

Kemampuan Penyesuaian Diri Siswa Dengan Lingkungan Dapat Ditingkatkan Melalui Penerapan Metode Bermain Peran Mikro

Application of the Micro Role-Playing Method to Improve Students' Self-Adjustment Ability to the Environment

Singgih Prastawa¹

¹ STT Intheos solo, Indonesia

Article history

Submitted: 2023/11/14; Revised: 2023/12/14; Accepted: 2024/02/14

Abstract

This study aims to find out how the application of the micro role playing method can improve students' adaptability to the environment in the RA Muslimat NU 100 Bediwetan Ponorogo Playgroup. In addition, this study also aims to determine how effective the application of the micro role playing method is in increasing students' adjustment to the environment in the RA Muslimat NU 100 Bediwetan Ponorogo Playgroup. The research that will be carried out by researchers is *Classroom Action Research* (CAR). Researchers will use an action research approach with a spiral model formulated by Stephen Kemmis in David Hopkins. The subjects of this study were students aged 3-4 years at RA Muslimat NU 100 Bediwetan Ponorogo Playgroup, with a focus on class A2 which consisted of 14 students (9 boys and 5 girls). As for quantitative data analysis, there are other statistical analysis techniques such as regression analysis, factor analysis, and multivariate analysis. The micro role playing method is carried out with steps that have been formulated or can be carried out by students themselves. The results of this work This method provides a stimulus for students to achieve goals, such as self-confidence, good interactions with others, empathy for friends, and a sense of discipline. The application of the micro role playing method can improve students' self-adjustment abilities to the environment in groups.

Keywords

Environment; micro role-playing method, self-adjustment ability, students



© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini seringkali diselenggarakan tanpa program yang jelas dan tanpa didasari pengetahuan yang memadai tentang cara anak bertumbuh, berkembang dan belajar (Kurniawan et al., 2023). Hal ini dapat berdampak buruk pada perkembangan anak dan membatasi potensi mereka di masa dewasa. Seiring dengan meningkatnya kesadaran tentang pentingnya pendidikan anak usia dini, semakin banyak lembaga pendidikan yang memperhatikan hal ini dan menyediakan program pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan anak. Program ini biasanya didasarkan pada pengetahuan tentang cara anak bertumbuh, berkembang, dan belajar,

serta melibatkan stimulasi yang tepat untuk memaksimalkan potensi anak (Khusnul, Murdianto, & Muqorrobin, 2023).

Sekolah juga dapat diibaratkan sebagai rumah kaca dimana anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan pola pertumbuhannya yang wajar. Di sekolah, anak dapat belajar dan berkembang dengan bimbingan dari guru yang terlatih dan memahami kebutuhan perkembangan anak (Sulastri & Tarmizi, 2017). Dalam melaksanakan proses pendidikan, pendidik atau orang tua harus mampu memahami karakteristik dan kebutuhan individu anak. Hal ini penting untuk memastikan bahwa stimulasi dan pengajaran yang diberikan sesuai dengan kebutuhan anak dan dapat membantu meningkatkan potensi dan kemampuan mereka (Agusniatih & Manopa, 2019). Dalam kesimpulannya, peran pendidik atau orang tua sangat penting dalam membantu mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak (F. Wahyuni & Asfahani, 2021). Dalam melakukan tugasnya, pendidik atau orang tua harus dapat memberikan perawatan dan stimulasi yang tepat serta memfasilitasi kebutuhan perkembangan anak agar dapat tumbuh dan berkembang dengan baik.

Seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, anak mulai belajar berinteraksi dengan orang lain dan mulai tumbuh sifat sosialnya. Anak mulai belajar memahami bahwa orang lain juga memiliki pandangan atau perspektif yang berbeda dengan dirinya (Suryana, 2016). Hal ini mendorong anak untuk mulai bermain bersama dan belajar bagaimana berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Perkembangan sosial anak pada akhirnya akan mencapai tingkat interaktif komunal dimana anak mampu berinteraksi dengan orang lain secara lebih kompleks dan saling mendukung. Anak pada tahap ini mulai belajar untuk bekerja sama, memahami kebutuhan orang lain, dan membangun hubungan yang positif dengan orang lain.

