

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Perencanaan Menumbuhkan Kemandirian Belajar Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran

##### 1. Kemandirian Belajar Anak

Kemandirian belajar anak diberlakukan supaya anak mempunyai tanggung jawab untuk mengatur dan mendisiplinkan dirinya dan mengembangkan kemampuan belajar atas kemauan sendiri.<sup>21</sup> Belajar mandiri adalah belajar yang bebas menentukan arah, rencana, sumber dan keputusan untuk mencapai tujuan akademik bukan bebas dari aturan-aturan keagamaan, aturan-aturan Negara, aturan-aturan adat atau masyarakat.<sup>22</sup> Belajar mandiri adalah belajar yang dilakukan oleh siswa secara bebas menentukan tujuan belajarnya, arah belajarnya, merencanakan proses belajarnya, strategi belajarnya, menggunakan sumber-sumber belajar yang dipilihnya, membuat keputusan akademik dan melakukan kegiatan-kegiatan untuk tercapainya tujuan belajarnya.

Belajar Mandiri memandang siswa sebagai para manajer dan pemilik tanggung jawab dari proses pelajaran mereka sendiri. Belajar Mandiri mengintegrasikan *self-management* (manajemen konteks, menentukan setting, sumber daya, dan tindakan) dengan *self-monitoring*

---

<sup>21</sup>Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012), hal. 354

<sup>22</sup>Martinis Yamin, *Paradigma Pendidikan Konstruktivistik*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), hal. 204

(siswa memonitor, mengevaluasi dan mengatur strategi belajarnya). Di dalam belajar mandiri, kendali secara berangsur-angsur bergeser dari para guru ke siswa. Siswa mempunyai banyak kebebasan untuk memutuskan pelajaran apa dan tujuan apa yang hendak dicapai dan bermanfaat baginya.<sup>23</sup>

Pembelajaran mandiri dapat memberikan kebebasan kepada siswa untuk menemukan bagaimana kehidupan akademik sesuai dengan kehidupan mereka sehari-hari. Proses penemuan ini butuh waktu, tetapi hasilnya sebanding waktu yang dihabiskan. Menyusuri jalan yang berujung pada penemuan ini akan mendorong anak-anak untuk tumbuh berkembang. Langkah yang mereka ambil inilah, proses yang mereka jalani adalah penemuan itu sendiri”.<sup>24</sup> Belajar Mandiri mengembangkan pengetahuan yang lebih spesifik seperti halnya kemampuan untuk mentransfer pengetahuan konseptual ke situasi baru. Upaya untuk menghilangkan pemisah antara pengetahuan di sekolah dengan permasalahan hidup sehari-hari di dunia nyata.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar mandiri dapat diartikan sebagai usaha individu untuk melakukan kegiatan belajar secara sendirian maupun dengan bantuan orang lain berdasarkan motivasinya sendiri untuk menguasai suatu materi dan atau

---

<sup>23</sup>Mohammad Ali dan Mohammah Asrori, *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara. 2012), hal. 109

<sup>24</sup>Bobbi Deporter, *Contextual Teaching and Learning*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2003), 151

kompetensi tertentu sehingga dapat digunakannya untuk memecahkan masalah yang dijumpainya di dunia nyata.

Menurut Mudjiman belajar mandiri memiliki tiga tahap pelaksanaan, yaitu:<sup>25</sup>

- a. Tahap pengembangan motivasi, keterampilan yang perlu dikuasai adalah keterampilan menumbuhkan *self-motivation*. Untuk dapat menumbuhkan *self motivation* diperlukan beberapa keterampilan seperti: (1) kemampuan mengetahui detail dari kegiatan; (2) kemampuan menganalisis dan menyimpulkan bahwa kegiatan sesuai dengan kebutuhan dan terjangkau; (3) kemampuan menikmati pengalaman belajar; (4) kemampuan melakukan penilaian secara obyektif.
- b. Tahap pembelajaran, keterampilan yang perlu dikuasai adalah keterampilan dasar, yang meliputi: (1) keterampilan merumuskan masalah; (2) keterampilan menetapkan tujuan belajar; (3) keterampilan menetapkan strategi; (4) keterampilan menetapkan jenis informasi yang diperlukan; (5) keterampilan mengidentifikasi sumber informasi; (6) keterampilan mencari informasi; (7) keterampilan menganalisis informasi; (8) keterampilan merumuskan hasil analisisnya; (9) keterampilan mengkomunikasikan hasil belajarnya; (10) kemampuan menilai pada akhir kegiatan belajar.

