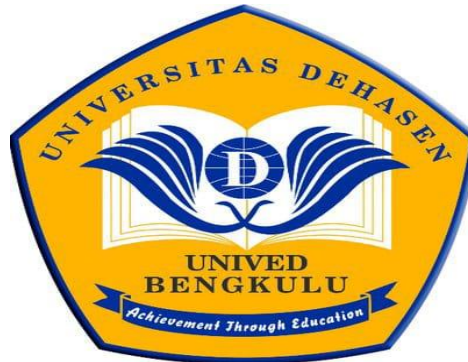


**UPAYA PENINGKATAN KEDISIPLINAN ANAK MELALUI METODE
ROLE PLAYING MENJADI GURU DAN MURID**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Studi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD)
Memperoleh Gelar Starta 1*

DISUSUN OLEH :

FEBRIANI SAPUTRI
NPM.19200010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS DEHASEN
BENGKULU
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

**UPAYA PENINGKATAN KEDISIPLINAN ANAK MELALUI METODE
ROLE PLAYING MENJADI GURU DAN MURID**

SKRIPSI

DISUSUN OLEH

FEBRIANI SAPUTRI
NPM.19200010

Telah disetujui dan disahkan oleh

Pembimbing I


Rika Partika Sari, M.Pd.Si
NIDN.0208068501

Pembimbing II


Dr. Lydia Margaretha, M.Pd.I
NIDN.0226097901

Bengkulu, 16 Juni.....2023

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Dehasen Bengkulu



Rika Partika Sari, M.Pd.Si
NIK.170328

LEMBAR PENGESAHAN

**UPAYA PENINGKATAN KEDISIPLINAN ANAK MELALUI METODE
ROLE PLAYING MENJADI GURU DAN MURID**

SKRIPSI

DISUSUN OLEH

FEBRIANI SAPUTRI
NPM. 19200010

*Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada tanggal 12 April 2023
Dan dinyatakan Lulus*


SUSUNAN DEWAN PENGUJI

| No | Nama dan Kedudukan | Tanda Tangan | Tanggal |
|----|--|--|-----------|
| 1 | Rika Partika Sari, M.Pd.Si Ketua |  | 8-6-2023 |
| 2 | Dr. Lydia Margaretha, M.Pd.I Sekretaris |  | 1-6-2023 |
| 3 | Syisva Nurwita, M.Pd Penguji I |  | 23/5/2023 |
| 4 | RannyFitria Imran, M.Pd Penguji II |  | 17/5/2023 |

Bengkulu, 16 Juni 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Universitas Dehasen

Dra. Asnawati, S.Kom., M.Kom
NIK. 1703007

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Febriani Saputri**
Npm : 19200010
Program Studi : PGPAUD
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiasi baik Sebagian atau seluruhnya. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik Sebagian ataupun seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, 03 Juli 2023
Yang Membuat Pernyataan



FEBRIANI SAPUTRI
NPM. 19200010

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Menyesali nasib tidak akan mengubah keadaan. Terus berkarya dan bekerjalah yang membuat kita berharga”

-Abdurrahman Wahid

“Jangan bandingkan proses mud dengan orang lain karena tidak semua bungat tumbuh mekar secara bersamaan”

-Abdurrahman Wahid

PERSEMBAHAN

- Terima kasih kepada Allah Swt. Dengan segala rahmat dan karunia-Nya yang memberikan kekuatan bagi peneliti dalam menyelesaikan SKRIPSI ini. SKRIPSI ini saya persembahkan untuk kedua orangtuaku yang hebat Bapak ”Jarkasih” dan Ibu ”Saptirah” Terima kasih atas do’a dan semangat yang tiada henti untuk saya. Kepada saudara tercinta saya (Muhammad Saputa) yang selalu mensupport dan mendo’akan selama penyusunan SKRIPSI ini, semoga kita menjadi anak yang berguna dan menjadi kebanggaan Bapak dan Ibu.
- Terima kasih pembimbing SKRIPSI yang luar biasa hebat ibu Rika Partika Sari, M.Pd dan ibu Lydia Margaretha, M.Pd yang sudah membimbing, mendukung dan memberi semangat.
- Terima kasih juga pengujiku ibu Syisva Nurwita, M.Pd dan ibu Ranny Fitria Imran, M.Pd atas bimbingan, bantuan dan dukungannya.
- Untuk teman seperjuangan Dira, Deri, Hayyu, Jenepa, Ikke, Anisa, Lydia, Yosi, Rezki. Terima kasih atas semangat dan dukungan kalian untuk menyelesaikan SKRIPSI ini.
- Terima kasih untuk semua staff dan Dosen UNIVED atas ilmu serta bimbingan dan pengalaman yang berharga dan bermanfaat selama saya menempuh pendidikan disini.

- Terima kasih kepada keluarga besar saya yang telah memberi dukungan dan do'a selama ini.
- Terima kasih untuk Guru-guru PAUD Lentera Ilmu yang selalu menyemangati memberikan dukungan selama proses pembuatan SKRIPSI ini.
- Terima kasih banyak pihak-pihak yang berpengaruh dalam proses penyelesaian SKRIPSI ini.

Semoga Allah Swt senantiasa membalas semua kebaikan yang telah diberikan semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti umumnya kepada para pembaca.

ABSTRAK

UPAYA PENINGKATAN KEDISIPLINAN ANAK MELALUI METODE *ROLE PLAYING* MENJADI GURU DAN MURID

Oleh:

Febriani Saputri¹⁾
Rika Partika Sari²⁾
Lydia Margaretha²⁾

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah melalui kegiatan bermain peran dapat meningkatkan nilai kedisiplinan pada anak kelompok B di PAUD LENTERA ILMU Bengkulu Tengah. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek utama dalam penelitian ini adalah pada anak kelompok B yang berjumlah 19 anak di PAUD LENTERA ILMU Bengkulu Tengah. Hasil peningkatan karakter kedisiplinan anak Pada siklus I sebesar 44% Pada siklus II sudah mengalami peningkatan sebesar 65% Pada siklus III peningkatan persentase sudah sesuai yang diharapkan yaitu sebesar 82%. Simpulan penelitian bahwa melalui metode bermain peran pada anak kelompok B di PAUD LENTERA ILMU Bengkulu Tengah, terbukti pada siklus III mengalami peningkatan signifikan, yaitu persentase pencapaian sebesar 82% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Kata kunci: Kedisiplinan, *Role Playing*

- 1) Mahasiswa
- 2) Pembimbing

ABSTRACT

***EFFORTS TO IMPROVE CHILD DISCIPLINE THROUGH THE ROLE
PLAYING METHOD AS TEACHER AND STUDENT***

By:

Febriani Saputri¹⁾

Rika Partika Sari²⁾

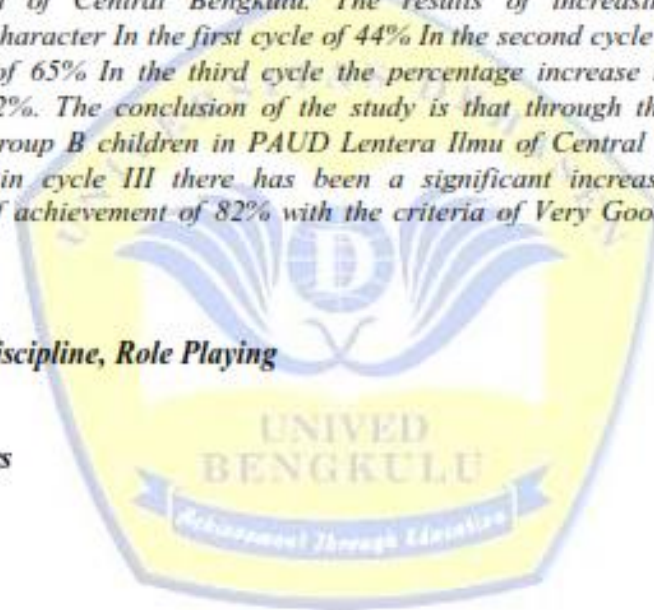
Lydia Margaretha²⁾

This study aims to find out whether through role playing activities can increase the value of discipline in group B children at PAUD Lentera Ilmu of Central Bengkulu. This type of research is Classroom Action Research (CAR). The main subjects in this study were group B children, totaling 19 children at PAUD Lentera Ilmu of Central Bengkulu. The results of increasing the child's disciplinary character In the first cycle of 44% In the second cycle there has been an increase of 65% In the third cycle the percentage increase is as expected, namely by 82%. The conclusion of the study is that through the role playing method for group B children in PAUD Lentera Ilmu of Central Bengkulu, it is proven that in cycle III there has been a significant increase, namely the percentage of achievement of 82% with the criteria of Very Good Development (BSB).

Keywords: Discipline, Role Playing

1) Student

2) Supervisors



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT. Karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNIVED Bengkulu dengan judul: Upaya PeningkatanKedisiplinan AnakMelalui Metode (*Role Playing*) Menjadi Guru dan Murid di PAUD LENTERA ILMU. Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan di dalamnya. Karena itu, segala saran dan kritik yang sifatnya konstruktif sangat penulis harapkan.

Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis ucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Ibu Dra.Asnawati,S.Kom,M.Kom. Selaku Dekan FKIP UNIVED Bengkulu atas semua kebijakannya.
2. Ibu Rika Partika Sari, S.Pd,M.Pd.Si selaku ketua Program Studi SI Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang senantiasa memotivasi, masukan dan arahan dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik.
3. Ibu Rika Partika Sari, S.Pd,M.Pd.Si dan Ibu Dr. Lydia Margaretha, M.Pd.I selaku pembimbing ke I dan ke II dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktunya, memberikan bimbingan, saran dan dorongan moril demi penyelesaian Skripsi ini.

4. Ibu Syisva Nurwita, M.Pd dan Ibu Ranny Fitria Imran, M.Pd selaku Dewan penguji ke I dan ke II atas masukan dan sarannya demi kesempurnaan Skripsi ini.
5. Seluruh dosen Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNIVED Bengkulu yang telah memberikan ilmu dan informasi sehingga memberikan sumbangan pengayaan teori dalam penulisan Skripsi ini.
6. Seluruh staf administrasi FKIP UNIVED Bengkulu yang telah bersusah payah memeberikan pelayanan kepada Mahasiswa demi untuk kelancaran dalam penyusunan Skripsi ini.
7. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi SI Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNIVED Bengkulu angkatan 2019 yang telah membantu, berupa motivasi dan do'a selama proses hingga penyelesaian penelitian.
8. Semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan Skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Atas segalanya semoga semua amalnya bernilai ibadah di sisi Allah swt. dan semoga karya ini bermanfaat bagi para pembaca. Amin.

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN KEASLIAN | iv |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN | v |
| ABSTRAK | vii |
| ABSTRACT | viii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 3 |
| C. Tujuan Penelitian | 4 |
| D. Manfaat Penelitian | 4 |
| E. Definisi Operasional | 6 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 9 |
| A. Deskripsi Konseptual | 9 |
| B. Hasil Penelitian Yang Relevan | 24 |
| C. Kerangka Berpikir | 27 |
| BAB III METODELOGI PENELITIAN | 29 |
| A. Subjek, Lokasi Dan Waktu Penelitian | 29 |
| B. Kehadiran Peneliti | 30 |
| C. Tahap Penelitian | 31 |
| D. Indikator Penelitian | 32 |
| E. Instrument Penelitian | 33 |
| F. Prosedur Penelitian | 34 |
| G. Data Dan Sumber Data | 39 |
| H. Teknik Pengumpulan Data | 40 |
| I. Teknik Analisis Data | 41 |

| | |
|--|-----------|
| J. Kriteria Keberhasilan Penelitian | 43 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 44 |
| A. Hasil Penelitian | 44 |
| 1. Penyajian Data Hasil Penelitian | 44 |
| B. Pembahasan..... | 56 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN..... | 61 |
| A. Simpulan | 61 |
| B. Saran..... | 62 |
| DAFTAR PUSTAKA | |
| LAMPIRAN | |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| 2.1. Mengenai Tingkat Pencapaian Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun.. | 16 |
| 3.1. Subjek Penelitian..... | 30 |
| 3.2.Kisi-Kisi Instrument Observasi Penelitian..... | 35 |
| 3.3. Kriteria Penilaian | 44 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---------------------------------------|----|
| 2.1 Kerangka Berpikir..... | 29 |
| 3.1 Riset Aksi Model Jhon Elliot..... | 31 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penanaman disiplin perlu dimulai sedini mungkin mulai dari dalam lingkungan keluarga. Lingkungan pendidikan, dan lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, orang tua dan guru berperan penting dalam menanamkan disiplin pada anak, karena orang tua dan guru adalah lingkungan terdekat anak. Peraturan disiplin yang diterapkan kepada anak harus membentuk suatu kesepakatan antara rumah dan sekolah. Peraturan yang diterapkan haruslah bersifat konsisten dan teratur sehingga dapat menjadi pedoman yang jelas bagi anak dalam berperilaku. Hal ini didukung pula dengan pendapat yang menyatakan bahwa disiplin akan membantu anak usia dini untuk mengembangkan kontrol dirinya (Suryadi, dkk 2018: 1).

Disiplin sebagai sikap ketaatan dan kepatuhan terhadap peraturan dan norma yang berlaku di kehidupan sehari-hari. Disiplin merupakan kunci keberhasilan dalam aktivitas peserta didik. Kegiatan disiplin mengandung makna menghargai waktu untuk seluruh aktivitas yang dilakukan (Hidayati, 2016: 156).

Sikap disiplin sebenarnya bukan bawaan sejak lahir, namun disiplin merupakan pembentuk yang dipengaruhi dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat yang baik. Sehingga disiplin adalah suatu proses yang bertujuan menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu, yang nantinya akan berbentuk sebuah karakter yang baik. Disiplin mempunyai peran yang penting terhadap kehidupan anak untuk menyesuaikan diri dalam lingkungannya dan memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut. Disiplin mampu mendorong,

membimbing dan membantu anak agar memperoleh suatu batasan menaati setiap aturan yang diterapkan baik dilingkungan keluarga, sekolah ataupun masyarakat.

Taman kanak-kanak salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang keberadaannya sangat penting untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dimasa mendatang. Pendidikan anak usia dini menjadi begitu populer saat ini di Indonesia, diantaranya karena pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat besar dan penting dalam pengembangan sumber daya manusia dan pembentukan manusia seutuhnya, dengan kata lain pendidikan anak usia dini adalah akar dan pondasi dari pendidikan selanjutnya, untuk itu sangat penting memahami tentang berbagai aspek perkembangan yang dimiliki anak usia dini agar bisa diberikan stimulasi yang tepat sampai perkembangan anak bisa tercapai dengan optimal.

Meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak yang sangat berpengaruh dalam mencapai pertumbuhan dan tujuan pendidikan. Kemampuan untuk menentukan benar dan salah serta baik dan buruknya tingkah laku atau karakter yang mempunyai hubungan tidak terpisahkan dengan hubungan sosial, sikap dan sopan santun sehingga dalam hubungannya dengan tujuan pendidikan adalah dengan memiliki perilaku moral yang sesuai dengan nilai-nilai agama, maka akan tercipta peserta didik yang bermoral sesuai dengan etika dalam tingkah laku.

Dalam pelaksanaan mencapai aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini banyak metode yang dapat digunakan oleh guru atau pendidik. Sebelum memilih dan menerapkan metode yang ada guru atau pendidik harus memahami terlebih dahulu metode yang akan dipakai. Penggunaan salah satu metode

penanaman nilai kedisiplinan yang dipilih tentunya disesuaikan dengan kondisi sekolah atau kemampuan seorang guru dalam menerapkannya. Perkembangan nilai kedisiplinan pada anak usia dini 5-6 tahun di PAUD Lentera Ilmu anak-anak belum mampu datang kesekolah tepat waktu, masih ada beberapa anak yang tidak mengenakan seragam sekolah pada saat datang kesekolah, dan masih ada anak yang susah diatur pada saat berbaris.

Upaya yang dilakukan guru atau pendidik untuk meningkatkan nilai kedisiplinan pada anak usia dini dengan menerapkan metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan perilaku kedisiplinan pada anak usia dini, karena dengan metode bermain peran (*role playing*) anak dapat belajar dengan cara bermain, dimana bermain adalah cara yang mudah diterapkan kepada anak agar anak lebih bersemangat mengikuti pembelajaran yang berlangsung, selain itu juga anak bisa berekspresi, melatih anak untuk berkomunikasi, membantu aspek perkembangan bahasa anak dan anak dapat berimajinasi sesuai kreativitas anak.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Upaya Peningkatan Kedisiplinan Anak Melalui Metode (*Role Playing*) Menjadi Guru Dan Murid”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara menanamkan nilai kedisiplinan pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Lentera Ilmu.

2. Apakah pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dapat dipahami oleh anak-anak dan bisa membantu untuk meningkatkan nilai kedisiplinan pada anak.

C. Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan perumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui cara menanamkan nilai kedisiplinan pada anak usia 5-6 tahun di PAUD LENTERA ILMU Bengkulu Tengah.
2. Untuk mengetahui apakah metode bermain peran (*role playing*) ini bisa dipahami oleh anak-anak dan bisa membantu untuk meningkatkan nilai kedisiplinan pada anak.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua manfaat secara teoritis dan praktis :

1. Manfaat Teoritis :

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan referensi dalam meningkatkan nilai kedisiplinan anak melalui metode bermain peran (*role playing*) membantu mengembangkan aspek perkembangan sosial emosional pada anak.

