

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Peningkatan *Life Skills* Anak Usia Dini**

##### **1. Perkembangan anak usia dini**

Perkembangan pada masa usia dini akan berpengaruh pada perkembangan masa-masa selanjutnya, bahkan gangguan yang terjadi pada masa dewasa dapat diketahui ke sumber permasalahannya, yang berasal dari masa kanak-kanak. Dalam buku *Perkembangan Anak* Elizabeth B. Hurlock (1978: 1.27-28) mengemukakan bahwa “perkembangan anak pada awal cenderung bertahan dan mempengaruhi sikap dari perilaku anak sepanjang hidupnya”, maka lebih jelas lagi mengapa dasar awal sangat penting. Terdapat empat pembuktian yang membenarkan pendapat ini yaitu: pertama, karena hasil belajar dan pengalaman semakin memainkan peran dominan dalam perkembangan dengan bertambahnya usia anak, mereka dapat diarahkan ke dalam saluran yang akan membawa ke arah penyesuaian yang baik. Selanjutnya yang kedua karena dasar awal cepat berkembang menjadi pola kebiasaan, hal itu akan mempunyai pengaruh sepanjang hidup dalam penyesuaian pribadi dan sosial anak itu. Kemudian yang ketiga, bertentangan dengan keyakinan populer, anak-anak tidak melepaskan ciri bawaan yang tidak disukai dengan bertambahnya usia mereka. Sebaliknya sebagaimana ditekankan sebelumnya, pola sikap dan perilaku yang dibentuk pada awal

kehidupan, cenderung bertahan tidak jadi soal apakah hal itu baik atau buruk, menguntungkan atau merugikan penyesuaian anak. Dan yang keempat, karena adakalanya diinginkan perubahan dalam apa yang diajarkan, semakin cepat perubahan ini dibuat semakin mudah bagi anak dan akibatnya mereka semakin lebih mau pula bekerjasama dalam mengadakan perubahan itu.

Pandangan tentang anak menurut Jhon Locke (dalam Pratisti 2008: 8) yaitu bayi dilahirkan seperti tabula rasa atau kertas kosong. Pikiran anak merupakan hasil dari pengalaman dan proses belajar melalui lingkungan. Pengalaman dan proses belajar yang diperoleh melalui indera membentuk manusia menjadi manusia yang unik.

Menurut Frued (dalam Pratisti 2008: 24) energi yang dominan pada masa ini adalah perasaan seksual. Pengertian seksual tidak hanya terbatas pada hubungan seksual saja, melainkan juga mencakup berbagai aktivitas atau praktek yang mengarah ke kenikmatan. Pada anak-anak, perasaan seksual dapat dimanifestasikan ke dalam bentuk masturbasi, mempertontonkan atau melihat bagian tubuh sendiri atau orang lain, menghambat atau melepas kotoran dari anal, ataupun gerakan-gerakan tubuh seperti berayun, atau bahkan memukul.

Menurut Frued (dalam Pratisti 2008: 25) perasaan seksual ini merupakan hal yang penting pada masa kanak-kanak karena: yang pertama, anak belajar kenikmatan melalui perasaan seksual. Misalnya: bayi sering mengisap meskipun tidak sedang makan sehingga mereka

menghisap ibu jari, jari atau benda-benda yang lain karena dengan demikian ia memperoleh kenikmatan. Selanjutnya yang kedua perasaan seksual pada masa kanak-kanak berpengaruh pada aktivitas seksual ketika dewasa. Contohnya: pemanasan yang dilakukan sebelum menjalani hubungan seksual biasanya dilakukan dengan berciuman, melihat dan mempertontonkan tubuhnya kepada pasangannya.

Sedangkan Erik Erikson (dalam Pratisti 2008: 28) menyatakan bahwa perkembangan manusia tidak hanya bersifat psikoseksual tetapi juga psikososial. Perkembangan juga terjadi sepanjang rentang kehidupan tidak hanya pada lima tahun pertama.

Tugas perkembangan masa kanak-kanak menurut Havighurst (dalam Hurlock 1978: 1.40) usia lahir sampai enam tahun perkembangan yang dicapai diantaranya: belajar berjalan, belajar makan makanan padat, belajar berbicara, belajar mengendalikan pembuangan sampah tubuh, belajar membedakan jenis kelamin dan kesopanan seksual, mencapai stabilitas fisiologis, membentuk konsep sederhana mengenai kenyataan social dan fisik, serta belajar berhubungan secara emosional dengan orang tua, saudara kandung, orang lain, dan belajar membedakan yang benar dan yang salah serta mengembangkan nurani.

## **2. Pengertian *Life skills* Pada Anak Usia Dini**

Mengenai pengertian pendidikan *life skills* atau pendidikan kecakapan hidup terdapat perbedaan pendapat, namun esensinya tetap sama.

Menurut Brolin (1989) dalam buku *Life Skills Education* atau Pendidikan Kecakapan Hidup (Anwar, 2006: 20) “ *life skills constitute a continuum of knowledge and aptitude that are necessary for a person to function effectively and to avoid interruptions of employment experience*”. Dengan demikian life skills dapat dinyatakan kecakapan untuk hidup.

