh guru, sangkul mainan, dan bibit kacang yang akan ditanam. Sub tema “Dokter” medianya alat-alat dokter yang berbentuk mainan, boneka dan pakaian dokter-dokteran. 3) Pelaksanaan metode bermain peran: Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebanyak 3 kali dengan menggunakan metode bermain peran yaitu pada tanggal 5, 11, dan 14 Januari 2013 maka peneliti melakukan wawancara kepada anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak mengenai pelaksanaan bermain peran yang mereka mainkan, maka hasil yang didapat adalah anak ternyata sangat senang adanya kegiatan bermain peran yang dilakukan oleh mereka sendiri. Anak-anak juga memiliki daya ingat mengenai alur cerita sehingga anak dapat memainkan ceritatersebut secara urut. Anak juga dapat mengetahui tokoh dan pekerjaan seorang tokoh, sehingga anak mengetahui hal yang baik dan buruk untuk dilakukan sesuai dengan isi permainan peran yang mereka mainkan.

Hasil observasi yang kami liat pada saat pelaksanaan metode bermain peran yaitu guru mengatur posisi masing-masing peran pada anak, sehingga anak tidak bingung jika nanti mereka memainkannya. Jika ada anak yang kebingungan dengan tugasnya, guru membantu untuk mengingatkannya kembali. 1) Respon anak pada saat pelaksanaan metode bermain peran: Berdasarkan hasil wawancara terhadap tiga orangtua anak kelompok B3 di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak yang dilakukan untuk mengetahui respon anak pada saat di rumah mengenai kegiatan bermain peran di TK, maka dapat dijelaskan bahwa anak-anak setelah memainkan peran, anak-anak bercerita kepada orangtuanya secara singkat walaupun orangtua harus bertanya

terlebih dahulu kepada anak mengenai kegiatan anak di TK. Cerita dengan cara bermain peran yang anak ungkapkan kepada orangtua sudah sesuai dengan cerita yang dimainkan mereka, namun kegiatan yang diceritakan anak tidak terlalu rinci, anak hanya menceritakan secara umum saja. Akan tetapi dengan perkembangan anak sudah sangat cukup memuaskan. Hal ini menandakan anak sudah dapat menceritakan kembali kegiatan yang sudah mereka lakukan di TK.

Respon anak ketika guru mengajak bermain peran adalah anak-anak sangat menikmati peran yang dimainkan masing-masing anak, namun ada juga anak yang tidak terlalu antusias dalam bermain sehingga anak tersebut memiliki aktivitas sendiri. 2) Kemampuan yang sudah dikembangkan melalui bermain peran: Adapun harapan yang ingin dicapai oleh guru setelah metode bermain peran dilaksanakan adalah agar anak-anak dapat menangkap makna yang disisipkan dalam bermain peran, anak dapat memainkan secara langsung sehingga anak cepat memahami apa makna dan sisi positif dari cerita yang mereka mainkan. Cara yang digunakan guru dalam mengevaluasi kegiatan bermain peran yaitu melakukan tanya jawab kepada anak-anak mengenai jalannya cerita yang mereka mainkan, tokoh cerita serta pekerjaan tokoh dalam cerita. Guru juga mengaitkan cerita dengan kehidupan sehari-hari anak yang diharapkan dapat belajar melalui pengalaman yang ada dalam bermain peran, kemudian guru juga memberikan pesan-pesan kepada anak mengenai semua pekerjaan baik itu petani sekalipun adalah pekerjaan yang sangat baik sehingga jika tidak ada mereka siapa yang akan menghasilkan makanan yang selama ini kita perlukan, maka dari itu guru menjelaskan kepada anak tinggi rendahnya pekerjaan yang penting pekerjaan itu halal dan baik. Jika guru sudah mengamati anak pada saat bermain peran, guru menilai hasilnya

