

**PENINGKATAN RESOLUSI KONFLIK
MELALUI BERMAIN PERAN (*ROLE PLAY*)
(Penelitian Tindakan pada Anak Kelompok B1 TK Sejahtera Sidondo 1 di Daerah Konflik
Desa Sidondo 1 Kabupaten Sigi Provinsi Sulawesi Tengah Tahun Ajaran 2015/2016)**

FITRIANA

FKIP Universitas Tadulako Palu
Jl. Tarns Sulawesi Palu
E-mail: fvitho@yahoo.com

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan resolusi konflik melalui bermain peran (*role playing*) pada kelompok B1 di TK Sejahtera Sidondo I Tahun 2016. Subjek penelitian berjumlah 15 anak. penelitian dilakukan pada bulan April sampai dengan bulan Mei tahun 2016. metode penelitian ini mengacu pada model tindakan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Tindakan yang dilakukan terdiri dari siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari 12 kali pertemuan dimana memiliki empat tahapan yaitu tahapan perencanaan, tahapan tindakan, tahapan pengamatan, dan tahapan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dokumentasi catatan lapangan, dan instrumen pemantau tindakan. analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan resolusi konflik melalui bermain peran (*role play*) pada anak kelompok B1, dapat dibuktikan adanya kenaikan rata-rata skor pada Pra siklus 41,26, siklus I sebesar 60,93, dan siklus II 83,2 dari $TCP_{Max}104$.

Abstract:

This research aimed at increasing conflict resolution through role play to the students of group B1 in Sejahtera kindergarten, Sidondo I village, 2016. There were 15 children from the kindergarten participating in the research. This research was conducted from April to May, 2016. This research used classroom action research (CAR) design by Kemmis and Mc. Taggart. The design in this study consisted of two cycles, cycle 1 and cycle 2. Each cycle consisted of 12 meetings with four stages, namely the planning, action, observation, and reflection. The data collections were obtained from interviews, observations, field notes, and action monitoring instruments. The data were analyzed by using quantitative and qualitative approach. The results of this research showed that there is an increase in the conflict resolution through role play to the students of group B1. The computation showed an increase in TCP average from 41.26 in pre cycle, 60.93 in cycle 1, and 83.2 in cycle 2 of $TCP_{Max}104$.

Kata Kunci: Resolusi Konflik, Bermain peran

PENDAHULUAN

Keterlambatan pertumbuhan dan perkembangan anak merupakan masalah yang serius bagi negara maju maupun negara berkembang di dunia. Penyebab keterlambatan pertumbuhan dan perkembangan anak salah satunya yaitu lingkungan yang tidak kondusif baik di akibatkan oleh bencana alam, perang, dan konflik bersenjata. Anak yang lahir dan tinggal di daerah rawan bencana (bencana alam, perang, atau konflik bersenjata) berisiko mengalami kegagalan pertumbuhan dan keterlambatan perkembangan.

Lima tahun pertama adalah masa penting dalam proses tumbuh kembang anak. Masa ini yang disebut dengan *golden periode*, dan masa balita yang disebut masa *critical periode* merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan

yang paling pesat pada otak manusia. Masa ini otak bersifat platis dibandingkan dengan orang dewasa sehingga anak sangat terbuka dan peka dalam menerima berbagai macam pembelajaran pengayaan baik bersifat positif maupun negative. Berdasarkan jurnal Akademika untad, Konflik ini dalam konteks Sulawesi Tengah dan khususnya Kabupaten Sigi adalah sesuatu yang sangat memerlukan penanganan yang serius dari semua pihak dalam upayaantisipasi dan penanganannya. Heterogenitas masyarakat dan trauma konflik Poso yang berdarah adalah sesuatu yang sangat mengkhawatirkan. Hampir seluruh desa yang ada di Kabupaten Sigi Biromaru berkonflik, hal ini sesuai data yaitu berdasarkan data yang dihimpun oleh catatan polda Sulawesi Tengah bahwa frekuensi yang memiliki kasus tertinggi adalah desa Sidondo. (Ilyas, 2014).

TK sejahtera terletak di desa Sidondo I, sekolah ini merupakan pendidikan anak usia dini jalur formal di bawah naungan yayasan pembinaan kesejahteraan keluarga (PKK). Kegiatan yang ditemukan peneliti saat observasi pra penelitian pada awal masuk semester di bulan Juli 2015, yang dilanjutkan dengan studi pendahuluan di bulan September 2015. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kelompok B1 TK Sejahtera Sidondo I, keseluruhan anak kelompok B berjumlah 15 anak, dengan rincian 8 anak perempuan, 7 anak laki-laki. Peneliti memperoleh gambaran bahwa keterampilan resolusi konflik masih rendah yang terlihat anak menyelesaikan konflik di dalam kelas dengan memilih menyelesaikan masalah yaitu: (1) melakukan kekerasan dengan memukul dan mengancam untuk memusuhi teman; (2) anak terkesan tidak mengatakan kejadian yang tidak sebenarnya bahkan anak tidak mengakui kesalahannya dengan meminta maaf; (3) terlihat anak belum mampu membedakan saran dan tindakan menyelesaikan yang tepat saat terjadi konflik; (4) anak tidak melakukan diskusi menyelesaikan masalah justru menghindari teman karena takut.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Barbara Kiernan and Shelley Gray pada tahun 2013 yaitu membuat sebuah program permainan yang menyenangkan yang dimana terdapat sebuah konflik, dalam program tersebut anak mengalami peningkatan dalam bernegosiasi, berafiliasi, dan berempati dalam menyelesaikan konflik.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa bermain dapat meningkatkan resolusi konflik anak.

Resolusi konflik anak dapat ditingkatkan melalui berbagai permainan. Oleh sebab itu penelitian yang akan dilakukan adalah permasalahan resolusi konflik anak, dimana peneliti menggunakan bermain peran (role play) sebagai kegiatan yang dapat meningkatkan resolusi konflik anak. subjek penelitian ini adalah anak berusia 5-6 tahun yang memiliki resolusi konflik masih rendah.