Sedangkan menurut Dirjen PLSP, Direktorat tenaga teknis (2003) mendefinisikan life skills yaitu: kecakapan yang dimiliki seseorang untuk mau dan berani menghadapi problema hidup dan penghidupan secara wajar tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi sehingga akhirnya mampu mengatasinya.

Sementara itu team *Broad Base Education* depdiknas (dalam Osa Margana 2010) mendefinisikan bahwa *life skills* adalah kecakapan yang dimiliki oleh seseorang agar berani dan mau menghadapi segala permasalahan kehidupan dengan aktif dan proaktif sehingga dapat menyelesaikannya.

Pendidikan *life skills* adalah pendidikan yang memberikan bekal dasar dan latihan yang dilakukan secara benar kepada peserta didik tentang nilai-nilai kehidupan yang dibutuhkan dan berguna bagi kehidupan peserta didik. Dengan demikian pendidikan life skills harus dapat merefleksikan kehidupan nyata dalam proses pengajaran agar peserta didik memperoleh kecakapan hidup tersebut, sehingga peserta didik siap untuk hidup di tengah-tengah masyarakat.

Sedangkan menurut Anwar dalam buku *Life Skills Education* atau Pendidikan Kecakapan Hidup (2006: 20) bahwa *life skills* mempunyai cakupan yang luas, program pendidikan life skills adalah pendidikan yang dapat memberikan bekal ketrampilan yang praktis, terpakai, terkait dalam kebutuhan pasar kerja, peluang usaha, dan potensi ekonomi atau industri yang ada dimasyarakat.

Definisi menurut *World Health Organization* (WHO) (2007) (dalam Osa Margana, 2010) *life skills* atau ketrampilan hidup adalah kemampuan untuk berperilaku yang adaptif dan positif yang membuat seseorang dapat menyelesaikan kebutuhan dan tantangan sehari-hari dengan efektif

*Life skills* pada anak usia dini merupakan keberanian anak untuk mengatasi problema hidup, pembelajaran *life skills* pada masa ini lebih mendasari pada ketrampilan motorik . Ketrampilan yang dipelajari dengan baik akan berkembang menjadi kebiasaan.

Hilgard dkk (dalam Hurlock 1978: 1.154-155) melukiskan kebiasaan sebagai “ setiap bentuk yang berulang dengan cepat dan lancar, tersusun dari pola gerakan yang dapat kita kenal , umumnya seseorang kurang memperhatikan rincian kegiatan kebiasaanya, pola gerakan yang berulang khususnya sebagaimana terungkap dalam gerakan terampil”(35). Setelah anak dapat mengendalikan gerakan tubuh secara kasar mereka siap untuk mempelajari ketrampilan. Ketrampilan tersebut didasarkan atas kematangan yang pada waktu lahir telah mengubah aktivitas acak yang

tidak berarti yang ada pada saat lahir, menjadi gerakan terkoordinasi. Seperti contoh: pada waktu kematangan otot tangan menghasilkan kemampuan menggenggam dan memegang benda, anak siap mempelajari ketrampilan makan sendiri dengan menggunakan sendok, memakai baju sendiri, memakai sepatu sendiri, memakai kaos kaki. Demikian juga pada waktu kematangan otot menghasilkan kemampuan berjalan berarti anak telah siap meluncur, melompat tinggi, dan melompat jauh. Dengan adanya ketrampilan motorik pada anak, maka ketrampilan *life skills* anak bisa teratasi sebab ketrampilan motorik berfungsi membantu anak untuk memperoleh kemandirian.

### 3. Tujuan Pendidikan *Life Skills*

Tujuan pendidikan *life skills* menurut Anwar (2006: 43) adalah **pertama** mengaktualisasikan potensi peserta didik sehingga dapat digunakan untuk memecahkan problema yang dihadapi, **kedua** memberikan kesempatan kepada sekolah untuk mengembangkan pembelajaran yang fleksibel, sesuai dengan prinsip pendidikan berbasis luas, **ketiga** mengoptimalkan pemanfaatan sumber daya dilingkungan sekolah dengan memberi peluang pemanfaatan sumber daya yang ada dimasyarakat, sesuai dengan prinsip manajemen berbasis sekolah.

Sedangkan tujuan pendidikan *life skills* secara spesifik menurut Anwar (2006: 43) adalah **pertama** memberdayakan aset kualitas batiniah, sikap, dan perbuatan lahiriah peserta didik melalui pengenalan , penghayatan , dan pengalaman nilai-nilai kehidupan sehari-hari, **kedua**

memberikan wawasan yang luas tentang pengembangan karir, yang dimulai dari pengenalan diri, eksplorasi karir, dan penyiapan karir, **ketiga** memberikan bekal dasar dan latihan-latihan yang dilakukan secara benar mengenai nilai-nilai kehidupan sehari-hari, **keempat** mengoptimalkan pemanfaatan sumber daya sekolah melalui pendekatan manajemen berbasis sekolah dengan mendorong peningkatan kemandirian sekolah, partisipasi pengambil kebijakan dan fleksibilitas pengelolaan sumber daya sekolah, **kelima** memfasilitasi peserta didik dalam memecahkan permasalahan kehidupan yang dihadapi sehari-hari.