Setiap tahap perkembangan memiliki keunikan dan ciri-ciri tertentu yang harus dipahami dan diperhatikan oleh pendidik dalam penyelenggaraan PAUD (Fakhrudin, 2019). Oleh karena itu, PAUD dilakukan dalam kelompok usia yang berbeda-beda, agar pendidikan dapat disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Dalam Permendiknas No. 58 Tahun 2009, terdapat tahap perkembangan anak usia dini yang dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok usia 0-2 tahun (bayi), kelompok usia 2-4 tahun (balita), dan kelompok usia 4-6 tahun (taman kanak-kanak) (S. Wahyuni, 2022). Pada masing-masing kelompok usia, terdapat fokus pembelajaran dan pengembangan yang berbeda sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak pada tahap tersebut. Dalam melaksanakan PAUD, pendidik perlu memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai tentang perkembangan anak usia dini agar dapat memberikan bimbingan dan pengalaman belajar yang tepat dan sesuai dengan tahap

perkembangan anak. Hal ini penting agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dalam semua aspek perkembangan yang telah disebutkan di atas.

Dalam pembelajaran PAUD, terdapat beberapa metode yang dapat dilakukan untuk membantu anak belajar menyesuaikan diri, misalnya dengan memberikan pengalaman dan simulasi dalam situasi sosial yang beragam, serta memberikan contoh-contoh perilaku yang baik dan buruk dalam berinteraksi dengan orang lain (Ardiana, 2022), (Akbar, 2020). Selain itu, pendidik juga dapat membantu anak untuk memahami perasaan dan emosi mereka, serta memberikan pelatihan keterampilan sosial, seperti berkomunikasi dengan baik, berbagi dengan orang lain, serta bekerja sama dalam tim (Wibowo, 2020). Bermain peran atau role playing dapat membantu mengembangkan daya khayal dan penghayatan anak, serta melatih kreativitas, empati, dan kemampuan sosial mereka (Soemarmi, 2017). Dalam bermain peran, anak-anak dapat belajar untuk memahami dan mengidentifikasi peran serta tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, permainan ini juga dapat membantu anak-anak dalam membangun kemampuan verbal dan nonverbal, serta meningkatkan rasa percaya diri dan mengatasi rasa gugup dalam berbicara di depan publik. Oleh karena itu, permainan ini merupakan salah satu cara yang efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran di PAUD.

Saat ini, cara pengajaran dan pengembangan kemampuan sosial emosional pada siswa yang digunakan oleh guru masih belum memadai. Siswa cenderung diberikan tugas portofolio yang kurang mengembangkan daya imajinasi, khayal, dan kreativitas anak saat menirukan tokoh yang disukainya (Ita, 2018). Sebaliknya, dalam kegiatan bermain bebas, anak-anak seringkali memainkan peran tersebut dengan spontan (Safari, 2017). Misalnya, saat istirahat, siswa sering bermain berkelompok dengan siswi perempuan bermain guru-guruan, di mana mereka memainkan peran guru dan murid seperti dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Sementara itu, siswa laki-laki cenderung memainkan tokoh superhero favorit mereka, seperti Ultramen Ribut, dan ada yang menjadi monster atau raksasa sehingga memainkan adegan perang-perangan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode bermain peran mikro dapat meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa dengan lingkungan di Kelompok Bermain RA Muslimat NU 100 Bediwetan Ponorogo. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif penerapan metode bermain peran mikro dalam meningkatkan penyesuaian diri siswa dengan lingkungan di Kelompok Bermain RA Muslimat NU 100 Bediwetan Ponorogo.

2. METODE

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jenis penelitian ini mengombinasikan tindakan substantif dan prosedur penelitian; di mana peneliti akan terlibat aktif dalam proses pengembangan dan pemberdayaan untuk memahami masalah tertentu. Penelitian ini merupakan tindakan terdisiplin yang di kontrol oleh penyelidikan. Peneliti akan menggunakan pendekatan penelitian tindakan dengan model spiral yang dirumuskan oleh Stephen Kemmis dalam David Hopkins. Salah satu tulisan Kemmis yang berjudul "Action Research Planner" (Kemmis dan McTaggart, 1998) akan menjadi rujukan dalam penelitian ini.

Ringkasan dari model Spiral Penelitian Tindakan adalah terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dalam tahap perencanaan, disusun rencana pembelajaran secara rinci dengan mencakup Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), tema yang akan diajarkan, media atau alat peraga, teknik mengajar, alokasi waktu, serta teknik observasi dan evaluasi. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengimplementasikan RPPH yang telah dibuat sebelumnya dan hasilnya dapat meningkatkan efektifitas pada aspek yang akan dicapai. Tahap pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan kelas dan dilakukan dalam rangka mengumpulkan data, baik data kualitatif maupun kuantitatif. Observasi dan evaluasi dilakukan oleh guru dan dapat dibantu oleh pengamat dari luar. Tahap refleksi merupakan tahapan untuk memproses data yang didapat pada tahap pengamatan, ditafsirkan dan dicari eksplanasinya, dianalisis, dan disintesis. Proses refleksi melibatkan pengalaman, pengetahuan, dan teori instruksional yang dikuasai dan relevan dengan tindakan kelas yang dilaksanakan sebelumnya untuk ditarik suatu kesimpulan yang mantap dan sah.