2. Manfaat Praktis :

Penelitian ini bermanfaat untuk peneliti, anak, guru dan pembaca, penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Bagi Sekolah

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat memperbaiki kualitas dari kegiatan belajar mengajar. Dari penelitian ini, masalah yang muncul pada

kegiatan pembelajaran dapat dikaji dan diteliti dengan tuntas agar membuat lebih menyenangkan.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu bahan acuan serta informasi mengenai upaya meningkatkan kedisiplinan anak dan mengembangkan aspek perkembangan sosial emosional melalui metode bermain peran.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki kedisiplinan anak dan meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional anak. Khususnya melalui kegiatan bermain peran dan dapat menjadikan kegiatan yang menyenangkan yaitu kegiatan belajar sambil bermain.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan dan peneliti juga mendapatkan pengalaman yang baru mengenai ilmu keterampilan dalam mengajar disekolah, khususnya dalam meningkatkan nilai kedisiplinan dan mengembangkan aspek perkembangan sosial emosional melalui kegiatan bermain peran.

e. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini semoga dapat berguna sebagai bahan perbandingan yang relevan dan dapat dijadikan acuan dalam penelitian selanjutnya.

E. Definisi Oprasional

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas didalam penelitian ini, maka perlu disampaikan definisi oprasional yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut

1. Kedisiplinan

Kedisiplinan berasal dari kata disiplin. Isitlah disiplin berasal dari bahasa latin *disclipina* yang menunjukkan pada kegiatan belajar dan mengajar. Sedangkan, isitlah bahasa inggrisnya *disclipine* yang berarti : a) tertib, taat atau mengendalikan tingkah laku dan penguasaan diri. b) latihan membentuk, meluruskan atau menyempurnakan sesuatu, sebagai kemmapuan mental atau karakter moral, hukuman yang diberikan untuk melatih atau memperbaiki. c) Kumpulan atau sistem-sistem peraturan bagi tingkah laku (Amri, 2016: 161).

Rkhma (2017:60) mengatakan kata disiplin sebagai hukuman dan kekerasan. Namun, sebaliknya mengajarkan dan mengarahkan. Sebab disiplin itu sendiri berasal dari bahasa latin , *disclipe* yang artinya mengajarkan.

Menurut Hidayati (2016:156) Mengatakan disiplin sebagai sikap ketaatan dan kepatuhan terhadap peraturan dan norma yang berlaku dikehidupan sehari-hari. Disiplin merupakan kunci keberhasilan dalam aktivitas peserta didik. Kegiatan disiplin mengandung makna menghargai waktu untuk seluruh aktivitas yang dilakukan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kedisiplinan merupakan perilaku seseorang yang menghargai tata tertib, mematuhi peraturan tanpa ada dorongan dari orang lain, seseorang dapat dikatakan disiplin apabila mampu menghargai waktu serta dapat mengerjakan sesuatu dengan tepat.

2. Kegiatan Bermain Peran

Bermain peran (*role playing*) merupakan suatu metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung untuk memerankan suatu cerita pada kehidupan nyata pelajaran melalui pengembangan imajinasi mengasah kreativitas, meningkatkan kemampuan berbahasa, hingga memperkuat kemampuan sosial. Bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan berbicara dan motivasi belajar anak. Bermain peran memiliki tujuan tertentu ketika dilakukan oleh anak. Bermain peran/bermain drama salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu.

Bermain peran (*role palying*) merupakan sebuah permainan dimana para pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh. berdasarkan karaktersitik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditetapkan dan ditentukan, asalkan tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan(Hapsari, 2016:237).

Menurut Hamdani (2011: 87) pembelajaran *role palying* yakni suatu metode menguasai suatu materi-materi pelajaran dengan mengembangkan imajinasi dan penghayatan peserta didik.

Bermain peran (*role plating*) metode pembelajaran yang didalamnya terdapat perilaku pura-pura (berakting) dari anak sesuai dengan peran yang telah ditentukan, dimana anak menirukan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa

dengan tujuan mendramatisasikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Diskripsi Konseptual

Deskripsi Teori berisi tentang uraian penjelasan tentang judul Skripsi. Penjelasannya antara lain, meningkatkan kedisiplinan melalui metode bermain peran (*role playing*).

1. Meningkatkan Nilai Kedisiplinan

a. Pengertian Kedisiplinan

Kedisiplinan berasal dari bahasa Inggris yakni *Discipline* yang berarti bahwa seseorang yang sedang belajar atau secara suka rela mengikuti seorang pemimpin, pendidik (guru) dan orang tua merupakan pemimpin dan anak merupakan murid yang belajar dari mereka cara hidup menuju kehidupan yang baik dan berguna, sehingga tanamnya kedisiplinan dalam diri anak akan memberikan pembelajaran tentang perilaku moral yang disetujui oleh kelompok (Hurlock, 2016: 19).

Menurut Fazlullah dan Khurida (2016: 192) mengatakan disiplin adalah suatu proses yang menunjukkan perilaku yang sistematis dan mematuhi berbagai aturan dan tata tertib. Disiplin pada anak dapat dimulai di mulai dari hal-hal ataupun tugas-tugas sederhana seperti meletakkan sepatu dan tas, mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, mandi dan budayakan mengantri dan hidup sehat.

Menurut Hidayati (2016: 156) mengatakan disiplin sebagai sikap ketaatan dan kepatuhan terhadap peraturan dan norma yang berlaku di kehidupan sehari-hari. Disiplin merupakan kunci keberhasilan dalam aktivitas peserta didik.

Kegiatan disiplin mengandung makna menghargai waktu untuk seluruh aktivitas yang dilakukan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kedisiplinan merupakan perilaku seseorang yang menghargai tata tertib, mematuhi peraturan tanpa ada dorongan dari orang lain, seseorang dapat dikatakan disiplin apabila mampu menghargai waktu serta dapat mengerjakan sesuatu dengan tepat.

b. Fungsi Kedisiplinan

Menurut Ernawati (2018: 6) kedisiplinan sebagai alat pendidikan yang dimaksud adalah suatu tindakan, perbuatan yang dengan sengaja diterapkan untuk kepentingan pendidikan disekolah, tindakan atau perbuatan tersebut dapat berupa perintah, nasehat, larangan, harapan, dan hukuman atau sanksi. Kedisiplinan sebagai alat pendidikan diterapkan dalam rangka proses pembentukan, pembinaan dan pengembangan sikap dan tingkah laku yang baik. Sikap dan tingkah laku yang baik tersebut dapat berupa rajin, berbudi pekerti luhur, patuh, hormat, tenggang rasa dan disiplin.

Disamping sebagai alat pendidikan, kedisiplinan juga berfungsi sebagai alat menyesuaikan diri dalam lingkungan yang ada. Dalam hal ini, kedisiplinan dapat mengarahkan seseorang untuk menyesuaikan diri terutama dalam menaati peraturan dan tata tertib yang berlaku dilingkungan sekolah itu.

Menurut Ernawati (2018: 6) fungsi kedisiplinan disekolah sebagai berikut:

1) Menata Kehidupan Bersama.

Manusia adalah makhluk unik yang memiliki ciri, sifat, kepribadian, latar belakang dan pola pikir yang berbeda-beda. Sebagai makhluk sosial,

selalu terkait dan berhubungan dengan orang lain dalam hubungan tersebut diperlukan norma, yang merupakan nilai peraturan yang berfungsi untuk mengatur kehidupan dan kegiatannya dapat berjalan lancar dan baik, jadi fungsi disiplin adalah mengatur tata kehidupan manusia, dalam kelompok tertentu atau masyarakat.

2) Membangun Kepribadian

Pertumbuhan kepribadian seseorang biasanya dipengaruhi oleh faktor lingkungan keluarga, lingkungan pergaulan, lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah. Disiplin yang diterapkan di masing-masing lingkungan tersebut memberi dampak bagi pertumbuhan kepribadian yang baik. Lingkungan yang disiplin baik, sangat berpengaruh terhadap kepribadian seseorang.

3) Pemaksaan

Disiplin dapat terjadi karena dorongan kesadaran diri. Disiplin dengan motif kesadaran diri ini lebih baik dan kuat. Disiplin dapat pula terjadi karena adanya pemaksaan dan tekanan dari luar. Dikatakan terpaksa karena melakukannya bukan berdasarkan kesadaran diri, melainkan karena rasa takut dan ancaman sanksi disiplin. Disiplin berfungsi sebagai pemaksaan kepada seseorang untuk mengikuti peraturan-peraturan yang berlaku dilingkungan itu.

4) Hukuman

Tata tertib sekolah biasanya berisi hal-hal positif yang harus dilakukan oleh siswa. Sisi lainnya berisi sanksi/hukuman bagi yang melanggar tata tertib tersebut. Ancaman sanksi/hukuman sangat penting karena dapat memberi dorongan dan kekuatan bagi siswa untuk mentaati dan mematuhi. Tanpa adanya sanksi/hukuman, dorongan ketaatan dan keputusan dapat diperlemah.

5) Melatih Kepribadian

Sikap perilaku dan pola kehidupan yang baik dan berdisiplin tidak terbentuk dalam waktu singkat. Melalui suatu proses yang membutuhkan waktu panjang. Salah satu proses untuk membentuk kepribadian tersebut dilakukan melalui latihan.