#### 4. Ciri-ciri Pembelajaran *Life Skills*

Ciri pembelajaran *life skills* menurut Depdiknas (2003) dalam buku *Life Skills Education* atau Pendidikan Kecakapan Hidup (Anwar. 2006: 21) adalah **pertama:** terjadi proses indentifikasi kebutuhan belajar, **kedua:** terjadi proses penyadaran untuk belajar bersama, **ketiga:** terjadi keselarasan kegiatan belajar untuk mengembangkan diri, belajar, usaha mandiri, usaha bersama, **keempat :** terjadi proses penguasaan kecakapan personal, sosial, vokasional, akademik, manajerial, kewirausahaan, **kelima :** terjadi proses pemberian pengalaman dalam melakukan pekerjaan dengan benar, menghasilkan produk bermutu, **keenam:** terjadi proses interaksi saling belajar dari ahli, **ketujuh:** terjadi proses penilaian kompetensi dan **kedelapan:** terjadi pendampingan teknis untuk bekerja atau membentuk usaha bersama.

## 5. Metode Pengembangan *life skills*

Menurut Depdiknas (2007: 16) Metode yang dapat digunakan dalam mengembangkan *life skills* meliputi: pemberian tugas, demonstrasi, tanya jawab, mengucapkan syair, percobaan, eksperimen bercakap-cakap, bercerita, bermain peran dan praktik langsung.

Metode yang digunakan peneliti adalah metode bermain peran dengan tema kebutuhanku. Sebab dengan metode bermain peran anak mencoba berlatih (didalamnya terdapat latihan-latihan ketrampilan *life skills*) sehingga dapat melatih anak berperan aktif dalam kehidupan nyata dan menumbuhkan rasa percaya diri anak karena mereka merasa sudah mampu melakukannya, rasa mampu inilah yang membuat anak menjadi lebih mandiri

## 6. Prinsip Pelaksanaan *Life Skills*

Beberapa prinsip pelaksanaan *Life Skills Education* menurut Direktorat pendidikan menengah umum (2002) dalam buku *Life Skills Education* atau Pendidikan Kecakapan Hidup (Anwar. 2006: 22) yaitu: **pertama** etika sosio-religius bangsa yang berdasarkan nilai-nilai Pancasila dapat diintegrasikan, **kedua** pembelajaran menggunakan prinsip *learning to know, learning to do, learning to be, learning to live together and learning to cooperative*, **ketiga** pengembangan potensi wilayah dapat direfleksikan dalam penyelenggaraan pendidikan, **keempat** penetapan berbasis masyarakat, kolaborasi semua unsur terkait yang ada dalam masyarakat, **kelima** paradigma *learning for life dan school for work* dapat

menjadi dasar kegiatan pendidikan, sehingga memiliki pertautan dalam dunia kerja, **keenam** pendidikan harus senantiasa mengarahkan peserta didik agar: membantu mereka untuk menuju hidup yang sehat dan berkualitas, mendapatkan pengetahuan dan wawasan yang lebih luas, memiliki akses untuk mampu memenuhi standar hidupnya secara layak.

## 7. Jenis-jenis *Life Skills*

Menurut departemen pendidikan nasional dalam buku *Life Skills Education* atau Pendidikan Kecakapan Hidup (2006: 28-31) membagi *life skills* (kecakapan hidup) menjadi empat jenis yaitu: **pertama** kecakapan personal (*personal skills*) mencakup kecakapan mengenal diri (*self awareness*) dan kecakapan berpikir rasional (*social skills*). Kecakapan mengenal diri pada dasarnya merupakan penghayatan diri sebagai makhluk Tuhan yang Maha Esa, anggota masyarakat, dan warga negara, serta menyadari dan mensyukuri kelebihan dan kekurangan yang dimiliki, sekaligus menjadikannya sebagai modal dalam meningkatkan dirinya sebagai individu yang bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungan. Kecakapan berpikir rasional mencakup antara lain: kecakapan menggali dan menemukan informasi, kecakapan mengolah informasi dan mengambil keputusan, serta kecakapan memecahkan masalah secara kreatif, **kedua** kecakapan sosial atau kecakapan antar personal (*interpersonal skills*) mencakup antara lain: kecakapan komunikasi dengan empati, dan kecakapan bekerja sama, **ketiga** kecakapan akademik, yaitu sudah lebih mengarah kepada kegiatan yang bersifat

akademik/keilmuan. Kecakapan akademik mencakup: kecakapan melakukan identifikasi variabel dan menjelaskan hubungannya pada fenomena tertentu, merumuskan hipotesis terhadap suatu rangkaian kejadian, serta merancang dan melaksanakan penelitian untuk membuktikan sesuatu gagasan atau keingintahuan, **keempat** kecakapan vokasional (*vokasional skills*) seringkali disebut dengan “kecakapan kejujuran”, artinya kecakapan yang dikaitkan dengan bidang pekerjaan tertentu yang terdapat dimasyarakat.