---

<sup>25</sup> Haris Mudjiman, *Belajar Mandiri*, (Surakarta: LPP dan UPT Penerbitan dan Percetakan UNS Press Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2005), 120

- c. Tahap refleksi, keterampilan yang diperlukan antara lain: (1) kemampuan menentukan kebenaran dan kesalahan; (2) kemampuan menerima kesalahan sebagai sesuatu yang wajar; (3) menggunakan kesalahan untuk perbaikan; (4) kemampuan menerima keberhasilan bukan untuk kebanggaan namun sebagai kenyataan untuk dipahami untuk ditingkatkan pada proses berikutnya.

Seluruh keterampilan di atas harus ditumbuhkan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan melakukan berbagai strategi pembelajaran yang memungkinkan untuk berkembangnya seluruh keterampilan di atas.

## 2. Bermain Peran

Bermain peran atau *role playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang muncul pada masa mendatang.<sup>26</sup> *Role playing* adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. *Role playing* sering sekali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain.

Tahapan proses pembelajaran metode bermain peran sebagai berikut.<sup>27</sup>

1. Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik
2. Menyusun tahap-tahap peran.

---

<sup>26</sup> Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012), hal. 101

<sup>27</sup> *Ibid.*, hal 48-51.

3. Menyiapkan pengamat.
  4. Tahap pemeranan.
  5. Diskusi dan evaluasi pembelajaran.
  6. Pemeranan ulang.
  7. Diskusi dan evaluasi tahap dua.
  8. Membagi pengalaman dan pengalaman dan pengambilan kesimpulan.
3. Perencanaan menumbuhkan kemandirian belajar anak usia dini melalui metode bermain peran

Perencanaan atau yang biasa disebut dengan *Planning* merupakan suatu proses dasar atau tahap awal dari suatu kegiatan yang pasti akan ada tujuan yang hendak dicapai. Perencanaan dapat diartikan menentukan sebelumnya apa yang harus dilakukan dan bagaimana cara melakukan.<sup>28</sup>

Langkah awal dalam sebuah proses pembelajaran adalah melakukan proses perencanaan. Perencanaan sebagai tindakan menetapkan terlebih dahulu apa yang akan di kerjakan, bagaimana mengerjakannya, apa yang harus dikerjakan dan siapa yang akan mengerjakan.<sup>29</sup> Jika dilihat dari sudut pandang Islam, perencanaan adalah suatu yang sangat diperlukan karena dalam Islam sendiri diajarkan agar selalu berencana. Itu yang menjadikan perencanaan menjadi hal yang perlu dilakukan untuk menentukan sesuatu agar tercapainya suatu tujuan.

---

<sup>28</sup> George R Terry, Alih Bahasa Winardi. *Asas-Asas Manajemen*, (Bandung : Alumni, 2012), 163.

<sup>29</sup> Nanang Fatah, *Landasan Manajemen Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001), 49.

Merencanakan pada dasarnya menentukan kegiatan yang hendak dilakukan pada masa depan. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengatur berbagai sumber daya agar hasil yang dicapai sesuai dengan yang diharapkan. Sebelum pembelajaran dimulai guru terlebih dahulu membuat rencana program pembelajaran harian (RPPH). Saat membuat RPPH, hal utama yang harus dipersiapkan oleh guru adalah indikator, tema, tujuan dan materi pembelajaran, media, metode dan strategi pembelajaran, serta kegiatan main apa yang akan diberikan kepada anak.

Perencanaan pembelajaran dalam menumbuhkan kemandirian belajar anak usia dini melalui metode bermain peran dilakukan:

- a. Guru melakukan perumusan perencanaan pembelajaran dalam jaringan dengan menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Darurat Covid-19. Dengan tetap mengacu Pada Standat Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA), Program Semester, dan Program Mingguan. RPPH disusun lebih sederhana dengan isi kegiatan pembiasaan dan kegiatan inti. Guru langsung menyiapkan jadwal harian yang nantinya digunakan sebagai bahan kegiatan pembelajaran darurat Covid-19.
- b. Pemberitahuan panduan kegiatan dalam jaringan kepada orang tua. Pemberitahuan mengenai selama libur sekolah karena pandemi Covid-19 kegiatan belajar anak akan dilaksanakan melalui jaringan *online* yaitu *whatsApp group*. Informasi dari sekolah secara resmi akan disampaikan

lewat *whatsApp group*. Baik melalui video, foto dan *voicenote* atau pesan suara.

