

PERANAN METODE BERMAIN PERAN TERHADAP PENGEMBANGAN MORAL ANAK DI KELOMPOK B TK PUDJANANTI KECAMATAN SIGI BIROMARU

Tati setiawati¹

ABSTRAK

Permasalahan pokok dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan moral anak? Bagaimana penerapan metode bermain peran? Dan apakah ada peranan metode bermain peran terhadap pengembangan moral anak? Sehubungan dengan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode bermain peran, pengembangan moral anak, dan mengetahui ada peranan metode bermain peran terhadap pengembangan moral anak. Metode penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif untuk menggambarkan keadaan sesungguhnya, kemudian ditarik kesimpulan. Adapun subjek penelitian ini adalah seluruh anak di kelompok B Tk Pujananti Kecamatan Sigi Biromaru yang berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui, observasi, dan dokumentasi. Pengolahan data dilakukan dengan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peranan metode bermain peran terhadap pengembangan moral anak yaitu pengembangan moral dalam menjaga kebersihan lingkungan, pengembangan moral patuh terhadap peraturan, serta pengembangan moral anak dalam sopan santun, terdapat 6 anak (40%) dalam kategori BSB, 8 anak (53,3%) dalam kategori BSH, 1 anak (6,7%) dalam kategori MB, dan 0 anak (0%) dalam kategori BB. Kemudian dalam aspek patuh terhadap peraturan, ada 6 anak (40%) kategori BSB, 7 anak (46,6%) kategori BSH, 1 anak (6,7%) kategori MB, dan 1 anak (6,7%) kategori BB. Selanjutnya, pada aspek sopan santun, ada 6 (40%) kategori BSB, 8 anak (53,3%) kategori BSH, 1 anak (6,7%) kategori MB, dan tidak terdapat anak (0,0%) kategori BB. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan moral anak dapat berkembang melalui metode bermain peran. Oleh karena itu, ada peranan metode bermain peran terhadap pengembangan moral anak.

Kata Kunci: Metode Bermain Peran, Pengembangan Moral

PENDAHULUAN

Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi anak didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, berjiwa sosial yang tinggi, menjadi warga negara yang demokratis, dan bertanggung jawab.

Pendidikan pada anak usia dini adalah wahana pendidikan yang menyiapkan anak untuk melanjutkan ke tahap jenjang pendidikan yang lebih tinggi, di mana pada pendidikan anak usia dini akan ditanamkan dasar-dasar pendidikan bagi anak, untuk pengembangan seluruh kemampuan yang dimilikinya. Hal ini sejalan dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun

¹Mahasiswa Program Studi PG-PAUD, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako. No. Stambuk A 411 12 046

2005 tentang Standar Pendidikan Nasional, Pasal 19 Ayat 1 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada suatu pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik.

Pendidikan anak usia dini juga merupakan pendidikan yang paling menempati posisi yang sangat strategis dalam mengembangkan sumber daya manusia. Mengingat anak usia dini, yaitu anak yang berbeda pada rentang usia lahir sampai dengan enam tahun merupakan rentang yang sangat kritis dan sekaligus strategis dalam proses, serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya. Hal itu artinya periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuhkembangkan berbagai kemampuan psikologis, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan spiritual, serta moral anak.

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang berada pada jalur formal. Sebagaimana tertuang pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2013 Pasal 28 Ayat (3) menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat”.

Dunia anak merupakan dunia bermain. Melalui bermain, anak memiliki kesempatan mengekspresikan perasaan, bereksplorasi, berfantasi dan berimajinasi. Selain itu, belajar melalui bermain membantu anak untuk mengenal dirinya, orang lain dan lingkungan sekitarnya. Bermain merupakan jembatan bagi anak dari belajar secara informal menjadi formal.

Pendidikan TK juga, seperti halnya pendidikan lainnya memerlukan tenaga pengelola dan pendidik, serta metode pembelajaran yang tepat, yaitu cara belajar siswa aktif, bukan seperti cara mengajar guru yang pasif. Sistem pendidikan di TK menganut prinsip belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar yang memberi makna penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Kegiatan belajar bukan hanya terbatas pada kegiatan intelektual, tetapi juga melibatkan kemampuan-kemampuan yang bersifat agama dan moral.

