

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN MAKRO
TERHADAP KETERAMPILAN MEMBANTU DIRI
(*SELF HELP SKILL*) ANAK KELOMPOK B**

**(Studi Eksperimen di TK Amarta Tani HKTI Kelurahan Kampung
Baru Raya Kecamatan Labuhan Ratu Bandar Lampung)**

(Skripsi)

Oleh

BERNADETA CHIKA PRASETYA



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN MAKRO TERHADAP KETERAMPILAN MEMBANTU DIRI (*SELF HELP SKILL*) ANAK KELOMPOK B

Oleh

BERNADETA CHIKA PRASETYA

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih banyak anak usia dini yang belum terampil dalam membantu dirinya sendiri seperti tidak membawa barangnya sendiri ketika di sekolah, dan masih ada beberapa anak yang belum bisa memakai baju sendiri serta terbiasa didampingi, dibantu, dan juga dilayani. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran makro terhadap keterampilan membantu diri (*self help skill*) anak kelompok B di TK Amarta Tani HKTI. Jenis pendekatan penelitian ini yaitu kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen. Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-randomized pre-test posttest control group design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis statistik Uji-T dengan *Independent-Sample T-Test*. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa didapatkan hasil bahwa selisih rata-rata nilai *pre-test* dan nilai *post-test* kelas eksperimen yang diberikan perlakuan lebih besar dibandingkan dengan selisih rata-rata nilai *pre-test* dan nilai *post-test* kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

Kata Kunci: bermain peran makro, keterampilan membantu diri

ABSTRACT

THE EFFECT OF MACRO ROLE PLAYING METHODS ON SELF HELP SKILL CHILDREN GROUP B

By

BERNADETA CHIKA PRASETYA

The background of this research is that there are still many young children who are not yet skilled at helping themselves, such as not carrying their own things at school, and there are still some children who cannot wear their own clothes and are used to being accompanied, assisted, and also served. The purpose of this study was to determine the effect of the macro role playing method on self-help skills of group B children at TK Amarta Tani HKTI. This type of research approach is quantitative with a quasi-experimental research type. The research design used in this study was a non-randomized pre-test posttest control group design. The data collection technique used is observation. The data analysis technique used in this study is the statistical analysis of the T-test with the Independent-Sample T-Test. The results showed that the mean difference between the pre-test and post-test scores of the experimental class that was given treatment was greater than the difference in the average pre-test and post-test values of the control class that was not given treatment.

Keywords: *macro role playing, self help skill*

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN MAKRO
TERHADAP KETERAMPILAN MEMBANTU DIRI
(*SELF HELP SKILL*) ANAK KELOMPOK B**

**(Studi Eksperimen di TK Amarta Tani HKTI Kelurahan Kampung
Baru Raya Kecamatan Labuhan Ratu Bandar Lampung)**

Oleh

BERNADETA CHIKA PRASETYA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

pada

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

Judul Skripsi : **PENGARUH METODE BERMAIN PERAN
MAKRO TERHADAP KETERAMPILAN
MEMBANTU DIRI (*SELF HELP SKILL*)
ANAK KELOMPOK B**

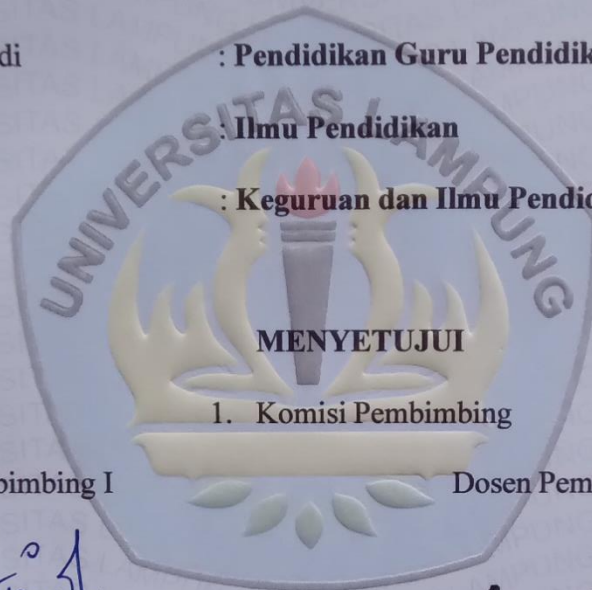
Nama Mahasiswa : **Bernadeta Chika Prasetya**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1813054016**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd
NIP 19840214 200801 2 007

Susanthi Pradini, S.Psi., M.Psi
NIK 231804891017201

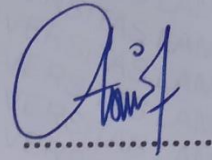
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswandi, M.Pd
NIP 19760808 200912 1 001

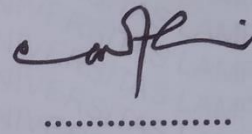
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

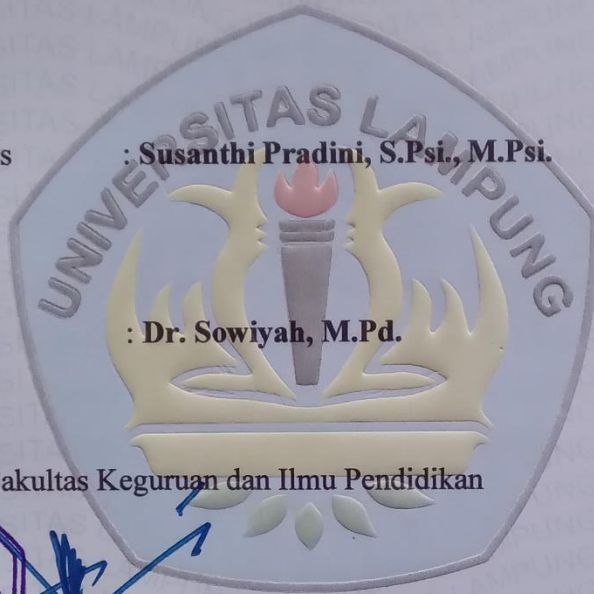
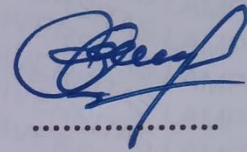
Ketua : Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.



Sekretaris : Susanthi Pradini, S.Psi., M.Psi.



Penguji : Dr. Sowiyah, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Sunyono, M.Si.

NIP. 19651230 199111 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 5 Desember 2022

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bernadeta Chika Prasetya
NPM : 1813054016
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Keterampilan Membantu Diri (*Self Help Skill*) Anak Kelompok B” tersebut merupakan hasil penelitian saya, kecuali beberapa bagian tertentu yang saya rujuk sumbernya dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandarlampung, 5 Desember 2022

Yang membuat pernyataan



Bernadeta Chika Prasetya

NPM. 1813054016

RIWAYAT HIDUP



Bernadeta Chika Prasetya lahir di Bandar Lampung pada tanggal 17 Desember 1999. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti antara lain TK Sejahtera IV Bandar Lampung tahun 2004-2006, SD Sejahtera IV Bandar Lampung tahun 2006-2012, SMP Fransiskus Tanjung Karang tahun 2012-2015, SMA Fransiskus Bandar Lampung tahun 2015-2018. Selanjutnya pada tahun 2018 peneliti diterima sebagai mahasiswa S1 program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini melalui jalur SBMPTN dan merupakan anggota UKM Katolik Universitas Lampung dan anggota bidang minat bakat Forkom PGPAUD 2020. Pada tahun 2021 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Program Pengalaman Lapangan (PLP) di Bandar Lampung.

Selama menjadi mahasiswa, peneliti memiliki pengalaman sebagai berikut.

1. Mentor agama Katolik dalam kelompok UKM Katolik Unila
2. Kepala Sekolah salah satu TK Swasta di Kabupaten Lampung Selatan
3. Pelatih Paduan Suara Mahasiswa di salah satu Institut di Bandar Lampung
4. Pelatih Paduan Suara di salah satu SMP Swasta di Bandar Lampung
5. *Master of Ceremony* (MC) beberapa acara seminar anggota DPRD Provinsi Lampung
6. Juri Perlombaan *Solo Song* antar Sekolah Dasar se-Bandar Lampung

MOTTO

“Hidup yang baik adalah hidup yang diinspirasi oleh cinta dan dipandu oleh ilmu pengetahuan”

(Bertrand Russell)

PERSEMBAHAN

*Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada Tuhan Yang
Maha Esa yang selalu memberikan berkat dan rahmat-Nya.*

*Dan ucapan terimakasih kepada kedua orang tuaku dan adikku yang selalu
memberikan doa dan dukungan kepadaku.*

Terimakasih kepada diriku sendiri yang telah berjuang sampai dititik ini.

*Almamater tercinta Universitas Lampung
Sebagai tempat mencari dan menggali ilmu serta pengalaman hidup.*

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat serta hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Keterampilan Membantu Diri (*Self Help Skill*) Anak Kelompok B (Studi Eksperimen di TK Amarta Tani HKTI Kelurahan Kampung Baru Raya Kecamatan Labuhan Ratu Bandar Lampung)”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini telah melibatkan banyak pihak yang tentunya sepenuh hati meluangkan waktu dengan ikhlas memberikan informasi-informasi yang dibutuhkan. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd selaku ketua penguji sekaligus pembimbing akademik yang telah membimbing, membantu, memberikan masukan, saran, serta kesabaran membimbing penulis dalam proses penyusunan skripsi ini, Ibu Susanthi Pradini, S.Psi., M.Psi. selaku sekretaris penguji yang telah meluangkan waktunya dengan sabar, memberikan bimbingan, masukan dan saran dalam menyelesaikan skripsi, serta

Dr. Sowiyah, M.Pd. selaku penguji utama atas jasanya dalam memberikan masukan, kritikan, dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini. Rasa syukur dan ucapan terimakasih juga kepada:

1. Bapak Mohammad Sofwan Effeni, M.Ed., Plt. Rektor Universitas Lampung
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan
4. Bapak Lungit Wicaksono, Sekretaris Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Unila
5. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi. Ketua Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Lampung.
6. Seluruh Dosen dan staf administrasi PG PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama perkuliahan.
7. Pihak Sekolah TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung
8. Kedua orangtua tercintaku yang selalu memberikan doa dan dukungan
9. Adikku tercinta yang selalu menanyakan perkembangan skripsiku.
10. Sahabat seperjuangan dari maba hingga saat ini sekaligus tempat curhat dan berbagi cerita Hellen Lorena terimakasih karena selalu ada dan menemani dari masa perkuliahan hingga akhir masa perkuliahan, memberi masukan, memberi nasihat, dan mendoakan serta menyemangati ku dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Sahabat seperjuangan Desta Rifa'ie dan Fadhila Anisa karena selalu

bersama dan menemani dari masa perkuliahan hingga akhir masa perkuliahan, saling memberi nasihat, dukungan, bertukar pendapat, dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini

12. Yaniar Yumna Anggraeni yang telah menemani dan membantu pengamatan atau observasi selama proses turun lapangan
13. Teman-teman seperjuangan skripsi angkatan 18 dan teman-teman seperjuangan bimbingan yang selalu memberikan semangat
14. Almamater tercinta Universitas Lampung.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah kalian berikan kepada peneliti hingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan. Namun peneliti berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembacanya. Amin.

Bandar Lampung, 5 Desember 2022

Peneliti



Bernadeta Chika Prasetya

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Hakikat Bermain Peran Makro.....	8
2.1.1 Pengertian Bermain Peran Makro	8
2.1.2 Aspek Bermain Peran	14
2.1.3 Tujuan Bermain Peran Makro	15
2.1.4 Manfaat Bermain Peran Makro	21
2.1.5 Langkah-Langkah Bermain Peran Makro	24
2.2 Hakikat Keterampilan Membantu Diri (<i>Self Help Skill</i>)	27
2.2.1 Pengertian Keterampilan Membantu Diri (<i>Self Help Skill</i>)	27
2.2.2 Manfaat Keterampilan Membantu Diri (<i>Self Help Skill</i>)	29

2.2.3 Aspek Keterampilan Membantu Diri (<i>Self Help Skill</i>)	30
2.3 Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun	32
2.4 Perkembangan Motorik Anak Usia 5-6 Tahun	35
2.5 Kerangka Pikir Penelitian	39
2.6 Hipotesis Penelitian	40
III. METODE PENELITIAN.....	41
3.1 Jenis Penelitian	41
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	42
3.3 Prosedur Penelitian	42
3.4 Populasi dan Sampel	44
3.5 Teknik Pengumpulan Data	45
3.6 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	46
3.7 Instrumen Penelitian	46
3.8 Analisis Uji Instrumen	48
3.8.1 Uji Validitas	48
3.8.2 Uji Realibilitas	49
3.9 Uji Prasyarat Analisis Data	50
3.9.1 Uji Normalitas	50
3.9.2 Uji Homogenitas	51
3.10 Teknik Analisis Data	52
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	53
4.1 Hasil Penelitian	53
4.2 Hasil Analisis Data	55
4.3 Pembahasan	59
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64

