

**UPAYA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK DENGAN METODE
BERMAIN KELOMPOK SISWA TK MUTIARA HATI DESA SUKAMAJU
KECAMATAN PUGUNG KABUPATEN TANGGAMUS**

¹Sugiarti

¹, Universitas Islam An Nur Lampung

E-mail : sugiartis135@gmail.com

Keywords:

Role Playing And Social Attitude

Abstract This research is Classroom Action Research. This research was carried out at Mutiara Hati Sukamaju Kindergarten in group B with a total of 15 children consisting of 6 boys and 9 girls. This research is based on children's independence when playing games that have not yet developed according to expectations. One way or step that can be taken to increase children's independence is through group play activities. The aim of this research is to increase children's independence through group play activities at Babussalam Kindergarten. In its implementation, this research was carried out in three cycles, and in each cycle the research stages had to go through, namely planning, implementation, observation and reflection. From the results of observations in each cycle, it is known that there has been an increase in children's independence through group play activities, namely before the action was implemented, where the percentage of success only reached 26.7%. The percentage of children's success in cycle I increased to 48.9%, in cycle II there was also an increase to 66.7% and the research was stopped in cycle III because the children's success had reached the predetermined average value of 91.1%. Based on the results of this research, it can be concluded that there has been an increase in children's independence through group play activities at Babussalam Kindergarten.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Proses pendidikan dilakukan dengan memberi rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal maupun informal (Kartika, 2016).

Taman kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini

bagi anak usia dini (usia 4 thn sampai memasuki pendidikan dasar). Menurut peraturan daerah No. 27 tahun 1990, tentang pendidikan daerah No. 27 tahun 1990, tentang pendidikan prasekolah Bab 1 pasal 1 ayat (2) pendidikan di taman kanak-kanak di laksanakan dengan prinsip bermain sambil belajar seraya bermain sesuai dengan perkembangan anak didik. Adapun tujuan TK berdasarkan keputusan Menteri pendidikan dan kebudayaan No. 0486/U/92 tentang taman kanak-kanak, adalah membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang di perlukan oleh anak pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Sikap mandiri pada anak ini juga yang ingin selalu ditanamkan pada siswa TK Mutiara Hati Sukamaju. Misalnya mampu ke toilet sendiri, bisa makan sendiri, juga mau mengikuti pembelajaran di kelas tanpa harus ditunggu orang tuanya. Dalam hal ini guru mempunyai peran aktif untuk menumbuhkan kemandirian siswa, dan diharapkan kemandirian tersebut dapat mengakar pada diri anak tidak hanya dilingkungan madrasah, namun juga di lingkungan keluarga dan masyarakat. Salah satu usaha yang akan dilakukan adalah dengan bermain kelompok.

Dari pengamatan yang peneliti lakukan, ternyata selama kurun waktu satu semester masih ada beberapa anak yang belum bisa mandiri. Hal ini terlihat dari adanya beberapa wali murid yang masih menunggu di dalam kelas, serta sikap ketergantungan anak kepada orang tua atau guru kelasnya. Sikap kurang mandiri ini juga terjadi karena guru masih kurang kreatif dalam menyampaikan pembelajaran.

Salah satu visi dan misi TK Mutiara Hati Sukamaju adalah mengembangkan sikap kemandirian anak, sehingga peneliti mengambil sikap untuk melakukan penelitian ini, dengan mengambil empat indikator terkait yang merupakan sikap dasar yang pertamatama harus dikembangkan. Hal tersebut dilatar belakangi karena ke empat hal tersebut yang paling bermasalah dan segera dicari jalan keluarnya. Kebiasaan anak untuk selalu membereskan alat permainannya, mau dengan sukarela membantu teman yang mengalami kesulitan, mau bekerja sama dengan orang lain (tidak egois) serta mau mendengarkan teman yang sedang berbicara, merupakan sikap dasar yang perlu dikembangkan sejak dini, agar anak mampu dan terbiasa menjalaninya baik di sekolah maupun di rumah, sehingga sikap kemandirian anak akan betul-betul bisa terbentuk sebagaimana yang diharapkan.