Sedangkan menurut Depdiknas (dalam Osa Margana 2010) ada juga ketrampilan yang seharusnya terdapat pada *life skills* anak yaitu: kecakapan mengenal diri, kecakapan akademik, kecakapan sosial dan kecakapan vokasional atau ketrampilan teknis.

## **B. Metode Bermain Peran Bertema Kebutuhanku di TK**

### **1. Metode Pembelajaran di TK**

Menurut Pupuh Fathurohman dkk (2010: 55) metode secara harfiah berarti “cara”. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan menurut Wina Sanjaya (2010: 127) metode adalah cara yang digunakan untuk melaksanakan strategi. Sementara menurut Suryosubroto (2009: 141) metode adalah cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan. Jadi metode pembelajaran adalah salah satu tugas utama guru, yang disebut dengan fungsi instruksional, dalam menggunakan fungsi instruksional itu penggunaan dan penerapan

metode pengajaran merupakan salah satu faktor yang penting yang ikut andil dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut PP No. 27/ 1990 (dalam Zainal Aqib) Taman Kanak-Kanak (TK) adalah pendidikan prasekolah yang ditujukan bagi anak usia 4-6 tahun sebelum memasuki pendidikan dasar. Tujuan penyelenggaraan TK adalah membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, perilaku, pengetahuan, ketrampilan, dan daya cipta anak didik untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya (Kepmendikbud No. 0486/U/ 1992, BAB III pasal 3 ayat 1) dalam Zainal Aqib (2009: 9).

Pembelajaran di TK harus menarik dan sesuai karakteristik anak. Oleh karena itu agar pembelajaran berjalan secara terprogram sesuai rencana dan lebih efisien, maka seorang guru harus memperhatikan metode-metode pembelajaran di TK.

Ada beberapa metode pembelajaran di TK menurut Zainal Aqib (2009: 33) diantaranya: **pertama** metode bercerita, yaitu: berupa kegiatan menyimak tuturan lisan yang mengisahkan suatu peristiwa, **kedua** metode bercakap-cakap yaitu berupa kegiatan bercakap-cakap atau tanya jawab antara anak dengan guru atau antara anak dengan anak, **ketiga** metode tanya jawab yaitu dilaksanakan dengan cara mengajukan pertanyaan tertentu kepada anak, **keempat** metode karya wisata yaitu dilakukan dengan mengajak anak mengunjungi objek-objek yang sesuai dengan kompetensi yang diajarkan, **kelima** metode demonstrasi yaitu dilakukan dengan cara mempertunjukan atau memperagakan suatu cara atau

ketrampilan, **keenam** metode sosiodrama atau bermain peran yaitu cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran yakni anak diminta memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran, **ketujuh** metode eksperimen yaitu : cara memberikan pengalaman kepada anak dimana anak memberi perlakuan terhadap sesuatu dan mengamati akibatnya. Disini peneliti akan menggunakan metode bermain peran dengan tema kebutuhanku.

## 2. Pengertian Bermain peran dengan Tema Kebutuhanku

Menurut Depdikbud (1964: 171) mengatakan bahwa: Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain.

Sedangkan Santrock (1995: 272) menyatakan bermain peran (*role play*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan. Metode bermain peran adalah berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah social atau psikologis.

Sementara menurut Hamalik (2011: 199) bermain peran atau tehnik sosiodrama adalah: jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan antar insan. Teknik itu bertalian dengan study kasus tetapi kasus tersebut melibatkan individu manusia dan tingkah laku mereka atau interaksi antar individu tersebut dalam bentuk dramatisasi.

Sedangkan bermain peran dengan tema kebutuhanku yaitu bermain peran menggunakan benda-benda yang termasuk dalam tema

kebutuhanku seperti: pakaian, makanan, minuman, alat-alat kebersihan, perlengkapan dapur, peralatan olahraga, tempat tempat ibadah dll. Disini saya akan menggunakan peralatan: baju, sepatu, kaos kaki, peralatan kebersihan (air, sabun, spon pencuci piring), piring, sendok dalam kegiatan bermain peran untuk meningkatkan life skills anak.

### **3. Tujuan dan Manfaat Bermain Peran**

Menurut Syaiful Bahri Jamarah dan Aswan Zain (2010: 88-90) bahwa tujuan yang diharapkan dengan metode sosiodrama antara lain: agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.

Dhieni ( 2005: 7.27 ) berpendapat bahwa melalui bermain peran anak dapat menyalurkan ekspresi, mendorong aktivitas, kreatif, memahami alur cerita atau peran karena ikut bermain, membantu menghilangkan rasa malu, rendah diri, kemurungan pada anak, dan menanamkan rasa percaya diri.

Menurut Shaftel E, Mulyasa (2003) ada beberapa tujuan bermain peran yaitu: Melatih anak untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata, untuk memotivasi anak, menarik minat dan perhatian anak, memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat, dan permasalahan dalam lingkungan social anak, menarik siswa untuk bertanya, mengembangkan kemampuan komunikasi siswa

Sedangkan menurut Hamalik (2011: 199) tujuan bermain peranan sesuai dengan jenis belajar yaitu: **pertama:** belajar dengan berbuat yaitu para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan ketrampilan-ketrampilan interaktif atau ketrampilan-ketrampilan reaktif. **kedua:** belajar melalui peniruan (imitasi). Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka, **ketiga:** Belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain atau pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku ketrampilan yang telah didramatisasikan, **keempat:** Belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki ketrampilan-ketrampilan mereka dengan mengulangnya dalam penamilan berikutnya.