LAMPIRAN	71
-----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Data Presentase Keterampilan Membantu Diri Anak	4
3.1 Pelaksanaan <i>pre-test</i> , <i>post-test</i> , dan <i>treatment</i>	43
3.2 Jumlah Populasi Anak Kelompok B TK AmartaTani HKTI	45
3.3 Kisi-Kisi Instrumen	47
3.4 Kriteria Reliabilitas	50
3.5 Hasil Reliabilitas	50
3.6 Hasil Uji Normalitas	51
3.7 Hasil Uji Homogenitas	52
4.1 Deskripsi Data <i>Pre-Test</i> Keterampilan Membantu Diri (<i>Self Help Skill</i>)	53
4.2 Deskripsi Data <i>Post-Test</i> Keterampilan Membantu Diri (<i>Self Help Skill</i>)	54
4.3 Hasil Data Kelompok Eksperimen	55
4.4 Hasil Data Kelompok Kontrol	56
4.5 Hasil <i>Independent Sample T Test</i>	58
4.6 Hasil Signifikansi <i>Independent Sample T Test</i>	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pikir	40
3.1 Desain Penelitian	41
4.1 Diagram rekapitulasi hasil pre-test dan post-test keterampilan membantu diri (<i>self help skill</i>) anak kelompok eksperimen	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Balasan Izin Pra-Penelitian	72
2. Surat Balasan Izin Penelitian	73
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	74
4. Lembar Wawancara	77
5. Lembar Penilaian Observasi	78
6. Rubrik Penilaian	80
7. Halaman Persetujuan Perbaikan Seminar Proposal	85
8. Permohonan Uji Validitas Instrumen	86
9. Surat Keterangan Validasi Instrumen	87
10. Surat Ijin Penelitian	88
11. Lembar ACC Seminar Hasil	89
12. Lembar ACC Ujian Komprehensif	90
13. Uji Validitas	91
14. Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	93
15. Hasil <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	94
16. Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	95
17. Hasil <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	96
18. Rekapitulasi Nilai Kelas Eksperimen	97
19. Rekapitulasi Nilai Kelas Kontrol	98
20. Rekapitulasi Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen	99
21. Uji Normalitas	100

22. Uji Homogenitas	102
23. Foto-Foto	103
24. Visi, Misi, dan Tujuan TK Amarta Tani HKTI	105

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keterampilan membantu diri sendiri adalah keterampilan yang membantu anak mendapatkan kontrol atas tubuhnya dari waktu ke waktu. Anak akan secara utuh bertanggung jawab akan dirinya termasuk untuk memenuhi kebutuhan dasar mereka sendiri (Reinhart, 2006). Keterampilan tersebut diantaranya mengurus kebutuhan kamar mandi, membersihkan setelah makan dan bermain, serta berpakaian sendiri dengan bantuan terbatas dari orang dewasa. Keterampilan membantu diri yang dimiliki anak akan memungkinkan anak menjalani hidup secara lebih mandiri. Yang tentunya diharapkan mampu membuat anak untuk tidak selalu bergantung sepenuhnya pada bantuan orang dewasa.

Keterampilan ini sangat penting bagi anak karena akan berguna untuk pemenuhan kebutuhan sehari-hari anak. Keterampilan membantu diri anak dalam kehidupan sehari-hari meliputi keterampilan makan, keterampilan berpakaian, keterampilan kebersihan diri, dan keterampilan umum. Keterampilan makan berkaitan dengan bagaimana anak dapat melakukan kegiatan makan sendiri. Keterampilan berpakaian berkaitan dengan bagaimana anak mengenakan pakaian ataupun melepaskan pakaian sendiri. Keterampilan kebersihan diri berkaitan dengan mencuci tangan, serta mandi. Keterampilan umum berkaitan dengan kerapian diri serta keamanan pada anak. Pemenuhan kebutuhan dasar tersebut tentunya tidak dapat digantungkan sepenuhnya oleh orang dewasa.

Namun pada kenyataannya, masih banyak anak usia dini yang belum terampil dalam membantu dirinya sendiri seperti tidak membawa barangnya

sendiri ketika di sekolah, melainkan dibawakan oleh orang tua yang mengantarkan. Di sisi lain, anak juga belum memiliki inisiatif untuk melakukan kebersihan diri dan harus menunggu diperintah. Selain itu, masih ada beberapa anak yang belum bisa memakai baju sendiri serta terbiasa didampingi, dibantu, dan juga dilayani pemenuhan kebutuhan dirinya. Kebiasaan didampingi, dibantu, dan dilayani oleh orang dewasa tersebut membuat anak kurang memiliki kesempatan untuk melatih dirinya dalam memenuhi kebutuhan dasar dirinya sendiri. Hal itu terjadi karena anak menjadi terbiasa untuk mengandalkan bantuan dari orang dewasa di kehidupan sehari-harinya. Padahal pemenuhan kebutuhan dasar dirinya tersebut harus dibiasakan juga di sekolah. Oleh karena itu, peran guru di sekolah sangat penting untuk melatih keterampilan membantu diri (*self help skill*) anak tersebut.

Pada era saat ini, kebanyakan guru masih selalu mengedepankan keterampilan membaca, menulis, dan berhitung. Sehingga pada setiap pembelajarannya selalu berhubungan dengan membaca, menulis, dan berhitung. Padahal tidak hanya keterampilan itu saja yang perlu diajarkan kepada anak, melainkan juga guru perlu mengajarkan keterampilan yang berkaitan dengan kemandirian anak yaitu keterampilan membantu diri (*self help skill*) anak. Keterampilan ini perlu diajarkan karena memungkinkan anak untuk menyelesaikan tugasnya secara mandiri dan tidak selalu bergantung dengan orang dewasa. Keterampilan ini juga dekat dengan kegiatan sehari-hari anak. Sehingga akan sangat penting bagi anak untuk memiliki keterampilan membantu diri (*self help skill*) dalam pemenuhan kebutuhan sehari-hari di kehidupannya.

Atas dasar pentingnya keterampilan membantu diri (*self help skill*) pada anak usia dini tersebut, maka keterampilan tersebut harus distimulasi. Untuk menstimulasi keterampilan tersebut, maka dibutuhkan adanya suatu metode yang tepat. Salah satu metode yang dapat digunakan antara lain metode bermain peran. Bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Hal itu terjadi

karena metode ini dilakukan sesuai dengan dunia anak yaitu bermain. Ketika anak bermain, anak akan lebih mudah tertarik untuk mempelajari suatu pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Metode bermain peran ini dibagi menjadi dua yaitu metode bermain peran makro dan metode bermain peran mikro. Bermain peran makro dan mikro sama-sama menempatkan anak sebagai pemain, namun apabila tema atau jalan cerita pada metode bermain peran mikro dapat bersifat umum, atau imajinatif, sedangkan pada metode bermain peran makro jalan cerita mengandung konflik sosial yang terselesaikan di akhir cerita (Halifah, 2020). Maksudnya yaitu bermain peran mikro bersifat imajinatif sedangkan bermain peran makro merupakan penyelesaian suatu masalah yang bersifat nyata. Dengan demikian, peneliti akan membahas tentang bermain peran makro sebagai metode untuk menstimulasi keterampilan membantu diri (*self help skill*) anak.

Metode bermain peran makro dirasa cocok untuk melatih keterampilan membantu diri (*self help skill*) anak karena metode bermain peran makro melibatkan anak untuk melakukan kegiatan dan peran sesuai dengan kehidupan nyata yang ada di sekitar anak. Metode bermain peran makro memungkinkan anak untuk menggunakan alat dengan bentuk dan ukuran seperti aslinya. Selain itu metode ini mengajak anak untuk bisa menyelesaikan masalah ataupun tugas pada anak. Tentunya juga dengan menentukan tema yang ada di kehidupan nyata anak. Hal ini diharapkan agar anak dapat melakukan suatu kegiatan sehari-hari secara sungguh-sungguh serta menyelesaikan tugas anak seperti yang ada di kehidupan nyata dan dengan alat yang sebenarnya. Dengan bermain peran makro melalui tema yang ada di sekitar kehidupan nyata, maka mereka belajar banyak keterampilan pra akademis (Mutiah, 2010). Hal ini diartikan bahwa bermain peran makro memungkinkan anak memiliki pengalaman secara langsung seperti yang ada pada kehidupan nyata. Pengalaman tersebut membuat anak belajar banyak keterampilan. Maka dari itu, dengan adanya metode bermain peran makro, diharapkan akan melatih

keterampilan membantu diri (*self help skill*) anak untuk kehidupan sehari-harinya.

Menurut hasil pengamatan yang dilakukan terdapat beberapa masalah terkait dengan keterampilan membantu diri (*self help skill*) yaitu anak yang terlihat tidak membawa dan mengenakan tasnya sendiri, melainkan dibawakan dan dipakaikan oleh orang tua yang mengantarkan serta belum adanya inisiatif dari beberapa anak untuk melakukan kebersihan diri seperti mencuci tangan melainkan harus menunggu diperintah. Berdasarkan hasil wawancara dengan 10 orang tua, didapatkan data sebagai berikut.

Tabel 1.1 Data Presentase Keterampilan Membantu Diri Anak

Keterampilan Membantu Diri (Self Help Skill)	Presentase	
	Mampu	Kurang Mampu
Keterampilan makan	40%	60%
Keterampilan berpakaian	30%	70%
Keterampilan kebersihan diri	50%	50%
Kerapihan diri	40%	60%
Keamanan	30%	70%

(Sumber: data pra penelitian tahun 2022)

Dari tabel di atas terlihat bahwa anak-anak mereka masih kurang mampu dalam hal memenuhi kebutuhan dasar dirinya sendiri atau keterampilan membantu diri (*self help skill*) sebab ada beberapa anak-anak mereka yang masih belum bisa memakai baju sendiri, belum bisa makan sendiri, serta belum bisa memakai sepatu sendiri (detail terdapat pada lampiran 4). Anak-anak tersebut terbiasa didampingi, dibantu, dan dilayani dalam memenuhi kebutuhan dirinya sehingga anak-anak kurang memiliki kesempatan untuk melatih dirinya dalam memenuhi kebutuhan dasar dirinya sendiri. Padahal, pemberian kesempatan tersebut sangat penting bagi perkembangan anak. Hal itu terjadi karena dengan adanya kesempatan, anak mampu belajar mengerjakan tugas-tugas dan melatih keterampilannya di kehidupan sehari-harinya.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Zakkiyah, 2020)

ditunjukkan bahwa kegiatan bermain peran memberikan pengaruh positif dalam (*self help skill*) anak. Hal itu terbukti pada hasil data yang diperoleh bahwa pada saat menggunakan kegiatan bermain peran hasil post-test anak meningkat signifikan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Martianawati dkk, 2017) dinyatakan bahwa menggunakan metode bermain peran efektif dalam meningkatkan kemandirian siswa secara signifikan. Hal ini mengartikan bahwa metode pembelajaran bermain peran pada anak TK mampu meningkatkan kemandirian siswa secara signifikan. Selain itu berdasarkan penelitian yang dilakukan (Sari, 2020) ditunjukkan bahwa pemahaman (*knowledge*) tentang kemandirian, keterampilan (*skill*) dan sikap (*attitude*) dalam melakukan tugas *self-help general* (mencuci tangan, merapikan tempat tidur) dan *self-help eating* (menyiapkan makanan serta makan menggunakan sendok dan garpu) dapat ditingkatkan melalui suatu pelatihan.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, maka peneliti ingin meneliti lebih lanjut mengenai Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Keterampilan Membantu Diri (*Self Help Skill*) Anak Kelompok B di TK Amarta Tani HKTI Kelurahan Kampung Baru Raya Kecamatan Labuhan Ratu Bandar Lampung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1.2.1 Anak kurang mampu melakukan keterampilan membantu diri (*self help skill*) Kurangnya kesempatan pada anak untuk melakukan keterampilan membantu diri
- 1.2.2 Guru masih selalu mengedepankan keterampilan membaca, menulis, dan berhitung

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka Pembatasan Masalah dalam penelitian ini adalah Metode Bermain Peran Makro dan Keterampilan Membantu Diri (*Self Help Skill*) Anak.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, serta pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Terdapat Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Keterampilan Membantu Diri (*Self Help Skill*) Anak Kelompok B di TK Amarta Tani HKTi Kelurahan Kampung Baru Raya Kecamatan Labuhan Ratu Bandar Lampung?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Keterampilan Membantu Diri (*Self Help Skill*) Anak Kelompok B di TK Amarta Tani HKTi Kelurahan Kampung Baru Raya Kecamatan Labuhan Ratu Bandar Lampung.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil-hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yakni sebagai informasi yang dapat dibaca oleh khalayak mengenai Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Keterampilan Membantu Diri (*Self Help Skill*) Anak Kelompok B Di TK Amarta Tani HKTi Kelurahan Kampung Baru Raya Kecamatan Labuhan Ratu Bandar Lampung.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Menjadi bahan pertimbangan untuk mengambil suatu kebijakan agar mengadakan kegiatan parenting sebagai bentuk kerjasama antara pihak sekolah dengan orang tua.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan acuan bagi guru agar lebih kreatif dalam memberikan metode kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Orang Tua

Memberikan wawasan kepada para orang tua agar dapat mendidik, membimbing, dan memberikan kesempatan kepada anak-anaknya untuk berlatih memenuhi kebutuhan dirinya sendiri.

d. Bagi Peneliti Lain

Dapat menjadi acuan bagi peneliti lain dalam meneliti dan memvariasikan metode bermain peran makro untuk melatih keterampilan membantu diri (*self help skill*) anak.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Bermain Peran Makro

2.1.1 Pengertian Bermain Peran Makro

Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak. Bermain juga memiliki peran yang berkaitan dengan pengalaman anak. Bagi sebagian besar anak-anak, bermain menyediakan konteks psikologis yang aman di mana apa yang diinginkan dapat diperoleh dalam dunia fantasi (Frost, 2012). Bermain memungkinkan anak-anak mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas peran yang dilakukan, sehingga mereka dapat bergerak dari banyak peran yang pada akhirnya akan mereka ambil dalam kehidupan. Peran tersebut akan diaplikasikan pada kehidupan sehari-hari anak.