MANAJEMEN KONFLIK

Pada dasarnya konflik adalah suatu perbedaan kepentingan yang menimbulkan pertentangan antara apa yang diharapkan oleh seseorang terhadap dirinya, orang lain, organisasi dengan kenyataan apa yang diharapkannya. Namun Konflik juga berarti sikap saling

mempertahankan diri sekurang-kurangnya diantara dua kelompok, yang memiliki tujuan dan pandangan berbeda, dalam upaya mencapai satu tujuan mereka berada dalam posisi oposisi, bukan kerjasama.

Mengingat adanya berbagai macam perkembangan dan perubahan dalam bidang manajemen, terutama manajemen pendidikan pada anak usia dini, maka adalah rasional untuk menduga akan timbulnya perbedaan-perbedaan pendapat, keyakinan-keyakinan serta ide-ide. Disamping itu perlu diingat bahwa apabila orang-orang bekerja sama erat satu sama lain dan khususnya dalam rangka upaya mengejar sasaran-sasaran umum, maka cukup beralasan untuk mengasumsi bahwa dengan berlangsungnya waktu yang cukup lama, pasti akan timbul perbedaan-perbedaan pendapat antara mereka.

Pendekatan konflik sebagai bagian normal dari perilaku dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk mempromosi dan mencapai perubahan-perubahan yang dikehendaki. Sehingga konflik bisa jadi merupakan sumber energi dan kreativitas yang positif apabila dikelola dengan baik. Misalnya konflik dapat menggerakkan suatu perubahan:

1. Membantu setiap orang untuk saling memahami tentang perbedaan pekerjaan dan tanggung jawab mereka.
2. Memberikan saluran baru untuk komunikasi.
3. Menumbuhkan semangat baru pada maulai dari pemimpin sampai staf
4. Memberikan kesempatan untuk menyalurkan emosi
5. Menghasilkan distribusi sumber tenaga yang lebih merata dalam organisasi.

Apabila konflik mengarah pada kondisi destruktif, maka hal ini dapat berdampak pada penurunan efektivitas kerja dalam organisasi baik secara perorangan maupun kelompok, berupa penolakan, resistensi terhadap perubahan, apatis, acuh tak acuh, bahkan mungkin muncul luapan emosi destruktif, berupa demonstrasi.

Dengan demikian konflik muncul, apabila terdapat adanya ketidaksesuaian paham pada sebuah situasi sosial tentang pokok-pokok pikiran tertentu atau terdapat adanya antagonisme-antagonisme emosional. Konflik-konflik substantive meliputi ketidaksesuaian paham tentang hal-hal seperti misalnya : tujuan-tujuan, alokasi sumber-sumber daya, distribusi imbalan-imbalan, kebijaksanaan-kebijaksanaan dan prosedur-prosedur, serta penugasan pekerjaan. Sedangkan konflik-konflik emosional timbul

karena akibat perasaan-perasaan marah, ketidaksenangan, takut dan sikap menentang, maupun bentrokan-bentrokan kepribadian.

Kedua macam bentuk yang dikemukakan merupakan hal yang tidak dapat dihindari. Perlu diingat bahwa apabila konflik-konflik dapat dikelola dengan baik, mereka amat bermanfaat dalam hal memajukan kreatifitas dan inovasi.

Adapun konflik dapat dicegah atau dikelola dengan:

1. Disiplin: Mempertahankan disiplin dapat digunakan untuk mengelola dan mencegah konflik. Manajer harus mengetahui dan memahami peraturan-peraturan yang ada dalam organisasi. Jika belum jelas, mereka harus mencari bantuan untuk memahaminya.
2. Pertimbangan pengalaman dalam tahapan kehidupan: Konflik dapat dikelola dengan mendukung pegawai untuk mencapai tujuan sesuai dengan pengalaman dan tahapan hidupnya. Misalnya, pegawai junior yang berprestasi dapat dipromosikan untuk mengikuti pendidikan kejenjang yang lebih tinggi, sedangkan bagi pegawai senior yang berprestasi dapat dipromosikan untuk menduduki jabatan yang lebih tinggi.
3. Komunikasi: Suatu komunikasi yang baik akan menciptakan lingkungan yang terpetik dan kondusif. Suatu upaya yang dapat dilakukan manajer untuk menghindari konflik adalah dengan menerapkan komunikasi yang efektif dalam kegiatan sehari-hari yang akhirnya dapat dijadikan sebagai satu cara hidup.
4. Mendengarkan secara aktif: Mendengarkan secara aktif merupakan hal penting untuk mengelola konflik. Untuk memastikan bahwa penerimaan para manajer telah memiliki pemahaman yang benar, mereka dapat merumuskan kembali permasalahan para pegawai sebagai tanda bahwa mereka telah mendengarkan.

Oleh karena itu para manajer dapat menjadi pihak utama dalam konflik-konflik yang terjadi, maksudnya sebagai orang-orang yang terlibat secara aktif di dalam situasi konflik yang berkembang. Mereka seringkali diminta bantuan untuk bertindak sebagai pihak penengah pada konflik-konflik yang dialami pihak lain. Oleh karena itu pada kasus apapun juga, seseorang manajer, harus menjadi partisipan yang terampil dalam dinamika konflik.

Pada perguruan tinggi tidak jarang terjadi konflik, baik konflik pribadi maupun dalam hubungannya dengan orang lain. Kegiatan

sosialisasi program dan manajemen saluran antara lain dimaksudkan untuk mengatasi konflik, meskipun untuk melaksanakannya dapat menimbulkan konflik tersendiri. Ditinjau dari kesehatan mental seseorang, yang penting bukannya bahwa seseorang harus terbebas dari konflik, tetapi harus mampu mengatasi konflik-konflik yang dialami sebaik mungkin.

Konflik dapat muncul dalam berbagai bentuk, misalnya konflik mengenai pencapaian tujuan, penggunaan waktu efektif, antar kepentingan (sama-sama merasa kegiatannya sangat penting), dan konflik antarharapan terhadap perilaku dan kinerja yang diinginkan dengan kenyataannya. Konflik demikian kadang-kadang tidak bisa dihindari, bahkan konflik semacam ini sebagai bagian dari kehidupan.

