



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Perkembangan Kemandirian Anak Usia Dini

1. Pengertian Kemandirian Anak Usia Dini

Menurut Desmita (2010:185-186) konsep yang sering digunakan atau berdekatan dengan kemandirian adalah *autonomy*. Dengan demikian dapat dipahami bahwa kemandirian atau otonomi adalah kemampuan untuk mengendalikan dan mengatur pikiran, perasaan dan tindakan sendiri secara bebas serta berusaha sendiri untuk mengatasi perasaan-perasaan malu dan ragu-ragu. Dengan otonomi tersebut, anak didik diharapkan akan lebih bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri. Secara singkat dapat disimpulkan bahwa kemandirian mengandung pengertian : Pertama, suatu kondisi di mana seseorang memiliki hasrat bersaing untuk maju demi kebaikan dirinya sendiri. Kedua, mampu mengambil keputusan dan inisiatif untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Ketiga, memiliki kepercayaan diri dan melaksanakan tugas-tugasnya. Keempat, bertanggung jawab atas apa yang dilakukannya.

Perkembangan Kemandirian mencakup pada beberapa aspek perkembangan anak yaitu perkembangan sosial dan perkembangan emosional. Menurut Siti Hartinah (2010:36) perkembangan sosial mengandung makna pencapaian suatu kemampuan untuk berperilaku sesuai dengan harapan sosial yang ada. Proses menuju kesesuaian tersebut

paling tidak mencakup tiga komponen, yaitu belajar berperilaku dengan cara yang disetujui secara sosial, bermain dalam peran yang disetujui secara sosial, dan perkembangan sikap sosial. Hurlock (dalam Siti Hartinah, 2010:37) mengatakan bahwa indikator dari perilaku sosial yang sukses adalah kerjasama, persaingan yang sehat, kemampuan berbagi (*sharing*), minat untuk diterima, simpati, empati, ketergantungan, persahabatan, keinginan bermanfaat, imitasi, dan perilaku lekat. Perkembangan emosi yang merupakan proses perkembangan kemampuan untuk tanggap secara emosional, terkait erat dengan perkembangan sosial anak. Respon yang nyaman menimbulkan penerimaan sosial yang baik.

Menurut Sarwono (dalam Saputra, 2005:141) berpendapat bahwa emosi merupakan setiap keadaan pada diri seseorang yang disertai keragaman perilaku (warna afektif) baik tingkat lemah maupun pada tingkat yang luas. Beberapa macam emosi antara lain : gembira, bahagia, terkejut, jemu, benci, was-was, dan sebagainya. Jadi emosi tidak terbatas pada perasaan saja, tetapi meliputi setiap keadaan pada diri seseorang yang disertai dengan ragam perilaku.

Perkembangan sosial-emosional menurut Rosmala Dewi (2005:18) adalah kemampuan mengadakan hubungan dengan orang lain, terbatas untuk bersikap sopan santun, mematuhi peraturan dan disiplin dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar.

2. Tahap Perkembangan Kemandirian Anak Usia Dini

Dalam teorin Erikson (dalam John W. Santrock, 2002:40) mengatakan bahwa kita berkembang dalam tahap-tahap psikososial (*psychosocial stages*), masing-masing tahapan terdiri dari tugas perkembangan yang khas yang menghadapkan individu dengan suatu kritis yang harus dihadapi. Tahap perkembangan pada masa bayi kepercayaan dan ketidakpercayaan (*trust versus mistrust*), rasa kepercayaan menuntut perasaan nyaman secara fisik dan jumlah ketakutan minimal akan masa depan. Pada tahap otonomi dengan rasa malu dan keragu-raguan (*autonomy versus shame and doubt*) usia 1-3 tahun yaitu setelah memperoleh kepercayaan, anak mulai menemukan bahwa mereka memiliki kemauan yang berasal dari diri mereka sendiri, dan anak akan menegaskan rasa otonomi atau kemandiriannya. Jika anak terlalu dibatasi atau dihukum terlalu keras, anak cenderung mengembangkan rasa malu dan ragu-ragu.