Melalui bermain peran dalam pembelajaran, diharapkan para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaannya, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi, dan mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara. Anak secara langsung bermain menjadi tokoh untuk memainkan peran-peran tertentu sesuai dengan tema, menggunakan alat bermain dengan ukuran sesungguhnya (Khumaira dkk, 2015). Hal itu berarti bahwa anak memerankan secara sungguh-sungguh dan dengan alat sebenarnya. Bermain peran adalah kegiatan yang berfokus pada kegiatan dramatisasi, tempat anak-anak bermain untuk memerankan tugas-

tugas anggota keluarga, tata cara dan kebiasaan dalam keluarga dengan berbagai perlengkapan rumah tangga serta kegiatan dilingkungan sekitarnya (Nuraini, 2010). Maka bermain peran merupakan teknik simulasi yang mengajak anak melakukan tugas-tugas sesuai dengan perannya dalam suatu kegiatan yang ada dunia sekitar anak.

“This child initiated form of dramatic play encourages the older child to take an interest in the wider world, and it is exciting to watch as it unfolds. Some children get involved with one aspect and tackle it as an independent project.” (Jackman, 2012).

Bentuk permainan dramatis yang diprakarsai oleh anak ini lebih besar mendorong anak untuk menaruh minat pada dunia yang lebih luas, dan sangat menarik untuk ditonton. Beberapa anak terlibat dengan satu aspek dan menanganinya sebagai proyek mandiri. Maksudnya adalah bermain peran mampu mendorong anak untuk melakukan minatnya secara lebih luas lagi. Selain itu kegiatan ini mampu melibatkan anak untuk menyelesaikan suatu tugasnya secara mandiri. *“The free play of the very young child in which he explores his universe, imitating the actions and character traits of those around him”* (Caslin, 1990). Artinya adalah permainan bebas anak kecil di mana ia menjelajahi alam semestanya, meniru tindakan dan karakter orang-orang di sekitarnya. Dimana dalam permainan ini anak bebas bereksplorasi untuk menirukan tindakan karakter orang sesuai dengan yang ada di kehidupan nyata anak. Dengan permainan sosiodramatis, permainan simbolik tingkat tertinggi, anak-anak kecil menciptakan kejadian mereka sendiri berdasarkan pengalaman mereka. Mereka meniru tindakan dan orang-orang yang mereka alami dalam permainan mereka. Mereka mengulangi, memecahkan masalah, dan menghidupkan kembali pengalaman ini (Raines, 2007). Dengan begitu, bermain peran mampu

mendorong anak untuk mengulangi suatu tindakan dan memecahkan suatu masalah. Hal itu yang nantinya akan melahirkan suatu pengalaman baru bagi anak dalam pemecahan suatu masalah. Permainan sosiodramatis terjadi ketika setidaknya dua anak bersama-sama dalam permainan dramatis. Bermain drama menyediakan sarana bagi anak-anak untuk mengatasi kesulitan mereka sendiri. Dengan demikian, mereka menjadi bebas untuk mengejar tugas-tugas lain dan pembelajaran yang lebih formal. Jenis permainan ini melibatkan dua elemen dasar: imitasi dan membuat percaya (Browne, 2011). Dapat dikatakan bahwa dalam bermain peran ini, akan digunakan beberapa sarana untuk membantu anak mengatasi kesulitannya dan mampu mendorong anak untuk bisa menyelesaikan tugas-tugasnya.

Metode bermain peran disebut juga ‘sosiodrama’ yaitu suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada para anak untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang, seperti yang dilakukan dalam hubungan sosial sehari-hari dalam masyarakat (Sudjana, 2005). Dapat diartikan bahwa bermain peran memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan tingkah laku seperti yang ada dalam kehidupan sehari-hari. *“As a learning model, role-playing is rooted in personal and social dimensions. From the personal dimension, this model tries to help students find the meaning of a social environment that is beneficial to them. Also through this model, students are invited to learn to solve personal problems they are facing with the help of social groups consisting of classmates.”* (Hesse, 2015). Sebagai model pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi personal, model ini mencoba membantu siswa menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi mereka. Selain itu melalui model ini mengajak anak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang dihadapinya dengan

bantuan kelompok sosial yang terdiri dari teman sekelas. Model ini memberikan pembelajaran bagi anak dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh anak. Anak dapat belajar dari lingkungan terdekatnya seperti teman satu kelas anak.

“The essence of role-playing learning lies in the emotional involvement of actors and observers in real problem situations. Through role-playing in learning, it is hoped that students can (1) explore their feelings; (2) gain insight into their attitudes, values, and perceptions; (3) develop skills and attitudes in solving problems encountered; and (4) explore the core of the problem played out in various ways.” (Flache, 2017). Inti dari pembelajaran bermain peran terletak pada keterlibatan emosional aktor dan pengamat dalam situasi masalah nyata. Melalui role playing dalam pembelajaran diharapkan siswa dapat (1) menggali perasaannya; (2) memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsi mereka; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi; dan (4) mengeksplorasi inti masalah yang dimainkan dengan berbagai cara. Dari kegiatan bermain peran tersebut anak dapat mempelajari berbagai hal dan pengalaman yang digabungkan dalam satu kegiatan, mulai dari menggali perasaan, memperoleh wawasan, mengembangkan keterampilan, hingga mampu mengeksplorasi peran yang dimainkan.

Metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran bervariasi. Hal ini dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yaitu metode pembelajaran individu, metode pembelajaran kelompok, dan metode pembelajaran massal atau pengembangan masyarakat (Huang, 2002). Maksudnya adalah metode-metode tersebut memiliki tiga kategori dimana anak-anak dapat dalam lingkup individu, berkelompok, ataupun dalam lingkup masyarakat.

Bermain peran adalah suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik (Zaini, 2007). Sehingga dapat diartikan bahwa bermain peran disusun secara terencana dan memiliki tujuan-tujuan yang jelas.

Bermain peran makro merupakan salah satu bagian dari bermain peran, karena pada hakikatnya bermain peran dibagi menjadi dua jenis, yaitu bermain peran mikro dan makro (Latif, 2013). Akan tetapi dalam penelitian ini hanya akan difokuskan pada bermain peran makro. Bermain peran makro merupakan kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan pengertian mereka tentang dunia sekitarnya, kemampuan bahasa, keterampilan mengambil sudut pandang dan empati melalui peran yang mengalirkan knowledge pada anak (Latif, 2013). Bermain peran makro memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan pemahamannya mengenai dunia yang ada di sekitarnya yang meliputi bahasa dan sudut pandang yang menghasilkan suatu pengetahuan pada anak. Metode bermain peran makro yaitu bermain peran yang sesungguhnya dengan alat-alat main berukuran sesungguhnya. Anak dapat menggunakannya untuk menciptakan dan memainkan peran-peran, misalnya bermain peran profesi dokter, maka alat yang digunakan stetoskop, replika jarum suntik, buku resep dan pulpen (Khoiruddin, 2010). Maksudnya adalah anak secara langsung bermain menjadi tokoh untuk memainkan peran-peran tertentu sesuai dengan tema. Menggunakan alat bermain dengan ukuran sesungguhnya. Bermain peran makro merupakan anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran seperti sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran (Latif, 2014). Sehingga dapat dikatakan bahwa dengan bermain peran makro, anak-anak mampu bermain dengan alat-alat seperti

yang ada di dunia nyata. Bermain peran makro merupakan kegiatan yang dilakukan anak dengan menjadi tokoh dan menggunakan alat berukuran besar seperti sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran. Contohnya yaitu memakai baju dan menggunakan kotak kardus yang dibuat menjadi mobil-mobilan atau benteng (Haenilah, 2015). Dengan menggunakan alat-alat dengan ukuran yang asli dan sama dengan yang ada di kehidupan nyata, anak diharapkan mampu memerankan dan menggunakannya sesuai dengan kehidupan nyata.

Ketika anak memiliki pengalamannya sehari-hari dengan bermain peran makro (melalui tema yang ada disekitar kehidupan nyata), maka mereka belajar banyak ketrampilan pra akademis seperti: mendengarkan, tetap dalam tugas, menyelesaikan masalah dan bermain dengan bekerja sama dengan orang lain (Mutiah, 2010). Maksudnya adalah dengan bermain peran makro, anak belajar untuk memahami tugasnya dan menyelesaikan tugas tersebut atau menyelesaikan masalah tersebut baik secara mandiri maupun melalui kerjasama. Jenis bermain peran makro adalah bermain yang sifatnya kerja sama lebih dari 2 orang bahkan lebih khususnya untuk anak usia taman kanak-kanak (Mutiah, 2010). Sehingga bermain peran makro ini diharapkan cocok apabila diimplementasikan pada kelompok Taman Kanak-Kanak. Maka dapat disimpulkan bahwa bermain peran makro merupakan cara yang tersusun yang memberi kesempatan anak untuk melakukan kegiatan-kegiatan dan peran-peran sesuai dengan kehidupan nyata di sekitarnya serta menggunakan alat dengan bentuk dan ukuran aslinya agar anak dapat mengembangkan keterampilan dan pemahamannya.

2.1.2 Aspek Bermain Peran

Bermain peran berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari. Aspek tersebut antara lain:

- a. Mengambil peran (*role-taking*), yaitu: tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, contoh: berdasar pada hubungan keluarga (apa yang harus dikerjakan anak) dalam situasi sosial;
- b. Membuat peran (*role-making*), yaitu: kemampuan pemegang peran untuk merubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan; dan
- c. Tawar-menawar peran (*role-negotiation*), yaitu: tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial. Dalam *role-play*, peserta melakukan tawar-menawar antara ekspektasi-ekspektasi sosial suatu peran tertentu, interpretasi dinamika mereka tentang peran tersebut, dan tingkat dimana orang lain menerima pandangan mereka tentang peran tersebut, sebagaimana peserta didik yang memiliki pengalaman peran dalam kehidupan biasanya dapat melakukan *role-play* (Zaini, 2008).

Maka dapat diartikan bahwa bermain peran makro memiliki 3 aspek penting antara lain mengambil peran, membuat peran, dan tawar menawar peran. Hal itu berkaitan tentang apa saja yang harus dikerjakan anak, menciptakan dan memodifikasi peran yang diperlukan, serta melakukan negosiasi peran berdasarkan pengalaman peran dalam kehidupannya.

2.1.3 Tujuan Bermain Peran Makro

Tujuan dari bermain peran makro antara lain:

- a. Mengembangkan interaksi sosial dan bahasa anak. Bermain peran ini bisa meningkatkan keterampilan sosial dikarenakan dalam bermain anak secara langsung memerankan peran-peran yang sering mereka temui di lingkungannya bersama dengan teman yang lainnya. Anak cenderung menyukai permainan ini karena pada hakikatnya anak itu suka meniru dan peniru yang ulung.
- b. Membangun rasa empati, mengambil sudut pandang spasial, afeksi. Anak dapat mengasah rasa empati nya melalui bermain peran dikarenakan dalam bermain peran anak bermain bersama teman lainnya dengan alat bermain yang sesungguhnya dan mengharuskan anak untuk menggunakan alat bermain peran secara bergantian (Latif, 2013).

Maksudnya adalah bermain peran makro memiliki tujuan pengembangan interaksi dan empati yang dapat menjadi bekal anak dalam berkehidupan sehari-hari. Sebab interaksi dan empati merupakan suatu hal penting yang harus dimiliki anak dalam perkembangan sosial emosional anak.

Selain itu, tujuan bermain peran makro juga antara lain:

- a. Anak dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan. Artinya bahwa anak mampu mengolah perasaannya sesuai kemampuan yang dimilikinya, contohnya bagaimana anak tersebut bersikap sopan, rasa marah, berkuasa dan sedih.
- b. Memperoleh wawasan (*insight*) tentang sikap-sikap, nilai-nilai dan persepsinya. Dalam hal ini si anak mendapatkan banyak wawasan dari peran-peran yang dimainkannya contohnya bagaimana cara menyikapi jika ada teman yang berkelahi, jatuh dan kena musibah.

- c. Mengembangkan ketrampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Anak belajar untuk bisa memecahkan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari, belajar untuk mengambil keputusan contohnya jika dia tidak bisa mengerjakan kegiatan apa yang harus anak lakukan mungkin bisa dengan bertanya pada guru, jika ada teman yang jatuh apa yang harus anak lakukan.
- d. Mengembangkan kreativitas dengan membuat jalan cerita atas inisiatif anak. Anak dilatih untuk mengembangkan kreativitasnya melalui kegiatan bermain peran contohnya anak sedang memerankan seekor kancil si anak mengembangkannya dengan cara memerankan sikap kancil yang cerdik.
- e. Melatih daya tangkap.
Dengan kegiatan bermain peran anak belajar melatih daya tangkap dalam bermain, contohnya dengan mendengarkan dialog teman si anak bisa langsung bagaimana cara menanggapi.
- f. Melatih daya konsentrasi.
Dalam kegiatan bermain peran si anak juga melatih daya konsentrasi, si anak harus fokus total dalam perannya supaya dapat memerankan dengan baik.
- g. Melatih membuat kesimpulan
Setelah melakukan kegiatan bermain peran anak dapat membuat kesimpulan tentang tokoh peran yang sedang ia perankan apakah si tokoh ini orang yang baik atau jahat.
- h. Membantu pengembangan kognitif
Kegiatan bermain peran juga bisa membantu mengembangkan kognitif anak contohnya tokoh yang ia perankan sebagai guru apa saja yang dibawa oleh seorang guru, ada berapakah jumlah alat-alat yang ia bawa dalam tas.
- i. Membantu perkembangan fantasi

Kegiatan bermain peran juga mengembangkan dunia fantasi anak, mereka bisa seakan-akan menjadi hidup seperti tokoh yang diperankannya contoh jadi polisi, dokter dan lain sebagainya.