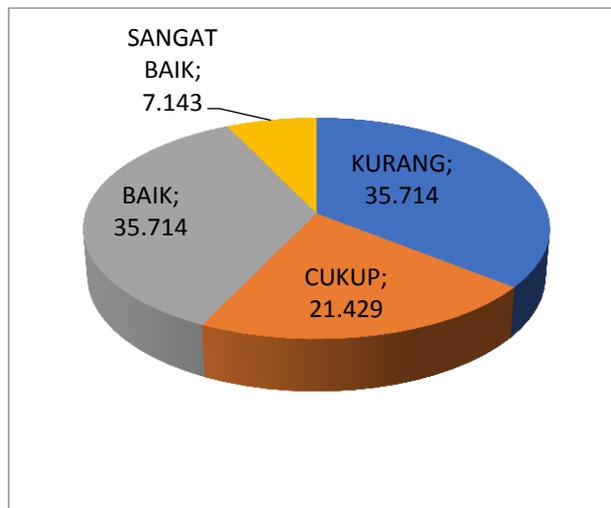
Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi usia 3-4 tahun di Kelompok Bermain RA Muslimat NU 100 Bediwetan Ponorogo, dengan fokus pada kelas A2 yang terdiri dari 14 siswa-siswi (9 laki-laki dan 5 perempuan). Karakteristik dan kemampuan penyesuaian diri siswa-siswi tersebut berbeda-beda, sehingga menjadi objek penelitian yang menarik untuk dipelajari dalam konteks penelitian tindakan kelas. Selain analisis deskriptif dan analisis statistik mean, terdapat juga teknik analisis data kualitatif lainnya seperti analisis isi, analisis naratif, dan analisis grounded theory. Sedangkan untuk analisis data kuantitatif, terdapat teknik analisis statistik lainnya seperti analisis regresi, analisis faktor, dan analisis multivariate. Pemilihan teknik analisis yang tepat harus disesuaikan dengan jenis data yang dikumpulkan, tujuan penelitian, dan pertanyaan penelitian yang hendak dijawab. Penting untuk dicatat bahwa hasil analisis data harus diinterpretasikan secara hati-hati dan teliti untuk menghasilkan kesimpulan yang akurat dan berdasarkan pada data yang valid.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian yang disajikan berasal dari observasi checklist pada prasiklus, siklus I, dan siklus II. Hasil prasiklus merupakan hasil observasi sebelum penerapan metode bermain peran mikro, sedangkan hasil dari siklus I dan siklus II merupakan hasil observasi setelah penerapan metode tersebut. Dalam analisis data, perlu dilakukan perbandingan antara hasil observasi pada masing-masing siklus untuk melihat adanya perbaikan atau peningkatan dalam penyesuaian diri siswa setelah penerapan metode bermain peran mikro.

Data Prasiklus

Berdasarkan gambar diagram yang telah disajikan, dapat diketahui bahwa dari 14 siswa yang menjadi subjek penelitian, 5 siswa atau sekitar 35,714% memiliki kemampuan penyesuaian diri kurang, 3 siswa atau sekitar 21,429% memiliki kemampuan penyesuaian diri cukup, 5 siswa atau sekitar 35,714% memiliki kemampuan penyesuaian diri baik, dan 1 siswa atau sekitar 7,143% memiliki kemampuan penyesuaian diri sangat baik. Rata-rata skor penyesuaian diri siswa pada prasiklus adalah 32,286.



Gambar 4.1 Prosentase Tingkat Kemampuan Penyesuaian Diri Siswa Prasiklus

Dari persentase tingkat kemampuan penyesuaian diri siswa prasiklus di atas dapat ditarik kesimpulan bahwasannya sebagian siswa Kelompok Bermain Khairiah memiliki kemampuan penyesuaian diri yang kurang. Karenanya perlu dilakukan peningkatan penyesuaian diri siswa, salah satunya melalui metode bermain peran.