- c. Mengunduh aplikasi WA sebagai media komunikasi, semua orang tua mengunduh aplikasi WA di hp android masing-masing. Yang sebelumnya orang tua belum memiliki hp Android dan belum memiliki aplikasi WhatsApp.
- d. Disepakati semua orang tua masuk group WA yang sudah dibuat dan mengikuti seluruh kegiatan yang di *share* sesuai jadwal kegiatan dengan ikon grup. Persiapan pembelajaran dalam jaringan (*daring*) disesuaikan dengan kondisi dan situasi para orang tua. Pengetahuan orang tua yang masih sangat terbatas tentang dunia informasi dan teknologi, membuat sekolah harus mencari solusi terbaik. Dengan menggunakan aplikasi *WhatsApp* semua orang tua mampu menggunakannya.

Selain itu langkah-langkah yang harus dilakukan guru untuk menyiapkan situasi bermain peran dalam proses pembelajaran di kelas.

- a. Persiapan dan instruksi

- 1) Guru memiliki situasi bermain peran

Masalah yang telah terpilih harus dijadikan kegiatan bermain peran, yang ditekankan lebih daripada jenis peran yang akan dimainkan, permasalahan dan situasi, serta pentingnya peran yang diberikan kepada siswa. Kejelasan suasana, deskripsi peristiwa, peran tokoh dan posisi yang diambil untuk dimainkan perannya, harus dipersiapkan secara matang.

- 2) Sebelum pelaksanaan kegiatan *role playing*, siswa di-*briefing* atau dilatih sesuai dengan perannya masing-masing.
  - 3) Guru menginstruksikan kepada siswa sesuai dengan perannya untuk memainkan peran sesuai dengan naskah yang dipersiapkan sebelumnya.
  - 4) Guru memberitahukan peran yang akan dimainkan oleh masing-masing siswa serta menyampaikannya kepada penonton.
- b. Tindakan Dramatik dan Diskusi
- 1) Pemain peran terus berperan sebagaimana peran yang diberikan kepadanya, sedangkan teman-temannya yang menonton memeran perannya sebagaimana yang ditugaskan di awal, yaitu sebagai observer.
  - 2) Permainan peran dihentikan pada titik terpenting yang dapat diambil hikmahnya oleh penonton dan pemain, sehingga lebih memahami materi yang dipelajari.
  - 3) Seluruh siswa berpartisipasi untuk diskusi terkait suasana permainan peran. Diskusi dilakukan dengan bimbingan guru untuk menumbuhkan pengalaman yang nyata pada siswa dengan tujuan peran yang dimainkan siswa dapat mewarnai perilaku siswa dalam kehidupan sehari-harinya, sehingga menjadi siswa yang lebih baik.
- c. Evaluasi Bermain Peran
- 1) Guru memberikan penilaian yang efektif dan memberikan keputusan berhasilnya kegiatan permainan peran.



- 2) Guru menyiapkan laporan tertulis tentang pelaksanaan kegiatan *role playing*, sehingga jelas kelemahan dan kelebihan dari metode pembelajaran.<sup>30</sup>

## **B. Implementasi menumbuhkan kemandirian belajar anak usia dini melalui metode bermain peran**

Pelaksanaan menumbuhkan kemandirian belajar anak dilakukan supaya anak mempunyai tanggung jawab untuk mengatur dan mendisiplinkan dirinya dan mengembangkan kemampuan belajar atas kemauan sendiri.<sup>31</sup> Guru menerapkannya dengan melalui pembelajaran *role playing* yang merupakan suatu teknik agar siswa lebih menguasai materi pelajaran yang dilakukan dengan lebih mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa.<sup>32</sup> Perkembangan imajinasi dan penghayatan pada siswa dilakukan dengan bermain peran sebagai tokoh yang diperankan oleh siswa. Bermain peran yang banyak melibatkan siswa dan membuat siswa lebih senang untuk belajar dapat mendorong siswa: (1) berpartisipasi secara langsung dan menunjukkan kemampuannya, serta (2) melakukan permainan yang dapat menghadirkan pengalaman yang baik untuk siswa berinteraksi dengan teman-temannya.<sup>33</sup>

Pembelajaran *role playing* bertujuan untuk membantu siswa mengemukakan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Siswa dapat belajar menggunakan konsep peran,

---

<sup>30</sup> Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hal. 215

<sup>31</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012), hal.