- j. Menciptakan suasana yang menyenangkan
Dengan bermain peran anak bisa menciptakan situasi atau suasana yang menyenangkan, karena mereka bebas dalam bermain bersama teman.
- k. Mencapai kemampuan berkomunikasi secara spontan/berbicara lancar. Bermain peran juga bisa mengembangkan kemampuan berkomunikasi si anak dengan spontan bisa berbicara lancar maksudnya tanpa disadari si anak akan bebas berbicara sesuai peran yang dimainkan dan sesuai apa yang pernah dia lihat dan alami serta ia dengar.
- l. Membangun pemikiran yang analitis dan kritis. Kegiatan bermain peran juga dapat membangun pemikiran yang analitis dan kritis. Dari kegiatan ini anak dapat menerapkan dalam kehidupannya contohnya si anak sedang memerankan sebagai guru tetapi tingkah lakunya tidak sama seperti guru lalu temannya menegur untuk belajar menjadi seperti guru contohnya harus membantu jika ada murid yang tidak bisa jangan didiamkan.
- m. Membangun sikap positif dalam diri anak. Dalam kegiatan bermain perandapat menumbuhkan sikap positif dalam diri anak contohnya anak akan melakukan hal-hal yang baik, dan hal-hal yang buruk akan mereka hindari.
- n. Menumbuhkan aspek afektif melalui penghayatan isi cerita. Dalam kegiatan bermain peransi anak berlatih untuk menumbuhkan sikap afektif melalui penghayatan isi cerita contohnya peran sebagai dokter sianak hatinya akan iba melihat pasiennya kesakitan untuk segera ditolong dia harus berbuat sesuatu.

- o. Untuk membawa situasi yang sebenarnya ke dalam bentuk simulasi/miniatur kehidupan. Dalam kegiatan ini si anak harus pintar-pintar membawa situasi sebenarnya ke dalam bentuk simulasi/miniatur kehidupan contohnya sebagai ibu yang pekerjaannya di dapur untuk memasak, bagaimana cara memasak.
- p. Untuk membuat variasi yang menarik dalam kegiatan pengembangan. Kegiatan bermain peran juga membuat variasi menarik dalam kegiatan pengembangan artinya bermain peran dalam cerita apapun untuk mengembangkan kegiatan perilaku moral si anak (Gunarti, 2010).

Dari keterangan di atas terlihat bahwa tujuan bermain peran makro antara lain dapat mengeksplorasi perasaan, memperoleh wawasan, mengembangkan keterampilan, mengembangkan kreativitas, melatih daya tangkap dan konsentrasi, melatih membuat kesimpulan, membantu pengembangan kognitif, serta membawa situasi seperti di kehidupan nyata. Hal itu tanpa disadari membuat anak belajar banyak hal yang dikemas dalam suatu metode bermain peran.

Adapun tujuan bermain peran makro sesuai dengan jenis belajar antara lain:

- a. Belajar dengan berbuat.
Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya, tujuannya untuk mengembangkan ketrampilan-ketrampilan interaktif atau ketrampilan-ketrampilan reaktif.
- b. Belajar melalui peniruan (imitasi)
Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka. Peran yang dimainkan oleh seorang aktor akan dijadikan model oleh si pengamat dalam kehidupan sehari-hari.

c. Belajar melalui balikan

Para pengamat mengomentari atau menanggapi perilaku para pemain atau pemegang peranan yang telah ditampilkan.

Tujuannya untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan. Maksudnya bahwa pengamat setelah melihat peran dari masing-masing tokoh mereka akan bisa berkomentar dan menanggapi atau membedakan baik buruk perilaku yang dimainkan sehingga mereka dapat mengambil hikmah atau menerapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai pedoman hidup.

d. Belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan.

Para peserta dapat memperbaiki ketrampilan-ketrampilan mereka dengan mengulangnya dalam penampilan berikutnya. Maksudnya bahwa penampilan awal yang masih kurang atau belum sempurna dapat diperbaiki di penampilan berikutnya sehingga sesuai dengan apa yang diperankan (Hamalik, 2008).

Hal itu menunjukkan bahwa bermain peran makro bertujuan untuk suatu pembelajaran yang didapat anak dari suatu kegiatan bermain peran makro karena melibatkan keterampilan reaktif dan interaktif, memainkan peran dalam kehidupan sehari-hari, serta mengkaji keterampilan tersebut.

Bermain peran makro (*role playing*) dapat digunakan untuk beberapa tujuan, yaitu :

- a. Untuk mendapatkan sebuah pemahaman tentang peran dan hubungan. Bermain peran dapat membantu seseorang mengeksplorasi hubungan mereka dengan orang lain dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang berbagai persoalan yang terkandung dalam sebuah hubungan, baik dari perspektif mereka sendiri maupun dari sudut pandang orang lain. Dengan memainkan peran sebagai orang lain dalam

situasi bermain peran seseorang akan mampu untuk mengamati perilaku mereka sendiri secara lebih objektif dan memahami perilaku orang lain.

- b. Untuk dapat bersentuhan dengan perasaan. Bermain peran makro bisa melatih perasaan anak yang sedang memerankan suatu cerita mereka mencoba memahami jalannya cerita yang diperankan sesuai apa yang mereka dengar, lihat dan rasakan.
- c. Untuk mengeksplorasi berbagai bagian diri. Kegiatan bermain peran makro juga dapat mengembangkan anak untuk bereksplorasi dalam perannya menggali potensi anak yang dimiliki untuk dikeluarkan dalam kegiatan bermain peran sehingga guru dapat mengembangkannya dan mengarahkannya.
- d. Untuk menetapkan pilihan. Setelah melakukan bermain peran, anak akan mengalami perilaku sesuai peran yang dimainkan sehingga anak berusaha untuk mencoba mengubah sesuai perannya.
- e. Untuk mengeksternalisasi kepercayaan atau perasaan. Kepercayaan atau perasaan terhadap teman atau orang lain juga harus diarahkan dengan benar.
- f. Untuk mempraktikkan dan melakukan eksperimen pada perilaku baru. Bermain peran dapat membantu seseorang untuk mendapatkan pengendalian yang lebih baik atas hidup mereka dengan mempelajari perilaku baru (Geldard, 2011).

Dapat dikatakan bahwa bermain peran makro melibatkan sebuah pemahaman, bersentuhan dengan perasaan, menetapkan pilihan, dan mempelajari serta mempraktikkan perilaku baru.

Dari berbagai tujuan di atas dapat diambil garis besar tujuan bermain peran makro antara lain anak belajar untuk membangun interaksi dan empati, memperoleh wawasan mengenai sikap, nilai dan persepsi, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah dan menyelesaikan tugasnya,

mengembangkan kreativitas, pemahaman suatu peran, serta mempelajari, mempraktikkan dan melakukan suatu perilaku baru.

2.1.4 Manfaat Bermain Peran Makro

Kegiatan bermain peran dapat lebih mudah dilakukan, berarti, dan menarik ketertarikan anak. Hal ini jelas bahwa dalam bermain peran sebetulnya mudah untuk dilakukan oleh anak serta memiliki hal yang menarik untuk dilakukan (Borya, 2013). Dari pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa bermain peran merupakan metode yang menyenangkan, bermakna, mudah dilakukan, serta banyak hal yang menarik bagi anak. Tentunya metode ini cocok diterapkan pada anak. Bermain peran memiliki beberapa manfaat. Beberapa manfaat tersebut antara lain:

- a. Meningkatkan kemandirian anak untuk mengaktualisasikan diri dengan menggunakan kemampuan keberanian secara ekspresif, berani bertindak, menyatakan pendapat, menyatakan perasaan, menyatakan keinginan dan kebutuhannya.
- b. Meningkatkan keberanian anak untuk memilih mainan apa yang harus dilakukan oleh diri sendiri dan anak lain.
- c. Meningkatkan keberanian anak untuk mengadakan hubungan sosial yang menyenangkan
- d. Dengan seringnya anak mendapatkan kesempatan untuk bermain peran, mengemukakan pendapat, perasaannya, dan keinginannya maka hal ini akan semakin meningkatkan anak membangun jati dirinya.
- e. Dengan seringnya kegiatan bermain peran diadakan, semakin meningkat pula kemampuan kemandirian yang didapat oleh anak sesuai dengan harapan, tujuan dan tema yang ditetapkan guru (Safriyani, 2011).

Dari penjelasan di atas ditunjukkan bahwa manfaat bermain peran makro diduga dapat berpengaruh pada kemandirian anak dalam

mengaktualisasikan dirinya yang juga sesuai dengan harapan, tujuan, dan tema yang telah ditetapkan jika dilakukan secara intens. Selain itu, pemberian kesempatan pada anak akan membentuk jati dirinya yang tentunya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.

Selain itu, beberapa manfaat dalam bermain peran antara lain:

- a. Mengembangkan kepercayaan diri pada anak; dengan berpura-pura menjadi apapun yang anak inginkan, dapat membuat anak merasakan sensasi menjadi karakter-karakter tadi sehingga dapat meningkatkan kepercayaan dirinya
- b. Mengembangkan kemampuan berbahasa; pengertian perkembangan bahasa anak usia dini adalah salah satu aspek dari tahapan perkembangan anak yang diekspresikan melalui pemikiran anak dengan menggunakan kata-kata yang menandai meningkatnya kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya
- c. Membuka kesempatan untuk memecahkan masalah; pada situasi tertentu saat bermain peran, pikiran anak akan terlatih untuk menemukan solusi jika ada masalah yang terjadi.
- d. Membangun kemampuan sosial dan empati; anak sedang menempatkan dirinya dalam pengalaman menjadi orang lain. menghidupkan kembali sebuah adegan dapat membantu anak menghargai perasaan orang lain sehingga dapat membantu mengembangkan empatinya
- e. Memberikan anak pandangan positif; anak memiliki imajinasi yang tidak terbatas. Bermain peran dapat membantu anak berusaha mencapai mimpi dan cita-citanya (Madyawati, 2016).

Dapat dilihat bahwa manfaat bermain peran berhubungan dengan pemberian kesempatan pada anak untuk memecahkan masalah. Pemecahan masalah pada anak biasanya berupa penyelesaian

tugas-tugas anak, dimana hal ini berkaitan dengan bagaimana anak menyelesaikan tugas-tugasnya sendiri.

Bermain peran melalui permainan makro sangat besar menunjang pengembangan diri bagi anak karena dalam bermain peran makro anak akan mampu mandiri dalam berinteraksi dengan orang disekitarnya, berani berhubungan sosial dengan orang lain, akan banyak mendapatkan kesempatan mengemukakan pendapatnya kepada teman sebaya sehingga lebih menemukan jati diri anak tersebut (Halifah, 2020). Maksudnya adalah metode bermain peran makro membantu anak untuk menunjang kemandiriannya, juga dalam berinteraksi dengan orang di sekitarnya, dan memberikan kesempatan pada anak untuk membentuk jati dirinya.

Kegiatan bermain peran makro memiliki tiga manfaat, antara lain:

- a. Mendukung kemampuan anak untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda.
- b. Mendukung kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel.
- c. Mendukung kemampuan membedakan imajinasi dan realitas.

Dapat dilihat bahwa bermain peran makro mendukung anak untuk memilah-milah kegiatan dan benda, membangun inisiatif anak untuk melakukan suatu tindakannya sendiri, serta membuat anak mampu membedakan antara imajinasi atau khayalan dan realitas atau kenyataan.

Dari penjelasan-penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain peran makro memiliki berbagai manfaat antara mendukung kemandirian anak, menstimulasi anak untuk bisa menyelesaikan masalah ataupun tugasnya sendiri, mendukung anak untuk membangun inisiatifnya sendiri untuk melakukan

suatu tindakan, serta anak mampu memahami antara kegiatan dan benda, serta mendukung anak untuk membedakan dunia imajinasi dan dunia nyata.

2.1.5 Langkah-Langkah Bermain Peran Makro

Secara rinci langkah-langkah bermain peran adalah sebagai berikut:

- a. Guru mengumpulkan anak-anak untuk diberikan pengarahan dan aturan serta tata tertib dalam bermain. Contoh pengarahan dan aturan tata tertib dalam bermain seperti anak harus mengenakan kostum sesuai perannya, anak hafal dialog, anak harus serius dalam bermain peran, tidak boleh berebut.
- b. Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak untuk bermain. Alat-alat contohnya peran sebagai sebagai pak tani ada cangkul, sabit, caping, karung beras dan lain sebagainya
- c. Guru memberikan pengarahan sebelum bermain dan mengabsen anak serta menghitung jumlah anak bersama-sama. Sebelum melakukan kegiatan anak terlebih dahulu diabsen satu persatu untuk mengetahui apakah jumlah anak mencukupi untuk kegiatan bermain peran.
- d. Guru membagikan tugas kepada anak-anak sebelum bermain menurut kelompoknya agar anak tidak saling berebut dalam bermain, tujuannya supaya adil semua bisa ikut dalam kegiatan bermain peran. Anak diberikan penjelasan mengenai alat-alat bermain yang sudah disediakan. Guru menerangkan satu persatu alat-alat yang digunakan fungsinya.
- e. Guru sudah menyiapkan alat-alat permainan yang akan digunakan sebelum mulai bermain. Anak-anak yang ikut dalam kegiatan bermain peran sudah diberitahu sebelumnya alat apa yang mereka pakai sehingga menghindari adanya saling berebut alat dengan temannya.