setelah bercerita dengan cara memberi penilaian sebanyak 5 anak setiap hari agar lebih fokus. Guru mengisi lembar penilaian harian yang mencakup BSB, BSH, MB dan BB. Dengan bermain peran kemampuan yang bisa diambil oleh anak sebagai berikut : 1) Mengembangkan kreativitas dan pertumbuhan intelektual. Dengan bermain peran anak tertantang untuk berpikir tentang tokoh yang diperankannya dan juga terangsang untuk mengeluarkan ide-ide baru. 2) Penyesuaian diri anak. Dengan memerankan tokoh-tokoh tertentu ai belajar tentang aturan-aturan atau perilaku apa yang bias diterima oleh orang lain, baik dalam peran sebagai polisi, petani, dokter-dokteran, dst. Anak juga belajar memandang masalah dari kacamata tokoh-tokoh yang ia perankan sehingga diharapkan dapat membantu pemahaman social pada diri anak. 3) Meningkatkan kemampuan berbahasa. Mau tidak mau anak akan mendengarkan informasi baru, sehingga pembendaharaan kata lebih luas. 4) Belajar untuk mematuhi aturan yang berlaku. Seperti ia harus memerankan tokoh yang telah merupakan kesepakatan. 5) Memperoleh kesenangan dari kegiatan yang dilakukan. 6) Membantu anak menghubungkan dunia nyata dan imajinasi. Kendala yang dihadapi guru dalam pelaksanaan metode bermain peran: Kendala yang dihadapi oleh guru pada saat bermain peran adalah keterbatasan dalam mengawasi anak satu persatu, mencari cerita yang sesuai dengan tema dan gangguan faktor luar seperti tamu yang masuk pada saat kegiatan bermain peran, sehingga mengganggu konsentrasi guru dan anak. Akan tetapi, kendala-kendala tersebut masih bisa diatasi oleh guru yakni dengan cara mengajak anak lebih fokus dalam memainkan peran selanjutnya sehingga anak berusaha untuk menghafal cerita yang selanjutnya akan mereka mainkan. Hasil observasi peneliti tentang kendala yang ada mengenai alat-alat pendukung dalam memainkan cerita dalam peran

tersebut, hanya beberapa permainan saja yang dimiliki oleh sekolah misalnya alat-alat permainan dokter-dokteran dan pakaian-pakaian petani, sehingga terkadang guru membawa pakaian-pakaian pendukung dari rumah guru tersebut.

Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil pengumpulan data baik observasi, wawancara, dokumentasi maupun catatan lapangan maka peneliti akan memaparkan secara keseluruhan mengenai pelaksanaan metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak sebagai berikut: 1) Persiapan yang dilakukan oleh guru sebelum penerapan metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak. Menurut Shaftel (1967) salah satu tahap yang dijadikan pedoman dalam persiapan bermain peran yaitu menyusun tahap-tahap peran, memilih partisipan/peran dan pemeranan. Maka dari itu tahap persiapan yang dilakukan guru sebelum bermain peran adalah guru tersebut membuat perencanaan kegiatan terlebih dahulu yaitu membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH). Kemudian guru memilih tema bermain peran yang akan disesuaikan dengan RKH yang telah dibuat serta alat peraga yang akan digunakan dalam bermain peran seperti kostum dan alat-alat pendukung dalam bermain peran. Jika cerita bermain peran telah dipilih beserta alat peraga yang akan digunakan, sebelum memulai bermain peran guru mengatur posisi duduk anak. Posisi duduk yang dipilih guru adalah anak-anak membuat lingkaran dan menghadap guru yang telah duduk di atas kursi kecil. Guru menjelaskan terlebih dahulu alur cerita yang akan mereka mainkan guru juga memilih anak yang akan memainkan peran tersebut. Setelah guru selesai menjelaskan anak-anakpun sangat bersemangat dan tidak sabar akan memainkan peran yang mereka miliki. 2) Materi yang di ajarkan pada anak melalui bermain peran pada anak usia 5-6 tahun di TK Kemala

Bhayangkari XIII Pontianak Setelah persiapan telah selesai dilakukan, guru melaksanakan materi kegiatan bermain peran yang dimulai dengan mengajak anak-anak untuk mengambil posisi masing-masing yang sudah ditentukan oleh guru. Kemudian anak-anak mulai bermain peran walaupun masih dibantu oleh gurunya, tetapi anak-anak masih bersemangat dalam bermain peran sesuai alur cerita yang dimainkannya.

