

INDONESIAN JOURNAL OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION

Tersedia online di: cantumkan link jurnal <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/IJECE>

UPAYA GURU DALAM MENERAPKAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI RA AL-IDJRAH GIRIAN KOTA BITUNG

Siti Zubaidah

Sitizubaidah@gmail.com

Rivai Bolotio

IAIN Manado, Sulawesi Utara, Indonesia

Arhanuddin

IAIN Manado, Sulawesi Utara, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan upaya guru dalam menerapkan metode bermain untuk meningkatkan minat belajar siswa di RA Al Hijrah Girian Bitung dan mengungkapkan kendala guru dalam menerapkan metode bermain untuk meningkatkan minat belajar siswa di RA Al Hijrah Girian Bitung. Jenis penelitian menggunakan studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Penelitian menggunakan data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data penelitian menggunakan triangulasi dengan mengecek secara berulang, mencocokkan dan membandingkan data dan berbagai sumber. Kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis induktif. Hasil upaya guru dalam menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan minat belajar siswa di RA Al Hijrah Girian Bitung ialah dengan cara mengoptimalkan kegiatan pembelajaran secara aktif dan kreatif agar anak didik turut aktif dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : metode bermain, minat belajar, studi kasus, kualitatif

Abstract

This study aims to describe the teacher's efforts in applying the play method to increase student interest in learning at RA Al Hijrah Girian Bitung and reveal the teacher's obstacles in applying the play method to increase student interest in learning at RA Al Hijrah Girian Bitung. This type of

research uses a case study with a qualitative approach. This research uses primary data and secondary data. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. Analysis of research data using triangulation by checking repeatedly, matching and comparing data and various sources. Then analyzed using inductive analysis techniques. The result of the teacher's efforts in applying the role-playing method to increase student interest in learning at RA Al Hijrah Girian Bitung is by optimizing active and creative learning activities so that students are actively involved in the learning process.

Keywords: playing method, learning interest, qualitative.

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sebagaimana telah diketahui bahwa kehadiran manusia merupakan makhluk yang dalam perkembangannya sangat membutuhkan pendidikan. Pendidikan dimaksudkan untuk merangsang, memelihara, dan meningkatkan potensi yang ada pada diri manusia. Manusia diharapkan mampu menjalankan tugasnya di muka bumi sebagai hamba dan sekaligus sebagai khalifah.

Pendidikan merupakan upaya mengembangkan potensi-potensi yang diberikan Tuhan kepada manusia, seperti mengembangkan pikiran, penataan perilaku, pengaturan emosional, hubungan manusia dengan Tuhannya serta hubungan alam ini agar manusia dapat mengolah dan memanfaatkan secara baik, sehingga mampu meraih kebahagiaan di dunia dan di akhirat. Pendidikan merupakan sesuatu yang urgen bagi kehidupan manusia. Maju tidaknya peradaban manusia, tidak terlepas dari eksistensi pendidikan. Untuk itu manusia berpacu meningkatkan sumber daya dalam rangka mewujudkan dinamika peradaban bertanggung jawab pendidikan diselenggarakan dengan kewajiban mendidik. Secara umum mendidik ialah membantu anak didik di dalam perkembangan daya-dayanya dan di dalam perkembangan atau penetapan nilai-nilai.

Dalam pengertian sederhana makna pendidikan adalah sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat

dan kebudayaan. Usaha-usaha yang dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai dan norma-norma tersebut serta mewariskannya kepada generasi berikutnya untuk dikembangkan dalam hidup dan kehidupan yang terjadi dalam suatu proses pendidikan.

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Untuk mencapai tujuan pendidikan itu juga, para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat (media pembelajaran) yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang melaksanakan pembinaan, pendidikan, dan pengajaran dengan sengaja, teratur dan terencana. Sedangkan menurut Marimba, pendidikan yang berlangsung di sekolah bersifat sistematis, berjenjang, dan dibagi dalam waktu-waktu tertentu, yang berlangsung dari taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi

Dalam mengarahkan proses pembelajaran dan pengajaran di dalam kelas, guru tidak hanya menguasai metode dan teknik mengajar, akan tetapi penting juga kemampuan guru dalam meningkatkan minat belajar siswa agar proses belajar mengajar memiliki respon positif antara guru dengan siswa. Secara umum dapat dikatakan bahwa belajar adalah suatu upaya yang dimaksudkan untuk menguasai sejumlah pengetahuan.

Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah guru, yang merupakan pelaku utama dan berperan besar dan strategis dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anak. Minat, bakat, kemampuan dan potensi siswa tidak akan berkembang secara optimal tanpa bantuan guru. Guru memiliki rasa tanggung jawab terhadap pelaksanaan program pembelajaran di sekolah dan mendidik dengan nilai-nilai positif melalui bimbingan dan keteladanan. Guru dalam proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Peran guru, apalagi untuk siswa pada usia pendidikan dasar, tak mungkin dapat digantikan oleh

perangkat lain, seperti televisi, radio, computer dan lain sebagainya. Sebab siswa adalah organisme yang sedang berkembang yang memerlukan bimbingan dan bantuan orang dewasa.

Guru adalah ujung tombak pendidikan di sekolah. Oleh karena itu, upaya peningkatan kualitas guru sudah seharusnya menjadi bagian rencana strategis dan masuk dalam kelompok prioritas utama. Jika kualitas diri guru meningkat, otomatis kualitas pendidikan meningkat, begitu juga dengan outputnya.

Kehadiran guru dalam menerapkan ilmu yang dimilikinya tentu merupakan keberuntungan bagi para siswanya. Sebab dengan kehadiran guru tersebut akan mengubah pemahaman dalam bentuk suatu proses untuk lebih mengetahui tentang apa yang belum mereka ketahui. Keberhasilan dalam proses pembelajaran tidak hanya merupakan keberuntungan oleh siswa, melainkan tugas dan tanggung jawab guru itu sendiri.

Guru bertugas sebagai kemanusiaan, maka seorang guru harus terpanggil untuk membimbing, melayani, mengarahkan, menolong, memotivasi, dan memberdayakan sesama, khususnya terhadap anak didiknya, sebagai sebuah keterpanggilan kemanusiaan dan bukan semata-mata terkait dengan tugas formal/pekerjaannya dan penuh dedaksi dalam menjalankan tugas keguruannya.

Dalam lembaga persekolahan, tugas utama seorang guru adalah mendidik dan mengajar, supaya tugas utama tersebut dapat dilaksanakan dengan baik, maka ia perlu memiliki kualifikasi tertentu, yaitu profesionalisme, memiliki kompetensi dalam ilmu pengetahuan, kredibilitas moral, dedikasi dalam menjalankan tugas, kematangan jiwa, dan memiliki keterampilan teknis mengajar serta mampu membangkitkan etos dan motivasi anak didik dalam belajar dan meraih kesuksesan."

Kegagalan dan kelemahan yang ditemukan dalam pembelajaran merupakan suatu tantangan bagi para pelaku pendidikan. Tantangan tersebut harus disikapi dengan positif dan terus melakukan perubahan menuju perbaikan terutama pada lingkungan sekolah. Hal demikianlah yang menurut penulis sangat menarik untuk diteliti lebih lanjut tentang upaya guru dalam menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan minat belajar siswa RA Al Hijrah Girian Bitung.

Kajian Teori

A. Tugas dan Tanggungjawab Guru

Guru adalah figur seorang pemimpin yang perlu diteladani, juga sebagai arsitektur yang dapat membentuk jiwa dan watak siswa, sehingga menjadi seorang yang berguna bagi nusa dan bangsa. Menurut Umar Hamalik dalam E. Curtis mengatakan bahwa guru bertugas sebagai perancang, sebagai model, sebagai peramal, sebagai pemimpin dan sebagai penunjuk jalan. Profesi guru memiliki banyak tugas, baik yang terikat oleh dinas maupun diluar dinas dalam bentuk pengabdian. Tugas guru tidak hanya sebagai profesi tetapi juga sebagai tugas kemanusiaan dan kemasyarakatan. Jabatan guru sebagai profesi menuntut kepada guru untuk mengembangkan profesionalisme diri sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, mendidik, melatih, membimbing merupakan tugas profesional seorang guru.