- f. Anak bermain sesuai dengan perannya. Anak meletakkan posisinya masing-masing sesuai perannya, peran ini sudah dibagi secara adil oleh guru.
- g. Guru hanya mengawasi anak mendampingi anak dalam bermain apabila dibutuhkan anak guna membantunya. Dalam kegiatan ini peran guru hanya mengawasi proses kegiatan berlangsung serta melihat potensi anak-anak dalam bermain peran, jika ada kesulitan guru siap membantu.
- h. Setelah waktu bermain hampir habis, guru dapat menyiapkan berbagai macam buku cerita. Sementara guru merapikan permainan dengan dibantu oleh beberapa anak (Nuraini, 2010).

Langkah-langkah tersebut terlihat sangat cocok jika dipraktekkan di dalam suatu kegiatan pembelajaran karena dalam langkah ini guru memberikan suatu pengarahan kegiatan, serta pengawasan, dan pembagian peran. Pembagian peran ini diharapkan agar setiap anak mendapatkan peran dengan porsi yang sama rata.

Prosedur pelaksanaan bermain peran makro antara lain:

- a. Persiapan guru
Guru mempersiapkan tempat, mempersiapkan alat yang digunakan, mempersiapkan kostum yang akan digunakan kemudian dialog atau teks drama untuk bermain peran.
- b. Penataan lingkungan
Menata atau setting tempat sesuai tema contoh waktu di kelas, dirumah, di taman, dipantai dan lain sebagainya
- c. Pijakan awal main
Guru menyeting tempat duduk anak agar mereka bisa melihat temannya bermain peran kemudian guru menerangkan cara bermain peran atau mencontohkan salah satu peran, mengenalkan kostum yang akan dipakai, judul permainan,

kemudian membagi peran. Guru memberikan aturan-aturan saat bermain seperti harus sabar menunggu giliran.

d. Saat main

Guru memberikan kebebasan pada anak untuk berkreasi dalam memerankan perannya.

e. Beres-beres

Setelah melakukan kegiatan bermain peran guru mengajak anak-anak untuk membereskan semuanya.

f. Recalling

Guru mengajak anak untuk mengingat kembali kegiatan yang sudah dilakukan, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan tentang kegiatan yang sudah dilakukan. (Arriyani, 2010)

Dapat dilihat bahwa prosedur diduga mampu menstimulasi kreativitas anak karena dalam langkah ini, anak diberikan kebebasan dalam memainkan perannya masing-masing. Selain itu, anak juga diajak untuk membereskan apa yang telah dipakai. Hal itu secara tidak langsung dapat membimbing anak untuk bertanggung jawab atas apa yang telah dia lakukan.

Langkah-langkah bermain peran makro di dalam penelitian ini antara lain:

- a. Guru mempersiapkan tempat, media, serta kostum yang akan digunakan dalam bermain peran
- b. Guru memberikan nyanyian dan kalimat pembuka yang berhubungan dengan perilaku yang akan distimulasi
- c. Guru memberikan pengarahan dan tata tertib dalam kegiatan bermain peran
- d. Guru membagi kelompok dan tugas serta peran-peran dalam bermain peran
- e. Guru mendampingi dan menstimulasi anak pada saat kegiatan bermain peran

- f. Guru memberikan kebebasan pada anak untuk berkreasi memerankan perannya seperti yang ada di dunia nyata
- g. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyampaikan apa saja yang telah diperankan dan perilaku apa yang bisa anak lakukan, baik perilaku baru maupun perilaku yang biasa anak lakukan
- h. Melakukan recalling dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan mengajak anak untuk mengingat kembali kegiatan apa saja yang sudah dilakukan

Dari langkah-langkah di atas disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran makro dikemas di dalam suatu kegiatan pembelajaran yang berisi pembukaan, inti, serta penutup. Langkah-langkah kegiatan tersebut sudah mencakup pengarahan dan pendampingan dari guru, pembagian peran, adanya kebebasan yang diberikan kepada anak untuk mengkreasikan dramatisasi peran-peran serta membimbing anak untuk melakukan perilaku baru yang lebih baik.

2.2 Hakikat Keterampilan Membantu Diri (*Self Help Skill*)

2.2.1 Pengertian Keterampilan Membantu Diri (*Self Help Skill*)

“Self-help skills can be defined as those basic skills needed to take care of one’s own needs” (Training Module Self-Help, 2013). Dalam pernyataan tersebut dijelaskan bahwa *self help skill* dapat dinyatakan sebagai keterampilan dasar yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan seseorang. Keterampilan dasar ini merupakan bekal awal anak karena keterampilan ini merupakan keterampilan yang akan sering dilakukan anak dalam kehidupan sehari-harinya. Sehingga keterampilan ini akan sangat dekat dengan kehidupan nyata anak.

“Self-help skill are those skills that help child gain control over his/her body over time. Those skills include performing simple two and three step tasks, taking care of personal bathroom needs, cleaning up after snack and play, dressing oneself with limited help from adults.” (Reinhart, 2006). Pendapat yang dikemukakan oleh Reinhart menjelaskan bahwa keterampilan membantu diri sendiri adalah keterampilan yang membantu anak mendapatkan kontrol atas tubuhnya dari waktu ke waktu. Ketika anak mencapai kontrol akan tubuhnya maka anak secara utuh bertanggung jawab akan dirinya termasuk untuk memenuhi kebutuhan dasar mereka sendiri. Keterampilan tersebut yaitu melakukan tugas dan langkah sederhana seperti, mengurus kebutuhan kamar mandi pribadi, membersihkan setelah makan dan bermain, berpakaian sendiri dengan bantuan terbatas dari orang dewasa. Hal-hal sederhana itu harus dimiliki anak supaya anak mampu memenuhi kebutuhan dirinya.

Self help skills yang merupakan salah satu kategori keterampilan motorik halus untuk membantu memenuhi kebutuhan dasar yang berupa keterampilan makan, berpakaian, merawat diri, dan mandi (Hurlock, 2013). Sehingga menandakan bahwa kematangan keterampilan tersebut juga membutuhkan suatu kematangan motorik anak. Dengan begitu, ketika motorik anak sudah matang maka diharapkan anak mampu melakukan keterampilan-keterampilan tersebut.

“Self help skills are built into the way that you work with children from babyhood onwards. They include being able to dress, feed, and use the toilet” (Tassoni, 2007). Keterampilan bantu diri dapat dibangun dengan cara memberikan pengajaran lebih awal kepada anak sejak masa bayi. Yang termasuk ke dalam keterampilan bantu diri ialah dapat berpakaian, makan, dan menggunakan toilet. Hal ini dapat diajarkan dari hal-hal yang paling sederhana dan

paling dekat dengan kehidupan anak. Tentunya dengan bimbingan dan pengawasan orang dewasa. Bimbingan tersebut dapat dilakukan dengan intens agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Self-help skills are the capabilities, competencies or ability of a person's brain to solve problems related to daily care routine viz.: dressing, grooming, meal time activities etc. When there is any lacking in this capability this is termed as self-help skill deficit. (Ajita, 2012). Keterampilan membantu diri sendiri adalah kemampuan, kompetensi atau kemampuan otak seseorang untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan rutinitas perawatan sehari-hari yaitu: berpakaian, berdandan, aktivitas waktu makan, dll. Rutinitas tersebut merupakan kegiatan yang akan dilakukan anak setiap harinya. Sehingga diharapkan anak mampu memecahkan masalah sehari-harinya tersebut apabila anak memiliki keterampilan membantu diri (*self help skill*).

Dapat disimpulkan bahwa keterampilan membantu diri (*self help skill*) merupakan keterampilan dasar yang dimiliki seseorang agar dapat bertanggung jawab atas dirinya sendiri untuk memenuhi kebutuhan dasar di kehidupan dan rutinitas sehari-hari yang terdiri dari keterampilan makan, keterampilan berpakaian, keterampilan kebersihan diri, serta kerapihan diri dan keamanan.

2.2.2 Manfaat Keterampilan Membantu Diri (*Self Help Skill*)

Bantuan diri (*self-help*) merupakan salah satu sistem yang memiliki kegunaan dalam berbagai bentuk diantaranya:

- a. metode untuk merubah perilaku, serta metode dalam mengoptimalkan keterampilan
- b. metode untuk mengatur emosional

- c. metode untuk merubah/memahami konsep diri, pikiran, sikap, nilai, dan harapan. (Ladd, 1998)

Sehingga bantuan diri memang sangat penting karena berkaitan dengan perubahan perilaku, keterampilan, sosial emosional, serta konsep diri dan pemahaman akan sesuatu.

Beberapa manfaat dari *self help skill* ialah sebagai berikut:

- a. anak dapat membangun konsep diri dan harga diri terhadap pekerjaan yang telah diselesaikannya dan guru memberikan penghargaan akan keberhasilannya,
- b. membantu anak peduli dengan orang lain dan menerima tanggung jawab diri sendiri, membantu anak menjadi bagian dari suatu kelompok,
- c. memberikan anak pengalaman dalam membuat keputusan dan memecahkan masalah serta
- d. memberikan anak pembelajaran untuk lebih efektif menggunakan waktu terutama dalam hal berinteraksi. (Conger, 1995).

Self help skill yang diterapkan dengan optimal dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak, akan menghasilkan manfaat yang optimal pula. Manfaat tersebut berkaitan dengan pembangunan konsep diri terhadap suatu pekerjaan, tanggung jawab atas diri sendiri, pengalaman dalam suatu pemecahan masalah serta merupakan suatu pemberian pembelajaran bagi anak.

2.2.3 Aspek Keterampilan Membantu Diri (*Self Help Skill*)

Aspek-aspek pencapaian *self help skills* anak usia 5-6 tahun terbagi menjadi empat keterampilan antara lain sebagai berikut:

- a. keterampilan makan,
- b. keterampilan berpakaian,
- c. keterampilan kebersihan diri
- d. keterampilan umum. (Allen, 2005)

Keterampilan-keterampilan tersebut merupakan keterampilan-keterampilan dasar yang dekat dengan kehidupan anak dalam memenuhi kebutuhan di kehidupan sehari-harinya.

Selain itu, *Self-help skills* meliputi lima aspek yaitu

- a. keterampilan yang berkaitan dengan nutrisi
- b. kebersihan
- c. kerapian
- d. berpakaian
- e. keamanan (Koksalan, 2017).

Dapat dilihat bahwa keterampilan-keterampilan tersebut dapat dimiliki anak apabila diterapkan dan dilatihkan dalam keseharian anak. Pelatihan tersebut bisa dimulai dari langkah-langkah sederhana dalam melakukan kebersihan, makan, kerapian, berpakaian, maupun keamanan.

Kurikulum pendidikan Indonesia juga menekankan tentang *self help skills* yang tertulis secara terpisah dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014 dan Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 pada aspek motorik. Peraturan tersebut menunjukkan *self-help skills* terdiri dari beberapa aspek yang meliputi

- a. keterampilan makan
- b. berpakaian
- c. kebersihan diri
- d. keterampilan umum.

Sehingga dapat diambil garis besar bahwa aspek-aspek keterampilan membantu diri berkaitan dengan hal-hal yang dekat dengan kehidupan anak dan sering dilakukan oleh anak antara lain keterampilan makan, keterampilan berpakaian, keterampilan kebersihan diri, serta kerapian diri dan keamanan.

2.3 Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

Perkembangan sosial adalah perolehan perilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial (Hurlock, 2011). Maksudnya adalah perilaku diperoleh sesuai dengan tuntutan kehidupan sosial yang ada. Selain itu, perkembangan sosial adalah perkembangan perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan masyarakat dimana anak itu berada (Masitoh, 2009). Hal ini dikatakan bahwa aturan-aturan yang ada di sekitar anak diharapkan mampu membuat anak menyesuaikan diri untuk mengembangkan perilaku ke arah yang lebih positif. Perkembangan sosial diperoleh anak melalui kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respons terhadap dirinya.

Perkembangan sosial dapat dipetakan dalam beberapa aspek. Perkembangan sosial meliputi kompetensi sosial dan tanggung jawab sosial. Kompetensi sosial menggambarkan keefektifan kemampuan anak dalam beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Tanggung jawab sosial menunjukkan komitmen anak terhadap tugasnya, menghargai perbedaan individual, memperhatikan lingkungannya dan mampu menjalankan fungsinya. Perkembangan sosial anak diperoleh dari kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respons lingkungan terhadap anak.

Emosi didefinisikan sebagai perasaan atau afeksi yang timbul ketika seseorang berada dalam suatu keadaan yang dianggap penting oleh individu tersebut. Emosi diwakilkan oleh perilaku yang mengekspresikan kenyamanan atau ketidaknyamanan terhadap keadaan atau interaksi yang sedang dialami. (Santrock, 2007). Hal ini diartikan bahwa emosi merupakan suatu perasaan yang akan muncul pada suatu kejadian tertentu dimana emosi tersebut dapat diekspresikan ketika merasakan suatu kenyamanan ataupun suatu ketidaknyamanan yang sedang terjadi.