Kesimpulannya kedisiplinan sebagai alat pendidikan diterapkan dalam rangka proses pembentukan, pembinaan dan pengembangan sikap dan tingkah laku yang baik. Sikap dan tingkah laku yang baik tersebut dapat berupa rajin, berbudi pekerti luhur, patuh, hormat, tenggang rasa dan disiplin.

c. Macam-macam Kedisiplinan

Menurut Dwiwarna (2021: 24) disiplin merupakan suatu kondisi yang terbentuk dari proses dan serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai ketaatan, ketertiban, dan kepatuhan. Dengan adanya kedisiplinan disekolah diharapkan mampu menciptakan lingkungan sekolah yang nyaman. berikut beberapa contoh disiplin yang ada disekolah:

- 1) Disiplin waktu seseorang bisa menggunakan waktu dengan baik dan membaginya. Waktu sangat berharga dan salah satu kunci sukses adalah penggunaan waktu dengan baik. Kita semua tahu bahwa hidup adalah persoalan menjalankan waktu yang kita miliki.
- 2) Disiplin ilmu adalah memenuhi semua syarat yang ditetapkan sebagai seorang ilmuwan, jika ilmuwan memiliki bidang keilmuan dan berprinsip membangun kebaikan dan manfaat bagi orang banyak.

- 3) Disiplin Pribadi adalah memberikan orientasi diri terhadap tujuan yang diinginkan melalui latihan dan pengembangan disiplin pribadi adalah kesediaan untuk disiplin.
- 4) Disiplin Sosial merupakan manifestasi dari adanya disiplin pribadi yang berkembang melalui komitmen pribadi dalam diri individu.
- 5) Disiplin Kebangsaan adalah kemampuan dan kemauan untuk mengatur diri sendiri untuk menaati segala peraturan yang ditetapkan oleh negara.

d. Unsur-unsur Kedisiplinan

Menurut Susanto (2018: 22) disiplin sebagai kebutuhan perkembangan dan sekaligus upaya mengembangkan anak untuk berperilaku sesuai dengan aturan dan norma yang ditetapkan oleh masyarakat. Unsur-unsur penting disiplin sebagai berikut:

1) Peraturan

Peraturan adalah pola yang ditetapkan untuk perilaku, terbentuk dari orang tua, guru atau teman bermain. Tujuannya adalah untuk menanamkan kedisiplinan dengan pedoman perilaku yang setuju dalam kelompok tersebut dan situasi tertentu. Peraturan mempunyai fungsi penting yaitu peraturan mempunyai nilai pendidikan dan peraturan membantu mengekang perilaku yang tidak diinginkan. Agar fungsi peraturan tersebut terpenuhi maka peraturan haruslah dimengerti, diingat dan diterima oleh anak. Anak kecil faktanya lebih membutuhkan peraturan lebih banyak sebab menjelang remaja anak dianggap telah belajar apa yang diharapkan dari kelompok mereka.

2) Penghargaan

Penghargaan tidak perlu berbentuk materi, tetapi dapat berupa kata pujian, senyuman atau tepuk tangan. Penghargaan digunakan guna menumbuhkan disiplin anak yaitu mempunyai nilai mendidik, sebagai motivasi dan memperkuat perilaku yang disetujui secara sosial. Jenis penghargaan yang dapat diberikan kepada anak, yaitu sosial, hadiah dan perilaku yang istimewa.

3) Hukuman

Hukuman merupakan timbal balik yang diberikan kepada seseorang karena suatu kesalahan, perlawanan atau pelanggaran sebagai ganjaran atau pembalasan. Tujuan jangka pendek dan memberikan hukuman adalah untuk menghentikan tingkah laku yang salah. Tujuan jangka panjangnya adalah untuk mengajar dan mendorong anak untuk menghentikan sendiri tingkah laku mereka yang salah. Hukuman merupakan salah satu unsur kedisiplinan yang dapat digunakan untuk membuat anak berperilaku sesuai dengan standar yang ditetapkan kelompok sesuai mereka.

4) Konsistensi

Ciri yang harus ada dalam aspek disiplin adalah konsisten dan stabilitas. Konsisten terdapat dalam peraturan yang digunakan sebagai pedoman, serta hukuman dan penghargaan. Konsistensi mempunyai peranan penting nilai mendidik yang besar, nilai motivasi yang kuat, serta mempertinggi penghargaan terhadap peraturan dan orang yang berkuasa.

Kesimpulannya bahwa peraturan digunakan sebagai pedoman atas perilaku, hukuman dan penghargaan merupakan akibat timbal balik dari perbuatan yang dilakukan, serta konsistensi sebagai motivasi anak untuk berperilaku disiplin.

e. Tujuan Kedisiplinan

Menurut Rachmawati (2015: 41) menjelaskan bahwa tujuan disiplin sekolah yaitu sebagai berikut :

- 1) Memberikan dukungan agar tidak terjadi penyimpangan pada peserta didik.
- 2) Mendorong siswa agar melakukan hal-hal yang baik dan benar serta tidak melanggar aturan atau norma yang sudah berlaku dan sudah ditetapkan.
- 3) Membantu siswa untuk memahami serta menyesuaikan diri di lingkungan sekolah serta menjauhi hal-hal yang dilarang oleh sekolah.
- 4) Siswa diajarkan untuk hidup dengan pembiasaan dan kebiasaan yang baik serta bermanfaat bagi dirinya sendiri serta lingkungan sekitarnya.

Tujuan disiplin adalah untuk mendisiplinkan anak agar bertingkah laku sesuai dengan aturan yang berlaku dan diharapkan dapat diterapkan di lingkungan masyarakat.

f. Contoh-contoh Kegiatan Kedisiplinan Di Sekolah

Menurut Dwiwarna (2021: 75) disiplin merupakan suatu kondisi yang terbentuk dari proses dan serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai ketaatan, ketertiban, dan kepatuhan. Dengan adanya kedisiplinan di sekolah diharapkan mampu menciptakan lingkungan sekolah yang nyaman. Berikut beberapa contoh disiplin yang ada di sekolah :

- 1) Disiplin waktu, waktu itu sangatlah berharga sehingga harus digunakan sebaik mungkin. Waktu yang sudah terlewatkan tidak akan bisa dikembalikan lagi. Disiplin waktu apabila datang ke sekolah atau masuk kelas tepat pada waktunya (tidak terlambat), tidak pernah terlambat dalam mengumpulkan tugas.

- 2) Disiplin Belajar metode belajar yang baik akan membuat belajar menjadi suatu hal yang menyenangkan.
- 3) Disiplin Berpakaian saat sekolah anak-anak diharuskan untuk memakai seragam sekolah masing-masing dan memakai sepatu agar terlihat rapi.
- 4) Disiplin Dalam Bersikap rasa ketaatan dan kepatuhan terhadap nilai-nilai yang dipercaya dan menjadi tanggung jawab.
- 5) Mentaati Peraturan Sekolah.

2. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode

Metode sentra ini memiliki nama asli *Beyondcenters and Circle Time (BCCT)* tetapi di Indonesia dipopulerkan dengan istilah Selling (Sentra dan Lingkaran). Sentra dan lingkaran memiliki arti dan tujuan tersendiri dari kata terbagi menjadi dua sentra dan lingkaran. Sentra sendiri memiliki arti pusat yang diambil dari artian kata *centre*. Seluruh materi yang disalurkan berasal dari guru kepada anak melalui kegiatan yang sudah disusun, direncanakan, sistematis dan terarah sehingga anak dapat dengan mudah membangun kemampuan menganalisis dan juga mampu mengambil kesimpulan. Sentra memiliki kegiatan yang mengacu pada satu titik yaitu tujuannya untuk pembelajaran (Latif, dkk 2014: 121).

Menurut Sanjaya (2013:37) metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata atau praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jika strategi pembelajaran masih bersifat konseptual maka metode pembelajaran sudah bersifat praktis untuk diterapkan. Dalam proses belajar

mengajar, penggunaan metode belajar tidaklah sama untuk setiap mata pelajaran, metode mengajar harus sesuai dengan kondisi yang ada.

Menurut Sani (2019: 158) metode pembelajaran merupakan Langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sentra bermain peran merupakan tempat untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan pengertian mereka tentang dunia disekitarnya, kemampuan bahasa, keterampilan mengambil sudut pandang dan empati melalui bermain peran yang disesuaikan dengan tema. Sentra main peran dibagi menjadi dua yaitu sentra main peran besar dan sentra main peran kecil.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan suatu pembelajaran agar dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

b. Pengertian Metode Bermain Peran(*role playing*)

Anak-anak senantiasa tumbuh dan berkembang. Karena itu metode pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangannya. Dunia anak adalah dunia bermain. Pada dasarnya anak sekali belajar, namun harus dilakukan dengan cara-cara bermain yang menyenangkan. Bermain merupakan proses pembelajaran yang melibatkan pikiran, perspsi, konsep, kemahiran sosial dan fisik. Bermain mengandung aspek kegembiraan. Bermain Peran bisa diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. Metode bermain peran (*role playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan anak-anak dengan memerankannya sebagai tokoh. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukkan dan bukan pada kemampuan pemain dalam

melakukan permainan peran mengasah kreativitas, meningkatkan kemampuan berbahasa, sehingga memperkuat kemampuan sosial.

Bermain peran (*role palying*) merupakan sebuah permainan dimana para pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditetapkan dan ditentukan, asalkan tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan(Hapsari, 2016:237).