Sementara Pengembangan moral adalah perubahan penalaran, perasaan, dan perilaku tentang standar mengenai benar dan salah. Oleh karena itu, peneliti melakukan observasi awal di Kelompok B TK Pudjananti Kecamatan Sigi Biromaru, menemukan bahwa anak-anak belum terbiasa memahami dan menerapkan moral yang baik yang telah diajarkan oleh gurunya, misalnya buang sampah pada tempatnya, cuci tangan sebelum dan sesudah makan, sopan santun,

dan masih terdapat anak-anak yang sering melupakannya, karena masih jarang anak mempragakan berbagai bentuk moral tersebut. Anak-anak perlu dibiasakan untuk menunjukkan berbagai macam-macam perilaku dalam lingkungan sosial.

Peneliti memilih metode bermain peran, karena metode ini merupakan salah satu metode yang dapat mempengaruhi moral anak. Melalui metode ini, diharapkan agar anak lebih menerapkan pengembangan moral dalam kehidupan sehari-hari agar anak memiliki perilaku yang lebih baik di masa depan. Melalui bermain peran, anak juga dapat berinteraksi dengan teman-temannya yang juga memainkan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih. Selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeran dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan melakukan hal berkaitan dengan pembentukan moral.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis telah melakukan penelitian dengan judul “Peranan Metode Bermain Peran Terhadap Pengembangan Moral Anak di Kelompok B TK Pudjananti Kec Sigi Biromaru”.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan kualitatif dan jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Melalui pendekatan kualitatif dengan penggunaan jenis penelitian deskriptif, peneliti mengamati dan melakukan kajian terhadap keadaan anak, khususnya mengenai pengembangan moral anak dan proses belajar mengajar di TK, terutama yang menyangkut metode pembelajaran, khususnya metode bermain peran.

Aspek –aspek yang diamati dalam penelitian ini yaitu, menjaga kebersihan lingkungan, patuh terhadap peraturan dan sopan santun. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu, metode bermain peran dan moral anak. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu lembar penilaian, kostum dan atribut bermain peran, serta kamera.

Cara untuk mengumpulkan sejumlah data di lapangan, digunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi, dokumentasi, dan wawancara. Analisis data yang digunakan adalah secara deskriptif kualitatif dengan rumus persentase, sebagai berikut:

Suharsimi Arikunto (2006: 42), bahwa rumusan yang digunakan untuk menganalisis data yang dikumpulkan secara persentase, sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan: *P* : Persentase

f : Jumlah jawaban dari masing-masing alternatif

N : Jumlah responden

HASIL PENELITIAN

Tabel 4.4 Rekapitulasi Pengembangan Moral Anak Sebelum Bermain Peran

Kategori	Aspek Pengembangan Moral yang Diamati						Rata-rata (%)
	Menjaga Kebersihan Lingkungan		Patuh Terhadap Peraturan		Sopan Santun		
	F	%	F	%	F	%	
Berkembang Sangat Baik (BSB)	1	6,7	1	6,7	2	13,3	8,9
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	13,3	3	20	3	20	17,8
Mulai Berkembang (MB)	2	13,3	2	13,3	2	13,3	13,4
Belum Berkembang (BB)	10	66,7	9	60	8	53,3	60
Jumlah	15	100	15	100	15	100	100

Sesuai tabel 4.4, dapat dilihat bahwa dari rekapitulasi perkembangan rekapitulasi moral anak dalam semua aspek, yaitu: menjaga kebersihan lingkungan, patuh terhadap peraturan dan sopan santun. Hasil rata-rata sebelum diberikan metode bermain peran, yaitu ada 8,6% dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 17,8% dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 13,4% dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 60% dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Tabel 4.20 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Minggu Keempat