Peranan seorang guru bukan hanya dilingkungan sekolah semata melainkan juga memiliki peranan penting dimasyarakat, guru juga berusaha untuk mendidik masyarakat agar menjadi warga negara Indonesia yang bermoral pancasila, bila dipahami, tugas guru tidak hanya sebatas dinding sekolah bahkan lebih dari itu sebagai jembatan untuk menghubungkan antara sekolah dan masyarakat. Bila dirinci lebih dalam tugas guru bukan hanya sebatas yang digambarkan.

Syaiful Bahri Jamarah dalam Roistiyah N.K. mengemukakan bahwa tugas guru adalah:

1. Menyerahkan kebudayaan; Guru mentransfer sejumlah pengetahuan kepada siswa berupa kepandaian, kecakapan dan pengalaman-pengalaman.
2. Membentuk kepribadian; Guru membangun kehidupan siswa yang harmonis, sesuai cita-cita dan dasar Negara kita pancasila.
3. Menyiapkan anak menjadi warga Negara yang baik; Guru menyiapkan siswa dengan berbagai keterampilan, kemampuan, kesadaran sehingga kelak menjadi warga Negara yang baik.
4. Sebagai perantara dalam belajar; Dalam pembelajaran guru tampil sebagai mediun (perantara) yang baik, agar siswa merasa usaha sendiri dapat melahirkan pengertian sehingga muncul perubahan tingkahlaku.

5. Guru adalah sebagai pembimbing; Guru membawa siswa kearah kedewasaan, pendidik itu bukan maha kuasa, tidak dapat membentuk anak menurut sekehendaknya, tetapi dilakukan melalui usaha-usaha dalam pendidikan.
6. Guru sebagai penghubung antara sekolah dan masyarakat; Siswa adalah bagian dari masyarakat, mereka akan kembali hidup bersama masyarakat, dengan demikian, guru harus melatih siswa di sekolah, bagaimana cara kehidupan bermasyarakat.
7. Sebagai penegak disiplin; Guru menjadi contoh dalam segala hal, tata tertib dapat berjalan bila guru dapat menjalani lebih dahulu, sehingga siswa akan mengakuinya karena guru adalah digugu dan ditiru.
8. Guru sebagai administrator dan manajer; Selain dari tugas mendidik guru harus mampu mengerjakan urusan tata usaha seperti membuat buku kas, rapor, daftar induk dan daftar gaji, serta dapat mengkoordinasikan pekerjaan sekolah secara demokratis, agar muncul kehidupan sekolah yang penuh kekeluargaan.
9. Pekerjaan guru sebagai suatu profesi; Pekerjaan guru tidak dapat diberikan kepada orang yang tidak seprofesi karena pekerjaan ini membutuhkan keahlian tersendiri dan tidak bisa dilakukan secara paksa melainkan panggilan jiwa.
10. Guru sebagai perencana kurikulum; Dalam pembelajaran guru yang lebih mengetahui tentang perilaku siswa, dalam menyusun kurikulum harus disesuaikan dengan karakteristik siswa.
11. Guru sebagai pemimpin; Guru mempunyai kesempatan dan tanggungjawab untuk membimbing siswa, dalam mengambil kebijakan harus mengarah pada pemecahan masalah bukan menambah masalah.
12. Guru sebagai sponsor kegiatan anak-anak; Guru harus dapat aktif dalam segala kegiatan siswa, baik yang ada di sekolah maupun di luar sekolah (ekstrakurikuler). Dengan keterlibatan guru dalam pembelajaran dan segala kegiatan siswa dapat mendorong siswa untuk belajar.

Dari poin-poin di atas, guru memiliki tanggungjawab yang berat, tugas ini harus diikutkan dengan kesungguhan, pekerjaan guru bukan hanya untuk mengembangkan pengetahuan siswa, tetapi sikap dan perilaku siswa ikut menjadi tanggungjawab guru.