<sup>32</sup> Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung : Pustaka Setia, 2011), hal. 87

<sup>33</sup> *Ibid.*, 88.

menyadari peran-perannya sebagai seorang siswa dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.<sup>34</sup>

Pelaksanannya pembelajaran *role playing* ini beberapa siswa memainkan peran atau tokoh seperti pada soal yang diberikan, kemudian siswa yang lain mengidentifikasi informasi yang diberikan dari soal tersebut seperti apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan. Setelah itu siswa mendiskusikan soal tersebut beserta penyelesaiannya, kemudian salah satu siswa menuliskan jawaban yang diperoleh di papan tulis dan dibahas bersama-sama. Dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan kemampuan pemahaman dapat dimiliki siswa. Karena dengan metode bermain peran dapat mengarahkan siswa lebih merasakan secara langsung berproses nyata seperti dalam kehidupan sehari-hari misalnya banyaknya macam-macam kebutuhan, berbagai cara pemenuhan kebutuhan, berbagai kegiatan ekonomi dan lain-lain. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator. Keberhasilan model pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran (*enactment*) yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Di samping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (*real life situation*).

Pembelajaran *role playing* merupakan aktivitas pembelajaran yang sudah direncanakan dan dirancang untuk tercapainya tujuan yang sesuai dengan harapan.<sup>35</sup> Lebih lanjut dinyatakan bahwa *role playing* berdasarkan

---

<sup>34</sup> Hamzah. *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung : Pustaka Setia, 2011), hal. 26

<sup>35</sup> Zaini. *Strategi Pembelajaran Aktif*. (Yogyakarta: Pustaka Insan, 2008), 98

pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari, yaitu sebagai berikut.

1. Mengambil peran (*role taking*), yaitu siswa diharuskan untuk berperan sesuai dengan tokoh dalam peran yang diambil.
2. Membuat peran (*role making*), yaitu siswa harus mampu memerankan tokoh yang dipilihnya sesuai dengan yang direncanakan secara maksimal.
3. Tawar menawar (*role negotiation*), yaitu siswa dapat memerankan peran dan berinteraksi dengan sesama peran yang lain sehingga terjadi interaksi sosial.

Pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing*, siswa dipersiapkan untuk berperan sesuai dengan peran yang diberikan oleh guru, kemudian siswa-siswa lainnya mengidentifikasi informasi yang diberikan dari peran tersebut seperti apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan. Setelah itu, siswa mendiskusikan suatu peran tersebut beserta penyelesaiannya, kemudian salah satu siswa menuliskan jawaban yang diperoleh di papan tulis dan dibahas bersama-sama. Melalui penggunaan metode *role playing* diharapkan siswa mempunyai pemahaman sesuai dengan yang ditargetkan oleh guru sehingga dapat menumbuhkan kemandirian belajar anak usia dini.

### **C. Faktor pendukung dan penghambat menumbuhkan kemandirian belajar anak usia dini melalui metode bermain peran**

1. Faktor pendukung menumbuhkan kemandirian belajar anak usia dini melalui metode bermain peran

Faktor pendukung dalam menumbuhkan kemandirian belajar melalui metode bermain peran yaitu:<sup>36</sup>

a. Guru yang memiliki kompetensi

Guru merupakan faktor terpenting dalam mendukung kemandirian dalam belajar siswa, karena keberhasilan dan keefektifan kegiatan mendidik atau mengajar pada hakekatnya adalah tergantung pada guru. Dalam hal ini kompetensi yang dimiliki guru yang ada dapat digunakan dalam membentuk atau meningkatkan kemandirian belajar siswa:

1) Kompetensi Bidang kognitif

Artinya adalah kemampuan intelektual seperti penguasaan mata pelajaran atau pengetahuan cara mengajar, pengetahuan mengenai cara belajar, pengetahuan tentang bimbingan penyuluhan, pengetahuan tentang administrasi kelas. Pengetahuan tentang cara penilaian hasil pelajaran dan pengetahuan lainnya.