Kategori	Aspek Pengembangan Moral yang Diamati						Rata-rata (%)
	Menjaga Kebersihan Lingkungan		Patuh Terhadap Peraturan		Sopan Santun		
	F	%	F	%	F	%	
Berkembang Sangat Baik (BSB)	6	40	6	40	6	40	40
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	8	53,3	7	46,6	8	53,3	52
Mulai Berkembang (MB)	1	6,7	1	6,7	1	6,7	6,7
Belum Berkembang (BB)	0	0	1	6,7	0	0	2,23
Jumlah	15	100	15	100	15	100	100

Sesuai tabel 4.20 dapat dilihat bahwa hasil rekapitulasi perkembangan moral anak dalam semua aspek, pada minggu ke-4 yaitu ada 40% dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB),

52% dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 6,4% Dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 2,23% dalam kategori Belum Berkembang (BB).

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di kelompok B TK Pudjananti Kecamatan Sigi Biromaru, yang berjumlah 15 anak. Diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan moral anak dari minggu pertama sampai dengan minggu keempat penelitian. Adapun tiga aspek yang diamati dalam pengembangan moral anak melalui metode bermain peran, yaitu aspek menjaga kebersihan lingkungan, aspek patuh terhadap peraturan, dan aspek sopan santun.

1. Penerapan Metode Bermain Peran

Selama proses penelitian ini, peneliti menerapkan metode bermain peran dimulai dengan menyajikan format pembelajaran, yaitu tahap persiapan, tahap bermain, dan tahap penutup.

a. Tahap persiapan

Tahap persiapan terdiri dari empat macam kegiatan persiapan, yaitu kegiatan persiapan dalam merencanakan waktu dan tema yang akan diperankan anak, penyiapan karakter peran yang akan dimainkan, penyiapan bahan dan peralatan sebagai pendukung karakter dalam bermain peran dan kegiatan penyiapan anak dalam melaksanakan kegiatan bermain peran.

1. Persiapan dalam merencanakan waktu untuk bermain dengan tema yang akan diperankan oleh anak, yaitu:
 - a. Tema: lingkungan, sub tema: aku, keluargaku dan teman-temanku, penerapannya, sub tema: makanan sehat dan kebersihan rumah, penerapannya: bermain masak-masakan.
 - b. Tema: kebutuhanku, sub tema: menjaga kesehatan penerapannya: bermain polisi lalulintas
 - c. Tema: kebutuhanku, sub temanya: makanaa, minuman, pakaian, dll, penerapannya: bermain penjual dan pembeli
 - d. Tema: kebutuhanku sub tema: rajin sekolah, penerapannya: menjadi guru dan murid.
2. Penyiapan karakter peran yang akan dimainkan meliputi:
 - a. Bermain dengan menggunakan benda berukuran kecil, anak menggunakan media orang-orangan dalam menjalankan perannya. Karakter yang diperankan, sebagai ayah, ibu, adik, kakak, dan teman.

- b. Bermain peran masak-masakan dan membersihkan rumah, karakter yang diperaankan sebagai, ibu yang pintar memasak, adik dan kakak membantu membersihkan dan merapikan.
 - c. Bermain peran dokter-dokteran, karakter yang diperankan anak, yaitu sebagai dokter, perawat, dan pasien.
 - d. Bermain peran polisi lalu lintas, karakter yang diperankan sebagai polisi lalu lintas pria dan wanita, pengendara, dan pejalan kaki.
 - e. Bermain penjual dan pembeli, karakter yang diperankan anak sebagai penjual dan pembeli.
 - f. Bermain peran guru dan murid, karakter yang diperankan sebagai guru dan murid.
3. Kegiatan penyiapan bahan dan peralatan sebagai pendukung karakter dalam bermain peran, meliputi:
- a. Peran dengan menggunakan benda berukuran kecil, peralatan yang disiapkan, yaitu orang-orangan, balok untuk rumah-rumahan, motor-motoran, mobil-mobilan dan lain sebagainya yang menunjang permainan tersebut.
 - b. Peran Ibu dan anak dalam membersihkan rumah, peralatan yang disiapkan, yaitu peralatan masak-memasak, plastisin (sebagai makanan), sapu dan tempat sampah.
 - c. Peran dokter-dokteran peralatan yang disiapkan, yaitu kap (topi perawat), masker, stetoskop, alat tensi, suntik, dan obat (vitamin).
 - d. Peran polisi lalu lintas peralatan yang disiapkan, yaitu topi polantas, pluit, rambu lalu lintas (lampu lalu lintas: merah, kuning dan hijau.)
 - e. Peran penjual dan pembeli, peralatan yang disiapkan, yaitu barang yang akan dijual, yaitu tas, buku, pulpen, makanan, minuman, dan uang-uangan sebagai alat tukar.
 - f. Peran guru dan murid yang berada di dalam kelas, yaitu papan tulis, spidol, dan media gambar.
4. Kegiatan penyiapan , terdiri dari: 1) Guru menyiapkan tujuan kegiatan dan proses saat anak bermain peran; 2) Guru menyiapkan aturan-aturan yang harus diikuti dalam kegiatan bermain peran; 3) Guru memberikan peran kepada masing-masing anak dalam membawa tokoh atau peran yang dimainkan; dan 4) Guru memperjelas apa yang harus dilakukan oleh setiap anak dalam melakukan perannya.