Siklus I

Perencanaan Tindakan

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan dibuat perlu memuat beberapa poin penting, di antaranya:

1. Identitas pembelajaran, yaitu judul pembelajaran, tema, dan sub tema yang akan diajarkan.
2. Tujuan pembelajaran, di mana tujuan ini harus sesuai dengan kurikulum dan dapat diukur keberhasilannya setelah pembelajaran selesai.
3. Materi pembelajaran, di mana materi ini harus sesuai dengan tema dan sub tema yang telah ditentukan dan juga sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan sosial emosional siswa.
4. Metode pembelajaran, di mana metode yang akan digunakan harus sesuai dengan tujuan dan materi yang diajarkan, serta harus dapat memicu motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa.
5. Media dan alat pembelajaran, di mana media dan alat yang digunakan harus sesuai dengan materi dan metode yang dipilih, serta mudah diakses dan aman untuk digunakan oleh siswa.
6. Langkah-langkah pembelajaran, di mana langkah-langkah ini harus dibuat secara sistematis dan terstruktur, agar dapat memudahkan siswa untuk mengikuti dan memahami materi yang diajarkan.
7. Penilaian, di mana penilaian dilakukan untuk mengukur keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti observasi, tes, dan tugas.
8. Penutup, di mana penutup harus merangkum kembali tujuan dan materi pembelajaran, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk memberikan tanggapan dan refleksi tentang pembelajaran yang telah dilakukan.

Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran yang dijelaskan terdiri dari tiga tahap yaitu pembukaan, inti, dan penutup. Pada tahap pembukaan, pengajar atau guru memulai dengan mengucapkan salam, mengaji Ummi kelompok, sholat dhuha, mengaji Ummi individu, dan membaca hafalan hadits. Kemudian dilakukan SOP istirahat dan do'a sebelum belajar. Selanjutnya, guru akan mengenalkan aturan bermain dan berdiskusi tentang kegiatan yang akan dilakukan.

Pada tahap inti, guru menanyakan tentang tugas pedagang dan mengajak anak-anak untuk mengamati alat dan bahan yang disediakan, seperti masak-masakan, sayur-sayuran, peralatan belanja, dan uang mainan. Anak-anak kemudian dibagi menjadi dua kelompok yaitu pedagang dan pembeli dengan menggunakan kartu

warna. Guru juga memberikan peralatan yang sesuai dengan bagian masing-masing kelompok. Guru menjelaskan tugas dari masing-masing kelompok, memberi contoh pada setiap apa yang dimainkan per kelompok, menjelaskan aturan dalam bermain, dan menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya. Setelah itu, anak-anak diberi kesempatan untuk menceritakan kegiatan main yang dilakukannya.

Pada tahap penutup, pengajar atau guru menanyakan perasaan hari ini dan berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, serta mainan apa saja yang paling disukai. Dilakukan juga pesan moral dan pengumuman kegiatan untuk besok. Terakhir, dilakukan SOP penutup. Semua tahapan tersebut didesain dengan tujuan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan dapat memicu kreativitas anak-anak dalam belajar.

Observasi

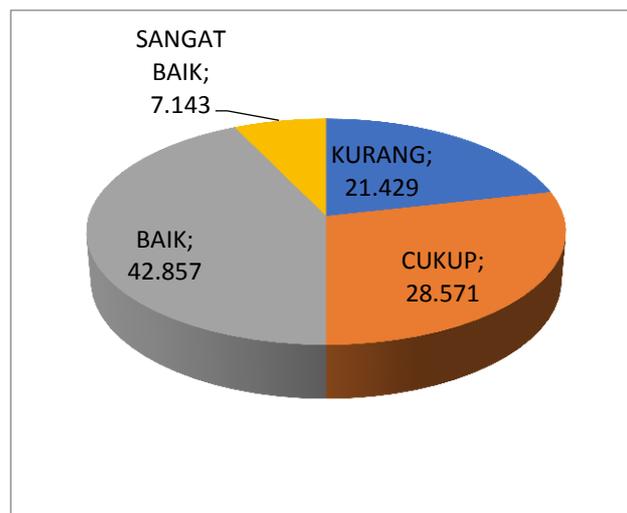
Penerapan Metode Bermain Peran Mikro

Observasi yang dilakukan menunjukkan adanya kendala dalam pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain peran mikro pada siklus I. Salah satu kendalanya adalah sebagian besar siswa masih kurang mampu memahami aturan sederhana dalam bermain peran, yang mengakibatkan terjadinya konflik antar siswa dalam memainkan peran masing-masing. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya lebih banyak penjelasan dan bimbingan dari guru dalam memahami aturan permainan, sehingga siswa dapat memainkan perannya dengan benar dan terhindar dari konflik. Selain itu, guru juga perlu memberikan contoh-contoh bagaimana seharusnya bermain peran, sehingga siswa dapat memahami cara bermain yang baik dan benar.