Ada delapan tahapan perkembangan emosi anak yang relevan dengan konteks *Developmentally Appropriate Practice* (DAP) antara lain sebagai berikut:

a. Tahap percaya vs tidak percaya (0 - 18 bulan)

Dalam tahap ini bayi berusaha keras untuk mendapatkan pengasuhan dan kehangatan, jika ibu berhasil memenuhi kebutuhan anaknya, sang anak akan mengembangkan kemampuan untuk dapat mempercayai dan dapat mengembangkan asa (hope). Jika proses ego ini tidak terselesaikan, individu tersebut akan mengalami kesulitan dalam membentuk rasa percaya dengan orang lain sepanjang hidupnya, selalu meyakinkan dirinya bahwa orang lain berusaha mengambil keuntungan dari dirinya.

b. Tahap kemandirian vs malu/ragu (18 bulan – 3,5 tahun)

Dalam tahap ini, anak akan belajar dirinya memiliki kontrol atas tubuhnya. Orang tua seharusnya menuntun anaknya, mengajarkannya untuk mengontrol keinginan atau impuls-impulsnya, namun tidak dengan perlakuan yang kasar. Erikson percaya bahwa latihan penggunaan toilet adalah bagian yang penting sekali dalam proses ini. Erikson percaya bahwa belajar untuk mengontrol fungsi tubuh seseorang akan membawa kepada perasaan mengendalikan dan kemandirian. Anak yang berhasil melewati tingkat ini akan merasa aman dan percaya diri, sementara yang tidak berhasil akan merasa tidak cukup dan ragu-ragu terhadap diri sendiri.

c. Tahap inisiatif vs merasa bersalah (3,5 tahun – 6 tahun)

Pada periode inilah anak belajar bagaimana merencanakan dan melaksanakan tindakannya. Anak yang berhasil dalam tahap ini merasa mampu dan kompeten dalam memimpin orang lain. Adanya peningkatan rasa bertanggung jawab dan prakarsa. Mereka yang gagal mencapai tahap ini akan merasakan perasaan bersalah, perasaan ragu-ragu, dan kurang inisiatif. Perasaan bersalah yang tidak menyenangkan dapat muncul apabila anak tidak diberi kepercayaan dan dibuat merasa sangat cemas. Erikson meyakini bahwa kebanyakan rasa bersalah dapat digantikan dengan cepat oleh rasa berhasil (Erikson, 2010).

Dapat dilihat bahwa anak di usia 5-6 tahun masuk ke dalam tahap inisiatif vs rasa bersalah. Pada tahap ini anak mulai merencanakan dan melakukan

tindakannya. Selain itu, pada tahap ini anak sudah memiliki peningkatan inisiatif untuk melakukan sesuatu dan rasa bertanggung jawab. Kurangnya kepercayaan yang diberikan pada anak akan membuat anak merasa bersalah, ragu-ragu dan kurang inisiatif. Maka diperlukan adanya keyakinan yang diberikan pada anak agar anak dapat yakin dan merasa berhasil dalam menyelesaikan tugasnya.

Terdapat beberapa model perkembangan emosi yang dapat dijadikan landasan untuk mempelajari perkembangan emosi anak prasekolah diantaranya teori dari Stanley Greenspan, Kurt Fischer, dan Carolyn Saarni. Model Greenspan menjadi lebih psikodinamik, Fischer berfokus lebih pada kognitif yaitu pada pertumbuhan keterampilan emosi tertentu, dan Saarni datang dari perspektif konstruktivis sosial. *Emotional thinking* merupakan dasar untuk berfantasi, menyadari kenyataan, dan membentuk harga diri. Menurut Fishcer representasi situasi emosi melalui bermain pura-pura dan bahasa spontan (sebagai hasil pembangunan melalui representasi emosi yang semakin kompleks, namun terus berhubungan dengan peristiwa nyata dan pengalaman langsung). Menurut Saarni, model perkembangan emosi anak usia ½ sampai 5 tahun antara lain sebagai berikut.

- a. Berkembangnya penggunaan simbol-simbol untuk mewakili emosi
- b. Penggunaan emosi pura-pura dalam permainan dramatis dan menggoda
- c. Menyadari kemampuan untuk menyetatkan orang lain dengan menggunakan ekspresi palsu
- d. Dengan berkomunikasi dengan orang lain, belajar lebih banyak tentang bagaimana berperilaku dalam situasi sosial
- e. Bersimpati pada anak-anak lain

Sedangkan model perkembangan emosi anak usia 5 sampai 7 tahun antara lain sebagai berikut.

- a. Mencoba untuk mengatur/menyadari emosi sendiri (malu, bangga, malu)

- b. Masih membutuhkan orang dewasa untuk membantu tetapi lebih memilih untuk mengatasi dan pemecahan masalah sendiri
- c. Mengadopsi emosi yang tenang dengan rekan-rekan
- d. Keterampilan sosial lebih terkoordinasi dengan perasaan sendiri maupun orang lain
- e. Mulai untuk mengkoordinasikan emosi yang sesuai dengan orang lain (Nurmalita, 2015).

Dapat dilihat bahwa anak usia 5-6 tahun dalam model Saarni menunjukkan bahwa anak masih membutuhkan orang dewasa untuk membantu, tetapi anak lebih memilih untuk mengatasi dan memecahkan masalahnya sendiri. Hal ini berarti bahwa anak sudah mulai memiliki inisiatif untuk menyelesaikan tugas-tugasnya sendiri. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sosial emosional anak 5-6 tahun merupakan suatu perolehan perilaku yang sesuai dengan tuntutan kehidupan sosial serta suatu perasaan yang muncul dalam suatu kejadian. Selain itu anak usia 5-6 tahun masuk ke dalam tahap inisiatif dimana anak mulai merencanakan dan melakukan tindakannya serta sudah memiliki peningkatan inisiatif untuk bertanggung jawab atas tugasnya. Pada usia ini juga anak sudah bisa memilih untuk menyelesaikan tugasnya sendiri.

2.4 Perkembangan Motorik Anak Usia 5-6 Tahun

Perkembangan motorik yaitu perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan syaraf, otot, otak, dan spinal cord (Hurlock, 2003). Untuk memfasilitasi perkembangan motorik atau keterampilan motorik, diperlukan guru atau pembimbing khusus agar keterampilan motoriknya berkembang secara maksimal melalui kegiatan-kegiatan yang diberikan oleh anak. Pada anak usia pra sekolah telah terjadi perubahan besar pada gerak motoriknya. Hal ini dicontohkan ketika anak sering mencoba makan dengan tangannya sendiri, namun beberapa orangtua melarang dengan alasan kotor sehingga anak tidak diperbolehkan makan sendiri (Berk, 2007). Hal itu dapat dilihat bahwa sebenarnya anak sudah

bisa melakukannya sendiri, namun masih belum diberikan kesempatan sepenuhnya untuk mengembangkan motoriknya secara optimal.

Keterampilan motorik dibagi menjadi dua yaitu keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus. Keterampilan motorik halus merupakan keterampilan motorik yang melibatkan gerakan yang lebih diatur dengan halus, seperti keterampilan tangan (Santrock, 2007). Sehingga dapat dikatakan bahwa keterampilan motorik halus melibatkan melibatkan gerakan-gerakan kecil. Perkembangan motorik halus adalah meningkatnya pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan syaraf yang jauh lebih kecil atau detail (Hurlock dalam Suyadi, 2010). Dapat dilihat bahwa keterampilan motorik halus membutuhkan keterlibatan otot dan syaraf yang lebih kecil. Sedangkan keterampilan motorik kasar diartikan sebagai keterampilan yang meliputi aktivitas otot yang besar seperti menggerakkan lengan dan berjalan (Santrock, 2007). Dapat dilihat bahwa keterampilan motorik kasar melibatkan otot-otot yang lebih besar. Gerak motorik kasar bersifat gerakan yang lebih besar dan utuh, sedangkan gerak motorik halus lebih bersifat gerakan-gerakan yang lebih kecil dan mendetail. Pengamatan menunjukkan bahwa ketika anak-anak bermain akan muncul keterampilan motorik baru yang akan membentuk pola kehidupannya di masa mendatang (Berk, 2007). Hal ini diartikan bahwa keterampilan motorik anak akan terbentuk dan terlatih ketika anak bermain karena ketika bermain, anak-anak melakukan berbagai gerakan-gerakan besar maupun gerakan-gerakan kecil.

Hingga usia 5-6 tahun, anak sudah dapat bergerak secara simultan dengan mengombinasikan secara terorganisir semua organ tubuhnya. Baru pada usia akhir prasekolah keterampilan tersebut telah lengkap dikuasai sehingga dengan kecepatan yang cukup serta daya tahan tubuh yang baik anak dapat memainkan peran dalam kehidupan pribadinya (Suyadi, 2010). Maksudnya adalah ketika anak memasuki usia 5-6 tahun, anak dapat melakukan gerakan-gerakan yang telah distimulasi secara terorganisir sehingga pada

usia akhir pra sekolah, keterampilan tersebut telah dikuasai sepenuhnya oleh anak di dalam kehidupannya.

Ada beberapa tahapan perkembangan motorik kasar dan halus pada anak pra sekolah (*preschool*). Tahapan perkembangan motorik kasar tersebut antara lain sebagai berikut.

- a. Berjalan dengan tangan berayun
- b. Berlari dengan seimbang dan dapat berhenti secara tiba-tiba
- c. Melompat untuk menjangkau benda ke atas atau ke depan
- d. Mengayuh sepeda dengan cepat
- e. Menangkap dan melempar bola dengan cepat

Sedangkan tahapan perkembangan motorik halus antara lain sebagai berikut.

- a. Mengancing baju
- b. Dapat menggunakan gunting
- c. Menggunakan kuas, pensil, krayon, untuk membuat coretan, bentuk, gambar (Yus, 2010)

Dari keterangan di atas dijelaskan mengenai perkembangan motorik kasar dan motorik halus pada anak *preschool* atau anak-anak pra sekolah. Motorik kasar banyak melibatkan gerakan-gerakan besar seperti berjalan, berlari, melompat, mengayuh, menangkap, dan melempar. Sedangkan motorik halus berkaitan dengan gerakan-gerakan kecil yang membutuhkan suatu keterampilan seperti mengancing baju, atau bahkan menggunakan suatu alat-alat.

Berdasarkan Permendikbud 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dicantumkan tingkat pencapaian perkembangan motorik anak usia 5-6 tahun. Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun di lingkup perkembangan motorik kasar anak antara lain sebagai berikut.

- a. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan

- b. Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam
- c. Melakukan permainan fisik dengan aturan
- d. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri
- e. Melakukan kegiatan kebersihan diri

Selain itu, tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun di lingkup perkembangan motorik halus anak antara lain sebagai berikut.

- a. Menggambar sesuai gagasannya
- b. Meniru bentuk
- c. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan
- d. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar
- e. Menggunting sesuai dengan pola
- f. Menempel gambar dengan tepat
- g. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci

Dari keterangan di atas terlihat bahwa lingkup perkembangan motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Yang dimana setiap lingkup perkembangannya terdapat tingkat pencapaian perkembangan yang sesuai dengan usia anak 5-6 tahun. Yang dimana setiap kegiatan membutuhkan koordinasi antara mata, tangan, kaki, dan otot. Yang membedakan adalah mengenai ruang lingkup gerakannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik anak merupakan suatu perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui suatu kegiatan yang terkoordinir dan suatu kesempatan yang diberikan kepada anak dengan bantuan bimbingan orang dewasa. Dimana perkembangan motorik tersebut terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar yang melibatkan otot serta syaraf besar untuk gerakan-gerakan yang lebih besar dan motorik halus yang melibatkan otot serta syaraf kecil untuk gerakan yang lebih kecil dan mendetail. Pada usia ini dapat dilihat bahwa anak sudah mampu mengombinasikan organ tubuh untuk melakukan suatu gerakan ataupun kegiatan seperti mengancingkan baju, menggunakan alat tulis, maupun menggunakan peralatan makan. Pada usia ini pun motorik anak sudah

berkembang lebih besar. Sehingga kesempatan dan bimbingan yang diberikan pada anak untuk melakukan suatu kegiatan dapat membuat anak semakin menguasai keterampilan motoriknya di akhir masa pra sekolahnya.

2.5 Kerangka Pikir

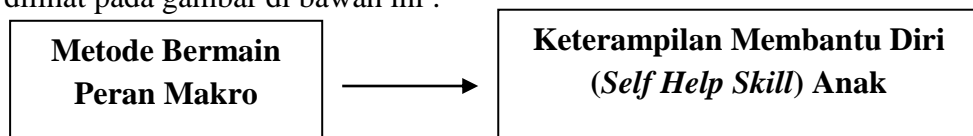
Keterampilan membantu diri (*self help skill*) merupakan keterampilan dasar yang dibutuhkan anak agar anak dapat bertanggung jawab untuk memenuhi kebutuhan dirinya sendiri. Keterampilan ini berkaitan dengan bagaimana anak mampu menyelesaikan tugasnya secara mandiri. Keterampilan ini pun begitu penting karena memungkinkan anak untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari anak di kehidupannya. Keterampilan membantu diri (*self help skill*) anak dalam kehidupan sehari-hari meliputi keterampilan makan, keterampilan berpakaian, keterampilan kebersihan diri, kerapihan diri dan keamanan. Apabila keterampilan-keterampilan tersebut dimiliki anak, maka diharapkan anak tidak selalu bergantung sepenuhnya pada bantuan orang dewasa.