b. Tahap Bermain

Tahap bermain terdiri dari rangkaian kegiatan, sebagai berikut

1. Saat bermain, tidak semua anak jadi pemain, ada yang jadi pemain dan ada yang jadi penonton. Oleh karena itu, dengan bimbingan guru permainan ini dilakukan bergantian, sesuai waktu yang ada. Misalnya, dalam bermain peran penjual dan pembeli. Anak-anak yang jadi penjual mempersiapkan dagangan yang akan mereka jual seakan-akan seperti para pedagang yang ada di pasar. Mereka juga menawarkan dagangan mereka kepada pembeli. Dagangan yang mereka jual juga ditata rapi sedemikian rupa sehingga mereka tertarik untuk membeli. Pembeli yang sudah mempersiapkan uang, mulai membeli dan tidak jarang mereka menawar seolah-olah mereka seperti ibu-ibu dan bapak-bapak yang menawar ketika berada di pasar. Jika sudah sepakat dengan harga barang yang akan dibeli, maka pedagang membungkus barang akan dibeli. Pembeli tidak hanya membeli satu macam barang saja, akan tetapi mereka seolah-olah berputar-putar mengelilingi pasar mencari barang yang mereka butuhkan, apabila barang dirasa sudah cukup, maka pembeli akan pulang ke rumah. Sama halnya dengan bermain polisi lalu lintas, dokter-dokteran, murid dan guru, dan permainan dengan menggunakan benda berukuran kecil, anak berperan seakan-akan mereka adalah benar-benar polisi lalu lintas, dokter dan perawat, guru dan murid, anak yang pintar masak, dan seterusnya sampai permainannya selesai.
2. Setelah kegiatannya selesai, setiap anak merapikan kembali peralatan yang telah dimainkan. Anak-anak kembali duduk yang rapi di tempat duduknya.

c. Tahap Penutup

Tahap penutup dari metode pembelajaran melalui bermain peran, terdiri dari kegiatan-kegiatan, yaitu:

1. Menarik perhatian dan membangkitkan minat anak tentang aspek-aspek penting dalam pengembangan moral, misalnya menjaga kebersihan lingkungan, patuh terhadap peraturan, dan sopan santun.
2. Menghubungkan pengalaman anak dalam bermain peran dengan pengalaman lain, misalnya aturan dalam bermain, peran polantas, dokter-dokteran, penjual dan pembeli sampai dengan bermain menggunakan benda berukuran kecil dihubungkan dengan keseharian anak.
3. Menunjukkan aspek-aspek penting dalam bermain secara kelompok.

4. Menekankan pentingnya kerja sama, dapat mengembangkan imajinasi, anak dapat berlatih keterampilan motorik, bahasa, etika, dan sopan santun.