Jadi, salah satu yang akan dikembangkan disekolah adalah

kemandirian anak, terutama dalam aspek sosial emosional. Untuk mengkondisikan perkembangan sosial emosional yang baik terutama dalam kemandirian anak, banyak model-model pembelajaran yang dapat digunakan diantaranya model Sentra, Klasikal, Kelompok, BCCT dsb. tetapi, dalam metode klasikal yang pernah digunakan disekolah masih banyak kekurangan dan masih sulit untuk mengkondisikannya. Sehingga peneliti mencoba memilih dengan metode pembelajaran bermain kelompok. Karena, dengan bermain kelompok pembelajaran dikelas lebih menyenangkan, nyaman dan lebih berinteraksi didalam kelas. Sehingga, siswa dan guru dapat bekerja sama dengan kualitas pembelajaran yang dapat ditingkatkan ke arah yang lebih baik.

Dalam rangka meningkatkan kemandirian anak agar bisa belajar dengan senang dan nyaman didalam kelas tanpa harus ditemani orang tuanya, peneliti bermaksud meneliti sejauh mana efektivitas kegiatan bermain kelompok dalam rangka meningkatkan kemandirian anak, sehingga dalam penelitian ini peneliti mengambil judul **"Upaya meningkatkan kemandirian anak dengan metode bermain kelompok di TK Mutiara Hati Sukamaju"**.

KERANGKA TEORITIK

Pengertian Metode Bermain Peran

Metode berasal dari bahasa yunani "*Methodos*" yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kita untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan. Menurut kamus bahasa indonesia metode adalah cara sistematis dan terpicik secara baik untuk mencapai tujuan (Lukman Ali, 1995).

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Dr. H. Mulyono & Ismail Suardi

Wekke, MA., 2013). Syaiful bahri djamarah mengatakan bahwa metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Syaiful Sagala, 2007). Metode mengajar adalah alat yang merupakan bagian dari perangkat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi dalam mengajar (Syaiful Bahri Djamarah, 2004).

Berdasarkan definisi/pengertian metode yang dikemukakan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa metode merupakan suatu cara atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Peran (*Role*) bisa di artikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh (Novan Ardy Wiyani, 2013).

Bermain peran (*role play*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan. Secara lebih lanjut bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan. Bermain peran merupakan suatu metode bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Di dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga siswa dapat mengenali karakter tokoh seperti apa yang siswa peragakan tersebut atau yang menjadi lawan mainnya memiliki atau sebagian peran seperti apa. Santrock juga menyatakan bermain peran memungkinkan anak mengatasi frustrasi dan merupakan suatu medium bagi ahli terapi untuk menganalisis konflik-konflik anak dan cara-cara mereka mengatasinya.

Metode bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga anak dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan, begitu pula dengan *Vygotsky* menyatakan bahwa pada

saat bermain, pikiran anak terbebas dari situasi kehidupan nyata yang menghambat anak berfikir abstrak. Jadi pada saat situasi ini dimanfaatkan untuk menstimulan perkembangan pada diri anak secara optimal.

Jenis Bermain Peran

Bermain peran dipandang sebagai sebuah metode yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan ingatan, kerja sama kelompok, konsep hubungan kekeluargaan, keterampilan dalam mengambil sudut pandang spesial, keterampilan dalam sudut pandang efeksi dan keterampilan dalam mengambil sudut pandang kognisi.

Kegiatan bermain peran dalam dua jenis, yaitu:

a. Bermain peran makro

Dalam kegiatan ini, anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu (anak sebagai model) dan menggunakan alat berukuran besar yang digunakan untuk menciptakan dan memainkan peran-peran. Contohnya : anak menggunakan baju warna putih untuk memerankan seseorang dokter, anak menggunakan bakul untuk memerankan seorang tukang jamu. Saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan main peran makro, mereka belajar banyak tentang keterampilan pra akademis seperti : mendengarkan, tetap dalam tugas, menyelesaikan masalah dan bekerja sama dengan orang lain.

b. Bermain peran mikro

Dalam kegiatan ini, anak memegang atau menggerakkan benda-benda dengan ukuran kecil untuk menyusun adegan. Contohnya: kandang dengan binatang-binatangan dan orang-orangan kecil. Saat anak bermain peran mikro, mereka belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain (Agus Wibowo, 2013).