Menurut Erikson (dalam Diana Mutiah, 2010:26) mengidealisasikan tumbuhnya sifat-sifat positif (*autonomy*) dan malu (*shame*) secara bersamaan. Sekedar penegasan, anak-anak seharusnya mempercayai dunia sekitarnya terlebih dahulu sebelum anak dapat mempercayai dirinya sendiri. Kendati demikian suatu hal patut untuk diperhatikan, bahwa *autonomy* yang berlebihan justru dapat membahayakan. Tumbuhnya rasa malu dan keengganan, kendati sedikit, boleh jadi akan memberikan keseimbangan terhadap ego yang berlebihan tersebut. Pada usia 2 sampai 3 tahun, anak mencoba untuk mandiri yang secara fisik dimungkinkan oleh

kemampuan anak untuk berjalan, lari dan berkenalan tahap dibantu orang dewasa. Dengan kebebasan ini, anak masuk dalam periode menjelajah atau eksplorasi. Pokoknya pada usia 2 sampai 3 tahun kemampuan anak untuk percaya diri dikembangkan.

Menurut Erikson (dalam Anita Yus, 2011:11) mengenalkan perkembangan individu dalam delapan tahapan, yaitu:

- a. Usia 0-1 tahun dikenal dengan masa bayi (*oral sensory*). Penekanan perkembangan atau dikenal dengan krisis psikososial pada pembentukan rasa percaya vs tidak percaya (*trust vs mistrust*).
- b. Usia 2-3 tahun dikenal dengan masa balita (*anal muscular*). Penekanan perkembangan pada pembentukan otonomi vs malu, dan ragu-ragu (*autonomy vs shame and doubt*).
- c. Usia 4-5 tahun dikenal dengan masa prasekolah (*genital locomotor*). Penekanan perkembangan pada pembentukan inisiatif vs bersalah (*initiative vs guilt*).
- d. Usia 6-11 tahun dikenal dengan masa sekolah dasar (SD) (*latency*). Penekanan perkembangan pada pembentukan rasa percaya diri vs rendah diri (*industry vs inferiority*).
- e. Usia 12-18 tahun dikenal dengan masa remaja (*adolecence*). Pada masa terjadi kritis psikososial yang dikenal dengan terjadinya pembentukan identitas vs kebingungan identitas (*identity vs identity confusion*).

- f. Usia 19-35 tahun dikenal dengan masa dewasa awal (*young adulthood*). Pada masa ini terjadi krisis psikososial yang dikenal dengan intimasi-intim vs isolasi (*intimacy vs isolation*).
- g. Usia 36-65 tahun dikenal dengan masa tengah baya (*middle adulthood*). Pada masa ini terjadi krisis psikososial yang ditandai dengan munculnya bangkit vs mandeg (*generativity vs stagnation*).
- h. Usia > 65 tahun dikenal dengan masa tua (*late adulthood*). Pada masa ini terjadi krisis psikososial yang ditandai dengan munculnya integritas vs kehampaan (*integrity vs despair*).

Menurut Erikson (dalam Sukmadinata, 2009:118) mengemukakan tahap-tahap perkembangan kemandirian anak yang lebih bersifat menyeluruh. Pada masa perkembangan tahap bayi usia 0-1 tahun yang ditandai oleh kepercayaan-ketidakpercayaan terutama kepada orang tuanya (*trust - mistrust*), tahap kanak-kanak usia 1-3 tahun ditandai oleh adanya otonomi di satu pihak dan rasa malu di lain pihak (*autonomy - shame*), tahap prasekolah usia 3-6 tahun ditandai oleh inisiatif dan rasa bersalah (*initiative - guilt*), tahap anak sekolah usia 6-12 tahun ditandai oleh kemampuan untuk menciptakan sesuatu dan rasa rendah diri (*industry - inferiority*), tahap remaja usia 12-18 tahun ditandai oleh integritas diri dan kebingungan (*identity - identity confusion*).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa awal tahap kemandirian anak dimulai dari kepercayaan dan ketidakpercayaan (*trust versus mistrust*). Anak usia dini, khususnya usia 3-4 tahun dapat

mengembangkan pembentukan otonomi vs malu, dan ragu-ragu (*autonomy vs shame and doubt*). Pada usia tersebut tumbuhnya rasa malu dan keengganan, kendati sedikit, boleh jadi akan memberikan keseimbangan terhadap ego yang berlebihan tersebut. Anak akan mencoba untuk mandiri yang secara fisik dimungkinkan oleh kemampuan anak untuk berjalan, lari dan berkenalan tahap dibantu orang dewasa.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemandirian

Menurut Desmita (2010:196) faktor-faktor yang mempengaruhi kemandirian dilihat dari konsep psikogenik dan sosiopsikogenik. Psikogenik memandang bahwa penyesuaian diri dipengaruhi oleh riwayat kehidupan sosial individu, terutama pengalaman khusus yang membentuk perkembangan psikologis. Pengalaman khusus ini lebih banyak berkaitan dengan latar belakang kehidupan keluarga, yaitu :

- a. Hubungan orangtua-anak, yang merujuk pada iklim hubungan sosial dalam keluarga.
- b. Iklim intelektual keluarga, yang merujuk pada sejauh mana iklim keluarga memberikan kemudahan bagi perkembangan intelektual anak, perkembangan berpikir logis atau irrasional.
- c. Iklim emosional keluarga, yang merujuk pada sejauh mana stabilitas hubungan dan komunikasi di dalam keluarga.

Sementara itu dilihat dari konsep sosiopsikogenik menurut Desmita (2010:197) kemandirian dipengaruhi oleh faktor iklim lembaga sosial di mana individu terlibat di dalamnya. Bagi anak didik, faktor

sosiopsikogenik yang dominan mempengaruhi kemandirian adalah sekolah, yang mencakup :

- a. Hubungan guru-anak didik, yang merujuk pada iklim hubungan sosial dalam sekolah.
- b. Iklim intelektual sekolah, yang merujuk pada sejauh mana perlakuan guru terhadap anak dalam memberikan kemudahan bagi perkembangan intelektual anak sehingga tumbuh perasaan kompeten.

B. Metode Bermain Peran Dengan Tema Profesi Guru

1. Metode Bermain Peran

Menurut Djamarah (2010:70) dalam bukunya mengemukakan metode adalah cara atau siasat yang di pergunakan dalam pengajaran. Peranan metode ini akan nyata jika guru memilih metode yang sesuai dengan tingkat kemampuan yang hendak dicapai oleh tujuan pembelajaran.

Menurut Depdiknas (2003:14-15) metode bermain peran, yaitu permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Di sisi lain metode sosiodrama, yaitu suatu cara memerankan beberapa peran dalam suatu cerita tertentu yang menuntut integrasi di antara para pemerannya. Pada umumnya peran yang dimainkan diangkat dari kehidupan sehari-hari di masyarakat. Dalam metode ini diutamakan mengembangkan kemampuan berekspresi, sehingga anak dapat menghayati berbagai bentuk perasaan.

Menurut Djamarah (2010:237) metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Menurut Djamarah (2010:238) metode sosiodrama adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk melakukan kegiatan memainkan peranan tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat (kehidupan sosial).

Metode simulasi menurut Nana Sudjana (2010:89) simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya pura-pura atau berbuat seolah-olah. Kata *simulation* artinya tiruan atau perbuatan yang pura-pura. Dengan demikian simulasi dalam metode mengajar adalah sebagai cara untuk menjelaskan sesuatu (bahan pelajaran) melalui perbuatan yang bersifat pura-pura atau melalui proses tingkah laku imitasi, atau bermain peran mengenai suatu tingkah laku yang dilakukan seolah-olah dalam keadaan yang sebenarnya.

2. Bermain Peran dengan Tema Profesi Guru

a. Kegiatan Bermain Peran dengan Tema Profesi Guru

Kegiatan pembelajaran dalam menyampaikan materi guru masih monoton dan anak merasa bosan dengan pembelajaran yang sama. Melalui bermain peran dengan tema profesi guru anak dapat mandiri serta mengetahui tanggung jawab seorang guru dan anak dapat percaya diri terhadap dirinya sendiri. Dalam kegiatan bermain peran anak tidak akan bosan dengan pembelajaran yang ada di dalam kelas, anak akan

merasa senang dan anak akan menuangkan perasaannya, sehingga anak mempunyai rasa percaya diri yang sangat tinggi.