Penerapan metode bermain peran diterapkan seminggu sekali selama 6 minggu, penelitian di kelompok B TK Pudjananti Kecamatan Sigi Biromaru. Untuk minggu pertama, peneliti memberikan kegiatan bermain peran mikro, yaitu bermain dengan menggunakan benda berukuran kecil, anak menggunakan media orang-orangan, balok, motor-motoran dan mobil-mobilan kecil, dalam menjalankan perannya. Peneliti menyesuaikan tema yang ada di TK dengan peran yang akan dimainkan anak, yaitu tema lingkunganku, dan peran yang akan dimainkan adalah aku, keluargaku, dan teman-temanku di lingkungan yang baik.

2. Pengembangan Moral

Pengembangan moral adalah perubahan penalaran, perasaan, dan perilaku tentang standar mengenai benar dan salah. Ada tiga aspek yang diamati dalam pengembangan moral anak melalui metode bermain peran di kelompok B TK Pudjananti Kecamatan Sigi Biromaru, yaitu:

a. Aspek Menjaga Kebersihan Lingkungan

Kebersihan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah keadaan bebas dari kotoran, termasuk di antaranya, debu, sampah, dan bau. Seperti yang kita ketahui bahwa kebersihan lingkungan merupakan suatu keadaan yang bebas dari segala kotoran, penyakit, dan lain-lain, yang dapat merugikan segala aspek yang menyangkut setiap kegiatan. Pentingnya menjaga kebersihan lingkungan Menurut Retno Mardhiati Adhiwiryono, dari segi kesehatan dalam rangka pembinaan hidup sehat bagi anak usia dini *dalam* www.uhamka.ac.id (2014). Menjaga kebersihan lingkungan sekolah adalah dengan membuang sampah pada tempat sampah yang tersedia dan mengupayakan kebersihan di ruangan kelas dan sekitar halaman.

Dalam bermain peran, sangat mudah bagi pengajar untuk menerapkan aspek menjaga kebersihan lingkungan. Contohnya, saat bermain menjadi dokter-dokteran, ruangan untuk pasien harus bersih dan pengunjung diharapkan agar membuang sampah pada tempat yang sudah disediakan. Saat anak sedang bermain sebagai pengunjung, otomatis anak harus mengikuti aturan yang ada, dengan tidak langsung anak-anak dapat menerapkan kebiasaan yang ia peroleh dimanapun, begitu juga saat mereka berada di sekolah.

Berdasarkan hasil pengamatan selama penelitian berlangsung menunjukkan bahwa metode bermain peran memiliki peranan terhadap pengembangan moral anak. Hal tersebut dapat dilihat perbandingannya dari hasil analisis deskriptif pada minggu pertama sesuai tabel 4.5,

untuk aspek menjaga kebersihan lingkungan, terdapat 2 anak (13,3%) kategori BSB, terlihat dari bagaimana anak sudah dapat membuang sampah pada tempatnya, merapikan alat permainan setelah digunakan, dapat mengambil sampah yang berserakan dan dapat meletakkan sepatu pada tempatnya. Ada 3 anak (20%) kategori BSH, terlihat dari anak sudah mampu menunjukkan 3 indikator di atas. Ada 2 anak (13,3%) kategori MB, terlihat dari anak sudah mampu menunjukkan 1 atau 2 indikator di atas dan ada 8 anak (53,3%) kategori BB, terlihat dari belum ada indikator yang ditunjukkan oleh anak.

Sesuai tabel 4.17, pada aspek menjaga kebersihan lingkungan, terdapat 6 anak (40%) kategori BSB, terlihat dari bagaimana anak sudah dapat membuang sampah pada tempatnya, merapikan alat permainan setelah digunakan, dapat mengambil sampah yang berserakan dan dapat meletakkan sepatu pada tempatnya. Ada 8 anak (53,3%) kategori BSH, terlihat dari anak sudah mampu menunjukkan 3 indikator di atas. Ada 1 anak (6,7%) kategori MB, terlihat dari anak sudah mampu menunjukkan 1 atau 2 indikator di atas dan ada 0 anak (0%) kategori BB, terlihat dari belum ada indikator yang ditunjukkan oleh anak.

b. Aspek Patuh Terhadap Peraturan

Patuh terhadap peraturan adalah taat, mau mengikuti aturan yang ditetapkan, baik aturan dalam kelompok maupun aturan sekolah. Patuh terhadap peraturan juga disebut disiplin. Menurut John Macquarrie dari segi etika *dalam* www.duniapelajar.com (2014), disiplin adalah suatu kemauan dan perbuatan seseorang dalam mematuhi seluruh peraturan yang telah terangkai dengan tujuan tertentu.