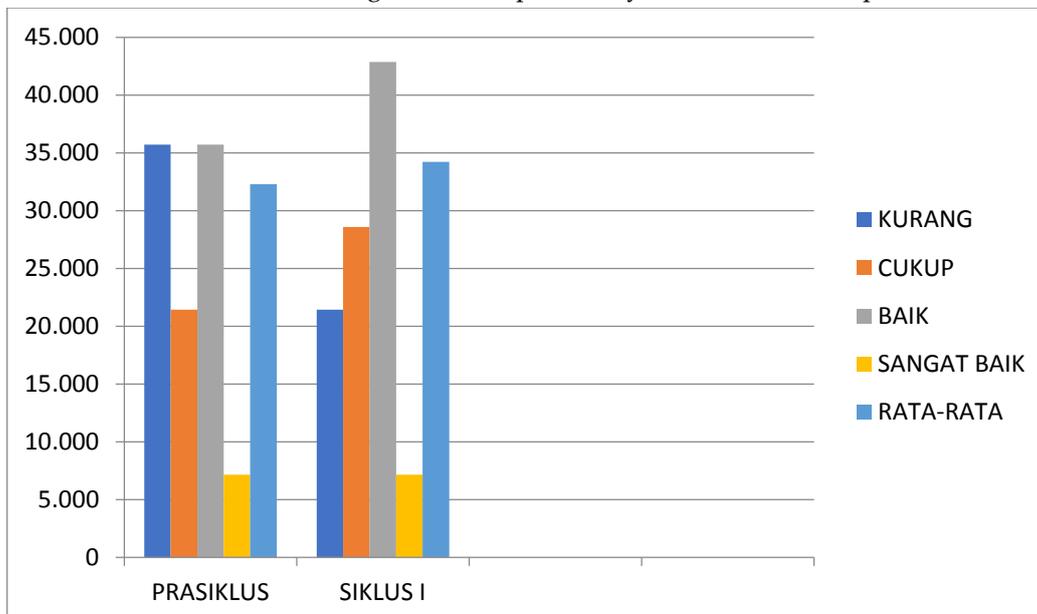
Kendala lain yang ditemukan adalah kurangnya kondisi ruang yang memadai untuk melakukan permainan. Ruang kelas yang tidak terpisah dengan pintu dapat mengganggu konsentrasi siswa di kelas lain, sehingga perlu adanya upaya untuk memisahkan ruang kelas dengan membangun pintu atau menggunakan tirai pembatas. Dalam siklus selanjutnya, diharapkan peningkatan kualitas pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain peran mikro dengan mengatasi kendala-kendala yang ditemukan pada siklus sebelumnya.

Kemampuan Penyesuaian Diri Siswa

Berdasarkan data yang diberikan, pada siklus I terdapat peningkatan jumlah siswa yang memiliki tingkat penyesuaian diri baik dan berkurangnya jumlah siswa yang memiliki kemampuan penyesuaian diri kurang. Hanya 3 siswa (21,429%) yang memiliki kemampuan penyesuaian diri kurang, sementara 4 siswa (28,571%) memiliki kemampuan penyesuaian diri cukup, 6 siswa (42,857%) memiliki kemampuan penyesuaian diri baik, dan 1 siswa (7,143%) memiliki kemampuan penyesuaian diri sangat baik. Rata-rata skor kemampuan penyesuaian diri siswa pada siklus I adalah 34,214.



Gambar 4.2 Prosentase Tingkat Kemampuan Penyesuaian Diri Siswa pada Siklus I



Gambar 4.3 Diagram Perbandingan Tingkat Kemampuan Penyesuaian Diri Siswa

Dari diagram tersebut, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan persentase siswa dengan kemampuan penyesuaian diri yang baik setelah penerapan metode bermain peran mikro. Hal ini menunjukkan bahwa beberapa siswa yang sebelumnya kurang

dalam menyesuaikan diri, berhasil meningkatkan kemampuan tersebut melalui metode tersebut. Selain itu, rata-rata kemampuan penyesuaian diri siswa juga meningkat. Meskipun begitu, masih terdapat beberapa siswa yang belum sepenuhnya berhasil meningkatkan kemampuan penyesuaian dirinya, sehingga perlu dilakukan tindakan lebih lanjut pada siklus kedua.

Refleksi dan Rencana Tindak Lanjut

Setelah melakukan evaluasi pada siklus I, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran telah memberikan peningkatan pada tingkat kemampuan penyesuaian diri siswa secara umum. Tujuan utama dari penggunaan metode ini adalah untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa yang awalnya kurang. Hal ini dapat dilihat dari data bahwa ada siswa yang awalnya berada pada tingkat kemampuan penyesuaian diri kurang, namun pada siklus I sudah mulai naik ke tingkat baik. Rata-rata skor juga mengalami peningkatan dari 32,286 pada prasiklus menjadi 34,214 pada siklus I.