Dengan demikian, banyak orang menyadari bahwa kegagalan menangani konflik dengan cara konstruktif itulah yang merusak hubungan baik, dan bukan adanya konflik bila ditangani dengan baik, dapat bermanfaat dan hubungan kerja sama dapat dibina. Berikut ini beberapa manfaat konflik yaitu:

1. Konflik membuat kita sadar, meningkatkan kesadaran dan memahami diri, serta membangkitkan tenaga dan motivasi untuk mengatasi masalah yang perlu diselesaikan.
2. Konflik mendorong perubahan dan membuat kehidupan lebih menarik.
3. Keputusan yang lebih baik umumnya dibuat setelah adanya tanggapan-tanggapan dan perbedaan pendapat, serta mengurangi kejengkelan karena konflik dibuka dan diselesaikan.
4. Konflik memperdalam dan memperkaya suatu kehidupan.

Konflik membuat kita sadar bahwa ada masalah yang perlu diselesaikan dalam hubungan kerjasama. Konflik meningkatkan kesadaran mengenai masalah yang ada, siapa yang terlibat dan cara pemecahannya. Konflik juga menyebabkan kita lebih memahami diri sebagai pribadi. Apa yang membuat kita marah, yang menyangkut nilai-nilai yang dianggap penting dan cara menangani konflik, semuanya menonjol bila sedang konflik. Kesadaran dan pemahaman diri tersebut membangkitkan tenaga dan motivasi untuk mengatasi masalah. Kesadaran akan konflik dapat merangsang reaksi fisik yang memberikan energi fisik cukup besar dan pada pemusatan intensitas psikologis.

Selanjutnya energi ini memotivasi untuk menyelesaikan konflik dan membuat pihak-pihak

pelaksana melaksanakan rencana sebaik-baiknya. Dengan adanya tambahan dan tenaga serta motivasi, ternyata konflik mendorong perubahan. Ada kalanya sesuatu memerlukan perubahan.

Dengan demikian konflik yang dibuka dan diselesaikan dapat mengurangi kejengkelan pihak-pihak lain. Permusyawaratan yang baik mengurangi ketegangan-ketegangan kecil dalam interaksi, dan ini dapat membuat keputusan yang dibuat oleh pimpinan menjadi lebih baik. Belum tercapainya persetujuan menyebabkan kita lebih mempersiapkan keputusan itu secara rinci.

Menurut James A.F. Stoner dan Charles Wankel ada lima macam tipe konflik yang mungkin muncul dalam kehidupan organisasi yaitu:

1. Konflik di dalam individu tertentu terjadi, apabila seorang individu tidak pasti tentang pekerjaan apa yang diharapkan akan dilakukan olehnya, apabila tuntutan tertentu dari pekerjaan yang ada, perbenturan dengan tuntutan lain, atau apabila sang individu dituntut untuk melaksanakan hal-hal yang melebihi kemampuannya. Tipe konflik demikian seringkali mempengaruhi reaksi seseorang individu terhadap tipe-tipe konflik organisatoris lainnya.
2. Konflik antara individu-individu di dalam organisasi yang sama, seringkali dianggap sebagai hal yang terjadi karena adanya perbedaan-perbedaan dalam kepribadian. Seringkali konflik-konflik demikian muncul karena tekanan-tekanan yang berkaitan dengan peranan (misalnya antara para manajer dan pihak bawahan) atau dari cara orang mempersonalisasi konflik antara kelompok-kelompok.
3. Konflik antara individu-individu dan kelompok-kelompok seringkali berhubungan dengan cara para individu menghadapi tekanan-tekanan untuk mencapai konformitas, yang ditekankan kepada mereka oleh kelompok kerja mereka.
4. Konflik antara kelompok-kelompok dalam organisasi yang sama merupakan tipe konflik yang banyak terjadi di dalam organisasi-organisasi.
5. Konflik-konflik antara organisasi-organisasi. Konflik ini dianggap sebagai bentuk konflik yang diperlukan. Karena konflik demikian menurut pengalaman ternyata telah menyebabkan timbulnya pengembangan produk-produk baru, teknologi-teknologi baru dan servis-servis baru.

Dengan demikian, maka tugas seorang pimpinan dapat mengelola konflik yang terjadi diantara bawahannya. Konflik-konflik yang dianggap merugikan pada lembaga perguruan tinggi dapat diminimalisasi sedangkan konflik yang menguntungkan dimaksimalkan.

Konflik dan perubahan merupakan dua macam hal yang berkaitan erat satu sama lain. Kita dapat mengatakan bahwa konflik menimbulkan perubahan, tetapi sebaliknya perubahan dapat pula menimbulkan aneka macam konflik. Maka, dapat dikatakan bahwa secara umum, dalam kegiatan manajemen baik manajemen pada tingkatan mikro, maupun manajemen pada tingkatan makro (ingat bahwa pemerintah merupakan top manager sesuatu perekonomian nasional, yang melaksanakan kegiatan manajemen dan fungsi-fungsi manajemen secara berkesinambungan).

RESOLUSI KONFLIK

Menurut Larry P, dkk (2014:525) menyatakan ketika anak-anak berusaha untuk orang lain, mereka mengembangkan kemampuan mereka untuk mengambil perspektif orang lain dan bernegosiasi dengan orang lain. Guru membantu anak-anak belajar bagaimana mengkomunikasikan pikiran mereka satu sama lain. Mereka kadang-kadang berfungsi sebagai penerjemah, mengklarifikasi dan menyatakan masalah sehingga semua peserta dalam konflik memiliki kesamaan pemahaman tentang apa yang terjadi. Mereka mendukung anak-anak memikirkan solusi sendiri, mereka memberi saran. Mungkin yang paling penting, mereka membantu anak memperbaiki hubungan yang rusak tanpamemaksa anak-anak menjadi tidak tulus (misalnya, dengan mengharuskan permintaan maaf, tanpa memperdulikan arti dan apa yang dirasakan).

Menurut Morrison (2012:279) resolusi konflik adalah tindakan yang meliputi memberi kesempatan pada teman, mendiskusikan masalah, berkompromi, dan meminta maaf. Dari sekedar mengucapkan "maafkan saya" yang kadang tidak bermakna menjadi lebih bermakna, dan hal ini merupakan kunci dari perilaku prososial.