Sedangkan, Siswanto *dalam* <http://eprints.ung.ac.id> (2013), memandang bahwa disiplin adalah salah satu sikap menghormati, menghargai, patuh dan taat terhadap peraturan-peraturan yang berlaku, baik yang tertulis maupun tidak tertulis, serta sanggup menjalankannya dan tidak mengelak untuk menerima sanksi-sanksinya apabila ia melanggar tugas dan wewenang yang diberikan kepadanya.

Saat bermain peran ada aturan yang harus dipahami oleh anak, misalnya dalam bermain peran polisi lalu lintas, dokter-dokteran, masak-masakan, guru dan murid, penjual dan pembeli, sampai bermain peran dengan menggunakan benda berukuran kecil. Semua peran ini memiliki aturan. Sebelum bermain peran, anak diminta untuk mendengarkan guru yang sedang menjelaskan cara-cara dalam bermain. Melihat anak-anak yang sangat antusias saat diberikan permainan ini guru membuat kesepakatan dengan anak, dan meminta kesepakatan anak pada

saat memilih peran yaitu, meminta anak untuk tertib pada saat bermain. Apabila ada anak yang tidak tertib, konsekuensinya meminta anak untuk menyebutkan peran-peran apa saja yang dimainkan, alat dan bahan yang digunakan. Secara tidak langsung dengan bermain peran, anak belajar untuk mematuhi aturan yang berlaku.

Setelah peran-peran dimainkan oleh anak, peneliti melihat bahwa peran-peran yang mereka mainkan memiliki pengaruh terhadap perubahan moral anak dari yang tidak baik menjadi baik dan lebih baik misalnya pada aspek banyak diajarkan tentang aturan. Misalnya anak yang mengendarai motor-motoran ataupun mobil-mobilan harus berhenti apabila mendapat lampu merah, hati-hati ketika melihat lampu kuning, dan jalan terus ketika pengendara melihat lampu lalu lintas berwarna hijau. Aturan lalu lintas yang dikenalkan kepada anak tidak hanya melalui lampu lalu lintas saja, tetapi aturan lalu lintas juga dikenalkan melalui gerak tangan polantas.

Melalui aturan-aturan yang diberikan kepada anak dan penjelasan-penjelasan yang dihubungkan guru pada saat bermain peran dan pada saat didalam kelas secara tidak langsung mengajarkan anak untuk patuh terhadap peraturan, misalnya "disampaikan kepada anak ketika mendapati lampu merah, pengendara harus berhenti, apabila pengendara tetap jalan terus tanpa mempedulikan aturan lalu lintas, akibatnya pengendara bisa tertabrak, begitu juga saat belajar, apabila anak-anak hanya keluar masuk kelas tidak sayang ibu guru, maka anak-anak tidak akan pintar dan ibu guru tidak sayang pada anak yang tidak sayang sama ibu guru", melalui bermain peran anak akan tahu ketika melanggar aturan pasti ada akibatnya.

Berdasarkan hasil pengamatan selama penelitian berlangsung menunjukkan bahwa metode bermain peran memiliki peranan terhadap pengembangan moral anak. Hal tersebut dapat dilihat perbandingannya dari hasil analisis deskriptif pada minggu pertama sesuai tabel 4.6, dapat dilihat bahwa dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian, pada aspek patuh terhadap peraturan, terdapat 2 anak (13,3%) kategori BSB, terlihat saat datang ke TK tepat waktu, tidak membawa permainan saat ke TK, tidak keluar ruangan saat bel istirahat belum berbunyi, dan tidak ribut saat berada di kelas. Ada 3 anak (20%) kategori BSH, terlihat dari anak sudah mampu menunjukkan 3 indikator di atas. Ada 2 anak (13,3%) kategori MB, terlihat dari anak sudah mampu menunjukkan 1 atau 2 indikator di atas, dan ada 8 anak (53,3%) kategori BB, terlihat dari belum ada indikator yang ditunjukkan oleh anak.