Organisasi Dalam Bermain Peran

Pembentukan pola organisasi dalam bermain peran disesuaikan dengan tujuan-tujuan yang menuntut bentuk partisipasi tertentu, yaitu pemain, pengamat dan pengkaji, adapun tiga pola organisasi dalam bermain peran yaitu :

a. Bermain peran tunggal (*single role-playing*)

Pada pola organisasi ini mayoritas siswa bertindak sebagai pengamat terhadap permainan yang sedang dipertunjukkan. Adapun tujuan yang ingin dicapai yaitu mem bentuk sikap dan nilai.

b. Bermain peran jamak (*multiple role-playing*)

Para siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan banyak anggota yang sama dan penentuannya disesuaikan dengan banyaknya peran yang dibutuhkan.

c. Bermain peran ulangan (*role repetition*)

Peranan utama dalam suatu drama dapat dilakukan oleh siswa secara bergiliran. Dalam hal ini setiap siswa belajar melakukan, mengamati dan membandingkan perilaku yang ditampilkan pemeran sebelumnya (Bety Bea Septiari, 2012).

Fungsi Bermain Peran

Menurut Hartely, Frank dan Goldenson ada delapan fungsi bermain bagi anak, yang dapat diterapkan dalam bermain peran yaitu:

- a. Menirukan apa yang dilakukan orang dewasa. Misal: meniru ibu memasak di dapur, dokter memeriksa orang sakit, pedagang menjual barang dagangannya dll.
- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata. Misal: guru mengajar dikelas, sopir mengendarai bus dll.
- c. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman kehidupan nyata. Misal: ibu memandikan adik, ayah membaca koran dll.

- d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat, seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air dll.
- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan peran yang tidak dapat diterima. Misal: berperan sebagai pencuri, anak yang nakal, pelanggaran lalu lintas dll.
- f. Untuk kilas balik peran-peran yang bisa dilakukan. Misal: menggosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota dll.
- g. Mencerminkan pertumbuhan anak. misalnya: semakin tinggi
- h. tumbuhnya, semakin gemuk badanya, semakin cepat larinya dll.
- i. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah, misal: menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan dll (kurniati & Novianto, n.d.).

Manfaat Bermain Peran

Menurut Naffi bermain peran dapat bermamfaat untuk:

- a. Membimbing anak mengemukakan prinsip-prinsip berlakon
- b. Memberikan pemahaman kepada anak mengenai motivasi atau tujuan orang lain dengan melakonkan suatu peran
- c. Meningkatkan kesadaran anak berkaitan dengan masalah psikologi dan sosiologi
- d. Menanamkan nilai-nilai kebenaran hidup (realisme)
- e. Memperkaya kegiatan bagi pencapaian proses belajar mengajar yang objektif (Pandi, 2022).

Langkah-Langkah Bermain Peran

Agar proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain peran tidak mengalami kekakuan, maka perlu adanya langkah-langkah yang harus kita pahami terlebih dahulu. Sebagai bekal untuk kelancaran pelaksanaan bermain peran, dapat mempertimbangkan langkah-langkah yang dikemukakan Naffi berikut ini:

- a. Rancangan situasi bermain peran disamping mengenali masalah yang akan diteliti. Tentukan peran-peran yang akan dimainkan, seperti memilih

siswa yang dapat memerankan watak tertentu. Kelengkapan lain yang diperlukan juga harus dipersiapkan. Sebelumnya, guru harus menerangkan kelengkapan yang diperlukan serta peran yang perlu dimainkan.

- b. Anak yang mendapatkan tugas untuk memerankan watak tertentu harus suka cita berperan. Hal ini penting karena bermain peran akan berhasil apabila anak memahami peran yang dimainkan dengan tanpa ragu untuk bermain. Terutama bila bermain peran baru pertama kali dilaksanakan, guru harus bisa membagi peran sesuai karakteristik anak. Selain itu, anak juga bisa diberi kebebasan memilih peran yang akan dimainkan.
- c. Ketikan suatu kelompok ambil bagian melakukan pertunjukan, anak-anak yang lain melakukan apresiasi.
- d. Selesai kegiatan bermain peran, guru dan anak perlu melakukan diskusi seputar kesan setiap anak dalam bermain peran. Diskusi dilakukan sekitar kekuatan ataupun kelemahan berperan, masalah-masalah yang disajikan dan prinsip-prinsip yang digunakan perlu diperhatikan (Izani, 2013).

Kelebihan Dan Kekurangan Bermain Peran

1. Kelebihan bermain peran
 - a. Anak melatih dirinya sendiri untuk memahami dan mengingat bahan yang akan di dramatisasikan (membantu daya ingat anak)
 - b. Anak di latih untuk berinisiatif dan berkreasi
 - c. Bakat yang terpendam pada diri anak dapat dipupuk sehingga kemungkinan munculnya bakat seni
 - d. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan
 - e. Anak memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.