2) Kompetensi Bidang Sikap

Artinya kesiapan dan kesediaan guru terhadap berbagai hal yang berkenaan dengan tugas dan profesinya, misalnya perencanaan senang terhadap mata pelajaran yang di binanya, sikap toleransi terhadap sesama teman seprofesi atau kemampuan yang keras.

3) Kompetensi bidang sikap

Kemampuan guru dalam mengajar, membimbing, menilai,

---

<sup>36</sup> Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta 2009), 292

menggunakan alat bantu dan ketrampilan menumbuhkan belajar siswa.

b. Tersedianya sarana dan prasarana

Kemandirian siswa akan terbentuk dengan baik jika ditunjang dengan sarana dan prasarana yang memadai, baik jumlah, keadaan maupun kelengkapannya. Sementara itu yang dimaksud dengan sarana prasarana guruan adalah semua fasilitas yang diberikan dalam proses belajar mengajar baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak agar pencapaian tujuan guruan dapat berjalan dengan lancar teratur, efektif dan efisien.

c. Adanya perhatian dan motivasi.

Perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Gage dan Berliener yang dikutip oleh Dimiyati dalam bukunya belajar dan pembelajaran bahwa “tanpa adanya perhatian tak mungkin ada belajar”.<sup>37</sup> Perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada siswa apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Di samping perhatian, motivasi, mempunyai peran penting dalam kegiatan belajar. “motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi tertentu, sehingga seseorang itu mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka bakat dan usaha meniadakan atau mengelakan perasaan tidak suka itu”.<sup>38</sup> Motivasi dikatakan sebagai salah satu faktor pendukung kemandirian belajar

---

<sup>37</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 97

<sup>38</sup> Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), 72

karena dapat menumbuhkan gairah, kemauan, rasa senang dan semangat untuk belajar. Motivasi juga sangat penting karena seseorang yang mempunyai intelegensi tinggi akan gagal tanpa adanya motivasi.

Selain itu faktor yang mendukung menumbuhkan kemandirian belajar anak melalui metode bermain peran yaitu pemberian dukungan berupa pujian dan reward merupakan sebuah strategi yang dianggap efektif bagi guru karena mengingat karakteristik anak tadi. Anak merasa didukung oleh kita akan merasa dihargai keberadaannya, dukungan ini dapat berupa verbal atau non verbal seperti pemberian reward berupa bintang atau apapun yang dapat menumbuhkan motivasi anak. Guru mempunyai strategi pembentukan kemandirian yang lain, agar anak tidak merasa terpaksa untuk melakukan suatu pembentukan seperti dengan metode bercerita, permainan dan lagu. Itu semua hal yang dapat menarik perhatian anak dan dianggap dapat membentuk kemandirian anak tanpa anak sadari.<sup>39</sup>

2. Faktor penghambat menumbuhkan kemandirian belajar anak usia dini melalui metode bermain peran
  - a. Adanya kelemahan dalam proses belajar mengajar

Kelemahan dalam proses belajar mengajar dapat dikatakan sebagai salah satu pihak kemandirian belajar siswa. Karena dalam proses dalam belajar mengajar terjadi perpautan antara interaksi secara

---

<sup>39</sup> Puspitasari, Pengaruh Pemberian Hadiah (Reward) terhadap Kemandirian Belajar Anak di TK Tunas Muda Karas Kabupaten Magetan Tahun Ajaran 2015/2016. ISBN: 978-979-3456-52-2. doi: <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pip/article/view/7503/5360>.

langsung antara dua belah pihak terdidik dalam hal ini kelemahan dalam proses belajar mengajar antara lain adalah:

- 1) Segenap aktivitas belajar siswa (membaca, menulis, mengerjakan, berfikir, berpraktek, evaluasi dan lain-lain) tidak sepenuhnya tertuju pada tujuan siswa sendiri. Kebanyakan aktifitas belajar siswa telah tertup pada tujuan guru.
- 2) Dalam proses belajar mengajar, ternyata faktor faktor kebutuhan minat, tujuan, sikap, kemampuan, dan bakat dari masing- masing siswa belum mendapat pelayanan sebagaimana mestinya.
- 3) kegiatan belajar siswa lebih bersifat statis dan pasif, mereka lebih banyak menerima apa yang dikehendaki dan di berikan oleh guruguru. Selain pendapat tersebut kelemahan proses belajar mengajar adalah pembelajaran hanya menekankan aspek hafalan, ingatan, kemudian guru hanya menggunakan metode ceramah melulu, bentuk soal yang dibuat hanya pilihan ganda, serta suasana kelas yang pasif, yang mana siswa sekolah cuma untuk datang, duduk diam, dan mendengar.

c. Adanya kesulitan belajar pada siswa

Kemandirian belajar sebenarnya dapat diraih oleh setiap anak didik jika mereka dapat belajar secara wajar, terhindar dari berbagai macam ancaman, hambatan dan gangguan. Namun sayangnya di dunia ini tidak ada yang sempurna sehingga hambatan dan gangguan dalam belajar di

alami oleh anak tertentu, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam belajar.<sup>40</sup>

#### **D. Penelitian Terdahulu**

Penelitian yang dilakukan oleh Nur'aini, Skripsi, (2019) yang berjudul Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B di Raudhatul Athfal Ismaria Alqur'anniyah Rajabasa Bandar Lampung. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa guru memang sudah menerapkan langkah-langkah penggunaan metode bermain peran. Pertama, persiapan sebelum pembelajaran diantaranya menetapkan tujuan pembelajaran, menyiapkan playdough. Kedua, pada saat pembelajaran diantaranya guru membagi anak dalam beberapa kelompok kecil, memperkenalkan metode bermain peran, membagikan peran untuk setiap anak, dan anak diperkenankan membentuk benda-benda yang diinginkan. Hanya saja guru sering menerapkan anak untuk meniru peran dari yang sudah guru buat

Perbedaan terdahulu dengan penelitian ini adalah fokus pada perencanaan, implementasi, faktor pendukung dan penghambat strategi guru dalam mengembangkan kemandirian melalui metode bermain peran. Sedangkan penelitian terdahulu Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini. Persamaannya sama-sama meneliti tentang metode bermain peran.

---

<sup>40</sup> Fatimah Rizkyani, Vina Adriany, Ernawulan Syaodih, Kemandirian Anak Usia Dini Menurut Pandangan Guru Dan Orang Tua, EDUKIDS: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 16. No. 2, 2019, 121



Penelitian yang dilakukan oleh Dina Islamiati 2018 yang berjudul “Upaya Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran Bagi Siswa Kelompok B TK Pertiwi 3 Pulutan, Nogosari, Boyolali Tahun Pelajaran 2017/2018”. Hasil penelitian menunjukkan dengan metode bermain peran dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini kelompok B pada TK Pertiwi 3 Pulutan Nogosari Boyolali Tahun pelajaran 2017/2018, hal ini terbukti pada pada Siklus I pertemuan I mulai meningkat menjadi 55%. Kemudian pada Siklus I pertemuan II meningkat mencapai 60%. Kemudian pada Siklus I pertemuan II meningkat mencapai 65%. Kemudian pada Siklus I imeningkat mencapai 90% . Hal ini menunjukkan ada peningkatan dari siklus I pertemuan I dan II ke siklus II pertemuan I dan II.

Penelitian yang dilakukan oleh Rusni, Normawati, Rahmawati yang berjudul Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Di Raudhatul Athfal Ummahat DDI Soni. Hasil penelitian penulis penerapan metode bermain peran di RA Umdi soni bahwa guru memang sudah menerapkan langkah-langkah metode bermain peran sesuai dengan teori mereka pahami yaitu dimulai dengan guru memilih sebuah tema yang dimainkan, Guru membuat naskah jalan cerita yang akan diperankan, Guru mengumpulkan anak untuk diberikan pengarahan dan aturan dalam bermain peran, Guru sudah mempersiapkan alat yang akan digunakan saat bermain peran, Guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain, Guru membagikan tugas kepada peserta didik