Danar Santi (2009:29) mengatakan bahwa pada saat masuk kelompok bermain, tepatnya di dalam kelas, anak-anak harus sudah ditanamkan belajar tanggung jawab. Tanggung jawab ini sudah harus ditanam pada anak yang berusia 3 tahun. Sebagai guru, kita berusaha keras untuk menanamkan anak belajar tanggung jawab, meskipun di minggu-minggu pertama sekolah dimulai. Misalnya: sesudah bermain bebas di dalam kelas, anak-anak harus belajar membereskan, merapikan sendiri tempat bermain, dan begitu juga saat selesai makan dan lain-lain.

Dengan cara ini, guru membantu agar mereka belajar mengenal tanggung jawab adalah menceritakan apa yang guru itu sendiri. Misalnya: sebelum ibu guru pulang sekolah, ibu guru harus membersihkan barang-barang yang ada di meja guru. Sementara anak merapikan alat bermain di kelas serta tas yang mereka bawa.

Danar Santi (2009:30) pada usia masa dini, anak sangat suka membantu guru mengambil barang yang ada di kelas dan anak akan merasa berjasa bila mendengar ucapan terima kasih dari guru. Hal ini mendorong anak akan tumbuh dengan rasa percaya diri karena pujian yang diberikan atas bantuan dan jerih payahnya.

Dalam bermain peran dapat menggunakan teori pembelajaran yang sesuai. Teori pembelajaran yang digunakan dalam bermain peran

menggunakan teori pendekatan aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM). Menurut Djamarah (2010:369) pembelajaran PAIKEM lebih memungkinkan guru maupun anak untuk sama-sama aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Guru berupaya kreatif mencoba berbagai cara dalam melibatkan semua anak didiknya dalam pembelajaran. Sementara anak didik juga dituntut kreatif untuk memperoleh pengetahuan dan berinteraksi dengan sesama teman, guru, maupun bahan ajar dengan segala alat bantu.

Menurut Djamarah (2010:367) dalam bukunya mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses yang menekankan pada membelajarkan anak yang dilakukan oleh guru. Di dalamnya terdapat unsur-unsur yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi terus menerus proses belajar dalam diri anak. Itulah pembelajaran aktif yang sekaligus menumbuhkan daya inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Menurut Djamarah (2010:369) mengatakan bahwa pembelajaran PAIKEM adalah sebuah pembelajaran yang memungkinkan anak didik untuk mengerjakan kegiatan yang beragam dalam rangka mengembangkan ketrampilan dan pemahamannya, dengan penekanan anak didik belajar sambil bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar (termasuk pemanfaatan lingkungan), supaya pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif.

Menurut Djamarah (2010:369-377) mengatakan bahwa panca kriteria PAIKEM. Pendekatan PAIKEM sebagai sebuah strategi pembelajaran, memiliki lima kriteria yaitu: *a. Pembelajaran Aktif*, suatu pembelajaran yang mengajak anak didik untuk belajar secara aktif. Dalam kegiatan belajar aktif, anak didik sendiri yang melakukannya, memecahkan masalah sendiri, menemukan contoh-contoh secara kreatif, mencoba keterampilan-keterampilan dan melakukan tugas-tugas tanpa paksaan. *b. Pembelajaran Inovatif*, inovatif berarti memiliki kecenderungan untuk melakukan pembaharuan dalam arti perbaikan dan pengembangan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran Inovatif merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mengemukakan ide-ide/ gagasan-gagasan baru untuk perbaikan atau pengembangan kegiatan pembelajaran dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran. *c. Pembelajaran Kreatif*, kreatif berarti memiliki daya cipta atau kemampuan untuk mencipta. Jadi pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang mampu menciptakan anak lebih aktif, berani menyampaikan pendapat dan berargumentasi, menyampaikan masalah atau solusinya serta memberdayakan semua potensi yang tersedia. *d. Pembelajaran Efektif*, pembelajaran efektif merupakan pembelajaran yang memungkinkan anak didik dapat belajar dengan mudah dan menyenangkan. Proses belajarnya mudah, terhindar dari ancaman, hambatan, gangguan. *e. Pembelajaran Menyenangkan*, pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang didesain

sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan, dan yang paling utama, tidak membosankan, kepada peserta didik.