Meskipun demikian, masih ada beberapa siswa yang kemampuan menyesuaikan dirinya belum meningkat sepenuhnya. Oleh karena itu, penelitian ini akan dilanjutkan pada siklus II dengan upaya untuk meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa yang masih kurang.

Siklus II

Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini, peneliti akan mempersiapkan segala kebutuhan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran, termasuk penyusunan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) dan penentuan tema yang akan digunakan. Pada siklus kedua, tema yang akan digunakan adalah pekerjaan dengan sub tema pekerjaan orang tua siswa yang merupakan petani. Peneliti akan menggunakan metode bermain peran untuk mengajak siswa berpartisipasi dalam aktivitas petani di sawah, menggunakan mainan seperti cangkul, sabit, caping, dan padi-padinan. Selain itu, metode lain yang digunakan adalah percakapan, demonstrasi, dan unjuk kerja. Pelaksanaan pembelajaran akan dilakukan mulai pukul 7.30 hingga 10.30 pagi.

Pelaksanaan Tindakan

Setelah merencanakan semua persiapan untuk pelaksanaan proses pembelajaran dan menentukan tema yang akan digunakan, peneliti atau pengajar sebagai guru melakukan tindakan sesuai dengan RPPH yang telah disusun. Setiap siklus

pelaksanaan pembelajaran terbagi menjadi tiga tahap, yaitu pembukaan, inti, dan penutup.

Pembukaan (07:30-08:40) a) Mengucapkan salam sebelum memulai kegiatan. b) Mengaji Umami kelompok. c) Sholat dhuha. d) Mengaji Umami individu + hafalan hadits. e) Istirahat sesuai SOP (08:40-09:00). f) Doa sebelum belajar sesuai SOP (09:00-09:10). g) Mengenal aturan bermain. h) Diskusi tentang kegiatan yang akan dilakukan.

Inti a) Guru menanyakan tentang tugas petani dan kehidupan di pedesaan. b) Guru mengajak anak untuk mengamati alat dan bahan yang disediakan seperti padi-padian, sayur-sayuran, peralatan sawah, dan caping dari kertas. c) Guru membagi anak menjadi dua kelompok berdasarkan jenis kelamin: (1) Kelompok 1 (laki-laki): Berperan sebagai petani yang bertugas menyiapkan lahan untuk ditanami padi seperti mencangkul, memotong rumput liar, dll. (2) Kelompok 2 (perempuan): Berperan sebagai petani yang bertugas menanam padi. d) Guru mempersilahkan anak-anak untuk mengambil alat yang sudah disediakan sesuai dengan peran mereka. (e) Guru menjelaskan tugas dari masing-masing kelompok dan memberi contoh pada setiap peran yang dimainkan oleh kelompok tersebut. f) Guru menjelaskan aturan dalam bermain seperti tidak merampas, bermain secara mendukung, dan tidak memaksa kehendak pada teman. Kegiatan pengaman:

Bermain lego. g) Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak dalam kegiatan bermain mereka. h) Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya.

Penutup a) Menanyakan perasaan anak pada hari itu. b) Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan pada hari itu dan mainan apa saja yang paling disukai. c) Pesan moral. d) Menginformasikan kegiatan untuk besok. e) SOP Penutup.

Observasi

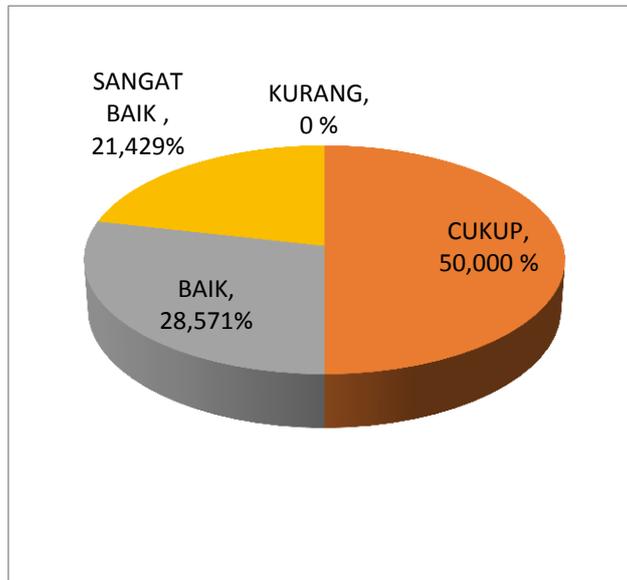
Penerapan Metode Bermain Peran Mikro

Bahwa metode bermain peran mikro dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran anak usia dini, terutama dalam mengembangkan keterampilan sosial, keterampilan motorik kasar, dan imajinasi anak. Namun, perlu diperhatikan ketersediaan peralatan yang cukup untuk memaksimalkan pembelajaran dengan metode ini.