Bentuk-bentuk metode bermain peran terbagi menjadi dua yaitu bermain peran makro dan bermain peran mikro. Bermain peran makro yaitu anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu. Saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan bermain peran makro (tema sekitar kehidupan nyata), mereka belajar banyak keterampilan seperti: mendengarkan, tetap dalam tugas, menyelesaikan masalah, dan bermain kerjasama dengan yang lain. Sedangkan bermain peran mikro yaitu anak memegang atau menggerak-gerakkan benda-benda berukuran kecil untuk menyusun adegan. Saat anak main peran mikro, mereka belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain. Di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak, guru bermain peran menggunakan metode pembelajaran makro. Seperti yang dikemukakan oleh Erik Erikson (1963) yaitu bermain makro anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran besar yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-perannya.

Kenyataan bermain peran yang dilaksanakan di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak sudah sesuai dengan teori yang ada. Seperti pelaksanaan metode bermain peran di sekolah tersebut anak-anak sudah dapat menirukan karakter tokoh atau profesi yang sesuai dengan tema yang dimainkan. Seluruh anak sangat bersemangat dalam memainkan peran tersebut, karena dengan bermain peran anak dapat memahami langsung profesi atau pekerjaan yang ada disekitar anak. 3)

Media yang digunakan dalam pelaksanaan metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari XIII. Anak-anak yang ikut serta dalam bermain peran dapat berimajinasi sesuai dengan isi dalam cerita, hal tersebut didukung oleh pendapat dari Supriyati (dalam Gunarti, W., 2008:10.9) yang menyatakan bahwa bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya hayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.

Media-media yang digunakan dalam kegiatan bermain peran disesuaikan dengan sub tema, pada sub tema "Polisi" mediana rambu-rambu lalu lintas yang ada di sekolah, pakaian polisi yang digunakan pada hari sabtu. Sub tema "Petani" mediana pakaian petani yang dibawa oleh guru, sangkul mainan, dan bibit kacang yang akan ditanam. Sub tema "Dokter" mediana alat-alat dokter yang berbentuk mainan, boneka dan pakaian dokter-dokteran. 4) Pelaksanaan metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak. Menurut Shaftel (1967) mengemukakan sembilan tahap bermain peran seperti menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, memilih partisipa/peran, menyusun tahap-tahap peran, menyiapkan pengamat, pemeranan, diskusi dan evaluasi, pemeranan ulang, diskusi dan evaluasi tahap dua, membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

Pelaksanaan metode bermain peran harus diperhatikan kembali agar kemampuan serta makna yang akan disampaikan kepada anak lebih optimal dan membuat anak sangat tertarik dengan kegiatan bermain peran.

Melalui bermain peran, guru maupun orang tua dapat mengkomunikasikan serta mengembangkan kemampuan yang seharusnya diajarkan kepada anak usia dini. Pemilihan bermain peran, waktu dalam bercerita serta media yang digunakan dalam bermain peran juga perlu

diperhatikan, karena hal tersebut mempengaruhi pemahaman anak dan daya konsentrasi anak dalam menangkap isi cerita yang mereka mainkan.

Guru dapat memilih anak yang akan memainkan peran sesuai dengan gilirannya, tidak semua anak ikut serta dalam bermain peran. Akan tetapi anak akan mendapatkan gilirannya pada hari berikutnya. Anak yang tidak mengikuti peran inti bisa juga diikutkan sebagai peran figuran.