Menurut Djamarah (2010:385) ada beberapa hal yang diperhatikan oleh guru agar strategi PAIKEM dapat dilaksanakan dengan baik. Hal-hal tersebut adalah pertama, guru dapat memahami sifat yang dimiliki anak dan mengenal anak secara perorangan. Kedua, guru dapat mengembangkan kemampuannya dalam berpikir kritis. Ketiga, guru dapat mengembangkan ruang kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik dan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar, sehingga dalam kegiatan belajar anak tidak merasa bosan. Keempat, dalam kegiatan belajar guru memberikan umpan balik yang baik untuk meningkatkan kegiatan belajar. Kelima, guru dapat membedakan aktif fisik dan aktif mental.

C. Kriteria Keberhasilan

1. Pedoman Penilaian

Menurut Depdiknas (2006:3) penilaian adalah suatu usaha mengumpulkan dan menafsirkan berbagai informasi secara sistematis, berkala, berkelanjutan, menyeluruh tentang proses dan hasil dari pertumbuhan serta perkembangan yang telah dicapai oleh anak didik melalui kegiatan pembelajaran.

Menurut Depdiknas (2006:7) pedoman penilaian hasil belajar yaitu :

- : Anak yang perilakunya melebihi dengan yang diharapkan dan sudah dapat menyelesaikan tugas melebihi yang direncanakan guru.
- ✓ : Untuk anak yang berada pada tahap proses menuju apa yang diharapkan.
- : Untuk anak yang perilakunya belum sesuai dengan apa yang diharapkan.

Menurut pedoman penilaian Kemendiknas Dirjen Mandas dan menengah Direktorat Pembinaan TK (2010:6) catatan hasil penilaian harian perkembangan anak dicantumkan pada kolom penilaian di Rencana Kegiatan Harian (RKH), sebagai berikut :

Anak yang belum berkembang (BB) sesuai dengan indikator seperti dalam melaksanakan tugas selalu dibantu guru, maka pada kolom penilaian ditulis nama anak dan diberi tanda satu bintang ★ .

Anak yang sudah mulai berkembang (MB) sesuai dengan indikator seperti yang diharapkan RKH mendapatkan tanda dua bintang ★★ .

Anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH) pada indikator seperti yang diharapkan RKH mendapatkan tanda tiga bintang ★★★ .

Anak yang berkembang sangat baik (BSB) melebihi indikator seperti yang diharapkan dalam RKH mendapatkan tanda empat bintang ★★★★ .

Menurut Howard Gardner (dalam Anita Yus, 2011:100) mengemukakan bahwa dalam penilaian muncul untuk merealisasi bahwa

teori *multiple intelegence* patut ditekuni dengan serius hanya bila cara menilai yang ”adil” diciptakan untuk masing-masing kecerdasan. Penilaian dapat dilakukan dengan cara penilaian diri sendiri, yaitu :

☺ : Anak merasa senang.

☹ : Anak merasa takut.

☹ : Anak merasa sedih.

Dari beberapa pendapat prosedur penilaian di atas peneliti menggunakan penilaian Kemendiknas Dirjen Mandas dan menengah Direktorat Pembinaan TK (2010:6) yaitu menggunakan pedoman penilaian sebagai berikut :

Anak yang belum berkembang (BB) sesuai dengan indikator seperti dalam melaksanakan tugas selalu dibantu guru, maka pada kolom penilaian ditulis nama anak dan diberi tanda satu bintang ★.

Anak yang sudah mulai berkembang (MB) sesuai dengan indikator seperti yang diharapkan RKH mendapatkan tanda dua bintang ★★.

Anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH) pada indikator seperti yang diharapkan RKH mendapatkan tanda tiga bintang ★★★.

Anak yang berkembang sangat baik (BSB) melebihi indikator seperti yang diharapkan dalam RKH mendapatkan tanda empat bintang ★★★★★.