Kemampuan Penyesuaian Diri Siswa

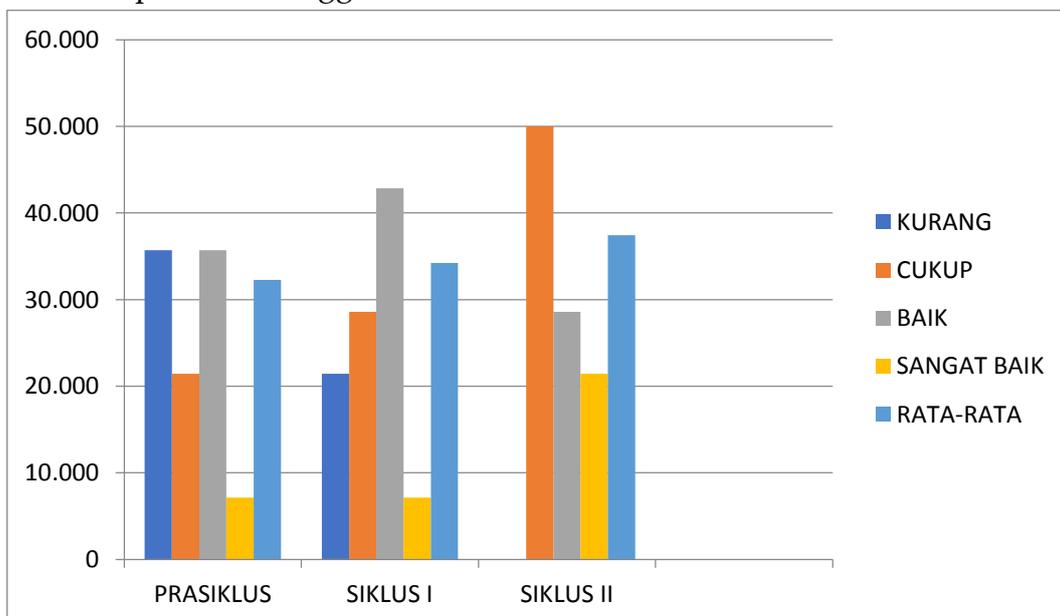
Berdasarkan data yang Anda berikan, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam tingkat kemampuan penyesuaian diri siswa setelah dilakukan penerapan metode bermain peran. Jumlah siswa yang memiliki tingkat penyesuaian

kurang telah menurun, sementara jumlah siswa yang memiliki tingkat penyesuaian cukup, baik, dan sangat baik telah meningkat. Selain itu, rata-rata skor kemampuan penyesuaian diri siswa juga meningkat pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran mikro dapat membantu meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa.



Gambar 4.4 Prosentase Tingkat Kemampuan Penyesuaian Diri Siswa pada Siklus II

Kemudian, berikut ini diagram perbandingan tingkat kemampuan penyesuaian diri siswa dari prasiklus hingga siklus II.



Gambar 4.5 Diagram Perbandingan Tingkat Kemampuan Penyesuaian Diri Siswa

Peningkatan prosentase yang signifikan pada tingkat kemampuan penyesuaian diri siswa yang kurang menjadi cukup menunjukkan bahwa metode bermain peran

mikro dapat membantu meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa. Rata-rata skor yang juga mengalami peningkatan menunjukkan bahwa secara keseluruhan, siswa mampu mengembangkan kemampuan penyesuaian diri mereka melalui penerapan metode ini. Hal ini tentu saja sangat baik untuk perkembangan siswa di masa depan, karena kemampuan penyesuaian diri yang baik dapat membantu mereka menghadapi berbagai situasi dan tantangan dalam kehidupan.

Refleksi dan Rencana Tindak Lanjut

Dengan meningkatnya kemampuan penyesuaian diri siswa melalui metode bermain peran mikro, ini menunjukkan betapa pentingnya pendekatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dalam meningkatkan keterampilan sosial dan emosional siswa. Terlebih lagi, fakta bahwa siswa telah terbiasa melakukan bermain peran sendiri diluar pembelajaran menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang positif dapat diinternalisasi dan diaplikasikan pada kehidupan sehari-hari mereka. Semoga hasil penelitian ini dapat menjadi inspirasi bagi para pendidik untuk terus berinovasi dalam pembelajaran dan meningkatkan keterampilan siswa secara holistik.