Guru dapat mengatur tempat sesuai peran yang akan dimainkan. Guru harus lebih kreatif sehingga anak tertarik dan menyukai kegiatan yang dilakukannya. Tempat dapat di halaman sekolah biasa juga di dalam kelas sesuai tema yang akan dimainkan. Guru dapat berinteraksi dengan anak melalui tanya jawab setiap akhir bermain peran. Artinya guru selalu menanyakan pada anak tentang tokoh yang ada dalam bermain peran, tugas yang diperankan, alur cerita dan diakhiri dengan menyampaikan pesan kepada anak-anak dari bermain peran yang dilakukan.

Guru dapat membaca kondisi anak, karena pada saat bermain peran agak kurang diperhatikan guru. Hal tersebut terlihat pada saat guru menjelaskan alur cerita yang akan dimainkan, ada beberapa anak yang terlihat sibuk dengan aktivitasnya sendiri. Guru tersebut tidak menegurnya, melainkan tetap melanjutkan penjelasan hingga selesai. Tetapi, pertemuan selanjutnya guru menunjukkan sikap untuk menegur anak apabila anak sibuk dengan aktivitasnya sendiri dan guru meringkas ceritanya lebih singkat ketika melihat kondisi anak yang sudah tidak fokus mendengarkan penjelasan tentang bermain peran. Setelah bermain peran selesai dilaksanakan, guru melakukan tanya jawab kepada anak mengenai alur cerita yang mereka mainkan dan perasaan setelah mereka selesai bermain peran sesuai dengan tema masing-masing. Guru menghubungkan cerita dengan kegiatan sehari-hari anak agar anak dapat belajar mengenai tema pekerjaan disekitar

mereka. Kemudian guru juga memberikan pesan-pesan moral tentang pembelajaran bermain peran tersebut. Setelah kegiatan bermain peran selesai, guru mencatat hasil pengamatan yang dilakukan mengenai indikator penilaian anak. Hasil penilaian anak guru mencatatnya ke dalam lembar penilaian harian anak.

5) Respon anak usia 5-6 tahun selama pelaksanaan metode bermain peran yang dilaksanakan di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak

Respon anak pada saat guru mengajak bermain peran sangat beragam. Anak-anak sangat senang dan bersemangat ketika mereka diberi tokoh yang mereka sangat idolakan dan cita-citakan. Namun, ada beberapa anak yang tidak terlalu tertarik sehingga anak tersebut sibuk dengan aktivitasnya sendiri, seperti berbicara, mengganggu temanya, atau memperhatikan hal lain yang membuatnya tertarik. Dalam kesehariannya ternyata anak tersebut memang sulit untuk diatur, dia sangat senang dengan dunianya sendiri. Anak-anak juga memiliki daya ingat mengenai alur cerita sehingga anak dapat memainkan cerita tersebut secara urut. Anak juga dapat mengetahui tokoh dan pekerjaan seorang tokoh, sehingga anak mengetahui hal yang baik dan buruk untuk dilakukan sesuai dengan isi permainan peran yang mereka mainkan.

6) Kemampuan yang sudah dikembangkan melalui pelaksanaan metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, Dian Mutiah (2010:92). Kemampuan yang dapat dikembangkan melalui bermain peran pada anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak adalah kemampuan bahasa, moral, kognitif, motorik, sosio-emosional, mengasah imajinasi, menumbuhkan semangat berprestasi dan melatih konsentrasi.

a) Kemampuan bahasa: Anak dapat memperluas kosa kata dan berlatih untuk berbicara mengungkapkan apa yang dipikirkannya, misalnya mereka berperan

sebagai polisi dan mencontohkan bagaimana cara mereka mengatur teman-temannya sebagai mana polisi mengatur lalu lintas yang selama ini anak-anak lihat.

b) Kemampuan moral: Anak dapat mengetahui serta memahami apa manfaat pekerjaan yang mereka mainkan walaupun pekerjaan itu petani sekalipun. Anak juga dapat menghargai pekerjaan yang ada disekitar mereka.

c) Kemampuan kognitif: Melalui bermain peran anak dapat terlatih kemampuan berfikirnya dalam memahami isi cerita yang mereka mainkan, misalnya anak dapat memainkan cerita yang guru pilih secara berurutan.