Ada beberapa manfaat Bermain peran menurut Shaftel E, Mulyasa (2003: 108) yaitu dapat mengembangkan: **pertama:** imajinasi, melalui permainan ini mereka dapat berimajinasi, dan dengan imajinasi maka akan memacu daya kreativitas anak, **kedua:** perkembangan bahasa dan intelektual, **ketiga:** perkembangan bahasa juga akan berkembang karena mereka akan meniru orang yang terdekat dengan mereka, **keempat:** rasa percaya diri, dengan bermain peran akan menumbuhkan rasa percaya diri anak karena mereka merasa sudah mampu melakukannya, rasa mampu inilah yang memupuk konsep diri positif anak, **kelima:** sosial dan emosi,

Jika bermain peran dilakukan bersama teman-teman maka akan tumbuh kemampuan untuk berkomunikasi, kepemimpinan, dan kemampuan mengelola emosi, **keenam:** perkembangan fisik motorik, dengan bermain peran fisik motorik anak juga akan berkembang. Misal: saat mereka merasa perlu untuk membuat benda-benda yang diperlukan maka motorik halus anak juga akan mereka gunakan.

#### 4. Kelebihan dan Kelemahan Bermain Peran

Ada beberapa kelebihan/kebaikan bermain peran atau *role playing* menurut Shaftel E, Mulyasa (2003) yaitu: Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa dan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa, sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, membangkitkan gairah dan semangat optimisme diri siswa serta menumbuhkan kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi, dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri, dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan. Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi

mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama.

Sedangkan menurut Djamarah (2010: 88-89) kelebihan metode sosiodrama yaitu: **pertama** siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingat siswa harus tajam dan tahan lama, **kedua** siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia, **ketiga** bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak, **keempat** kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya, **kelima** siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, **keenam** bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain

Ada pula Kelemahan / kekurangan bermain peran menurut Shaftel E Mulyasa (2003) yaitu: Bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak, memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun dan ini tidak semua guru memilikinya, kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk

memerankan suatu adegan tertentu, Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan bukan saja dapat member kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai, tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Sedangkan menurut Djamarah (2010: 88-89) kelemahan metode sosiodrama yaitu: **pertama** sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif, **kedua** banyak memakan waktu baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan, **ketiga** memerlukan tempat yang cukup luas jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas, **keempat** sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.

### **5. Media yang Digunakan dalam Bermain Peran**

Menurut Arif Sadiman dkk (2008: 6) media bentuk jamak dari kata medium yaitu kata yang berasal dari bahasa latin medius, yang secara harafiah berarti tengah, perantara atau pengantar oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Penggunaan media pembelajaran membantu memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah siswa memahami sesuatu yang abstrak menjadi konkrit. Sedangkan disini peneliti menggunakan media yang bertema kebutuhanku yaitu menggunakan alat-alat seperti: perlengkapan dapur (piring), pakaian (sepatu, baju, kaos kaki), peralatan kebersihan (spon

pencuci piring, air, sabun, tempat sampah)

## 6. Langkah-langkah Bermain Peran

Menurut Shaftel E, Mulyasa (2003) mengemukakan tahapan bermain peran yaitu: **pertama** menghangatkan suasana kelompok yaitu termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita, dan mengeksplorasi isu-isu serta menjelaskan peran yang akan dimainkan, **kedua** memilih peran dalam tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka sukai, bagaimana mereka merasakan dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran, **ketiga** menyusun tahap-tahap peran, menyusun tahap-tahap baru, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan.

Dalam hal ini tidak perlu ada dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan, **keempat** menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya, **kelima** pemeran, pada tahap ini peserta didik mulai beraksi secara spontan sesuai dengan peran masing-masing. Pemeran dapat berhenti apabila para peserta didik telah merasa cukup dan apa yang seharusnya mereka perankan telah dicoba.

Ada kalanya para peserta didik keasyikan bermain peran sehingga tanpa disadari memakan waktu terlalu lama. Dalam hal ini guru perlu

menilai kapan bermain peran dihentikan, **keenam** diskusi dan evaluasi, diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi, **ketujuh** pemeranan ulang, pemeranan ulang dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternative pemeranan. Mungkin ada perubahan peran peran watak yang dituntut. Perubahaban ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap pperubahan peran akan mempengaruhi peran lainnya, **kedelapan** diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama dengan evaluasi tahap enam hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas, **kesembilan** berbagi pengalaman dan mengambil kesimpulan, pada tahap ini para peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan.