Minggu keempat tabel 4.18 yaitu terdapat 6 anak (40%) kategori BSB, terlihat saat datang ke TK tepat waktu, tidak membawa permainan saat ke TK, tidak keluar ruangan saat bel istirahat belum berbunyi, dan tidak ribut saat berada di kelas. Ada 7 anak (46,6%) kategori BSH, terlihat dari anak sudah mampu menunjukkan 3 indikator di atas. Ada 1 anak (6,7%) kategori MB, terlihat dari anak sudah mampu menunjukkan 1 atau 2 indikator di atas, dan ada 1 anak (6,7%) kategori BB, terlihat dari belum ada indikator yang ditunjukkan oleh anak.

c. Aspek Sopan Santun

Sopan santun merupakan sikap yang menonjolkan pribadi yang baik dan menghormati siapa saja. Menurut kamus umum bahasa Indonesia milik W.J.S.Poerwadarmita *dalam* <http://idasuramunhusna.wordpress.com> (2013), sopan adalah hormat dan takzim (akan, kepada). Santun adalah halus dan baik (budi bahasanya, tingkah lakunya) atau sabar dan tenang. Sopan santun *dalam* <http://yayanyakinwordpress.com> (2013), adalah suatu sikap atau tingkah laku yang ramah terhadap orang lain. Dari pendapat di atas dapat diketahui bahwa sopan santun ialah suatu tingkah laku yang baik, ramah, hormat, dan taat kepada suatu peraturan.

Perilaku sopan santun dapat menjadikan seseorang lebih akrab, tidak hanya orang dewasa, anak-anak juga akan merasakan hal yang sama, ketika ada anak yang bertutur kata yang kasar dan keras, suka mengejek temannya, dan suka mengganggu, hal tersebut dapat menjadikan anak yang lain tidak mau berteman dengan dirinya, karena perilakunya yang buruk. Banyak faktor yang menyebabkan anak tidak sopan diantaranya yaitu; lingkungan keluarga misalnya tutur kata orang tua yang tidak dijaga, dan teman bermain.

Bermain peran sangat efektif mengajarkan sopan santun kepada anak. Selain memberikan contoh yang baik, bermain peran juga dapat menjadikan anak merasa senang. Sehingga pendidik dengan mudah memasukan nilai yang berkaitan dengan sopan santun. Misalnya dalam bermain peran dokter-dokteran, mulai dari yang sederhana, yaitu ucapan terima kasih dari pasien kepada dokter yang telah memeriksa penyakit si pasien dan memberikan obat yang cocok dengan penyakitnya. Tidak hanya itu saja, bermain dokter-dokteran dapat mengajarkan anak berempati kepada orang lain, misalnya diberitahu kepada anak untuk tidak ribut ketika berada dirumah sakit, karena dengan suaranya yang besar dapat mengganggu orang yang sedang sakit. Dalam hal ini pendidik juga dapat mengait-ngaitkan moral saat bermain dengan moral dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil pengamatan selama penelitian berlangsung menunjukkan bahwa metode bermain peran memiliki peranan terhadap pengembangan moral anak. Hal tersebut dapat dilihat perbandingannya dari hasil analisis deskriptif pada minggu pertama Sesuai tabel 4.7, pada aspek sopan santun, terdapat 2 anak (13,3%) kategori BSB, terlihat dari bagaimana anak sudah dapat mengucapkan “terimakasih” saat memperoleh sesuatu, meminta “izin” atau “permisi (*tabe*)” ketika keluar masuk kelas, mengucapkan kata “maaf” saat melakukan salah, mengucapkan “tolong” saat membutuhkan bantuan. Ada 3 anak (20%) kategori BSH, terlihat dari anak sudah mampu menunjukkan 3 indikator di atas. Ada 3 anak (20%) kategori MB, terlihat dari anak sudah mampu menunjukkan 1 atau 2 indikator di atas, dan ada 7 anak (46,6%) kategori BB. terlihat dari belum ada indikator yang ditunjukkan oleh anak.