Crawford dkk (1996:h.11) *six foundation abilities for the conflict resolution are as follows: (1)Orientation abilities; (2) Perception abilities; (3) Emotion abilities; (4) Communication abilities; (5) Creative thinking abilities; (6) Critical Thinking abilities.* Pendapat tersebut menjelaskan bahwa enam kemampuan dasar

untuk resolusi konflik yaitu: (1) kemampuan orientasi pada nilai-nilai dan keyakinan; (2) kemampuan mempersepsi; (3) kemampuan mengelola emosi; (4) kemampuan komunikasi; (5) kemampuan berpikir kreatif; (6) kemampuan berpikir kritis.

Selanjutnya resolusi konflik menurut Seefeldt (2014:159) resolusi konflik yaitu: *learn the communicative skills of listening, speaking, reading, and writing and the social skills of learning to share and cooperative*. Seefeldt mengatakan bahwa kemampuan resolusi konflik bagian keterampilan komunikatif (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis) dan keterampilan sosial (belajar berbagi dan bekerja sama).

Krogh dkk (2001:163) mengatakan *teacher has taken the time to instill responsibility and respect for others*. Pernyataan ini menjelaskan pada peran seorang guru yang menanamkan sikap bertanggung jawab dan mendengarkan orang lain adalah bagian dalam pembelajaran resolusi konflik kepada anak.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, Resolusi konflik artinya menyelesaikan atau memecahkan masalah, yang meliputi: (1) kemampuan orientasi pada nilai-nilai; (2) kemampuan mempersepsi; (3) kemampuan emosi, (4) kemampuan komunikasi, (5) kemampuan berpikir kreatif, dan (6) kemampuan berpikir kritis. Secara khusus dalam penelitian dibatasi konflik yang terjadi dikelas antar teman dan memilih resolusi konflik gaya/model kolaborasi (*Collaborating*) yaitu penyelesaian yang menyatukan semua keinginan.

KONSEP BERMAIN

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Filsuf Yunani, Plato, merupakan orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika melalui situasi bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak

Menurut Singer dalam Kusantanti, mengemukakan bahwa bermain dapat digunakan

anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan.

Bermain menurut Mulyadi, secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain:

1. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak
2. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik
3. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak
4. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak
5. Memilikii hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui aktivitas bermain. Pada usia prasekolah, anak perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain.

Bermain, jika ditinjau dari sumber kegembiraannya di bagi menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Sedangkan jika ditinjau dari aktivitasnya, bermain dapat dibagi menjadi empat, yaitu bermain fisik, bermain kreatif, bermain imajinatif, dan bermain manipulatif. Jenis bermain tersebut juga merupakan ciri bermain pada anak usia pra sekolah dengan menekankan permainan dengan alat (balok, bola, dan sebagainya).

TAHAPAN PERKEMBANGAN BERMAIN

Pada umumnya para ahli hanya membedakan atau mengkatégorikan kegiatan bermain tanpa secara jelas mengemukakan bahwa suatu jenis kegiatan bermain lebih tinggi tingkatan perkembangannya dibandingkan dengan jenis kegiatan lainnya.

Jean Piaget

Adapun tahapan kegiatan bermain menurut Piaget adalah sebagai berikut:

1. Permainan Sensori Motorik (\pm 3/4 bulan – 1/2 tahun)

Bermain diambil pada periode perkembangan kognitif sensoris motor, sebelum 3-4 bulan yang belum dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain. Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Jadi merupakan pengulangan dari hal-hal sebelumnya dan disebut *reproductive assimilation*.

2. Permainan Simbolik (\pm 2-7 tahun)

Merupakan ciri periode pra operasional yang ditemukan pada usia 2-7 tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya.

Seringkali anak hanya sekedar bertanya, tidak terlalu memperdulikan jawaban yang diberikan dan walaupun sudah dijawab anak akan bertanya terus. Anak sudah menggunakan berbagai simbol atau representasi benda lain. Misalnya sapu sebagai kuda-kudaan, sobekan kertas sebagai uang dan lain-lain. Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan pengalaman emosional anak. Setiap hal yang berkesan bagi anak akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya.

3. Permainan Sosial yang Memiliki Aturan (\pm 8-11 tahun)

Pada usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan *games with rules* dimana kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan.

4. Permainan yang Memiliki Aturan dan Olahraga (11 tahun keatas)

Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olahraga. Kegiatan bermain ini menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong games seperti kartu atau kasti. Anak senang melakukan berulang-ulang dan terpacu mencapai prestasi yang sebaik-baiknya.

Jika dilihat tahapan perkembangan bermain Piaget maka dapat disimpulkan bahwa bermain yang tadinya dilakukan untuk keenangan lambat laun mempunyai tujuan untuk hasil tertentu seperti ingin menang, memperoleh hasil kerja yang baik.

Hurlock

Adapun tahapan perkembangan bermain menurut Hurlock adalah sebagai berikut:

1. Tahapan Penjelajahan (*Exploratory stage*)

Berupa kegiatan mengenai objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya lalu mengamatinya. Penjelajahan semakin luas saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan sehingga anak akan mengamati setiap benda yang diraihnya.

2. Tahapan Mainan (*Toy stage*)

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya. Biasanya terjadi pada usia pra sekolah, anak-anak di Taman Kanak-Kanak biasanya bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya.

3. Tahap Bermain (*Play stage*)

Biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuk ke sekolah dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak dan bermain dengan alat permainan yang lama kelamaan berkembang menjadi games, olahraga dan bentuk permainan lain yang dilakukan oleh orang dewasa.

4. Tahap Melamun (*Daydream stage*)

Tahap ini diawali ketika anak mendekati masa pubertas, dimana anak mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai menghabiskan waktu untuk melamun dan berkhayal. Biasanya khayalannya mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa kurang dipahami oleh orang lain.

Dari penjelasan di atas maka dapat dipahami, bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan spontan, dan perasaan gembira, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan sistematis dengan hal-hal diluar bermain. Masa bermain pada anak memiliki tahap-tahap yang sesuai dengan perkembangan anak, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dan sejalan juga dengan usia anak.