Berbudi pekerti luhur bagi seorang guru juga sangat penting dalam pembentukan akhlak siswa. Guru harus menjadi model yang baik karena siswa selalu meniru, perilaku guru yang tidak berakhlak tidak akan dipercaya oleh siswa dalam pekerjaan mendidik.

Kewajiban orang tua yang diberikan kepada guru pada dasarnya merupakan perwujudan dari amanah Allah swt. amanah orang tua, amanah masyarakat, amanah pemerintah, Penyerahan amanah orang tua kepada guru ini harus dapat diwujudkan dan dipertanggungjawabkan oleh guru. Al-Gazali mengemukakan bahwa tugas guru yang utama adalah menyempurnakan, membersihkan, menyucikan hati manusia untuk ber-taqarrub kepada Allah swt. Dari pendapat ini menunjukkan bahwa tanggungjawab guru bukan hanya sebatas tanggungjawab moral seorang guru kepada siswa, tetapi lebih dan itu, guru diminta pertanggungjawaban dihadapan Allah swt. namun ini bukan berarti tanggungjawab orang tua berakhir, bahkan tanggungjawab orang tua pada siswa (anak) itu sepanjang hayat.

B. Metode Bermain pada Anak Usia Dini

Metode berasal dari Bahasa Yunani "Methodes" yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang akan dicapai. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia metode adalah cara kerja yang sistematis dan terpicik secara baik untuk mencapai tujuan yang ditentukan. Penggunaan metode di taman kanak-kanak memiliki keterkaitan dengan dimensi perkembangan anak-anak, dan beberapa perkembangan dimensi tersebut yaitu: kognitif, bahasa, kreativitas, emosional, dan social. Berdasarkan metode yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu cara yang dilakukan oleh seorang guru agar tercipta proses belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Mengingat betapa krusialnya pendidikan bagi anak usia dini serta betapa penting dan fundamentalnya rangsangan-rangsangan yang dibutuhkan anak untuk mengembangkan potensi yang dimiliki maka bermain menjadi kegiatan yang sangat penting dan merupakan central dari segala kegiatan karena aktivitas

bermain merupakan keutuhan bagi anak dan appropriate dengan perkembangan yang dimiliki oleh anak. Namun bagaimana implementasi bermain dalam pembelajaran di pendidikan anak usia dini masih harus senantiasa diperbaiki dan ditingkatkan artinya di lapangan memungkinkan sekali terjadi miss implementasi dengan konsep bermain yang sebenarnya dikehendaki dalam pendidikan anak usia dini.

Sebagaimana telah dipahami bahwa pada perkembangan anak sangat penting untuk memperoleh gambaran keumuman perilaku anak pada tahap tertentu. Pengetahuan ini juga bermanfaat untuk memberikan bimbingan dan rangsangan tertentu agar anak dapat mencapai kemampuan sepenuhnya serta memungkinkan guru menyiapkan anak atas hal-hal yang diharapkan dari mereka.

Rangsangan yang diberikan kepada anak usia dini tentunya harus sesuai dengan perkembangan mereka, dimana tahap perkembangan ini dapat ditinjau dari berbagai aspek seperti kognitif, bahasa, emosi, sosial, fisik, dsb. Proses penyampaian pun harus sesuai dengan dunia anak, seperti bermain merupakan belajarnya bagi anak-anak, Bermain merupakan proses mempersiapkan diri untuk memasuki dunia selanjutnya.

Konsep bermain yang mempunyai nilai edukatif yang diberikan pada anak harus mampu merangsang imajinasi dan daya intuitif pada kecerdasan anak. Karena bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dipahami bahwa bermain merupakan cara bagi anak untuk memperoleh pengetahuan tentang segala sesuatu. Bermain akan menumbuhkan anak untuk melakukan eksplorasi, melatih pertumbuhan fisik serta imajinasi, serta memberikan peluang yang luas untuk berinteraksi dengan orang dewasa dan teman lainnya, mengembangkan kemampuan berbahasa dan menambah kata-kata, serta membuat belajar yang dilakukan sebagai belajar yang sangat. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik sebelum bersekolah. Bermain merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri.