Sesuai tabel 4.19, pada aspek sopan santun, terdapat 6 anak (40%) kategori BSB, terlihat dari bagaimana anak sudah dapat mengucapkan “terimakasih” saat memperoleh sesuatu, meminta “izin” atau “permisi (*tabe*)” ketika keluar masuk kelas, mengucapkan kata “maaf” saat melakukan salah, mengucapkan “tolong” saat membutuhkan bantuan, ada 8 anak (53,3%) kategori BSH, terlihat dari anak sudah mampu menunjukkan 3 indikator di atas. ada 1 anak (6,7%) kategori MB, dari anak sudah mampu menunjukkan 1 atau 2 indikator di atas, dan ada 0 anak (0%) kategori BB, terlihat dari belum ada indikator yang ditunjukkan oleh anak.

3. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Pengembangan Moral Anak

Bermain peran dalam proses pembelajaran ditunjukan sebagai usaha memecahkan masalah (diri). Menurut Hetherington dan Parke *dalam* Moeslichatoen (2004:34), “Bermain peran juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Melalui bermain, akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapinya”. Sejalan dengan pendapat Hetherington dan Parke tersebut, Dworetzky *dalam* Moeslichatoen (2004:34) juga mengemukakan “Fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak. Fungsi bermaain, tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas, dan perkembangan fisik anak”.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan, sebagai berikut:

1. Penerapan metode bermain peran diterapkan seminggu sekali, selama 6 minggu penelitian. Hambatan-hambatan yang dialami guru dalam melaksanakan kegiatan bermain peran adalah sedikitnya alat permainan yang menunjang alat permainan tersebut, waktu yang disediakan untuk pembelajaran bermain peran terbatas, sehingga pembelajaran yang diberikan kurang kreatif.
2. Pengembangan moral anak sudah berkembang sesuai harapan dalam masing-masing aspek yang sudah diamati, yaitu menjaga kebersihan lingkungan, patuh terhadap peraturan, dan sopan santun.
3. Berdasarkan hasil penelitian, ada pengaruh metode bermain peran terhadap pengembangan perilaku sosial anak, dapat dilihat pada hasil penelitian. Penelitian minggu keenam, dimana pada setiap aspek yang Berkembang Sangat Baik (BSB), 11,1 dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 4,5 dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dan 0% dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, yaitu tentang pengaruh metode bermain peran terhadap pengembangan moral anak, maka peneliti mengemukakan beberapa saran, sebagai berikut:

1. Anak: Saat proses pembelajaran, anak diharapkan tidak asik sendiri dengan permainannya, mau mendengarkan guru dan mau mengikuti kesepakatan yang diberikan oleh guru, agar anak terlatih dalam berperilaku yang baik sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Guru: Saat proses kegiatan pembelajaran di kelas maupun diluar kelas, hendaknya pendidik TK Pudjananti Kecamatan Sigi Biromaru dapat memberikan metode pembelajaran yang menarik dan sesuai untuk meningkatkan moral anak, salah satunya adalah melalui metode bermain peran.
3. Kepala TK: Peran serta dan dukunga Kepala TK Pudjananti Kecamatan Sigi Biromaru sebagai pihak yang dianggap paling dekat dan berpengaruh untuk mengembangkan dan mengevaluasi kemampuan guru dalam melaksanakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan moral anak.
4. Para Peneliti Lain: Sebagai bahan acuan atau pertimbangan dalam merancang penelitian yang sama atau berbeda dalam penerapan metode.
5. Peneliti: Sebuah pengalaman dan wadah untuk menambah ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

Departemen Pendidikan Nasional. *Bermain dan Penataran Lingkungan Bermain*. Jakarta: Depdiknas.

Juanda, R. (2013). *Metode Bermain Peran*. [Online]. Tersedia:<http://reza-juanda.Blogspot.com/2013/01/metode-0-bermain-peran.htm>[04 Maret 2013].

Kamus Umum Bahasa Indonesia milik W.J.S. Poerwadarmita (2013). Pengertian Sopan-Santun. [online]. Tersedia <http://idasuramunhusna.Wordpress.com>.

Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.