BERMAIN PERAN (*ROLE PLAY*)

Peran dapat didefinisikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan, sebagai suatu pola hubungan unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap individu lain. Peran yang dimainkan individu dalam hidupnya dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap dirinya dan terhadap orang lain. Oleh sebab itu, untuk dapat berperan dengan baik, diperlukan pemahaman terhadap peran pribadi dan orang lain. Pemahaman tersebut tidak terbatas pada tindakan,

tetapi pada factor penentunya, yakni perasaan, persepsi dan sikap. Bermain peran berusaha membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sambil mengerti perasaan, sikap dan nilai yang mendasarinya.

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 dimainkannya. Melalui peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih.

Selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeranan dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran lainnya. Pemeranan tenggelam dalam peran yang dimainkannya sedangkan pengamat melibatkan dirinya secara emosional dan berusaha mengidentifikasi perasaan dengan perasaan yang tengah bergejolak dan menguasai pemeranan. Menurut Dr. E. Mulyasa, M.Pd. (2004:141) terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai social, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya.

Laura J.Colker (2011:283) mengatakan *Role play, children have to able to prented to be someone or something else and mimic typical behaviors and verbal expressions. At a beginning level of role-play, children simply imitate one or two actions of familiar people or animals: a mommy feeding her baby or a dog eating out a dog dish. On an advanced level, children think of many different actions relevant to their chosen role and expand the types of roles they play.* Pernyataan ini menjelaskan *role playing* merupakan sebuah kegiatan kemampuan orientasi pada nilai-nilai; (2) kemampuan mempersepsi; (3) kemampuan emosi, (4) kemampuan komunikasi, (5) kemampuan berpikir kreatif, dan (6) kemampuan berpikir kritis. Secara khusus dalam penelitian dibatasi konflik yang terjadi dikelas antar teman dan memilih resolusi konflik gaya/model kolaborasi (*Collaborating*) yaitu penyelesaian yang menyatukan semua keinginan dimana anak harus mampu meniru perilaku dan mengekspresikan secara verbal. Pada awal bermain peran tingkat kemampuan anak hanya

mampu meniru satu atau dua tindakan misalnya: orang-orang disekitarnya atau hewan, seorang ibu memberikan makan anaknya, dan menirukan anjing. Kemudian ditingkat kemampuan selanjutnya dalam bermain anak sudah mampu memilih berbagai macam peran dan tindakan serta memperluas jenis bermain peran.

Menurut Gilstrap dan Martin (2014:9) bermain peran adalah memerankan karakter/tingkah laku (dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian yang masa kini yang penting, atau situasi imajinatif. Anak-anak pemeran mencoba untuk menjadi orang lain dengan karakter dan motivasi yang dibentuk pada tokoh yang telah ditentukan.

Kemudian Joanne Fuller dkk (2002:134) mengatakan *role play is where children begin to take on the of significant adults. Eg mother, father, dokter, nurce, ect.* Joanne Fuller dkk, menjelaskan bahwa bermain peran adalah suatu kegiatan dimana anak mengambil peran seperti menjadi ibu, ayah, perawat, dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran (*role-playing*) merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini bergantung kepada apa yang diperankan. Pembelajaran ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukan dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Taufik (2012: 64) berpendapat bahwa empati terdiri dari tiga aspek, yaitu: 1) simpati; 2) *empathic distress* (respon empati); dan 3) *perspective-taking* (mengimajinasikan perasaan orang lain).

Penerapan Bermain Peran Anak Usia Dini Melalui Metode Parsitipatif

Dalam pembelajaran partisipatif terdapat tiga pihak sebagai pemegang peran seperti diungkapkan oleh Prof. H.D. Sudjana S., S.Pd., M. Ed., Ph.D. yakni pendidik, peserta didik, dan kurikulum yang menjadi kepedulian keduanya, yaitu kepedulian pendidik dan peserta didik (siswa, warga belajar, peserta latihan). Pendidik dengan penamaan lain baginya seperti pamong

belajar, pembimbing, dan pelatih atau widyaiswara, adalah sebagai pemegang utama dalam setiap strategi kegiatan pembelajaran.

Strategi kegiatan pembelajaran dapat ditinjau berdasarkan pengertian secara sempit dan pengertian secara luas. Secara sempit, strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan secara luas, strategi pembelajaran dapat diberi arti sebagai penetapan semua aspek yang berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk di dalamnya adalah perencanaan, pelaksanaan dan penilaian proses, hasil dan pengaruh kegiatan pembelajaran. Berdasarkan kegiatan yang diitimbulkannya, strategi pembelajaran dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan strategi pembelajaran yang berpusat pada pendidik.

Strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik adalah kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk terlibat dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran. Strategi ini menekankan bahwa peserta didik adalah pemegang peran dalam proses keseluruhan kegiatan pembelajaran, sedangkan pendidik berfungsi untuk memfasilitasi peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik memiliki beberapa ciri. Ciri tersebut adalah bahwa pembelajaran menitikberatkan pada keaktifan peserta didik, kegiatan belajar dilakukan secara kritis dan analitis, motivasi belajar relative tinggi, pendidik hanya berperan sebagai pembantu (fasilitator) peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar, memerlukan waktu yang memadai (relative lama), dan memerlukan dukungan sarana belajar yang lengkap. Ciri lainnya adalah bahwa strategi pembelajaran ini akan cocok untuk pembelajaran lanjutan tentang konsep yang telah dipelajari sebelumnya, belajar dari pengalaman peserta didik dalam kehidupannya, dan untuk pemecahan masalah yang dihadapi bersama dalam kehidupan.