Menurut Hamdani (2011: 87) pembelajaran *role palying* yakni suatu metode menguasai suatu materi-materi pelajaran dengan mengembangkan imajinasi dan penghayatan peserta didik.

Berdasarkan beberapa pengertian metode bermain peran (*role playing*) dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat menimbulkan pengalaman belajar, seperti kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran, anak mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antara manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, anak dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan strategi pemecahan masalah. Bermain peran (*role plating*) metode pembelajaran yang didalamnya terdapat prilaku pura-pura (berakting) dari anak sesuai dengan peran yang telah ditentukan, dimana anak menirukan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa dengan tujuan mendramatisasikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia.

c. Macam-macam Bermain Peran(*role playing*)

Menurut Rahmat (2019: 27) ada dua jenis bermain peran, yaitu :

- 1) Bermain peran mikro, adalah alat anak memegang atau menggerak-gerakkan benda-benda berukuran kecil untuk menyusun adegan. Mereka belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain. Anak memainkan peran melalui tokoh yang diwakilkan oleh benda-benda berukuran kecil, contoh kandang-kandangan dengan binatang-binatang dan orang-orangan kecil. Sejumlah alat permainan edukatif simbolik yang biasa digunakan untuk bermain peran mikro diantaranya:
 - a. Rumah boneka: perabotan dan ruangan
 - b. Kereta api: rel, lokomotif dan gerbong-gerbongan
 - c. Bandara udara: pesawat dan mobil truk
 - d. Kebun binatang: boneka berbentuk binatang
 - e. Jalan kota: miniatur jalandan mobil
 - f. Panggung boneka
 - g. Boneka jari
- 2) Bermain peran makro, adalah mengembangkan daya pikir dan kemampuan imajinasi (daya cipta) sehingga anak dapat menuangkan pengalaman inderanya dalam bermain simbolik (bermain fantasi). Anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran besar yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peranperan, contoh memakai baju sesuai peran, menggunakan alat-alat yang biasa digunakan oleh tokoh yang diperankan. Sejumlah alat permainan edukatif yang digunakan anak untuk bermain peran makro adalah:

- a. Dokter, perawat dan guru
- b. Polisi dan tentara
- c. Pemadam kebakaran
- d. Petani
- e. Pedagang
- f. Kegiatan direstauran.

Dari definis diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis bermain peran sangat beraneka ragam, bisa menyeluruh dan memaksimalkan perkembangan anak. Karena dalam sentra bermain peran ini memang diperlukan sarana dan prasarana yang memadai sehingga anak bisa menggunakan alat permainan edukatif tersebut untuk membantu mereka memaksimalkan seluruh aspek perkembangan anak khususnya dalam sosial dan emosional anak.

d.Tujuan Metode Bermain Peran (*role playing*)

Metode bermain peran(*role playing*) dalam proses pembelajaran bertujuan agar siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial atau manusia. Metode pembelajaran bermain peran(*role playing*) memiliki tujuan memberikan pengalaman konkrit dari apa yang telah dipelajari, mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran, menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial, menumbuhkan minat dan motivasi belajar dan menyediakan sarana untuk beresksplorasi.

Bermain peran(*role playing*) dalam pendidikan anak usia dini merupakan untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah analisis, pemeranan dan situasi membawakan peran tertentu

sesuai dengan tema yang dipilih. Melalui metode bermain peran, anak-anak belajar memberikan kontribusi kerja sama yang baik terhadap temannya dalam perencanaan gabungan saat memilih tokoh pemain. Bermain peran dalam dunia anak bermain sangat luas. Anak tidak terpaku pada bentuk-bentuk peniruan karakter tokoh seseorang, tetapi dapat juga berupa simulasi peran benda tertentu, seperti kereta, pesawat, mobil, atau robot (Saefuddin, 2014: 122).

e. Manfaat Metode Bermain Peran(*role playing*)

Dampak positif serta nilai-nilai fungsi dan manfaat bermain peran meliputi mengembangkan tingkat intelegensi dan stabilitas emosional anak, mencegah terjadinya penyimpangan karakter, depresi dan gangguan kejiwaan lain yang disebabkan oleh mental, meletakkan dasar-dasar pendewasaan diri dengan benar, secara alami, bertahap dan berkelanjutan. Melalui bermain peran, anak-anak belajar berkonsentrasi, melatih imajinasi, mencoba ide baru, melatih perilaku orang-orang dewasa dan mengembangkan rasa kendali atas dunianya sendiri. Anak-anak mendapatkan kewaspadaan yang mengenai kecantikan, ritme dan struktur lingkungannya dan sambil tubuhnya mempelajari lebih banyak lagi mengenai cara berkomunikasi dengan pikirannya sendiri, perasaannya dan emosinya (Fitri Nilam Mawadah, 2018: 14)

f. Langkah-langkah Metode Bermain Peran(*role playing*)

Menurut Sani (2013: 171) Sebagai suatu metode pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi metode ini berusaha membantu anak-anak menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya melalui metode ini anak-anak diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok

sosial yang beranggotakan teman-teman kelas. Tahapan atau pijakan dalam pelaksanaan metode bermain peran :

1) Pijakan sebelum bermain peran (*role playing*)

Guru membacakan atau menceritakan dengan menggunakan buku yang berkaitan dengan tema yang akan dimainkan, hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran-peran apa yang akan dimainkan. Guru memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan dan peralatan bermain, mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main, guru menjelaskan rangkaian waktu main yang akan digunakan saat bermain, guru menentukan tempat untuk melakukan kegiatan bermain peran.

2) Pijakan Saat Bermain Peran (*role palying*)

Pada saat kegiatan hendak berlangsung, maka guru bertugas menetapkan peran yang akan dimainkan memilih tema dan memilih peran dalam pembelajaran, pada tahap ini anak-anak dan guru mendiskripsikan berbagai watak dan karakter apa yang mereka sukai, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian anak-anak diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.

3) Pijakan Pengalaman Setelah Bermain Peran (*role playing*)

Guru merangsang anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya, lalu menggunakan waktu membereskan peralatan bermain peran sebagai pengalaman belajar positif melalui pengelompokan, urutan dan waktu pengelolaan lingkungan main peran secara tepat.

g. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran(*role playing*)

Menurut Fitri Nilam Mawaddah (2018: 30) dalam setiap metode, selain memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan. Kelebihan metode bermain peran (*role playing*) melibatkan seluruh anak berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Anak juga dapat menggunakan bahasa dengan baik dan benar.

1) Kelebihan metode bermain peran(*role playing*):

- a) Menarik perhatian anak-anak karena masalah-masalah sosial yang berguna bagi mereka.
- b) Anak berperan seperti orang lain, sehingga anak dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain, saling pengertian, tenggang rasa dan toleransi.
- c) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan baik.
- d) Berfikir bertindak kreatif.
- e) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena anak dapat menghayatinya.
- f) Anak memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- g) Merangsang rasa semangat anak dalam minat belajar.
- h) Bermain peran bisa pula memupuk dan mengembangkan suatu rasa kebersamaan dan kerjasama antar peserta didik ketika memainkan sebuah peran.
- i) Anak bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- j) Dapat berkesan dengan kuat dan bertahan lama dalam ingatan anak.

- k) Sangat menarik bagi anak, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 2) Kekurangan metode bermain peran (*role playing*):
 - a) Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak.
 - b) Memerlukan kreativitas dan kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun anak, dan ini tidak semua guru memilikinya.
 - c) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.
 - d) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton.
 - e) Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Nilam Mawaddah (2018) skripsi yang berjudul Upaya Meningkatkan Disiplin Anak Dengan Metode Role Palying Di Paud Fitri Medan Belawan (Studi Pada Taman Kanak-Kanak Paud Fitri Bagan Deli Belawan Tahun 2017 / 2018). Penelitian dilatar belakangi karena menurut peneliti salah satu metode yang disenangi dan lebih efektif di kembangkan adalah metode bermain peran karena dengan bermain peran banyak karakter yang muncul yang anak-anak kembangkan dalam memerankan karakter tokoh yang ada dalam cerita tersebut dan banyak tata tertib atau aturan yang harus anak-anak taati. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode role playing dapat meningkatkan kedisiplinan anak PAUD