Sedangkan langkah-langkah pada permainan ini yaitu:

Pada RKH (Rencana Kegiatan Harian) ke-1 **pertama** menyiapkan bahan-bahan (kaos kaki, sepatu), **kedua** mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari atau menjelaskan (misal: dalam bermain peran disini menceritakan bahwa pada suatu hari waktu mau berangkat kesekolah ada seorang Ibu mempunyai lima orang anak kemudian Ibu menyuruh lima anak itu untuk siap-siap berangkat kesekolah dan menyuruh memakai kaos kaki dan sepatu) , **ketiga**

memilih peran, dalam tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka sukai, bagaimana mereka merasakan dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran, **keempat** peserta didik mulai beraksi secara spontan sesuai dengan peran masing-masing, **kelima** diskusi dan evaluasi pada tahap ini hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang dan pemecahan masalah pada tahap ini, **keenam** membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan, pada tahap terakhir ini para peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan.

Pada RKH (Rencana Kegiatan Harian) ke-2 **pertama** menyiapkan bahan-bahan ( baju, mainan, tempat sampah, sampah), **kedua** mengantarkan peserta didik terhadap masalah yang perlu dipelajari atau menjelaskan (misal: ada seorang guru menyuruh anak didiknya untuk kerja bakti membuang sampah pada tempatnya dan merapikan mainannya setelah itu guru menyuruh anak untuk memakai baju seragam), **ketiga** memilih peran, dalam tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka sukai, bagaimana mereka merasakan dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran, **keempat** peserta didik mulai beraksi secara spontan sesuai dengan peran masing-masing, **kelima** diskusi dan evaluasi pada tahap ini hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang dan pemecahan masalah pada

tahap ini, **keenam** membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan, pada tahap terakhir ini para peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan.

Pada RKH (Rencana Kegiatan Harian) ke-3 **pertama** menyiapkan bahan-bahan (makanan, piring kotor ), **kedua** mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari atau menjelaskan (misal: dalam bermain peran disini menceritakan bahwa pada suatu hari seorang anak bernama Ani diajak temanya untuk bermain, tetapi sebelum bermain ibu Ani menyuruh Ani dan teman-temanya untuk ikut makan, setelah selesai makan Ibu Ani menyuruh supaya piringnya dicuci, kemudian Ani dan teman-temannya mencuci piring masing-masing) , **ketiga** memilih peran, dalam tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran, **keempat** peserta didik mulai beraksi secara spontan sesuai dengan peran masing-masing, **kelima** diskusi dan evaluasi pada tahap ini hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang dan pemecahan masalah pada tahap ini, **keenam** membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan, pada tahap terakhir ini para peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan.

Peran-peran yang dilatihkan disini yaitu memakai baju, memakai kaos kaki dan sepatu, membunag sampah pada tempatnya, makan sendiri, merapihkan maianan, memberihkan peralatan makanan

### **C. Kriteria / Indikator Hasil Belajar**

#### **1. Pedoman Penilaian**

Penilaian dilaksanakan dengan mengacu pada kemampuan (indikator) yang hendak dicapai dalam satuan kegiatan yang direncanakan dalam tahap waktu tertentu dengan memperhatikan prinsip penilaian yang telah ditentukan. Penilaian dilakukan seiring dengan kegiatan pembelajaran. Penilaian tidak dilaksanakan secara khusus, tetapi ketika pembelajaran dan kegiatan bermain berlangsung, guru dapat sekaligus melaksanakan penilaian.

Menurut Zainal Aqib dalam buku Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (2009: 88) menjelaskan bahwa Indikator merupakan hasil belajar yang lebih spesifik dan terukur dalam satu kompetensi dasar. Apabila serangkaian indikator dalam satu kompetensi dasar sudah tercapai, berarti target kompetensi dasar tersebut sudah tercapai. Indikator ini dapat digunakan sebagai dasar penilaian terhadap anak dalam mencapai pembelajaran dan kinerja yang diharapkan.

Dalam pencatatan indikator keberhasilan di TK menggunakan simbol-simbol. Menurut Depdiknas (dalam Sudaryanti 2006:1-7) pencatatan hasil penilaian harian dilaksanakan sebagai berikut: Anak yang belum mencapai indicator seperti di harapkan dalam SKH atau dalam

melaksanakan tugas selalu dibantu guru, maka dalam kolom penilaian dituliskan nama anak dan diberi tanda bulatan kosong (○). Anak yang sudah melebihi indikator yang tertuang dalam SKH atau mampu melaksanakan tugas tanpa bantuan secara tepat, cepat, lengkap, dan benar, maka pada kolom penilaian dituliskan nama anak dan tanda bulatan penuh (●). Jika semua anak menunjukkan kemampuan sesuai indikator yang tertuang dalam SKH, maka dalam kolom penilaian dituliskan nama semua anak dengan tanda cek (✓).