2. Indikator Hasil Belajar

Pengembangan metode bermain peran dengan tema profesi guru di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bertujuan mengembangkan kemampuan kemandirian anak dalam bersikap dan perilaku, agar anak mempunyai tanggung jawab. Dengan menggunakan metode bermain peran dengan tema profesi guru anak dapat mampu melaksanakan kegiatan dengan sendiri tanpa meminta bantuan kepada orang lain.

Menurut Rosmala Dewi (2005:26) mengatakan bahwa pada tahapan usia 4 tahun sampai 6 tahun yang menjadi fokus hasil belajar adalah menanamkan sejak dini pentingnya pembinaan perilaku dan sikap yang dapat dilakukan melalui pembiasaan yang baik.

Guru seharusnya mengetahui berbagai indikator hasil belajar dilihat dari berbagai aspek perkembangan anak. Berikut ini hasil belajar untuk aspek perkembangan anak usia 4 tahun sampai 6 tahun (Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas) dalam Rosmala Dewi (2005:34) :

Aspek Perkembangan	Indikator
Perkembangan Sosial – emosional maksudnya kemampuan mengadakan hubungan dengan orang lain, terbiasa untuk bersikap sopan santun, mematuhi peraturan dan disiplin dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar.	<ul style="list-style-type: none"> • Tenggang rasa terhadap orang lain. • Bekerja sama dengan teman. • Mudah bergaul dan berinteraksi dengan orang lain. • Mengenal dirinya sendiri. • Mulai dapat berimajinasi atau bermain pura-pura. • Mulai berkomunikasi dengan orang sudah dikenalnya. • Mulai belajar memisahkan diri dari orang tuanya terutama ibu. • Aktif bergaul dengan teman. • Mulai mengikuti aturan permainan. • Meniru kegiatan orang dewasa. • Menjadi ekstrim dank eras kepala. • Mematuhi peraturan yang ada. • Mulai mengenal konsep benar dan salah. • Mau berbagi dengan teman. • Mau bermain dengan teman sebaya. • Berani dan mempunyai rasa ingin tahu yang benar. • Merasa puas atas prestasi yang dicapai. • Mulai dapat mengendalikan emosi. • Menunjukkan reaksi emosi yang wajar karena marah, senang, sakit takut, dll. • Menjaga keamanan diri.

Menurut Depdiknas (2002:30) menu pembelajaran pada anak usia (>3 tahun-4 tahun) adalah sebagai berikut:

Aspek Perkembangan	Indikator
Sosio-Emosional	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal etika makan dan jadwal makan teratur. • Terbiasa menggunakan toilet (WC). • Tidak menangis jika berpisah dengan orang tua. • Dapat memilih kegiatan sendiri. • Menunjukkan ekspresi wajah saat marah, sedih, takut, dsb. • Menjadi pendengar dan pembicara yang baik. • Membereskan mainan setelah selesai bermain. • Sabar menunggu giliran dan terbiasa antri. • Mengenal peraturan dan mengikuti peraturan. • Mengerti akibat jika melakukan kesalahan atau melanggar aturan. • Memiliki kebiasaan teratur. • Dapat memecahkan masalah sederhana.

Menurut Depdiknas (2004:10) Program Semester pada aspek pengembangan Anak Usia Dini (3 tahun–4 tahun) adalah sebagai berikut:

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator
Sosial-Emosional mampu mengendalikan emosi	1. Mulai bisa melakukan buang air kecil tanpa bantuan.	1. Ke kamar kecil/ WC dengan tidak ditemani. 2. Melakukan BAB, BAK sendiri. 3. Melakukan kegiatan menjaga kebersihan dengan lingkungan.
	2. Bersabar menunggu giliran.	1. Bersikap disiplin dan tertib. 2. Memiliki budaya antri menunggu giliran. 3. Mendahulukan kegiatan yang terpenting.
	3. Mulai menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja dalam kelompok.	1. Bermain bersama (sebagai dokter, guru). 2. Bermain bersama (bermain rumah-rumahan). 3. Bermain dengan teman sebaya tanpa membedakan warna kulit, rambut, dan sebagainya.
	4. Mulai menghargai orang lain.	1. Memberikan dan menerima saran dari teman. 2. Memberikan pujian kepada teman. 3. Memberikan kepada teman untuk berbicara.
	5. Bereaksi terhadap hal-hal yang dianggap tidak benar (marah, apabila diganggu atau diperlakukan berbeda).	1. Menjelaskan kepada teman perbuatan yang benar dan salah. 2. Mengungkapkan ketidak cocokan apabila diperlakukan tidak adil.
	6. Mulai menunjukkan ekspresi menyesal ketika melakukan kesalahan.	1. Tidak akan mengulangi kesalahan yang telah diperbuat. 2. Menyesali perbuatan yang salah, berbuat sesuatu yang terbaik.