- f. Bahasa lisan anak dapat dibina sehingga menjadi bahasa yang mudah dipahami
2. Kekurangan bermain peran
 - a. Sebagian anak yang tidak ikut main peran menjadi kurang aktif
 - b. Banyak memakan waktu, baik saat persiapan maupun pertunjukan
 - c. Memerlukan tempat yang luas
 - d. Kelas lain bisa menyebabkan terganggu

Sikap Sosial Anak Usia 5-6 Tahun

Istilah sikap dalam bahasa Inggris disebut *attitude* yang berarti kesadaran individu yang menentukan perbuatan nyata dan perbuatan yang mungkin akan terjadi (Ristiyadi et al., 2017).

Kata *attitude* digunakan oleh Herbert Spencer untuk menunjukkan suatu status mental seseorang (Herlangga, n.d.). Menurut Thurstone sikap merupakan tingkatan kecenderunganyang bersifat positif dan negatif yang berhubungan dengan objek psikologis, seperti simbol, kata-kata, slogan, orang, lembaga, ide dan sebagainya (Ahmad Dahlan, 2019).

Definisi tersebut sejalan dengan pendapat John H. Harver dan W. Smith, mengartikan sikap adalah kesiapan merespon secara konsisten dalam bentuk positif dan negatif terhadap suatu objek atau situasi. Sedangkan menurut Zimbardo dan Ebbesen sikap adalah suatu keadaan mudah terpengaruh terhadap seseorang, ide atau objek yang berisi komponen-komponen berfikir, perasaan-perasaan dan Tindakan (Syaiiful Bahri Djamarah, 2005).

Dari beberapa pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa sikap adalah suatu hal yang menentukan sifat, hakiki, baik perbuatan sekarang maupun perbuatan yang akan datang, baik yang bersifat positif maupun negatif.

W. J. Thomas memberi batasan sikap sebagai suatu kesadaran individu yang menentukan perbuatan-perbuatan yang nyata maupun yang akan terjadi di dalam

kegiatan-kegiatan sosial. Dalam hal ini Thomas menyatakan bahwa sikap seseorang selalu diarahkan terhadap sesuatu hal atau objek tertentu.

Jadi, sikap sosial adalah kemampuan dalam merespon tingkah laku seseorang yang sesuai dengan norma-norma dan harapan sosial. Sikap sosial dinyatakan tidak oleh seorang saja, tetapi diperhatikan oleh orang-orang di kelompoknya. Objeknya adalah objek sosial (orang banyak) dan dinyatakan berulang-ulang.

Perkembangan Sikap Sosial Anak

Setiap makhluk hidup akan berkembang sesuai dengan tingkat kebutuhannya, perkembangan terjadi pada manusia akibat dari proses kematangan dan pengalaman yang terjadi pada serangkaian perubahan yang progresif, sistematis dan berkesinambungan.

Perkembangan dapat disebut sebagai suatu proses yang mengarah ke depan dan tidak akan kembali lagi atau tidak begitu saja dapat diulang Kembali (Tumbel et al., 2016). Bahwa perkembangan individu tersebut mengalami perubahan yang sedikit banyak bersifat tetap dan tidak dapat diputar kembali pada kehidupan yang lalu, dan ia akan berkembang mengarah ke depan.

Perkembangan dapat dikatakan sebagai suatu proses yang tetap dan kekal, yaitu tetap dalam arti bahwa setiap individu akan dan pasti melakukan atau melalui proses perkembangan yang menuju ke arah tingkatan yang lebih tinggi. Kekal di sini mengartikan bahwa jika perkembangan tersebut telah berjalan maka dia tidak akan kembali lagi atau mundur ke belakang. Sehingga dapat dikatakan bahwa suatu perkembangan merupakan proses yang terjadi terus menerus tak terhenti dari pra lahir dan pasca lahir hingga ia meninggal dunia.

Sedangkan menurut Muhibbin Syah mengungkapkan bahwa sikap sosial adalah proses perkembangan kepribadian peserta didik selaku seorang anggota masyarakat

dalam hubungan dengan orang lain, dimana perkembangan ini dimulai sejak lahir hingga akhir hayat (Novan Ardy Wiyani, 2013).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sikap sosial adalah suatu cara yang diupayakan oleh individu untuk dikembangkan kepada anak, yang melatih kepekaan diri terhadap rangsangan sosial sehingga dapat memiliki kemampuan untuk bertindak laku yang sesuai dalam bermasyarakat untuk menghadapi lingkungan sosial yang lebih luas lagi.