Pentingnya keterampilan membantu diri (*self help skill*) tersebut, maka diperlukan adanya suatu stimulasi. Untuk menstimulasi keterampilan membantu diri (*self help skill*) tersebut maka dibutuhkan suatu metode yang cocok untuk anak. Anak usia dini berada pada masa berpikir konkrit. Pada masa ini, pembelajaran anak harus berdasarkan realita dimana anak belajar dari sesuatu yang nyata. Selain itu, anak tidak akan lepas dari dunianya yaitu bermain. Hal mengisyaratkan perlunya suatu metode yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Bermain peran merupakan salah satu metode yang menyenangkan dan menarik minat anak karena metode ini dikemas dalam suatu kegiatan bermain. Salah satu jenis bermain peran yang cocok untuk menstimulasi keterampilan membantu diri (*self help skill*) anak yaitu metode bermain peran makro. Metode ini dikatakan cocok karena metode ini mengajak anak untuk melakukan peran dan tugas secara sungguh-sungguh dan dengan media yang bentuk dan ukurannya seperti wujud

aslinya. Ketika bermain peran makro, anak mampu memperagakan perilaku yang sesuai dengan pengalamannya di kehidupan nyata.

Dengan adanya metode bermain peran makro, anak dapat melatih keterampilan membantu dirinya dengan melakukan dramatisasi perlakuan dan tugas-tugas yang dilakukan oleh anak seperti yang ada di kehidupan sehari-hari dengan menggunakan peralatan sungguhan. Hal ini dapat terlihat ketika anak distimulasi untuk memperagakan perilaku dalam hal makan, kebersihan diri, berpakaian, serta, kerapihan diri dan keamanan. Sehingga metode bermain peran makro dalam pembelajaran diharapkan mampu membawa pengaruh positif dalam perubahan perilaku terutama dalam hal keterampilan yaitu keterampilan membantu diri (*self help skill*) anak.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

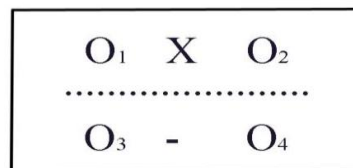
2.6 Hipotesis Penelitian

Perumusan hipotesis penelitian merupakan langkah selanjutnya dalam penelitian setelah tinjauan pustaka dan kerangka pikir yang sudah dikemukakan sebelumnya. Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini adalah Terdapat Pengaruh yang signifikan tentang Metode Bermain Peran Makro Terhadap Keterampilan Membantu Diri (*Self Help Skill*) Anak Kelompok B.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain *non-randomized pre-test posttest control group design*. Desain ini membandingkan antara 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sukardi, 2005). Desain ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 *Non-Randomized Pre-Test Posttest Control Group Design*

Keterangan:

- O₁ : Pemberian *pre-test* pada kelompok eksperimen.
- X : Pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen.
- O₂ : Pemberian *post-test* pada kelompok eksperimen.
- O₃ : Pemberian *pre-test* pada kelompok kontrol.
- : Tidak ada perlakuan pada kelompok kontrol.
- O₄ : Pemberian *posttest* pada kelompok kontrol.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Amarta Tani HKTI Kelurahan Kampung Baru Raya Kecamatan Labuhan Ratu Bandar Lampung.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023.

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam penelitian. Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.3.1 Tahap Penelitian Pendahuluan

- a. Peneliti membuat surat izin penelitian terlebih dahulu.
- b. Melakukan penelitian pendahuluan untuk mengetahui keterampilan membantu diri (*self help skill*) anak Kelompok B di TK Amarta Tani HKTI Kelurahan Kampung Baru Raya Kecamatan Labuhan Ratu Bandar Lampung
- c. Menentukan populasi dan sampel

3.3.2 Tahap Perencanaan

- a. Menyiapkan instrumen penelitian
- b. Membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) untuk kelas eksperimen dengan menggunakan metode bermain peran makro
- c. Membagi kelas kontrol dan eksperimen yang ditempatkan di kelas yang berbeda

3.3.3 Tahap Pelaksanaan

- a. Melakukan *pre test* selama 4 hari berturut-turut pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
- b. Kelompok kontrol melakukan kegiatan belajar mengajar seperti biasa
- c. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan khusus dengan menggunakan metode bermain peran makro sebagai perlakuan

- dimana anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok untuk memainkan peran sesuai dengan kehidupan nyata dan dengan menggunakan alat yang sebenarnya sesuai dengan RPPH yang telah disusun untuk 4 hari berturut-turut (detail perlakuan terdapat pada lampiran 3)
- d. Melakukan *post test* selama 4 hari berturut-turut pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah dilaksanakannya pembelajaran
 - e. *Pre-test* dan *post-test* dilakukan dengan cara yang sama (detail kegiatan terdapat pada lampiran 4)
 - f. Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil *pre-test* dan *post-test*.
 - g. Membuat laporan hasil penelitian.

Berikut merupakan tabel pelaksanaan *pre-test*, *post-test*, dan *treatment*.

Tabel 3.1 Pelaksanaan *pre-test*, *post-test*, dan *treatment*

Kelas Kontrol	Waktu Pelaksanaan	Kelas Eksperimen	Waktu Pelaksanaan
<i>Pre-test</i> 1. Memanggil setiap 3 anak untuk maju ke depan kelas secara bergiliran 2. Anak melakukan kegiatan yang berhubungan dengan keterampilan makan, berpakaian kerapihan, dan	4 hari	<i>Pre-test</i> 1. Memanggil setiap 3 anak untuk maju ke depan kelas secara bergiliran 2. Anak melakukan kegiatan yang berhubungan dengan keterampilan makan, berpakaian kerapihan, dan keamanan	4 hari

keamanan			
Pembelajaran seperti biasanya	4 hari	Metode Bermain Peran Makro 1. Membagi anak menjadi beberapa kelompok 2. Membagikan <i>property</i> dan pengarahannya 3. Anak-anak bermain peran 4. Bertukar peran dengan kelompok lain	4 hari
<i>Pre-test</i> 1. Memanggil setiap 3 anak untuk maju ke depan kelas secara bergiliran 2. Anak melakukan kegiatan yang berhubungan dengan keterampilan makan, berpakaian, kerapian, dan keamanan	4 hari	<i>Post-test</i> 1. Memanggil setiap 3 anak untuk maju ke depan kelas secara bergiliran 2. Anak melakukan kegiatan yang berhubungan dengan keterampilan makan, berpakaian, kerapian, dan keamanan	4 Hari

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang

ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 1997).

Tabel 3.2 Jumlah Populasi di Kelompok B TK Amarta Tani HKTI

No	Kelas	Jumlah Anak
1	B1	21
2	B2	21
3	B3	23
Total		65

(Sumber: data TK Amarta Tani HKTI)

Berdasarkan tabel di atas ditunjukkan bahwa jumlah anak Kelompok B di TK Amarta Tani HKTI berjumlah 65 anak.

3.4.2 Sampel

Sampel adalah suatu bagian dari keseluruhan serta karakteristik yang dimiliki oleh sebuah populasi (Sugiyono, 2008). Sampel adalah bagian dari populasi yang representatif mewakili seluruh populasi (Rukminingsih dkk., 2020). Teknik sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *simple random sampling* dengan cara diundi dan didapatkan 2 kelas yang berjumlah 42 anak yaitu 21 anak kelas kontrol dan 21 anak kelas eksperimen.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan observasi. Peneliti mencatat semua hal yang diperlukan dan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengamatan ini dilakukan dengan lembar observasi yang diisi dengan tanda chek list (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan. Lembar observasi ini dijadikan pedoman oleh peneliti agar saat melakukan observasi lebih terarah, terukur sehingga hasil data yang telah didapatkan mudah untuk diolah.

3.6 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

3.6.1 Definisi Konseptual

Keterampilan Membantu Diri (*Self Help Skill*) merupakan keterampilan yang membantu anak untuk mengontrol tubuhnya dan bertanggung jawab atas dirinya dalam memenuhi kebutuhan dasar di kehidupan sehari-hari yang terdiri dari keterampilan makan, keterampilan berpakaian, serta kerapihan diri dan kemanan.

3.6.2 Definisi Operasional

Keterampilan Membantu Diri (*Self Help Skill*) merupakan keterampilan yang membantu anak untuk mengontrol tubuhnya dari waktu ke waktu. Keterampilan Membantu Diri (*Self Help Skill*) pada penelitian ini mencakup dimensi antara lain (1) Keterampilan Makan, (2) Keterampilan Berpakaian, dan (3) Kerapihan Diri dan Keamanan.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih & digunakan oleh peneliti dalam melakukakan kegiatannya untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. (Arikunto, 2005). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar penilaian observasi. Adapun skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Rating scale*. *Rating scale* didefinisikan sebagai berikut: “Skala rating adalah data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif.” (Sugiyono, 2009).

Instrumen penelitian ini diukur dengan 4 skala ukur yaitu 1,2,3,4, yang masing-masing menunjukkan penilaian Belum Berkembang, Mulai Berkembang, Berkembang Sesuai Harapan, dan Berkembang Sangat Baik.

Adapun Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Membantu Diri (*self help skill*) sebagai berikut.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen

Variabel	Dimensi	Indikator	Butir Soal
Keterampilan Membantu Diri (<i>Self Help Skill</i>)	Keterampilan Makan	1. Melakukan kegiatan minum	1.1 Anak mampu membuka tempat minum sendiri
	Keterampilan Berpakaian	1. Memakai pakaian tanpa material penguat	1.1 Anak mampu memakai celana ataupun rok sendiri
			1.2 Anak mampu memakai sepatu sendiri
		2. Melepas pakaian tanpa material penguat	2.1 Anak mampu melepas kaos sendiri
			2.2 Anak mampu melepas kaos kaki sendiri
3. Memakai pakaian dengan material penguat	3.1 Anak mampu memakai kemeja sendiri		
4. Melepas pakaian dengan material penguat	4.1 Anak mampu membuka kemeja sendiri		
	4.2 Anak mampu membuka resleting jaket sendiri		
	4.3 Anak mampu membuka ikat pinggang sendiri		

	Keterampilan Umum	1. Melakukan kerapihan diri	1.1 Anak mampu menyisir dan merapikan rambutnya sendiri
		2. Keamanan	2.1 Anak mampu menggunakan gunting sendiri dengan benar 2.2 Anak mampu menaiki tangga sendiri 2.3 Anak mampu menuruni tangga sendiri 2.4 Anak mampu bermain ayunan sendiri 2.5 Anak mampu bermain jungkat-jungkit sendiri

3.8 Analisis Uji Instrumen

Analisis uji instrumen dilakukan agar penelitian valid dan reliabilitas.

3.8.1 Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid (Sugiyono, 2016). Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, penyusunan kisi-kisi instrumen dibuat berdasarkan kajian teori, dan dikonsultasikan dengan *Expert Judgment*, dalam hal ini yakni dosen ahli dalam bidang materi maupun media. Dengan demikian, validitas instrumen dalam penelitian dibuktikan dengan validitas isi. Validitas isi adalah validitas yang pembuktiannya berdasarkan isi (*Content-Related Evidence*), yakni proses penentuan seberapa jauh suatu instrumen menunjukkan korelevansian dan keterwakilan terhadap ranah yang diukur. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji coba terlebih dahulu pada

23 anak di luar sampel penelitian. Uji validitas dilaksanakan dengan menggunakan program *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) 20 dengan cara membandingkan nilai r hitung dan r tabel dengan signifikansi 5% (Sarwono, 2015). Adapun butir pernyataan dalam lembar observasi Keterampilan Membantu Diri (*Self Help Skill*) sebanyak 32 butir. Validitas diolah dengan menggunakan rumus *Product Moment* dengan bantuan *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) 20 dengan taraf signifikan 5% dan jumlah anak sebanyak 23, maka didapatkan r tabel = 0,413.

Setiap butir pernyataan dikatakan valid apabila r hitung $>$ r tabel, dan apabila r hitung $<$ r tabel maka butir pernyataan dapat dikatakan tidak valid dan tidak dapat digunakan. Berdasarkan dari hasil perhitungan validitas instrumen, maka didapatkan hasil bahwa dari 32 butir pernyataan yang telah diujicobakan, terdapat 15 butir pernyataan yang valid dan 17 butir pernyataan yang tidak valid.

3.8.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah kesamaan dari hasil pengukuran atau pengamatan, jika fakta atau kenyataan hidup diukur atau diamati berkali-kali di dalam waktu yang berlainan (Nursalam, 2003). Reliabilitas alat penilaian adalah ketepatan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya (Sudjana, 2005). Artinya, kapanpun alat penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama. Menghitung reliabilitas dapat digunakan rumus korelasi alpha cronbach (Kasmadi, 2014). Alpha Cronbach digunakan untuk mengukur keandalan indikator-indikator yang digunakan dalam kuesioner penelitian (Gates, 2013). Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan program *SPSS* 20 dengan membandingkan nilai Cronbach's Alpha. Jika signifikansi $>$ 0,60 maka instrumen dinyatakan reliabel.

Berikut adalah tabel kriteria reliabilitas.