FITRI Medan Belawan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata dalam bentuk persen dari tahap pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Berdasarkan ketentuan dan keberhasilan minimal anak BSH maka dapat dirata-rata peningkatan keberhasilan pada anak yaitu pada prasiklus 42%, selanjutnya siklus I rata-rata adalah 55%, pada siklus II menjadi peningkatan dengan rata-rata 70%, selanjutnya pada siklus III rata-rata diperoleh anak adalah 84%, berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa penelitian yang telah dilakukan yaitu meningkatkan kemampuan kedisiplinan anak melalui metode bermain peran (*role playing*) meningkat.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Kusuma Ningrum (2018) skripsi yang berjudul Upaya Meningkatkan Perilaku Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Ular Tangga Bercerita (Penelitian Tindakan di PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur). Penelitian yang dilatarbelakangi di PAUD Kemuning Mandiri, Kalisari, Jakarta Timur terlihat bahwa masih terdapat beberapa anak yang kurang memiliki perilaku disiplin, seperti terdapat anak yang membuang sampah kecil secara sembarangan di kelas, terdapat anak yang terlambat masuk sekolah, anak masuk ketika guru sudah membuka kegiatan di kelas. Saat pembelajaran berlangsung, terdapat beberapa anak yang masih mengobrol dan tidak memperhatikan guru. Sedangkan guru hanya menegur saja tetapi kemudian anak mengobrol kembali dan tidak memperhatikan, beberapa anak juga terlihat masih bermain di luar kelas waktu istirahat telah usai, alat permainan yang telah digunakan anak saat bermain tidak langsung dikembalikan sehingga guru yang merapihkannya. Hal ini

dapat diketahui melalui pengamatan yang telah dilakukan pada anak berdasarkan hasil analisis data pada pra penelitian, didapat presentase sebesar 41%, sedangkan pada siklus I didapat presentase sebesar 64%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pemberian tindakan pada siklus I memberikan peningkatan pada indikator secara keseluruhan sebesar 23%. Peneliti dan kolaborator membuat kesepakatan dengan menentukan besarnya presentase kenaikan minimal sebesar 40%, karena peningkatan skor dari pra penelitian ke siklus I belum mencapai 40% maka dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II, presentase mencapai 82% dengan perolehan data tersebut terjadi peningkatan yang signifikan dari perilaku disiplin anak pada pra penelitian ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan data tersebut, maka penelitian ini dapat dikatakan berhasil karena pada siklus II terjadi peningkatan presentase sebesar lebih dari 40% sesuai dengan kesepakatan antara peneliti dan kolaborator. Data tersebut membuat hipotesis tindakan yang menyatakan permainan ular tangga bercerita dapat meningkatkan perilaku disiplin anak usia 5-6 tahun di PAUD Kemuning Mandiri dapat diterima.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Puji Lestari (2018) Efektifitas Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung. Penelitian yang dilatarbelakangi karena di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung, bermain peran dilakukan pada setiap tema kegiatan seperti pada semester pertama maupun semester kedua. Dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode

bermain peran menunjukkan perkembangan yang lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan metode bermain peran. Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan selama 30 hari di Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas metode bermain peran dalam mengembangkan keterampilan sosial anak di kelas B1 TK Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung dapat dikatakan sudah efektif. Namun pada penyampaian di lapangan langkah-langkah bermain peran di TK Assalam tersebut belum sesuai dengan teori yang ada. Yang dapat dilihat dari tingkat pencapaian keterampilan sosial anak yang meliputi : Bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi, memahami peraturan dan disiplin, mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat. Sudah terlaksana dengan baik dan dapat mengembangkan keterampilan sosial anak.

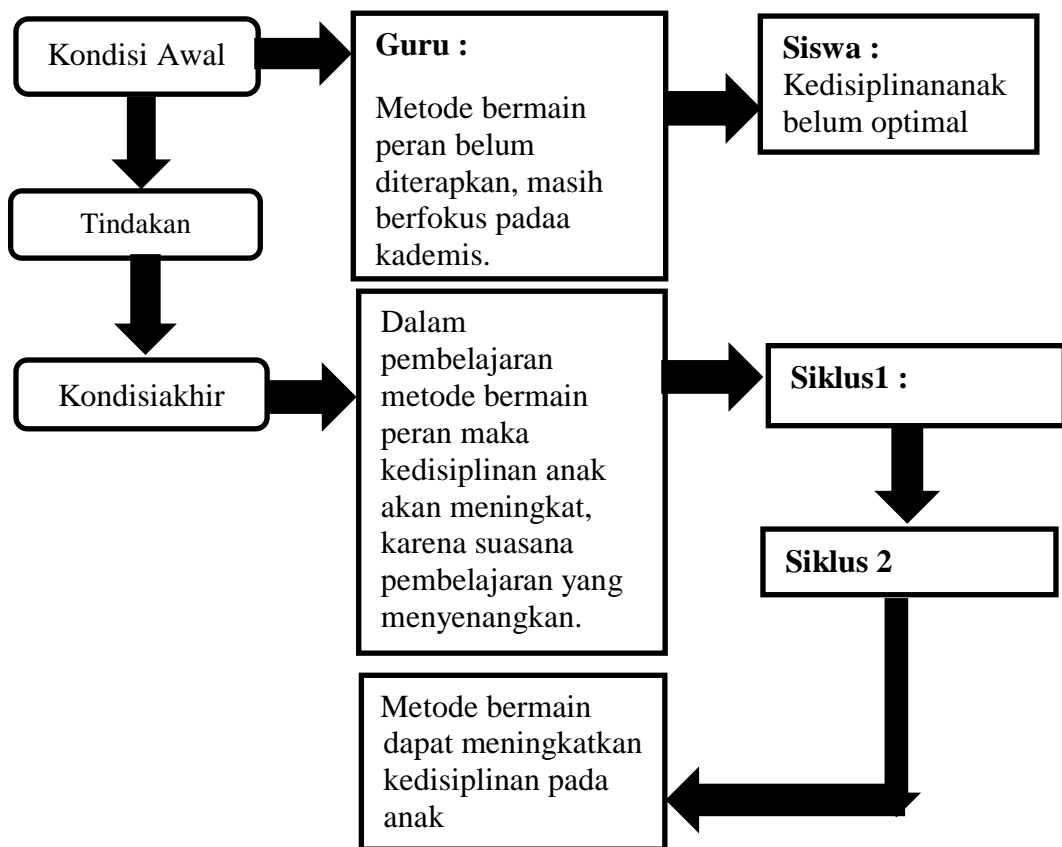
C. Kerangka Berfikir

Menurut Sugiyono (2019:95) merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Bermain sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Dengan bermain dapat meningkatkan keterampilan gerak anak-anak, bermain juga dapat menumbuhkan rasa sosial anak, bagaimana anak bergaul dengan teman sebaya. Dengan begitu anak menumbuhkan karakter, bagaimana berkata dengan sopan terhadap orang lain, mempunyai sikap disiplin. Kedisiplinan dapat diartikan sebagai cara seseorang dalam mentaati aturan yang ada, sehingga apa yang

diucapkan dan apa yang dilakukan selalu sama. Kedisiplinan merupakan salah satu sikap yang harus diterapkan untuk anak usia dini, agar anak tumbuh dengan sikap yang mandiri dan bertanggung jawab.

Melalui metode bermain peran banyak hal yang dapat ditingkatkan salah satunya kedisiplinan anak.



Gambar 2.1 KerangkaBerpikir

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Subjek, Lokasi, dan Waktu Penelitian

Pada bagian ini penulis akan mendeskripsikan tentang beberapa hal mengenai subjek penelitian, lokasi pelaksanaan penelitian, dan waktu penelitian.

1. Subjek Penelitian

Menurut Arikonto (2016: 26) subjek penelitian ialah memberi batasan subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang di permasalahan. Dalam sebuah penelitian, subjek penelitian mempunyai peran yang sangat strategis karena pada subjek penelitian, itulah data tentang variabel yang peneliti amati. Subjek penelitian ini diperlukan untuk memperoleh keterangan mengenai data dan informasi apa saja yang menjadi sasaran penelitian dalam bentuk perkataan maupun perbuatan yang sedang diamati. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik di PAUD LENTERA ILMU di Desa Sidorejo Kec. Pondok Kelapa Kab. Bengkulu Tengah anak kelas A yang berjumlah 19 anak yang terdiri dari 14 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Lebih rinci lihat tabel berikut :

Tabel 3.1 Subjek penelitian

| Kelompok Usia | Keterangan | | Total |
|----------------------|-------------------|-----------|--------------|
| | Lk | Pr | |
| 5-6 Tahun | 5 | 14 | 19 |

Sumber: Dokumentasi PAUD LENTERA ILMU tanggal 08 November 2022

2. Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di PAUD Lentera Ilmu yang beralamatkan di Desa Sidorejo Kecamatan Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah dikarenakan lokasi yang berdekatan dengan rumah sehingga mempermudah proses penelitian.

3. Waktu Penelitian

Waktu penelitian akan dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Waktu yang dibutuhkan selama 2 bulan sejak bulan Januari sampai dengan bulan Februari tahun 2023.