Sedangkan menurut Depdiknas (2010:10) penilaian dilaksanakan secara integrative dengan kegiatan pembelajaran. Dalam pelaksanaan penilaian mengacu pada kemampuan yang hendak dicapai dalam suatu kegiatan yang telah direncanakan dalam tahapan tertentu. Guru menilai kemampuan yang hendak dicapai, guru mengacu pada indikator seperti yang telah diprogramkan dalam (RKH). Adapun pencatatan hasil penilaian dilakukan sebagai berikut: **pertama** catatlah hasil penilaian perkembangan anak pada kolom penilaian direncanakan kegiatan harian (RKH). **kedua** anak yang belum berkembang (BB) sesuai indikator seperti diharapkan pada RKH atau dalam melaksanakan tugas selalu dibantu guru, maka pada kolom penilaian dituliskan nama anak dan diberi tanda satu bintang (★). **ketiga** anak yang sudah mulai berkembang (MB) sesuai indikator seperti yang diharapkan dalam RKH mendapat tanda dua bintang (★★). **keempat** anak yang sudah berkembang (BSH) pada indikator pada RKH mendapat tanda tiga bintang (★★★). **kelima** anak

yang berkembang sangat baik (BSB) melebihi indicator seperti yang diharapkan dalam RKH mendapatkan tanda empat bintang (★★★★). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pedoman penilaian di TK menurut pedoman penilaian di TK yang dikeluarkan oleh Depdiknas tahun 2010 seperti yang tercantum diatas.

## 2. Indikator Hasil Belajar

Indikator yang bisa dimasukkan dalam mengembangkan *life skills* anak yang akan diamati peneliti adalah : (1) anak mampu memasang kancing baju, (2) anak mampu membuang sampah pada tempatnya (3) makan sendiri (4) memasang dan membuka tali sepatu sendiri (5) memakai kaos kaki sendiri (6) merapihkan mainan setelah digunakan (7) membersihkan peralatan makanan setelah digunakan. Depdiknas (2004: 26)

Tabel 2.1 Lembar Indikator *life skills* Anak

No	Indikator Life Skills
1	Anak mampu memasang kancing baju
2	Anak mampu membuang sampah pada tempatnya
3	Makan sendiri
4	Memasang dan membuka tali sepatu
5	Memakai kaos kaki
6	Merapihkan mainan setelah digunakan
7	Membersihkan peralatan makanan setelah digunakan

Proses pembelajaran secara klasikal dinyatakan berhasil menurut Nana Sudjana (2001: 8) jika 75-80 % dari keseluruhan jumlah siswa dalam kelas tersebut sudah menguasai materi sesuai dengan indikator yang diinginkan.

#### **D. Kerangka Berpikir**

Menurut Conny (2002) dalam buku Model Pembelajaran Anak Usia Dini (Isjoni 2011: 75) Behaviorisme adalah aliran psikologi yang memandang bahwa manusia belajar dipengaruhi oleh lingkungan. Belajar menurut teori ini merupakan perubahan perilaku yang terjadi melalui proses stimulus dan respon yang bersifat mekanis. Oleh karena itu, lingkungan yang sistematis, teratur, dan terencana dapat pengaruh (stimulus) yang baik sehingga manusia bereaksi terhadap stimulus tersebut dan memberikan respon yang sesuai.

Dengan melatih *life skills* anak melalui metode bermain peran bertema kebutuhanku maka anak akan mendapat stimulus dari guru atau pendidik. Sehingga secara tidak langsung akan melatih anak berperan aktif dalam kehidupan nyata. Misal guru mengajari anak cara menuangkan air ke dalam gelas tanpa tumpah, maka anak akan mendapat rangsangan dan memberikan respon yang sesuai.

Jerome Bruner dalam buku Model Pembelajaran Anak Usia Dini (Isjoni 2011: 78) teorinya bruner dikenal dengan “*Free Discovery Learning*”. Menurut teori ini proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru member kesempatan kepada anak untuk menemukan sesuatu aturan melalui contoh-contoh yang digambarkan atau yang menjadi sumbernya. Melalui pembelajaran praktek langsung dan contoh dari guru dalam bermain

peran maka anak lebih tertarik dan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan *life skills* pada anak, anak aktif mengikuti kegiatan tersebut, anak mampu melakukan percakapan dengan teman, melakukan tanya jawab.