d) Kemampuan motoric Kemampuan motorik kasar anak juga dapat dikembangkan yaitu anak dapat mencontohkan bagaimana cara seorang petani dalam menanam jagung dan mencangkul sawah.

e) Kemampuan sosio-emosional Anak dapat mengembangkan kemampuannya dalam hal berinteraksi, berkerja sama serta peduli dengan temannya. Seperti bekerja sama disaat anak membantu ayahnya untuk menanam jagung.

f) Mengasah imajinasi. Melalui cerita imajinasi anak berkembang, anak mulai membayangkan ceritanya dalam pikiran mereka.

g) Menumbuhkan semangat berprestasi. Dapat menumbuhkan prestasi dan semangat anak, seperti walaupun pekerjaan mereka hanya disawah tetapi mereka dapat menghasilkan makanan yang sangat dibutuhkan oleh manusia.

h) Melatih konsentrasi: Cerita juga dapat melatih konsentrasi anak dalam memainkan cerita tentang pekerjaan. Di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak anak-anak sudah dapat berkonsentrasi dalam bermain peran.

7) Kendala yang dihadapi guru di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak: Senada dan Sagala, Huda (2014:209) berpendapat bahwa bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak. Pada saat bermain peran, guru mengalami kendala-kendala sehingga menyulitkan dan bahkan mengganggu jalannya kegiatan bermain

peran yang dilaksanakan. Kendala-kendala tersebut seperti guru susah untuk mencari alat-alat pendukung sebagai properti dalam tema pekerjaan yang mereka mainkan, property tersebut antara lain : pakaian atau kostum tentang pekerjaan seorang petani dan dokter-dokteran sehingga guru harus membawanya dari rumah. Serta kehadiran pihak luar yang masuk kedalam kelas sehingga konsentrasi anak beralih ke orang tersebut atau bahkan adanya aktivitas lain di dalam kelas pada saat bermain peran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak maka dapat ditarik kesimpulan bahwa guru sudah dapat melaksanakan metode bermain peran yang sesuai dengan teori dan kehidupan yang nyata. Dari kesimpulan secara umum yang peneliti uraikan diatas, maka dapat dijabarkan kesimpulan secara khusus sebagai berikut : 1) Tahap persiapan metode bermain peran yang dilakukan guru sudah sesuai dengan teori yaitu guru membuat RKH terlebih dahulu, kemudian memilih cerita yang sesuai dengan tema RKH dan menentukan alat peraga yang akan digunakan pada saat bermain peran. Setelah semua sudah disiapkan guru mengatur posisi duduk anak agar anak dapat duduk tertib dan memperhatikan guru pada saat guru menjelaskan cara bermain peran yang akan mereka mainkan. 2) Materi yang diajarkan melalui bermain peran pada anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak yaitu guru memulai dengan mengajak anak-anak untuk mengambil posisi masing-masing yang sudah ditentukan oleh guru, seperti polisi, petani dan dokter. 1) Media yang digunakan oleh guru untuk bermain peran pada anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak adalah pakaian atau kostum sesuai tema, alat-alat yang digunakan para petani dalam bekerja seperti cangkul-cangkulan, biji-bijian yang akan petani

tanam seperti jagung dan kacang-kacangan, alat dokter-dokteran, dan rambu-rambu lalu lintas yang tersedia di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak Utara.2) Pelaksanaan metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak adalah guru memulai dengan memberi salam dan menjelaskan terlebih dahulu bagaimana alur cerita yang akan mereka mainkan. Kemudian guru mengatur posisi anak masing-masing tokoh untuk melaksanakan ceritanya. 3) Respon anak usia 5-6 tahun di TK kemala Bhayangkari XIII Pontianak pada penerapan metode bermain peran adalah anak terlihat sangat senang dengan menunjukkan sikap tertawanya disaat teman-temannya memainkan peran sebagai masing-masing tokoh.4) Kemampuan yang dapat dikembangkan melalui metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak adalah kemampuan bahasa, kemampuan moral, kemampuan kognitif, kemampuan motorik kasar, kemampuan sosio-emosional, mengasah imajinasi, menumbuhkan semangat berprestasi dan melatih konsentrasi. 5) Kendala-kendala yang dihadapi guru pada saat bercerita adalah : a) Alat-alat yang digunakan tidak terlalu lengkap. b) Tidak tersedianya kostum seperti dokter-dokteran dan petani. Masuknya pihak luar kedalam kelas pada saat bercerita, sehingga mengganggu konsentrasi.