Temuan dan Pembahasan

Penerapan metode bermain peran mikro dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa dengan lingkungan sekolah. Metode ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa, tetapi juga dapat membantu mengembangkan imajinasi dan kemampuan lain seperti percaya diri, komunikasi, empati, dan kedisiplinan. Meskipun pada awalnya beberapa siswa mungkin memiliki sikap kurang positif terhadap teman dan guru, tetapi melalui penerapan metode ini, mereka dapat terstimulasi dan memperlihatkan peningkatan dalam kemampuan penyesuaian diri. Hal ini memberikan masukan positif bagi guru untuk mempertimbangkan penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran di masa depan.

Penerapan metode bermain peran mikro dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa. Namun, dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa kendala, seperti kurangnya peralatan peran yang memadai dan beberapa siswa yang masih kurang disiplin dalam kelas. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk terus meningkatkan pelaksanaan metode bermain peran mikro agar dapat memberikan hasil yang lebih baik lagi. Salah satu caranya adalah dengan menyusun program pembelajaran harian yang lebih efektif dan efisien dalam memfasilitasi kegiatan bermain peran siswa. Selain itu, perlu dilakukan upaya

untuk meningkatkan disiplin siswa agar dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan.

Waktu Penelitian	Jumlah siswa				Rata-rata
	Kurang	Cukup	Baik	Sangat baik	
Prasiklus	5	3	5	1	32,286
Siklus I	3	4	6	1	34,214
Siklus II	0	7	4	3	37,429

Tabel 4.1 Tingkat Pencapaian Penyesuaian Diri Siswa dalam Penelitian tentang Penerapan Metode Bermain Peran

SIMPULAN

Metode bermain peran mikro telah direncanakan kemudian dilaksanakan dengan langkah-langkah yang telah dirumuskan, bermain peran juga bisa murni dilakukan oleh siswa sendiri. Yang didalam prosesnya berisikan sebuah stimulus untuk mencapai tujuan yang diharapkan, diantaranya siswa memiliki rasa percaya diri, memiliki interaksi yang baik dengan sesama, memiliki rasa empati terhadap teman, serta memiliki rasa disiplin. Berdasarkan paparan data diatas, penerapan metode bermain peran mikro dapat meiningkatkan kemampuan penyesuaian diri siswa dengan lingkungan di Kelompok Bermain.

REFERENSI

- Agusniatih, A., & Manopa, J. M. (2019). *Keterampilan sosial anak usia dini: teori dan metode pengembangan*. Edu Publisher.
- Akbar, E. (2020). *Metode belajar anak usia dini*. Prenada Media.
- Ardiana, R. (2022). Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–12.
- Fakhrudin, A. U. (2019). *Menjadi Guru PAUD*. Elex media komputindo.
- Ita, E. (2018). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di TK Rutosoro Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada Flores Nusa Tenggara Timur. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 45–52.
- Khusnul, R., Murdianto, M., & Muqorrobin, S. (2023). Penerapan Model Index Card Match Untuk Meningkatkan Al-Maḥarah Al-Qiraah Siswa Kelas VII MTs Maarif Al-Ishlah Bungal. *Social Science Academic*, 1(1), 35–42.
- Kurniawan, A., Ningrum, A. R., Hasanah, U., Dewi, N. R., Putri, N. K., Putri, H., & Uce, L. (2023). *Pendidikan anak usia dini*. Global Eksekutif Teknologi.

- Safari, M. (2017). Bermain sebagai belajar dalam membantu proses perkembangan anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA)*, 2(2).
- Soemarmi, K. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang melalui Metode Bermain Peran (Role Play). *BRILIANT J. Ris. Dan Konseptual*, 2(2), 225–230.
- Sulastri, S., & Tarmizi, A. T. A. (2017). Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 61–80.
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan anak usia dini: stimulasi & aspek perkembangan anak*. Prenada Media.
- Wahyuni, F., & Asfahani, A. (2021). Menjadi Orang Tua Kreatif bagi Anak Usia Dini di Masa New Normal. *Absorbent Mind: Journal of Psychology and Child Development*, 1(1), 1–11.
- Wahyuni, S. (2022). *Pembelajaran media gambar seri untuk melatih kemampuan bahasa anak usia dini pada kelompok A di RA Ar-Ridhwan Ajung Jember Tahun Ajaran 2021/2022*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER.
- Wibowo, H. (2020). *Pengantar Teori-teori belajar dan Model-model pembelajaran*. Puri Cipta Media.