Tujuan Sikap Sosial

Adapun tujuan sikap sosial adalah sebagai berikut

- a. Mengetahui Pengertian Sikap
- b. Mengetahui Proses dan Komponen Sikap
- c. Mengetahui Faktor-faktor yang mempengaruhi sikap
- d. Mengetahui dan mengkaji teori tentang sikap
- e. Mengetahui korelasi sikap dengan perilaku.

Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Sikap Sosial Anak Usia 5-6 Tahun

Selama di sekolah, guru mempunyai peran penting terhadap penyesuaian sikap anak. Sehubungan dengan perkembangan intelektual, pada semua jenjang pendidikan guru merupakan kunci kegiatan belajar siswa yang berhasil guna. Seorang guru selalu berupaya melakukan yang terbaik untuk anak didiknya, agar proses perkembangan mereka tumbuh secara optimal. Pembelajaran di taman kanak-kanak memiliki dua bidang pengembangan, yaitu pengembangan pembiasaan dan kemampuan dasar.

Penerapan metode bermain peran dalam pengembangan sikap sosial anak usia 5-6 tahun sebagai berikut :

1. Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam permainan.

2. Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain.
3. Guru memberikan pengarahan sebelum bermain dan mengabsen serta menghitung jumlah anak bersama-sama.
4. Guru membagikan tugas untuk anak-anak sebelum bermain dengan kelompoknya.
5. Seorang guru terlebih dahulu membagi tugas kepada masing-masing peserta didik sesuai peran yang sudah dipersiapkan seorang guru.
6. Guru sudah mempersiapkan alat-alat permainan sebelum anak-anak bermain, guru meletakkan dan menyusun alat permainan sesuai tempatnya.
7. Anak bermain sesuai dengan perannya, anak dapat berpindah tempat apabila sudah merasa bosan dengan peran sebelumnya.
8. Guru hanya mengawasi dan mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan anak guru dapat membantunya. Guru tidak banyak bicara dan tidak banyak membantu anak (Fransisca & Oktaviyanti, 2016).

METODE

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas atau *class room research*. Tindakan yang dilakukan adalah meningkatkan kemampuan kemandirian anak melalui metode bermain kelompok. Menurut Suharsimi, dkk (2007:57-58) penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan salah satu bagian dari penelitian tindakan dengan tujuan spesifik yang berkaitan dengan kelas. Penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru, bekerja sama dengan peneliti (atau dilakukan oleh guru sendiri yang juga bertindak sebagai peneliti) dikelas atau disekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran.

Populasi pada penelitian ini adalah anak-anak TK Mutiara Hati Sukamaju pada

anak usia 0-6 thn berjumlah 15 orang.. Teknik olah data yang digunakan adalah observasi. Berdasarkan hasil pengolahan data dan hasil pengamatan dari kemampuan kemandirian anak mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada awal diperoleh 26,7 % dengan kriteria Mulai Berkembang (MB). Setelah dilakukan perbaikan pada siklus I diperoleh nilai sebesar 48,9% dengan kriteria Mulai Berkembang (MB). Pada siklus II diperoleh nilai 66,7% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dan siklus III diperoleh nilai sebesar 91,1% dari 4 kategori dengan semua anak yang termasuk kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

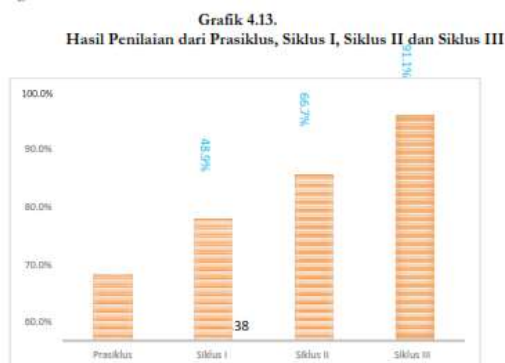
HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penelitian pada siklus I sampai siklus III terlaksana dengan baik, kemandirian anak sangat meningkat. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata yang telah mencapai indikator yang ditetapkan. Dengan demikian dapat dinyatakan hasil PTK yang dilakukan dapat meningkatkan kemandirian anak melalui kegiatan bermain kelompok di TK Mutiara Hati Sukamaju yaitu sebagai berikut :