Metode bermain peran salah satu cara untuk melakukan ransangan kepada anak agar aktif dalam melakukan adaptasi dengan teman-temannya. Bermain pura-pura adalah bermain yang menggunakan daya khayal yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu dan binatang tertentu, yang dalam dunia nyata tidak dilakukan.

Bermain peran atau pura-pura merupakan cermin budaya masyarakat disekitar dalam kehidupan sehari-hari. Segala sesuatu yang dilihat dan didengar akan terulang dalam kegiatan bermain pura-pura tersebut. Oleh karenanya peran guru PAUD di dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut lebih bersifat sebagai pembimbing dan fasilitator. Asef Umar mengartikan bahwa guru TK-PAUD adalah peribadi yang luar biasa. Dengan sangat serius dan fokus, mereka berusaha untuk memberikan yang terbaik kepada para anak yang sedang mempelajari diri dan kehidupan.¹⁴ Dengan demikian maka pembelajaran di Taman Kanak-Kanak dapat dilakukan secara integrated yang meliputi aspek pengembangan kognitif, bahasa, sosial dan emosi. Maka permainan harus dirancang oleh guru TK, karena dengan permainan anak dapat mengembangkan serta mengintergrasikan semua potensinya, sehingga mereka lebih kreatif. Oleh karena itulah bahwa bermain bagi anak akan dapat menimbulkan motivasi dan minat belajar.

Dalam bermain peran ini membolehkan anak memproyeksikan dirinya ke masa depan dan mengulang kembali ke masa lalu. Hubungan sosial yang dibangun antar anak sehingga menjadi main peran sebaiknya didukung untuk semua anak baik yang berkebutuhan khusus maupun tidak. Karena kemampuan setiap anak tidaklah sama, akan tetapi mereka semua berhak yang sama untuk mengembangkan potensinya.

Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses daripada hasil akhir, Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan umur dan kemampuan anak didik, yaitu berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) menjadi belajar sambil bermain (unsur belajar lebih banyak).

Dengan demikian anak didik tidak akan canggung lagi menghadapi cara pembelajaran di tingkat berikutnya.

Selanjutnya dalam proses pembelajaran bermain telah dikenal dengan istilah main peran. Pembentukan pola dalam bermain peran disesuaikan dengan tujuan-tujuan yang menuntut bentuk partisipasi tertentu, yaitu pemain, pengamat dan pengkaji. Ada tiga macam bentuk dalam kegiatan bermain peran yaitu:

1. Bermain Peran Tunggal/Single Role-Playing Pada pola organisasi, mayoritas siswa bertindak sebagai pengamat terhadap permainan yang sedang dipertunjukkan. Adapun tujuan yang akan dicapai yaitu membentuk sikap dan nilai.
2. Bermain Peran Jamak/Multiple Role-Playing Para siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan banyak anggota yang sama dan penentuannya disesuaikan dengan banyaknya peran yang dibutuhkan.
3. Bermain Peran Ulangan/Role Repetition Peranan utama pada suatu drama dapat dilakukan oleh siswa secara bergilir. Dalam hal ini setiap siswa belajar melakukan, mengamati, dan membandingkan perilaku yang dimainkan pemeran sebelumnya.

Dengan adanya tiga pola organisasi dalam kegiatan bermain peran ini setiap anak mempunyai hak yang sama, baik sebagai pengamat, bermain kelompok maupun peranan utama, karena dalam kegiatan ini anak akan diberikan tugas secara bergiliran. Selanjutnya dalam peran bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan tentang pengertian dunia yang ada disekitarnya. Selain itu metode bermain juga mampu mengembangkan kemampuan interaksi sosial dan berbahasa serta membangun rasa empati.

Berdasarkan beberapa penyampaian di atas dapat dipahami bahwa pembelajaran menggunakan metode bermain peran menjadi metode yang efektif untuk mengenalkan keadaan sosial kehidupan nyata pada anak dirasa perkembangan anak itu sendiri.