Dalam penelitian ini, maka peneliti mengacu pada pendapat Depdiknas (2002:30) menyimpulkan indikator Sosial-Emosional yang

sesuai untuk anak melalui bermain peran dengan tema profesi guru dalam perkembangan kemandirian bagi Pendidikan Anak Usia Dini adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Indikator Hasil Belajar

No.	Indikator Yang Diharapkan (Kemampuan Kemandirian)
1.	Tidak menangis jika berpisah dengan orang tua di dalam kelas.
2.	Membereskan mainan setelah selesai bermain.
3.	Mengurus dirinya sendiri tanpa bantuan, misal : makan dan memakai baju yang dipilih sendiri (baju guru, dan baju tentara).
4.	Menjadi pendengar dan pembicara yang baik.

D. Kerangka Berfikir

Menurut Desmita (2010:184) mengungkapkan bahwa perkembangan kemandirian sangat dipengaruhi oleh perubahan-perubahan fisik, yang pada gilirannya dapat memicu terjadinya perubahan emosional, perubahan kognitif yang memberikan pemikiran logis tentang cara berpikir yang mendasari tingkah laku, serta perubahan nilai dalam peran sosial melalui pengasuhan orang tua dan aktivitas individu. Secara spesifik, masalah kemandirian menuntut suatu kesiapan individu, baik kesiapan fisik maupun emosional untuk mengatur, mengurus dan melakukan aktivitas atas tanggung jawabnya sendiri tanpa banyak menggantungkan diri pada orang lain. Anak secara alami akan belajar kemandirian dengan melalui pembiasaan. Dengan

menggunakan metode bermain peran dengan tema profesi guru dapat meningkatkan kemandirian pada anak karena dengan menggunakan metode ini secara tidak langsung anak akan belajar tentang mandiri dan bertanggung jawab.