B. Kehadiran Peneliti

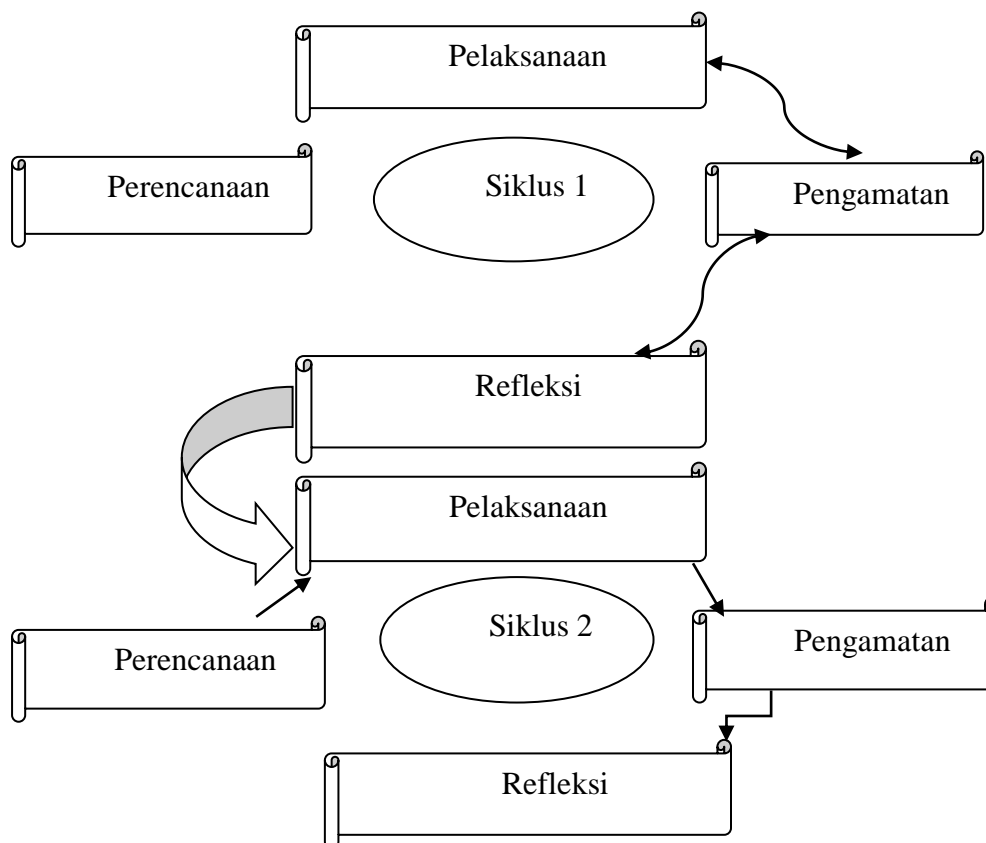
Kehadiran peneliti sangat diperlukan dalam setiap kegiatan di tempat penelitian karena peneliti berperan sebagai perencana, pelaksana tindakan, pengamat, reflector dan sebagai pelapor hasil penelitian. Sebagai subyek pemberi tindakan, peneliti bertindak sebagai pengajar atau guru model yang bertugas yang membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sekaligus menyampaikan bahan ajar selama proses pembelajaran, di samping itu peneliti juga mengumpulkan dan menganalisis data serta sebagai pelapor hasil penelitian.

Saat proses penelitian, peneliti terlibat dan turun tangan langsung. Peneliti berperan sebagai pelaksana tindakan pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini. Selama proses penelitian tentunya peneliti melakukan observasi pada peserta didik dan lingkungan sekitarnya. Hal ini diperlukan demi terkumpulnya data yang konkrit dan maksimal.

C. Tahap Penelitian

Menurut Masyhud (2014: 172) PTK merupakan suatu penelitian tindakan yang diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan

meningkatkan kualitas pembelajaran. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas dengan sasaran terakhir meningkatkan perkembangan sosial emosional. Pendekatan penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas model PTK John Elliot ini tampak lebih detail dan rinci. Adapun model John Elliot menyusun model PTK sebagai berikut :



Gambar 3.1 Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) John Elliot

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi dan menganalisis masalah, dalam rangka refleksi mengenal hal-hal tampak menimbulkan masalah yang perlu dipecahkan dalam meningkatkan kedisiplinan anak. Pada aspek ini yang dapat dijadikan fokus penelitian tindakan

adalah apakah jenis, bentuk dan evaluasi relevan dengan kompetensi yang diharapkan sebagai perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik. Setelah mengidentifikasi permasalahan maka dirumuskan hipotesis penelitian tindakan secara umum. Jika diterapkan metode bermain peran dalam pembelajaran maka dapat meningkatkan kedisiplinan anak kelas B di PAUD LENTERA ILMU Kabupaten Bengkulu Tengah. Dalam penerapan ini guru merencanakan kegiatan sebagai berikut:

- a. Membuat RPPM dan RPPH.
- b. Menyiapkan media yang diajarkan.
- c. Menyusun tahapan pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan apa yang telah direncanakan atau dipersiapkan.

3. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini dilakukan proses pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peneliti, observasi ini dilakukan peneliti dan teman sejawat.

4. Analisis Refleksi

Refleksi dilakukan berdasarkan analisis hasil observasi dan tes serta diskusi antara teman sejawat sehingga dapat diketahui apa yang telah dicapai pada siklus ini, dan selanjutnya dapat direkomendasikan pada penelitian berikutnya.

D. Indikator Penelitian

Indikator keberhasilan penelitian dalam meningkatkan kedisiplinan anak melalui metode bermain peran mengembangkan aspek perkembangan sosial emosional di PAUD Lentera Ilmu di Desa Sidorejo Kec. Pondok Kelapa Kab. Bengkulu Tengah. Indikator penelitian ini berhasil jika: 1) Anak terbiasa berangkat sekolah tepat pada waktunya, 2) Anak mengenakan seragam sekolah, 3) Anak terbiasa merapikan mainan setelah bermain, 4) Anak terbiasa mengantri dengan tertib pada saat berbaris masuk kelas dan mencuci tangan.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2011:148) merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian. Penelitian ini menggunakan alat bantu untuk mengumpulkan data menggunakan lembar observasi, lembar observasi yang berbentuk check list berisi tentang catatan hasil pelaksanaan kegiatan yang disesuaikan dengan indikator.

Adapun kisi-kisi instrumen yang akan dijadikan acuan dalam penyusunan instrumen penelitian seperti pada tabel berikut :

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Observasi Penelitian

| Aspek | Indikator Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun |
|---|---|
| Karakter Kedisiplinan anak 5-6 tahun | <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak terbiasa datang sekolah tepat pada waktunya. 2. Anak menggunakan seragam kesekolah 3. Anak terbiasa membereskan mainan setelah bermain. 4. Anak terbiasa mengantri dengan tertib pada saat masuk kelas dan mencuci tangan. |

Adaptasi dari penelitian Fitri Nilam Mawaddah (2018)

F. Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari tiga siklus tindakan dalam pembelajaran. Dalam setiap siklusnya terdiri dari empat elemen penting yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi/pengamatan, refleksi. Adapun model Penelitian Tindakan Kelas yang dimaksud menggambarkan adanya empat langkah dan pengulangannya. Prosedur siklus dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Siklus 1

a. Perencanaan

Dalam perencanaan ini guru merencanakan kegiatan sebagai berikut :

- 1) Membuat RPPM dan RPPH.
- 2) Guru menerangkan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan bersama anak.
- 3) Mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 4) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi.

b. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan pembelajaran guru mempersiapkan media yang akan digunakan dalam kegiatan didalam kelas, Guru melakukan perencanaan sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

Berbaris atau membuat lingkaran sebelum masuk kelas di halaman sekolah, bernyanyi dan bertepuk bersama-sama. Kemudian anak-anak masuk kedalam kelas, bersalaman dengan guru, mengucapkan salama berdo'a sebelum dilakukannya kegiatan belajar sambil bermain di dalam kelas, kemudian bernyanyi, gerak dan lagu, membaca surat-surat pendek, kemudian tanya jawab tentang tema pada kegiatan hari ini.

2) Kegiatan Inti

Sebelum melaksanakan kegiatan inti guru menjelaskan terlebih dahulu tema dan mencontohkan kegiatan tema tersebut, kemudian barulah anak mengikutinya atau mempraktekkan tentang tema pada hari itu setelah anak selesai menyelesaikannya guru akan menanyakan hasil dari kegiatan yang telah dilakukan tersebut sambil menilai menggunakan lembar penilain apakah anak sudah mencapai tahap perkembangan yang ingin dicapai.

3) Kegiatan Istirahat

Pada kegiatan ini anak dipersilahkan bermain setelah selesai mengerjakan tugasnya, di waktu bersamaan anak juga melakukan makan siang yaitu sebelum makan anak berbaris dengan tertib untuk antri mencuci tangan kemudian berdo'a sebelum makan dan setelah makan.

4) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup ini anak akan ditanya tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini, isi tema yang diberikan guru, memberikan informasi untuk kegiatan besok, dan sebelum pulang anak berdo'a terlebih dahulu, bernyanyi bersama-sama dan bersalaman kemudian anak-anak diperbolehkan pulang.

Peneliti pada tahap pelaksanaan ini akan melihat sejauh mana berkembangnya peningkatan aspek sosial emosional anak melalui metode bermain peran di kelompok usia anak 5-6tahun di PAUD Lentera Ilmu di Desa Sidorejo Kec. Pondok Kelapa Kab. Bengkulu Tengah.

c. Observasi/Pengamatan

Pada saat berlangsungnya proses kegiatan guru melakukan observasi/pengamatan dengan mengamati anak secara langsung dan menyeluruh, dalam kegiatan yang dilakukan anak, setelah melakukan observasi guru akan melaksanakan evaluasi untuk melihat perkembangan pencapaian anak.

d. Analisis Refleksi

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran maka diadakan refleksi guna melihat pencapaian perencanaan pada siklus satu. Pada tahap refleksi dilakukan evaluasi sekaligus analisis terhadap data yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran. Dengan mendiskusikan kelemahan dan kelebihan yang berlangsung selama proses pembelajaran antara peneliti dan guru.