Tabel 3.4 Kriteria Reliabilitas

Rentang koefisien	Kriteria
$0,8 \leq r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 \leq r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 \leq r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 \leq r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah

(Arikunto, 2006)

Tabel 3.5 Hasil Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.795	15

Uji reliabilitas dilakukan kepada 23 anak di luar sampel penelitian dengan jumlah pernyataan sebanyak 32 butir. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai Alpha Cronbach's sebesar 0,795. Nilai tersebut dibandingkan dengan kriteria reliabilitas menurut Arikunto dan diperoleh kesimpulan bahwa butir-butir pernyataan tersebut memiliki kriteria reliabilitas tinggi sehingga instrument tersebut dapat dikatakan reliabel.

3.9 Uji Prasyarat Analisis Data

3.9.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak (Arikunto 2017). Untuk mengetahui beberapa variabel normal atau tidak, menggunakan rumus kolmogorov-smirnov. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan program SPSS 20 *for windows*.

Tabel 3.6 Hasil Uji Normalitas

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Keterampilan Membantu Diri (Self Help Skill)	Pre-Test Eksperimen (Bermain Peran Makro)	.167	21	.130	.934	21	.162
	Post-Test Eksperimen (Bermain Peran Makro)	.175	21	.091	.924	21	.105
	Pre-Test Kontrol (Konvensional)	.134	21	.200*	.976	21	.856
	Post-Test Kontrol (Konvensional)	.112	21	.200*	.975	21	.832

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel 3.6 ditunjukkan bahwa hasil uji normalitas antara *pre-test* dan *post-test* kelas B1 dan B2 berdistribusi normal. Suatu data dikatakan normal apabila bersignifikansi lebih dari sama dengan 0.05. Pada data di atas hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal yaitu *pre-test* eksperimen $0.130 > 0.05$, *post-test* eksperimen $0.91 > 0.05$, *pre-test* kontrol $0.200 > 0.05$, *post-test* kontrol $0.200 > 0.05$. Maka dapat dikatakan bahwa data-data tersebut berdistribusi normal.

3.9.2 Uji Homogenitas

Uji ini dilakukan untuk mengetahui varian dari beberapa populasi sama atau tidak. Suatu data dikatakan homogen jika nilai

signifikansi > 0.05 . Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan program SPSS 20 *for windows*.

Tabel 3.7 Hasil Uji Homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>					
	<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>	
Keterampilan_Membantu_Diri	<i>Based on Mean</i>	.836	1	40	.366
	<i>Based on Median</i>	.650	1	40	.425
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.650	1	39.392	.425
	<i>Based on trimmed mean</i>	.854	1	40	.361

Pada tabel 3.7 ditunjukkan bahwa nilai-nilai signifikansinya > 0.05 sehingga dapat diartikan bahwa data –data tersebut homogen.

3.10 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis statistik Uji-T dengan *Independent-Sample T-Test* menggunakan program SPSS 20 *for windows*. Uji ini digunakan untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelompok. Tes ini juga digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen (Faradiba, 2020).

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh metode bermain peran makro terhadap keterampilan membantu diri (*self help skill*) anak kelompok B di TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa didapatkan hasil selisih rata-rata nilai *pre-test* dan nilai *post-test* kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan selisih rata-rata nilai *pre-test* dan nilai *post-test* kelas kontrol. Pada hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal itu dapat dikatakan bahwa metode bermain peran makro membawa perubahan positif yang lebih besar pada kelas eksperimen jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Metode bermain peran makro dapat berpengaruh pada keterampilan membantu diri (*self help skill*) anak karena melalui metode bermain peran makro, anak-anak benar-benar memperagakan suatu kegiatan secara sungguhan dan dengan menggunakan alat yang sungguhan seperti yang ada di dunia nyata sehingga secara tidak langsung, keterampilan membantu diri (*self help skill*) anak dapat dilatihkan.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan setelah dilakukan penelitian ini adalah

1. Bagi kepala sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan bagi para kepala sekolah agar mengadakan kegiatan *parenting* untuk melakukan kerjasama antara

orangtua dan pihak sekolah dalam melatih keterampilan membantu diri (*self help skill*) anak agar terjadi keseimbangan stimulasi.

2. Bagi guru

Melalui penelitian ini diharapkan bagi para guru dapat lebih meningkatkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menmelalui berbagai metode yang tidak membosankan bagi anak.

3. Bagi orang tua

Melalui penelitian ini diharapkan supaya orang tua melakukan kerja sama dengan guru untuk melakukan pengulangan-pengulangan atas pembiasaan perilaku yang telah diajarkan pada waktu pembelajaran dengan harapan agar anak semakin matang dalam hal keterampilan membantu dirinya dan keterampilan lainnya.

4. Bagi peneliti lain

Melalui penelitian ini diharapkan bagi para peneliti lain agar berkenan menjadikan penelitian ini sebagai informasi dan masukan bagi penelitian selanjutnya agar memberikan suatu variasi-variasi baru dalam kegiatan bermain peran makro agar anak-anak lebih tertarik mempelajari keterampilan baru lainnya terutama keterampilan membantu diri.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, K.E & Cowdery, G.E. 2005. *The exceptional child: inclusion in early childhood education. 5th ed.* Thomson Delmar Learning, New York
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Rineka Cipta, Jakarta
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Rineka Cipta, Jakarta
- Arikunto, Suharsimi. 2017. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik.* Rineka Cipta, Jakarta
- Arriyani, W. 2010. *Panduan sentra untuk PAUD: Sentra Main Peran.* Sekolah Al-Falah, Jakarta
- Asrori, Mohammad. 2008. *Psikologi Pembelajaran.* CV Wacana Prima, Bandung
- Azizah, Meilinda. 2018. *Hubungan Pola Asuh Ibu Bekerja Terhadap Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Se- Kelurahan Cinere-Depok.* (Skripsi). Uin Syarif Hidayatullah, Jakarta
- B. Weil, Joyce and Calhoun. 2000. *Models Of Teaching.* Newyork: A Person Education Company
- Berk, Laura E. 2007. *Development Through The Lifespan.* Paerson, New York

- Buana, Nila Putri. 2018. *Kemandirian Anak Usia Prasekolah Ditinjau Dari Ibu Bekerja Dan Tidak Bekerja*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Malang, Malang
- Conger, F.S. & Rose, I.B., 1995. *Child care aide skill*. McPherson's Printing Group, Australia
- Cresswell, J.W. 2009. *Research Design, Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (3rded.)*. Sage, Los Angeles
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Pusat Bahasa, Jakarta
- Desmita. 2013. *Psikologi Perkembangan*. Remaja Rosda Karya, Bandung
- Erikson, Erik. 2010. *Childhood and Society*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta
- Faradiba. 2020. *Penggunaan Aplikasi SPSS Untuk Analisis Statistika*. (Skripsi). Universitas Kristen Indonesia, Jakarta
- Fauziah, Nurul, dkk. 2010. *Metode Bermain Peran Makro Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun : Tinjauan Pustaka*. (Skripsi). UPI Kampus, Tasikmalaya
- Flache, A., dkk. 2017. Models of social influence: Towards the next frontiers. *Journal of Artificial Societies and Social Simulation*. 20 (4) : 2-5
<https://doi.org/10.18564/jasss.3521>
- Geldard, Kathryn dan David Geldard. 2011. *Konseling remaja: Pendekatan Proaktif untuk Anak Muda*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta
- Gordon, A. M., dan Browne, K. W. 2011. *Beginnings and beyond: Foundations in early childhood education (8th ed.)*. Wadsworth Cengage Learning, Clifton Park, NY

- Gunarti, Suryani dan Azizah, 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. (Skripsi). Universitas Terbuka, Jakarta
- Haenilah, Een Y. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Media Akademi, Yogyakarta
- Halifah, Syarifah. 2020. Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*. (Skripsi), IAIN Parepare, Pare-Pare. 4(3) : 27-31
<https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1150>
- Hamalik, O. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bumi Aksara, Jakarta
- Hesse, F., dkk. 2015. *A framework for teachable collaborative problem solving skills. In Assessment and teaching of 21st century skills (pp. 37-56)*. Springer, Dordrecht.
- Hurlock, E. 2013. *Psikologi perkembangan*. Erlangga, Jakarta
- Hurlock, Elizabeth B. (2011). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga, Jakarta
- Hurlock, Elizabeth B. 2003. *Psikologi Perkembangan*. Erlangga, Jakarta
- Huang, Irene. 2002. Role Play for ESL/EFL Children in the English Classroom. *The Internet TESL Journal*, Taipei. 14 (2) : 1-10
<https://doi.org/Techniques/Huang-RolePlay.html>
- Isbell, R. T., dan Raines, S. C. 2007. *Creatiitu and the arts with young children (2nd ed.)*. Delmar Cengage Learning, Clifton Park
- Jackman, Hilda L. 2012. *Early Education Curriculum; A Child's Connection To The World (5th ed.)*. Wadsworth Cengage Learning, Belmont
- Santrock, John. 2010. *Child Developmenet An.Introduction Thirteenth*. Jakarta

- Frost, Joe. 2012. *Play and Child Development*. (Skripsi). University of Texas, Emeritus
- Kasmadi dan Nia. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif (bacaan wajib Bagi Peneliti, Guru, Dan Mahasiswa Program S1, dan S2 di Lingkungan pendidikan)*. Alfabeta, Bandung
- Koksalan, B, E. 2017. Hilal Yayan, Oguz Emre, Aysegul Ulutas. Opinions of preschool children about self care. *European Journal of Education Studies*, Turkey. 3 (5) : 91-96
<https://doi.org/10.46827/ejes.v0i0.651>
- Latif, Mukhtar, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Kencana, Jakarta
- Lestariningsih, Heni. 2017. *Pengaruh Bermain Peran Makro Terhadap Perilaku Moral Anak*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Magelang, Magelang
- Lewis. 2002. *Lesson Study: A Handbook of Teacher-Led Instructional*. Research for Better Schools, Philadelphia
- Lie dan Prasasti. 2004. *Menjadi Orang Tua Bijak 101 Cara Membina Kemandirian Anak*. Jakarta
- Madyawati, Lilis. 2016. *Strategi pengembangan Bahasa pada anak*. Kencana, Jakarta
- Martianawati, Fitri. 2017. Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemandirian Anak Kelompok B di TK Mandiri Pedurungan Semarang. *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*. 7 (1) : 20-28
<https://doi.org/10.26877/paudia.v7i1.2485>
- Masitoh, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran TK*. Universitas Terbuka, Surakarta
- McCaslin, N. 1990. *Creative framatics in the classroom (5th ed.)*. Longman, New York

- McDaniel, C. J., dan Gates, R. 2013. *Marketing Research Essentials 8th ed.* John Wiley and Sons, New York
- Meggit, Carolyn. 2013. *Memahami Perkembangan Anak.* Indeks, Jakarta
- Meita, Hapsariningrum. 2017. *Tingkat Kemandirian Anak Ditinjau Dari Status Kerja Ibu Di Tk Kelompok B Desa Kemiri Kecamatan Kebakkramat Karanganyar.* (Thesis). Universitas Negero Yogyakarta, Yogyakarta
- Mussen. 1989. *Kepribadian Anak.* Media, Jakarta
- Mutiah, D, 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini.* Kencana Prenada Media Group, Jakarta
- Nuraini, Yuliani dan Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak.* PT Indeks. Jakarta
- Nurmalitasari, Femmi. 2015. *Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah.* Buletin Psikologi, Yogyakarta
- Nursalam. 2003. *Konsep & Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pedoman Skripsi, Tesis, dan Instrumen Penelitian Keperawatan.* Salemba Medika, Jakarta
- Reinhart, A. 2006. *Self-Help Skill.* University of Illinois Extension, Chicago
- Rukminingsih, Adnan, G. and Latief, M. A. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas.* Erhaka Utama, Yogyakarta
- Rustari, Lilis, dkk. *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Islamiyah Pontianak Tenggara.* FKIP UNTAN, Kalimantan Barat
- Safriyani, H. 2011. *Ide Kegiatan Main Peran untuk Anak Usia 0-4 Tahun.* Bentara Cipta Prima, Jogjakarta

- Santrock. John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Erlangga, Jakarta
- Setiani, Riris Eka. 2013. *Memahami Pola Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini*. Insania, Yogyakarta
- Singh, Ajita dkk. 2012. Remediating Self-help skill Deficits of Mentally Retarded Children Through Computer Aided Instruction. *BRICS Journal of Educational Research*. 9 (2) : 57-61
<https://doi.org/0.15294/belia.v9i2.36852>
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya, Bandung
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Taristo, Bandung
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfa Beta, Bandung
- Sukardi. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Bumi Aksara, Jakarta
- Sumantri. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Universitas Terbuka, Jakarta
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Bumi Aksara, Jakarta
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Pedagogia, Yogyakarta
- Skinner, dkk. 1974. *Skinner and Carl R. Rogers on behavior and education*. Curriculum Bulletin, Oregon
- Tassoni, Penny. 2007. *Child Care and Education, Third Edition*. Heinemann of Harcourt Education Limited, UK

- , Novan. 2013. *Bina Karakter Anak usia Dini*. Ar-Ruzz Media, Jogjakarta
- Yamin, Martinis. 2013. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. IKAPI, Jakarta
- Yuliani, N. 2007. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT. Indeks, Jakarta
- Yus, Anita. 2010. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak*. Kencana, Medan
- Zaini, H. 2007. *Strategi Pembelajaran Aktif Enhancing Teaching and Learning*. CTSD, Yogyakarta
- Zakkiyah, Salma. 2020. *Pengaruh Kegiatan Bermain Peran Terhadap Keterampilan Monolog Diri Sendiri (Self Help Skill) Anak Usia 4-5 Tahun*. (Skripsi). Universitas Negeri Jakarta, Jakarta