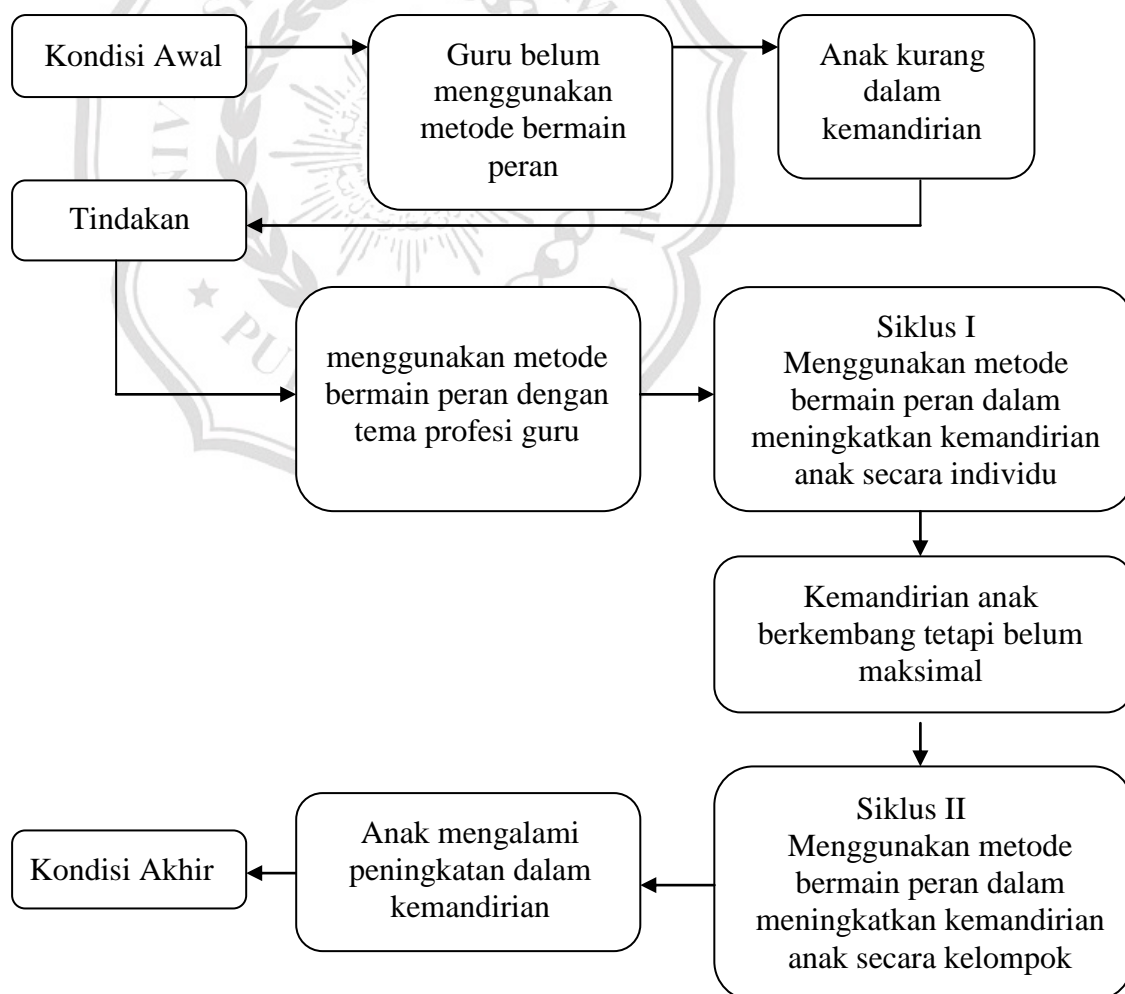
Melalui bermain anak lebih tertarik dan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan kemandirian pada anak, anak aktif mengikuti kegiatan tersebut, dan tidak bergantung pada orang lain.

Dari hal tersebut peneliti melakukan observasi sebelum melakukan penelitian pada kondisi awal pembelajaran di PAUD tersebut guru belum menggunakan metode bermain karena guru masih banyak mengembangkan pembelajaran melalui metode yang monoton sehingga terkesan membosankan bagi anak. Sehingga perkembangan kemandirian pada anak sangat kurang, karena anak cenderung bergantung pada guru.

Setelah peneliti melakukan observasi, peneliti melakukan penelitian yang dimulai dengan tindakan. Dalam penelitian menggunakan metode bermain peran dengan tema profesi guru. Anak terlihat mau mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh peneliti. Pada siklus I banyak peningkatan kemandirian anak secara individu yang terlihat minat meningkat untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan peneliti. Pada siklus I ini peningkatan kemandirian anak berkembang tetapi belum maksimal, anak terlihat senang dengan pembelajaran yang diberikan peneliti yaitu menggunakan metode bermain peran dengan tema profesi guru yang bertujuan untuk mengembangkan kemandirian pada anak.

Setelah siklus pertama dilakukan dengan 3x pertemuan, karena hasilnya belum maksimal peneliti mengulang kembali penelitian tersebut dengan menggunakan siklus 2 yang dilakukan dengan 3x pertemuan. Guru menggunakan metode yang sama. Pada pemakaian metode tersebut anak terlihat banyak peningkatan sehingga ketuntasan dan hasil belajar meningkat. Dari hasil pembelajaran tersebut peningkatan kemandirian pada anak meningkat maksimal sehingga penelitian dinyatakan berhasil.

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



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir

Berdasarkan bagan kerangka berpikir penelitian tindakan diatas, peneliti berpendapat untuk meningkatkan kemandirian anak dengan metode bermain peran dengan tema profesi guru pada anak PAUD Tunas Harapan Bukateja Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga tahun ajaran 2012-2013.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah metode bermain peran dengan tema profesi guru dapat meningkatkan kemandirian pada anak PAUD Tunas Harapan Bukateja Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga Tahun Ajaran 2012-2013.