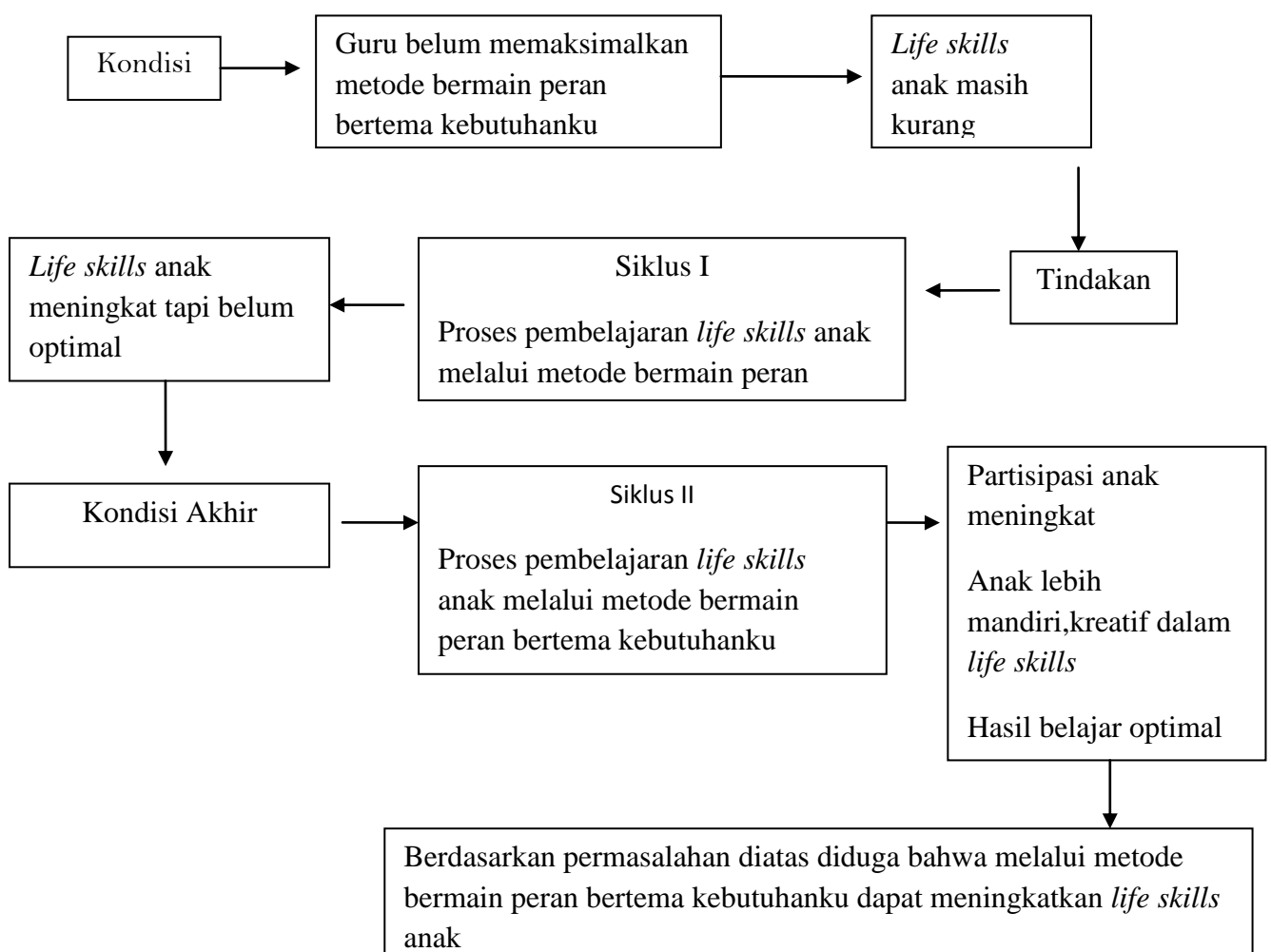
Dari hal tersebut peneliti melakukan observasi sebelum melakukan penelitian pada kondisi awal pembelajaran di TK masih monoton dan terkesan membosankan. Pembelajaran hanya berupa LKA (lembar kerja anak) yang diketahui anak terlihat bosan. Sehingga kemampuan *life skills* anak masih kurang dan tidak ada interaksi antara anak dengan anak. Setelah peneliti melakukan observasi, peneliti melakukan penelitian yang dimulai dengan siklus 1.

Dalam penelitian ini media yang digunakan dalam bermain peran bertema kebutuhanku yaitu menggunakan perlengkapan dapur dan perlengkapan pakaian. Anak terlihat mau mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh peneliti.. pembelajaran pada siklus 1 banyak peningkatan yang terlihat minat meningkat untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh peneliti.

Pada siklus 1 banyak peningkatan tapi belum optimal, anak terlihat senang dengan pembelajaran yang diberikan peneliti yaitu menggunakan metode bermain peran bertema kebutuhanku yang tujuannya untuk meningkatkan *life skills* anak. Setelah siklus pertama dilakukan dengan 3x pertemuan, karena hasilnya belum optimal peneliti mengulang kembali penelitian tersebut menggunakan siklus 2 yang dilakukan dengan 3x

pertemuan. Guru menggunakan media yang sama. Pada pemakaian media tersebut anak terlihat banyak peningkatan sehingga ketuntasan hasil belajar meningkat. Dari pembelajaran tersebut peningkatan *life skills* anak meningkat optimal sehingga penelitian dinyatakan berhasil. Dalam penelitian ini ada peningkatan kecakapan hidup anak terutama pada kecakapan personal.

Untuk mempermudah pemahaman kegiatan ini, maka dibuat kerangka berfikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

### E. Hipotesis Tindakan

Menurut Mulyasa (2009: 63) hipotesis tindakan merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang dihadapi, sebagai alternatif tindakan yang dipandang paling tepat untuk memecahkan masalah yang telah dipilih untuk diteliti melalui PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Sedangkan menurut Nana Sujana : “ Hipotesis adalah dugaan yang mungkin juga salah yang sifatnya sangat sementara”(1980: 63)

Dari beberapa pendapat tersebut dapat penulis simpulkan bahwa hipotesis adalah suatu pernyataan sementara yang di anggap besar kemungkinannya dapat di terima kebenarannya setelah di uji dan di buktikan.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah metode bermain peran dengan tema kebutuhanku dapat meningkatkan *life skills* anak kelompok B TK Marsudi Rini Kedawung Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap Tahun Ajaran 2012-2013