sesuai dengan peran yang akan dimainkan, agar tidak berebut saat bermain peran, Guru hanya megawasi/mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan anak guru dapat membantu, Guru mengadakan diskusi untuk mengulas diteladani peserta didik. Dan Peningkatan Kreativitas Anak melalui Metode Bermain Peran di RA umdi soni dapat disimpulkan bahwa anak mulai berkembang adanya metode bermain peran. Dan mengenai pengaruh pembelajaran tentang bermain peran terhadap keterampilan anak Raudhatul Athfal Ummahat DDI Soni dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan metode bermain sangat berpengaruh secara spesifik terhadap keterampilan sosial anak diusia dini berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa kondisi awal keterampilan anak sebelum diterapkan metode bermain peran terhadap pada kategori rendah, sedang, tinggi, dalam aspek keterampilan peran anak yang meliputi keterampilan berkreaitif keterampilan dalam humor, keterampilan menjalin persahabatan, keterampilan, berperang dalam kelompok dan keterampilan bersopan santun dalam pergaulan dengan hasil temuan yang rata-rata pada kategori sedang.

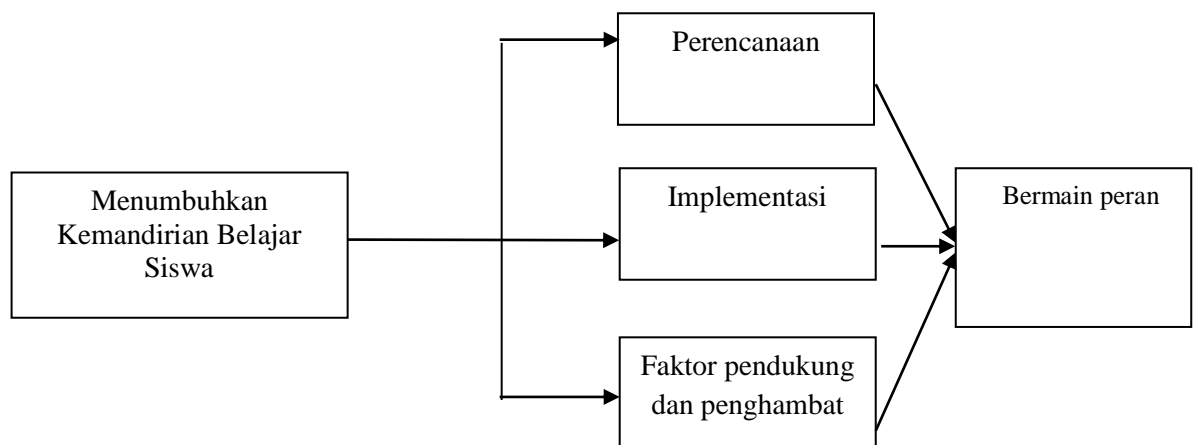
Perbedaan terdahulu dengan penelitian ini adalah fokus pada perencanaan, implementasi, faktor pendukung dan penghambat strategi guru dalam mengembangkan kemandirian melalui metode bermain peran. Sedangkan penelitian terdahulu Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini. Persamaannya sama-sama meneliti tentang metode bermain peran.

Penelitian yang dilakukan peneliti difokuskan pada menumbuhkan kemandirian belajar anak usia dini melalui metode bermain peran di PAUD Al-Azhaar Bandung khususnya terkait perencanaan, implementasi dan faktor pendukung dan penghambat menumbuhkan kemandirian belajar anak usia dini melalui metode bermain peran .

### E. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian adalah pandangan atau model pola pikir yang menunjukkan permasalahan yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian.<sup>41</sup>

Paradigma penelitian dalam skripsi ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Paradigma Penelitian

Penelitian ini mengkaji dan menganalisis tentang menumbuhkan kemandirian belajar anak usia dini melalui metode bermain peran di PAUD Al-Azhaar Bandung yang mengkaji tentang: 1) Perencanaan menumbuhkan

<sup>41</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2006), 43.

kemandirian belajar anak usia dini melalui metode bermain peran di PAUD Al-Azhaar Bandung. 2) Implementasi menumbuhkan kemandirian belajar anak usia dini melalui metode bermain peran di PAUD Al-Azhaar Bandung. 3) Faktor pendukung dan penghambat menumbuhkan kemandirian belajar anak usia dini melalui metode bermain peran di PAUD Al-Azhaar Bandung.