Hal refleksi dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam merancang siklus selanjutnya. Sehingga, intinya refleksi merupakan kegiatan evaluasi, analisis, pemaknaan, penjelasan, penyimpulan, dan identifikasi tindak lanjut dalam perencanaan siklus kedua. Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan.

2. Siklus II

Pada dasarnya tahap demi tahap pembelajaran pada siklus ke II sama seperti pada siklus pertama, hanya saja dalam pelaksanaan siklus ke II ini akan diawali dengan perbaikan dari rekomendasi yang dihasilkan pada kegiatan refleksi pada siklus I. Pada akhir siklus, dilakukan refleksi oleh semua tim peneliti untuk mengkaji proses pembelajaran yang telah dilakukan guru dan mengkaji aktivitas anak selama pembelajaran berlangsung, sebagai acuan dalam membuat rencana tindakan pembelajaran baru pada siklus berikutnya.

a. Perencanaan

Dalam perencanaan ini guru merencanakan kegiatan sebagai berikut :

- 1) Membuat RPPM dan RPPH.
- 2) Guru menerangkan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan bersama anak.
- 3) Mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran bermain peran.

- 4) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi. Menyiapkan lembar observasi yang memuat indikator penelitian aspek karakter kedisiplinan anak untuk melihat sejauh mana kemampuan yang dimiliki oleh anak kelompok B.

b. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan pembelajaran guru mempersiapkan media yang akan digunakan dalam kegiatan didalam kelas, Guru melakukan perencanaan sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

Berbaris atau membuat lingkaran sebelum masuk kelas di halaman sekolah, bernyanyi dan bertepuk bersama-sama. Kemudian anak-anak masuk kedalam kelas, bersalaman dengan guru, mengucapkan salama berdo'a sebelum dilakukannya kegiatan belajar sambil bermain di dalam kelas, kemudian bernyanyi, gerak dan lagu, membaca surat-surat pendek, kemudian tanya jawab tentang tema pada kegiatan hari ini.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru mengucapkan salam.
- b) Guru mengajak anak berdo'a sebelum memulai kegiatan.
- c) Guru menanyakan kabar anak.
- d) Guru melakukan presensi kepada anak.
- e) Guru menjelaskan kepada anak tentang cara pada saat bermain peran.
- f) Guru mengajak anak untuk bermain peran di dalam ruangan.
- g) Anak-anak melakukan kegiatan bermain peran dan saling berinteraksi.

3) Kegiatan Istirahat

Pada kegiatan ini anak dipersilahkan bermain setelah selesai mengerjakan tugasnya, di waktu bersamaan anak juga melakukan makan siang yaitu sebelum makan anak berbaris dengan tertib untuk antri mencuci tangan kemudian berdo'a sebelum makan dan setelah makan.

4) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup ini anak akan ditanya tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini, isi tema yang diberikan guru, memberikan informasi untuk kegiatan besok, dan sebelum pulang anak berdo'a terlebih dahulu, bernyanyi bersama-sama dan bersalaman kemudian anak-anak diperbolehkan pulang.

Peneliti pada tahap pelaksanaan ini akan melihat sejauh mana berkembangnya peningkatan aspek sosial emosional anak melalui metode bermain peran di kelompok usia anak 5-6 tahun di PAUD Lentera Ilmu di Desa Sidorejo Kec. Pondok Kelapa Kab. Bengkulu Tengah.

c. Observasi/Pengamatan

Pada saat berlangsungnya proses kegiatan guru melakukan observasi/pengamatan dengan mengamati anak secara langsung dan menyeluruh, dalam kegiatan yang dilakukan anak, setelah melakukan observasi guru akan melaksanakan evaluasi untuk melihat perkembangan pencapaian anak.

d. Analisa Refleksi

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran maka diadakan refleksi guna melihat pencapaian perencanaan pada siklus II. Pada tahap refleksi dilakukan evaluasi sekaligus analisis terhadap data yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran. Dengan mendiskusikan kelemahan

dan kelebihan yang berlangsung selama proses pembelajaran bermain peran antara peneliti dan guru.

Pada siklus ke II dilakukan refleksi dan pelaksanaan siklus I yang dirasa masih kurang. Dari kekuatan dan kelemahan siklus II ini nanti dapat digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki pembelajaran pada saat berikutnya jika ditemukan.

G. Data dan Sumber Data

1. Data

Data merupakan sekumpulan informasi atau juga keterangan-keterangan dari suatu hal yang diperoleh dengan melalui pengamatan atau juga pencarian ke sumber-sumber tertentu. Datayang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

a. Data Kualitatif

Yaitu data yang diperoleh dari hasil observasi terhadap aktivitas belajar anak dan kinerja guru selama proses belajar mengajar berlangsung dibantu oleh rekan sejawat dengan mengisi lembar observasi.

b. Data Kuantitatif

Yaitu data yang di peroleh dari hasil tes setiap akhir siklus berupa lembar kerja anak yang dianalisis.

2. Sumber Data

a. Data Primer

Menurut Sugiyono (2016: 225) data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data primer didapatkan melalui kegiatan wawancara dengan subjek penelitian dan dengan observasi atau pengamatan langsung dilapangan.

b. Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2016: 225) data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau lewat dokumen. Sumber data sekunder merupakan sumber data pelengkap yang berfungsi melengkapi data yang diperlukan data primer.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data memiliki peranan penting, hal tersebut disebabkan karena pemerolehan data dalam sebuah penelitian akan dijadikan sebagai bahan dan bukti untuk dijadikan sebagai pegangan dalam melakukan penelitian. Jenis metode pengumpulan data terdiri dari tes, angket atau kuesioner, interview, observasi, skala bertingkat, dan dokumentasi (Arikunto, 2017: 150). Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut ini:

1. Observasi

Observasi digunakan pada penelitian ini dengan cara mengamati perkembangan kemampuan karakter kejujuran anak yang sesuai pada indikator penilaian. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan instrument lembar observasi yang telah disiapkan. Lembar observasi aktifitas anak terlampir.

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendukung kelengkapan data dari hasil observasi, peneliti melakukan studi dokumentasi dari arsip, catatan, foto kegiatan, struktur lembaga, visi-misi, data guru dan data peserta didik dan data sarana prasarana yang dapat digunakann untuk membantu menjelaskan kondisi-kondisi yang akan digambarkan oleh peneliti, dokumentasi ini dapat digunakan untuk mengumpulkan tanda bukti dalam mengobservasi data.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif-kuantitaitaif. Menurut Sugiyono (2017:335)analisa data adalah suatu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari awal wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, dijabarkan ke unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan. Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses yang dinyatakan dalam sebuah predikat, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil dengan menggunakan presentase.

Analisis kualitatif dalam penelitian ini dinyatakan dalam sebuah predikat yang menunjuk pada pernyataan keadaan dan ukuran kualitas sehingga hasil penelinaian berupa bilangan kemudian diubah menjadi sebuah predikat. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan predikat BB(Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik) yang kemudian dideskripsikan analisis dilakukan pada setiap siklus.

Analisis dilakukan pada setiap siklus menggunakan rumus Ngalim Purwanto (2020: 102) sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} X 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai Persen yang dicari

R = Skor Mentah yang Diperoleh Siswa

SM = Skor Maksimum Ideal dari Tes yang Bersangkutan

100 = Bilangan Tetap

Dari hasil perhitungan yang telah diperoleh selanjutnya dianalisis dan di sesuaikan ke dalam 4 kriteria dengan berpedoman sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian

| Kriteria | Rentang Nilai |
|------------------------------------|----------------------|
| 1. Belum Berkembang (BB) | 0% - 25% |
| 2. Mulai Berkembang (MB) | 26% - 50% |
| 3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 51% - 75% |
| 4. Berkembang Sangat Baik (BSB) | 76% – 100% |

Sumber: Acep Yoni dalam Yuliani (2016: 33)

J. Kriteria Keberhasilan Penelitian

Berdasarkan dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini dinyatakan berhasil apabila terdapat perubahan atau peningkatan terhadap hasil belajar yang diperoleh oleh anak setelah diberikan tindakan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila pemahaman anak menunjukkan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan rentang nilai mencapai 76%-100% (Yoni, 2012:174-176).

Kriteria tuntas dan spek indikator yang diharapkan belum dicapai oleh anak menyatakan bahwa data diinterpretasikan kedalam 4 tingkatan yaitu :

1. Kriteria tidak baik (Belum Berkembang/BB), apabila nilai yang diperoleh anak antara 0%-25%

2. Kriteria kurang baik (Mulai Berkembang/MB), apabila nilai yang diperoleh anak antara 26% - 50%.
3. Kriteria Cukup (Berkembang Sesuai Harapan/BSH), apabila nilai yang diperoleh anak antara 51%-75%.
4. Kriteria baik (Berkembang Sangat Baik/BSB), apabila nilai yang diperoleh anak antara 76% - 100%.