Strategi pembelajaran ini memiliki keunggulan dan kelemahan tersendiri. Keunggulannya adalah pertama, peserta didik akan dapat merasakan bahwa pembelajaran menjadi miliknya sendiri karena peserta didik diberi kesempatan yang luas untuk berpartisipasi. Kedua, peserta didik memiliki motivasi yang kuat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Ketiga, tumbuhnya suasana demokratis dalam

pembelajaran sehingga akan terjadi dialog dan diskusi untuk saling belajar-membelajarkan di antara peserta didik. Keempat, dapat menambah wawasan pikiran dan pengetahuan bagi pendidik karena sesuatu yang dialami dan disampaikan peserta didik mungkin belum diketahui sebelumnya oleh pendidik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan (*Action Research*) yang bersifat partisipatif dan kolaboratif. Penelitian tindakan memiliki 2 (dua) aktivitas yang dilakukan secara simultan, yaitu aktivitas tindakan (*action*) dan aktivitas penelitian (*research*). Desain penelitian tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah adalah model Kemmis dan Taggart yang menggunakan 4 (empat) komponen penelitian tindakan, yaitu:

1) perencanaan; 2) tindakan; 3) observasi; dan 4) refleksi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes perbuatan melalui lembar observasi, catatan wawancara dan catatan dokumentasi dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dan wawancara. Teknik analisis data kualitatif menggunakan teknik menurut Milles dan Huberman yang terdiri dari: data *collection*, data *reduction*, data *display* dan data *concluding drawing/verification*. Analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif yang disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan dengan cara menganalisis data dari hasil catatan lapangan, catatan wawancara dan catatan dokumentasi dengan langkah-langkah reduksi data, *display* data dan verifikasi data.

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan statistik deskriptif yaitu menggambarkan hasil yang disajikan dengan tabel dan grafik untuk pra siklus, siklus I, dan siklus II.

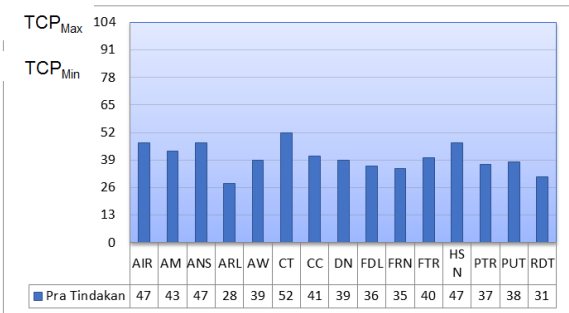
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku empati anak kelompok A TK Eka Puri Mandiri Manahan Banjarsari Kota Surakarta sudah mulai meningkat dari pra siklus ke siklus I, sampai pada siklus II.

Pra Siklus

Asesmen awal dilakukan untuk mengetahui kondisi awal perilaku empati anak kelompok A

TK Eka Puri Mandiri Manahan Banjarsari, yang disajikan pada tabel di bawah ini:

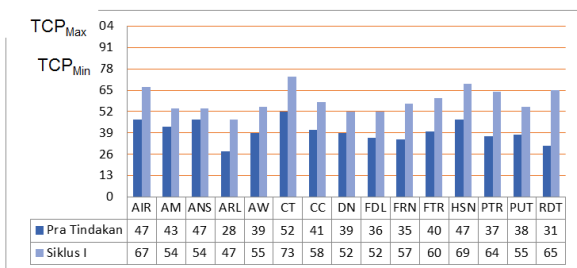


Grafik 1.1 Peningkatan Resolusi Konflik Anak Pada Pra Siklus

Berdasarkan grafik di atas, Perolehan TCP tertinggi pada saat pra siklus diperlihatkan oleh CT dengan skor 52;. Sedangkan TCP resolusi konflik terendah diperlihatkan oleh ARL dengan skor 28. jika secara rata skor anak pada pra tindakan yaitu 40 dianggap masih sangat rendah dari TCP_{Max}. variabel kemampuan resolusi konflik pada pra tindakan dan siklus I.

Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan selama 12 kali pertemuan. Berikut ini adalah perbandingan hasil tingkat pencapaian perkembangan (TCP) anak dalam variabel resolusi konflik pada pra tindakan dan siklus I, disajikan grafik peningkatan perilaku empati anak dari pra siklus ke siklus I:



Grafik 1.2 Peningkatan Resolusi Konflik Anak Pada Siklus I

Keterangan:

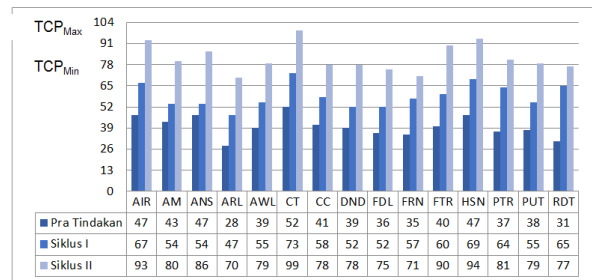
TCP Max = 104 TCP Min = 78

Berdasarkan grafik Grafik menggambarkan bahwa TCP rata-rata anak kelompok B1 TK sejahtera sidondo I pada saat siklus 1 adalah 59 Penilaian ini menjadi penguat pernyataan resolusi konflik anak kelompok B1 TK sejahtera belum

mencapai TCPMin yang telah ditentukan. Perolehan TCP resolusi konflik tertinggi pada saat siklus1 diperlihatkan oleh CT dengan skor 73 dan HSN dengan skor 69. Sedangkan TCP resolusi konflik terendah diperlihatkan oleh ARL dengan skor 47. Secara keseluruhan anak pada siklus I belum mampu mencapai TCPMin yang telah ditentukan. Sehingga pada tahap ini masih belum mencapai TCP, anak yang memiliki skor tertinggi yaitu CT dengan skor 73 namun mencapai TCP Minimal sebesar 78 ke atas, sehingga penelitian ini akan dilanjutkan pada siklus II karena kurang dari 71 % jumlah anak yaitu 10 anak belum mencapai TCP minimal yang ditentukan peneliti bersama dengan kolaborator. Pelaksanaan siklus II dilakukan dengan beberapa perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I.