Saran

Sesuai dengan kesimpulan diatas, selanjutnya sebagai sumbangan pemikiran kepada TK Kemala Bhayangkari XIII Pontianak untuk masukan dari hasil penelitian ini, penulis ingin menyampaikan beberapa saran sebagai berikut: 1) Diharapkan guru dapat mengolah keterampilannya dalam memilih tema dalam bermain peran sehingga anak-anak tidak bosan dengan tema yang itu-itu saja. Pihak sekolah juga harus banyak mempersiapkan properti dan kostum-

kostum pendukung sehingga jika guru akan melakukan metode bermain peran guru tidak kesusahan lagi mencari diluar sekolah. 2) Diharapkan juga adanya kerjasama antara guru yang mengatur anak dalam permainan peran dengan guru pembantu, guru yang lainnya membantu guru dalam mengatur anak pada saat anak kebingungan apa lagi cerita yang mereka mainkan sehingga anak lebih mudah diatur dan tidak adanya aktivitas lain yang dilakukan guru pembantu. Hal ini perlu dilakukan agar alur cerita berjalan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Afifudin, & Saebani. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia
- Bergen, Doris. 1998. *Play From Birth to Twlve: Contexts, perpectives, and Meanings*. United States of American; Routledge
- Direktoat Pendidikan Anak Usia Dini. 2002. *Acuan Menu Pembelajaran Pada Kelompok Bermain*. Jakarta
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. 2006. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Kelompok Bermain*. Jakarta
- Emzir. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali
- FKIP Untan. (2007). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Pontianak: Edukasi press FKIP UNTAN
- Gunarsa, D. Singgih. (2006). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia
- Gunarti, W dkk. (2008). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- H. Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Handayani, R. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Huberman A.M. dan Milles M.B. (1985). *Qualitative Data Analisis*, India: Sage Publication
- Hurlock, B. Elizabeth. (1980). *Psikologi Perkembangan "Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan"*. Jakarta: Erlangga
- Isjoni. (2009). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, Bandung: Alfabeta
- Jack C richards and Theodore S. Rodgers, 2003, *Approaches and Methods In Laguage Teachin*. CAMBRIDGE. University Press
- Joyce, Bruce dkk. (2009). *Models of Teaching "Penerjemah: Achmad Fawaid"*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kuswarno, E. (2009). *Metode Penelitian Komunikasi Fenomenologi*. Bandung: Widya Padjadjaran
- Lulu Asmawati, dkk. 2008. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Marsitoh, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Muhammad Ali. 1985. *Penelitian Kependidikan Prosedur & Strategi*. Bandung: Angkasa
- Nana Sudjana. (2003). *Panduan Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Nawawi, Hadari. (1991). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia No. 58 tahun 2009 *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta
- Santroek, JW. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: PT. Erlangga
- Sugiyono. (2010). *Penelitian Pendidikan "Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B"*. Bandung: Alfabeta
- Tedjasaputra, Mayke. (2001). *"Bermain, Mainan, dan Permainan"*. Jakarta: PT. Grasindo
- Undang-undang Republik Indonesia. (2006). No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen No. 20

Tahun 2003 tentang Sisdiknas.
Bandung: Citra Umbara

Yusuf, Syamsu. (2007). *Psikologi
Perkembangan Anak dan Remaja*.
Bandung: PT. Remaja Rosdakarya