Pembelajaran melalui metode bermain peran ialah suatu proses belajar mengajar dengan melibatkan anak didik untuk memerankan tokoh-tokoh yang digambarkan sesuai

dengan tema yang ada. Dengan bermain peran diharapkan anak dapat menghayati suatu karya melalui gambaran tokoh yang ada dalam karya sastra, misalnya cerita tentang Sangkuriang. Selain itu anak akan mendapat pengalaman yang baru, sehingga dapat menunjang perkembangan keterampilan kemandirian dan emosi anak. Kegiatan bermain peran ini memiliki manfaat yang besar dalam menunjang perkembangan kemandirian dan berbahasa anak. Karena dengan bermain peran ini menyediakan waktu dan ruang bagi anak untuk belajar bertanggung jawab terhadap tokoh yang diperankannya, serta adanya berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, mereka saling berbicara, mengungkapkan pendapat, bernegosiasi dan menyelesaikan masalah yang munculkan antara satu dengan yang lain. Melalui bermain peran anak akan belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana yang positif bagi anak untuk:

1. Menggali perasaannya
2. Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh pada sikap, nilai, dan persepsinya
3. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah
4. Memahami pelajaran dengan berbagai macam cara.

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

1. Mempertahankan keseimbangan. Bermain peran juga dapat memberikan penyaluran dorongan emosi secara aman. Dengan adanya kegiatan Bermain peran anak dapat mengekspresikan perasaan serta emosi sepenuhnya, akan tetapi harus pada peraturan permainan yang telah ditentukan sebelum anak bermain.

2. Mengembangkan kemandirian anak. Dengan adanya peran yang dimainkan, anak akan menghayati dan belajar bertanggung jawab dalam memerankannya, seperti: peran menjadi anak saleh, peran menjaeli kakak yang menyayangi adik-adiknya, dan lain sebagainya.
3. Mengantisipasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang. Meskipun anak-anak berpura-pura berperan sebagai ibuJayah, supir truk, perawat dan lain sebagainya, sebenarnya kegiatan tersebut merupakan upaya untuk rnpersiapkan anak rnelaksanakan peran tersebut kelak.
4. Meningkatkan keterampilan sosial anak. Dengan kegiatan ini akan membantu anak: mengembangkan keterampilan sosialnya, tidak memaksakan teman dsb. kehendak, mau berbagi dengan teman, menyayangi sesama.
5. Meningkatkan keterampilan berbahasa anak. Bermain peran ini adalah permainan yang menggunakan daya khayal/imajinasi yaitu dengan menggunakan bahasa dan alat/benda, Tentunya untuk menghidupkan suasana dalam permainan diperlukan komunikasi antar pemain, hal ini dapat mengembangkan keterampilan berbahasa anak melalui pengucapan kosakata yang bertambah banyak.
6. Agar proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain peran ini tidak mengalami kekakuan, maka perlu adanya langkah-langkah yang harus dipahami terlebih dahulu. Langkah-langkah tersebut perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui metode bermain peran ini sehingga tujuan pembelajaran yang hendak dicapai berjalan dengan semaksimal mungkin.

Adapun langkah-langkah bermain peran diantaranya sebagai berikut:

1. Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam perminan.
2. Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain.
3. Guru memberi pengarahan sebelum bermain dan mengabsen serta menghitung jumlah anak bersama-sama.

4. Guru membagikan tugas kepada anak sebelum bermain menurut kelompok, agar tidak berebut saat bermain.
5. Guru sudah menyiapkan alat sebelum anak bermain.
6. Anak bermain sesuai tempatnya, anak bisa pindah apabila bosan.
7. Guru hanya mengawasi mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan anak guru dapat membantu, guru tidak banyak bicara dan tidak banyak membantu anak.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *case study* atau studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan penelitian ini dipilih karena menggunakan manusia sebagai obyek utama untuk mengumpulkan data. Sumber data dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. . Sumber data primer ini diperoleh dari semua elemen yang berkaitan dengan penelitian yang dikaji yakni berasal dari informan yaitu kepala sekolah, guru dan beberapa orang siswa di RA Al Hijrah Girian Bitung. Sedangkan sumber data sekunder ini antara lain: bahan publikasi yang ditulis oleh seseorang yang tidak terlibat secara langsung misalnya tulisan-tulisan ilmiah, buku-buku literatur, serta peraturan perundang-undangan yang relevan dengan objek yang diteliti.

Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk menguji kredibilitas data, analisis data yang digunakan adalah triangulasi. Analisis triangulasi dilakukan dengan mengecek secara berulang, mencocokkan dan membandingkan data dan berbagai sumber, baik dari hasil observasi, wawancara, maupun dokumentasi. Setelah data dicocokkan kemudian dirangkum untuk dipilih data yang diperlukan. Selanjutnya data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan teknik analisis induktif, yaitu data yang diperoleh di lapangan dianalisis kemudian menarik suatu kesimpulan

Hasil

Upaya guru dalam menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan minat belajar siswa di RA Al Hijrah Girian Bitung ialah dengan cara mengoptimalkan kegiatan pembelajaran secara aktif dan kreatif agar anak didik turut aktif dalam proses

pembelajaran tersebut. Salah satu cara mengaktifkan anak didik pada metode bermain peran yaitu dengan cara mengajak anak didik untuk berpartisipasi pada pelaksanaan metode bermain peran tersebut.

Kendala guru dalam menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan minat belajar siswa di RA Al Hijrah Girian Bitung diantaranya ialah minimnya sarana dan prasarana pada RA Al Hijrah Girian Bitung sehingga dalam menerapkan metode bermain peran terkadang anak didik hanya memerankan cara berbahasanya saja tidak pada bentuk atau model hewan atau tokoh yang diperagakan. Kendala lain dalam menerapkan metode bermain peran yaitu masih ditemukan beberapa orang anak didik yang masih malu-malu dalam memerankan peranan yang telah diberikan kepadanya sehingga terkadang membutuhkan banyak waktu dalam mengoptimalkan metode tersebut.

Pembahasan

Penerapan metode bermain di RA merupakan bagian dari kreativitas seorang guru dalam melakukan proses pembelajaran di sekolah. Sebagaimana telah dipahami bahwa makna bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Metode bermain ini sangat sering digunakan dalam proses belajar mengajar pada Anak Usia Dini. Sebab sudah tidak dapat dihindari dan dipungkiri lagi bahwa setiap anak kecil pastinya sangat menyukai sebuah permainan, baik permainan yang sederhana sampai permainan yang mengandung sebuah tantangan. Jika metode bermain ini selalu diterapkan maka selain akan disukai oleh para anak-anak kecil, pada dasarnya metode ini akan banyak membawa manfaat bagi perkembangan anak.

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak usia dini, dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan dan media yang menarik agar mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi (penjajakan), menemukan dan memanfaatkan benda-benda disekitarnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah suatu kegiatan pembelajaran di mana anak memerankan tokoh-tokoh tertentu atau benda-benda tertentu dalam situasi sosial yang mengandung suatu masalah atau problem agar peserta didik mampu memecahkan masalah yang muncul.

Dalam bermain peran ini membolehkan anak memproyeksikan dirinya ke masa depan dan mengulang kembali ke masa lalu. Hubungan sosial yang dibangun antar anak sehingga menjadi main peran sebaiknya didukung untuk semua anak baik yang berkebutuhan khusus maupun tidak. Karena kemampuan setiap anak tidaklah sama, akan tetapi mereka semua berhak yang sama untuk mengembangkan potensinya.

Orang dewasa harus tanggap dan peduli terhadap ekspresi wajah anak sehingga anak dapat menikmati peranan yang di mainkan, maka anak akan benar benar menjiwai setiap peranannya dengan baik, serta dapat mengembangkan kreativitas dalam menuangkan imajinasinya.

Bermain merupakan salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipergunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, dilihat dari sudut pandang dan cara berfikir orang lain. Perlu dipahami bahwa anak-anak sebenarnya belum mampu berfikir abstrak, makna dan objek masih berbaaur menjadi satu, dengan bermain peran ini diharapkan anak akan mengembangkan kemampuan abstrak mereka. Serta merangsang kreativitas anak untuk berekspresi, percaya diri serta belajar berkomunikasi di depan umum.