Siklus II

Pengamatan pada siklus 2 dilakukan untuk mengetahui peningkatan skor antara siklus 1 dan siklus 2 setelah pemberian *treatment* berupa bermain peran (*role play*). Adapun hasil penilaian siklus 2 resolusi konflik anak adalah sebagai berikut:



Grafik 1.3 Peningkatan Resolusi Konflik Anak pada Siklus II

Keterangan:

TCP Max : 104 TCP Min : 78

Pada grafik tersebut terlihat perkembangan peningkatan resolusi konflik anak kelompok B1 TK Sejahtera Sidondo I yang berjumlah 15 orang dapat dilihat pada siklus ke II mayoritas anak telah mencapai TCP_{Min} 78. Nilai tertinggi diperoleh CT dengan skor 99; dan HSN dengan skor 94; kemudian anak yang mendapat nilai terendah yaitu ARL dengan skor 70. Namun jika melihat peningkatan skor yang didapatkan oleh anak secara keseluruhan maka bermain peran dapat meningkatkan resolusi konflik.

PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang dilakukan dalam dua siklus merupakan hasil peningkatan resolusi konflik melalui bermain peran (*role playing*) yang diperoleh berdasarkan analisis data kuantitatif dan data kualitatif pemerolehan di lapangan sebelum dan setelah dilakukan tindakan.

Erikson mengatakan bermain peran sebagai cara anak-anak belajar tentang diri dan dunia sosial. dan permainan juga menciptakan sebuah organisasi sosial kecil anak-anak yang harus bekerjasama demi mencapai tujuan bersama. Pada pra siklus resolusi konflik anak terlihat belum berkembang. Ketika terjadi konflik pada saat proses pembelajaran berlangsung, anak lebih memilih menyelesaikan masalah dengan kekerasan memukul, mengancam untuk memusuhi teman, mengatakan kejadian yang tidak sebenarnya bahkan anak tidak mengakui kesalahannya dengan meminta maaf, lalu melakukan diskusi menyelesaikan masalah justru menghindari teman karena takut.

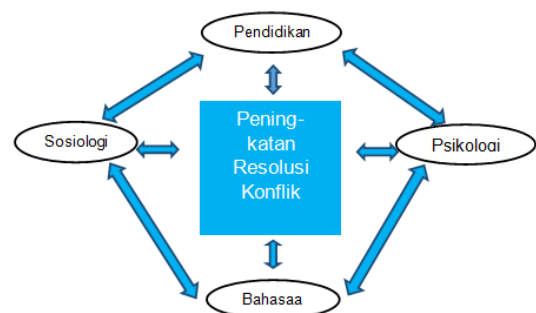
Ericson juga menjelaskan bahwa pada usia prasekolah anak-anak menghadapi sebuah krisis perkembangan, dengan adanya konflik menjadi sebuah alternatif positif dan sebuah alternatif yang secara potensial tidak sehat. Artinya bahwa dalam proses bermain peran memiliki dampak negatif dan dampak positif ketika guru mendampingi anak dalam penyelesaian masalah secara positif maka akan berdampak anak akan belajar menyelesaikan masalah dengan baik, namun sebaliknya dampak negatif yang muncul pada anak ketika anak sering di tekan, di kritik, dan dihukum oleh orang dewasa maka bila hal ini terjadi maka upaya anak-anak prasekolah untuk menguasai tugas-tugas baru menjadi berantakan.

Setelah diberikan *treatment*, seiring dengan tindakan yang dilakukan resolusi konflik atau bentuk menyelesaikan suatu masalah sedikit demi sedikit menunjukkan kemampuan sikap yang di harapkan. Perolehan skor untuk setiap indikator resolusi konflik anak pada siklus 1 terus meningkat sampai pada siklus II terus meningkat, sampai pada siklus 2 terlihat peningkatan skor yang signifikan. Pemerolehan skor indikator kejujuran dikatakan tinggi pada pemerolehan skor rata-rata pada skor akhir tertinggi siklus II yaitu 6,8, lalu indikator pada pemerolehan skor rata-rata pada, indikator mengambil perspektif orang lain dalam mengambil keputusan 6,4, dan indikator membandingkan (*comparing*) yaitu 6,4. Dalam hal ini terdapat 4 anak yaitu ARL, FDL, FRM, dan RDT. yang mendapatkan skor terendah.

Dalam peningkatan yang terjadi dari pra siklus, siklus I, dan siklus II dalam proses bermain peran tentunya sangat dipengaruhi oleh intensitas guru dalam mendampingi anak. dalam penelitian ini peneliti dan kolaboratur berupaya aktif dalam pendampingan mendukung anak-anak menyelesaikan konflik, membantu anak-anak belajar bagaimana menyampaikan pikiran, mendengarkan satu sama lain, dan mendukung anak untuk memikirkan solusi yang tepat. Sejalan dengan tindakan tersebut, jence juga sangat menekankan dalam bermain kelompok, ketika terjadi konflik yang terlebih penting adalah anak harus belajar menyelesaikan konflik dengan positif.

Temuan empiris menunjukkan pada siklus ke II pencapaian rata-rata anak mengalami jumlah rata-rata 81,86 dari TCP_{Max} 104 dan Selanjutnya penelitian telah mencapai target sebesar 71% dari jumlah anak yaitu 11 dari 15 anak telah mencapai Tingkat Capaian Perkembangan Minimal (TCP_{Min}) sebesar 75% dari TCP_{Max} 104 yaitu 78.

Beberapa bidang studi dan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan resolusi konflik



Bagan 1.1 Multidipliner dan Interdisipliner Resolusi Konflik Pada Proses Bermain Peran (*Role Play*)

pada proses bermain peran (*role play*), diantaranya sebagai berikut:

Pendidikan yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara bahwa pendidikan diartikan sebagai daya upaya untuk memajukan tumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (segi intelektual), dan tubuh (segi fisik) anak. hal ini sesuai dengan pendapat dari Soegeng bahwa pendidikan pada anak usia dini yang dianggap paling utama yaitu pendidikan pendidikan budi pekerti menanamkan nilai, harkat dan martabat kemanusiaan, nilai moral, watak dan akhirnya pembentukan manusia yang berkepribadian. Dengan melalui praktik resolusi konflik dapat berkontribusi pada pendidikan moral anak. penerapan bermain bermain peran (*role playing*)

dalam rangkaian rancangan pembelajaran harian disekolah merupakan kegiatan yang menyenangkan dan menunjang perkembangan sosial anak. setiap harinya peneliti mengupayakan terlibat ini dapat mempengaruhi guru dalam pendampingan interkasi sosial anak dalam proses bermain peran.

Resolusi konflik dan bermain peran berkaitan ilmu psikologi kontennya juga membahas perkembangan sosio-emosi anak dan juga pada kaitannya dengan konsep pemahaman diri dan pemahaman orang lain (*self Understanding*). Kemampuan mengendalikan emosi dan pemahaman diri dan orang lain memang merupakan kemampuan dasar pada resolusi konflik.

Selain itu perkembangan resolusi konflik juga terkait pada bahasa, Menurut pendapat Chaer bahasa sebagai “satu sistem lambang bunyi yang bersifat arbitrer,” yang kemudian lazim ditambah dengan “yang digunakan oleh sekelompok anggota masyarakat untuk berinteraksi dan mengidentifikasi diri.” keterkaitan pada peningkatan resolusi konflik melalui bermain peran pada penelitian ini tentunya di butuhkan kemampuan berbahasa dengan jelas. Jika kemampuan anak berkomunikasi dengan baik maka anak dapat melakukan nego. Pada kegiatan resolusi konflik anak juga berlatih untuk menyampaikan pendapat dan berlatih mengutarakan pendapat dengan jelas, Melalui bermain peran anak berlatih untuk membuat suatu bentuk penyelesaian masalah. Kemampuan berbahasa dengan jelas. Jika kemampuan anak berkomunikasi dengan baik maka anak dapat melakukan nego. Pada kegiatan resolusi konflik anak juga berlatih untuk menyampaikan pendapat dan berlatih mengutarakan pendapat dengan jelas, Melalui bermain peran anak berlatih untuk membuat suatu bentuk penyelesaian masalah.

Interksi yang terjadi pada anak dalam proses bermain peran adalah melakukan tindakan timbal balik antara anak satu dengan yang lain mereka, membuat dan mengikuti aturan sosial yang mereka jalankan. Dengan adanya konflik pada proses bermain peran anak perlu belajar membuat suatu penyelesaian secara positif. Konsep yang dikembangkan dalam bermain peran adalah bentuk miniatur anak belajar bermasyarakat. Segala sesuatu yang mempelajari tentang masyarakat adalah keterkaitannya dengan ilmu sosiologi yang perkenalkan oleh *Comte was the first to use the term sociology, He had an enormous influence on later sociological*

theorists. Aguste Comte filsuf yang pertama menggunakan istilah “sosilogi”, untuk menyebut tentang ilmu masyarakat. Melihat peningkatan dari berbagai indikator yang ada serta kemunculan perspektif bidang ilmu lain, tampak bahwa optimalisasi perkembangan kreativitas anak telah dilakukan dengan baik. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa bermain peran sangat berperan penting dalam membantu peningkatan resolusi konflik anak.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan kesimpulan, sebagai berikut:

1. Penerapan proses bermain peran dilaksanakan dalam dua siklus yaitu I dan II terdiri dari 12 tindakan. proses kegiatan secara menyeluruh pada setiap tindakannya terdiri dari: (1) kegiatan pembukaan, meliputi: (a) membangun motivasi anak, (b) menentukan tema percakapan yang disesuaikan kemampuan anak, (c) membentuk siswa dalam kelompok; (2) kegiatan inti meliputi anak bermain peran dengan tahap: berdiskusi peran, cerita dan media/properti yang digunakan; (3) kegiatan penutup yaitu tindak lanjut, meminta pendapat siswa yang telah terjadi dan pengalaman yang mereka dapatkan atau evaluasi
2. Hasil penilaian menunjukkan adanya peningkatan resolusi konflik pada anak melalui bermain peran (*role playing*). Adapun peningkatan hasil pengamatan pra siklus rata-rata TCP anak sebesar 40, siklus I rata-rata 59, siklus II 81,86 dari TCP_{Max} 78. Rata-rata TCP anak dari pra siklus ke siklus I mengalami kenaikan sebesar 19. Selanjutnya penelitian telah mencapai target sebesar 71% dari jumlah anak yaitu 11 dari 15 anak telah mencapai Tingkat Capaian Perkembangan Minimal (TCP_{Min}) sebesar 75% dari TCP_{Max} 104 yaitu 78.
3. Bila ingin meningkatkan resolusi konflik maka dapat menggunakan proses bermain peran (*role play*).

SARAN

1. Guru (Pendidik)

Bagi guru (pendidik), diharapkan dapat memberikan pembelajaran tidak menekankan pada kemampuan membaca dan menulis. Tetapi lebih bervariasi, kelengkapan sarana dan prasarana, dan upaya mengikuti penyediaan pendidikan sebagai tenaga pengajar mengingat kualitas dari

tenaga pendidik menunjang kualitas pembelajaran.

2. Para Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya dapat mengembangkan dengan pendekatan lain sebagai upaya untuk meningkatkan resolusi konflik pada anak terutama daerah kawasan konflik, dan diharapkan penelitian ini menjadi referensi untuk kajian yang lebih mendalam.

REKOMENDASI

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu cara dalam meningkatkan resolusi konflik anak pada usia 5-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Barbara Kiernan and Shelley Gray, 2013. *Talk It Out: A Conflict Resolution Program For Preschool With Spech and Language Impairments.Seminars Volumes 34, Number 2,*
- Larry P. Nucci, dan Darcia Narvaez. 2014. *Handbook Pendidikan Moral dan Karakter,* Bandung: Nusa Media.
- Beaty, Jenice J, 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini.*Jakarta: PT.Fajar Interpratama Mandiri.
- Beckley, Pat. 2012. *Learning In Early Childhood,*London: SAGE Puplications,
- Berk, Laura E. 2012. *Development Through The Lifespan,* Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Berk, 2009. *Child Development Eighth Edition,* (Amerika:Pearson Education).
- Diane Trister Dodge, Laura J. Colker, and Cate Heroman, 2002. *Creative Curriculum For Preschool Fourth Edition,* Washington,DC: Teaching Strategies.
- Pedro Jose Ramos, 2010. *Personality and Character Preference In Role-Playing Games.*26 Agustus.
- Santrock, John W, 2011. *Life-Span Development Perkembangan Masa-Hidup,*Jakarta: Erlangga.