Kegiatan bermain peran ini pernah dilakukan oleh nabi Muhammad SAW bersama cucu-cucu beliau, yaitu Hasan dan Husen. Dimana Hasan dan Husen bermain seraya menaiki punggung Nabi mereka seolah-olah berperang sebagai penunggang kuda.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, dapat dipahami bahwa penerapan metode bermain peran bukanlah hal yang baru. Akan tetapi metode bermain peran telah diterapkan pula oleh nabi Muhammad saw. meskipun metode dan cara pelaksanaannya berbeda akan tetapi fungsi dan tujuannya sama.

Menyimak beberapa beberapa uraian di atas, dapat dipahami bahwa penerapan metode Bermain peran merupakan solusi bagi para guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah khususnya pada RA Al Hijrah Girian Bitung. Sehingga, kehadiran guru yang aktif dan kreatif sangat dibutuhkan oleh anak didik pada RA untuk memberikan kesenangan dan kenyamanan dalam proses pembelajaran.

Referensi

- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2013
- Daradjat, Zakiyah. *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, 1992
- Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahnya Edisi Baru* (Surabaya: Mekar Surabaya, 2004), h. 820.
- Djam'an Satori dan Aan Kornariah, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2009.
- Djamarah, Syaiful B. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif; Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2005
- Itadz, *Menyusun, Dan Menyajikan Cerita Untuk Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Tiara Wacana, 2010.
- Getteng, Abd. Rahman. *Menuju Guru Profesional dan Ber-Etika*, Yogyakarta: Grha Guru, 2011
- Ihsan, Fuad. *Dasar-Dasar Kependidikan: Komponen MKDK*, Jakarta: Rineke Cipta, 2010
- Ilyas, Yunhar. *Kulian Akhlak*, Yogyakarta: LPPI, 2011
- Imran, Ali. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya, 1996
- Jamarah, Syaiful Bahri. *Guru dan anak Didik dalam Interaksi Edukatif Suatu pendekatan Teoretis psikologis* Jakarta: Rineka Cipta, 2010
- Jannah, Rina Roudothul. *Metode Bermain Peran Inklusif Gender Pada Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Gava Media, 2018
- Kuntjojo, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Gramedia Pustaka, 2010
- Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitaiif*, Bandung: Rosda Karya, 2016.

- Maman Achdiat, *Teori Belajar Mengajar dan Aplikasinya dalam Program Melajar Mengajar, Edisi Revisi*; Jakarta: Proyek Pengembangan Pendidikan Guru Kemendiknas, 2012.
- Marno, dkk. *Strategi Dan Metode Pengajaran*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media Group, 2008.
- Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Agama Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.
- , *Rekontruksi Pendidikan Islam*, Jakarta: Rajawali Pres, 2009.
- Mujiburrahman, *Psikologi Kepribadian anak*, Jakarta: Rajagrafindo, 2009.
- Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- , *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Purwanto, Ngilim. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002.
- Ramayulis, H. *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, 2004.
- Republik Indonesia, *Himpunan Undang-Undang RI. Nomor 14 Tahun 2005, Guru dan Dosen dan Undang-Undang RI. Nomor 20 Tahun 2003, SISDIKNAS dan Peraturan Pemerintah RI. No. 19 Th 2005 SNP*, Surabaya: Wacana Intelektual, 2009
- Saroni, Moh. *Personal Branding Guru*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Belajar yang Mempengaruhi*, Jakarta: RinekaCipta, 2010
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2016
- Sulastomo, *Kontektualisasi Ajaran Islam 70 tahun Munawir Syadzali, dalam Fachri Ali (ed) Pendidikan Islam di Indonesia Sebagai Fenomena Sosial Budaya dan Persoalan Masa Depan*, Jakarta: Paramadina, 1996.
- Tafsir, Ahmad. *Ilmu Pendidikan dalam Prespektif Islam*, Bandung: Remadja Rosdakarya, 2010
- Umar, Bukhari. *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Amzah, 2010
- Uno, Hamzah B. *Profesi Kependidikan problema, solusi dan Reformasi Pendidikan di Indonesia* Jakarta: Bumi Aksara, 2010