1. Perencanaan pembelajaran kegiatan metode bermain kelompok untuk meningkatkan kemandirian pada anak kelompok B TK Mutiara Hati Sukamaju ini merupakan kegiatan belajar yang tepat untuk meningkatkan kemandirian anak, yang pada dasarnya pada siklus I tingkat kemandirian anaknya belum berkembang. Sehingga pendidik dalam merancang rencana pelaksanaan pembelajaran pada pembelajaran terjadi peningkatan pada setiap siklus. Hal ini, menunjukan kemampuan pendidik dalam merancang perangkat pembelajaran, khususnya rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) telah mempunyai nilai baik. Selain dari pada itu, dapat dilihat dari rata-rata persentase data kondisi awal sebelum diadakan tindakan hanya mengalami peningkatan sebesar 26,7%.

2. Pelaksanaan pembelajaran kegiatan metode bermain kelompok untuk meningkatkan kemandirian pada anak kelompok B TK Mutiara Hati Sukamaju proses pembelajaran ditunjukkan oleh aktivitas guru dan aktivitas anak dengan fokus pengamatan 4 kategori yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat dan penutup. Proses pembelajaran dikelas pada pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan dan mencapai nilai yang baik dengan perolehan nilai setiap siklus adalah : siklus I mencapai persentase 48,9% dengan anak yang termasuk kategori baik. Siklus II mencapai persentase 66,7% dengan anak yang termasuk kategori baik. Dan siklus III mencapai persentase 91,1% dari 4 kategori dengan semua anak yang termasuk kategori baik.

Hasil observasi kemandirian anak serta kemampuan anak melakukan kegiatan sesuai petunjuk melalui kegiatan bermain kelompok terbukti dengan tercapainya peningkatan persentase kemandirian anak dari prasiklus ke siklus I sebesar 22%, yaitu dari 27% menjadi 49%, kemudian dari siklus I ke siklus II kemandirian anak meningkat sebesar 18% yaitu dari 49% menjadi 67%, kemudian dari siklus II ke siklus III kemandirian anak meningkat sebesar 24% yaitu dari 67% menjadi 91%. Pada siklus I sampai siklus III dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Dari grafik di atas maka dapat disimpulkan bahwa setelah melakukan tindakan

sebanyak tiga siklus terjadi peningkatan kemandirian anak yang dilakukan dengan kegiatan bermain kelompok. Hasil ini terbukti dan dapat dilihat dari grafik diatas yang menunjukkan bahwa kemandirian anak sudah mencapai rata-rata yang diharapkan yaitu 85%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelompok B TK Mutiara Hati Sukamaju dari siklus I sampai siklus III dapat diambil simpulan bahwa kemandirian anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain kelompok. Hal ini terlihat dari perubahan persentase kemandirian anak yang semakin meningkat sesuai dengan indikator yang tertera. Hal ini terbukti dengan tercapainya peningkatan persentase kemandirian anak dari prasiklus ke siklus I sebesar 22%, yaitu dari 27% menjadi 49%, kemudian dari siklus I ke siklus II kemandirian anak meningkat sebesar 18% yaitu dari 49% menjadi 67%, kemudian dari siklus II ke siklus III kemandirian anak meningkat sebesar 24% yaitu dari 67% menjadi 91%. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain kelompok dapat meningkatkan kemandirian anak.

REFERENCES

- Agus Wibowo. (2013). *Pendidikan Karakter Usia Dini (Strategi Membangun Karakter Di Usia Emas)*, . Pustaka Pelajar.
- Ahmad Dahlan, U. (2019). Manajemen Mutu Terpadu dalam Meningkatkan Kinerja Sekolah SMK Ma'arif 1 Piyungan Bantul Hafidh Nur Fauzi. In *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam* (Vol. 5, Issue 2).
- Bety Bea Septiari. (2012). *Mencetak Balita Cerdas dan Pola Asuh Orang Tua*. Nuha Medika.
- Dr. H. Mulyono, M. A., & Ismail Suardi Wekke, MA., Ph. D. (2013). STRATEGI PEMBELAJARAN DI ABAD DIGITAL. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.
- Fransisca, E., & Oktaviyanti, T. (2016). Hubungan Pola Asuh Orangtua Dengan Disiplin Anak Di Komplek Mendawai Kota Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan*

- Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 1(5), 50–55. <http://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS>
- Herlangga, F. (n.d.). PENGARUH GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA SMP ISLAM TERPADU ATTAWAAZUN PEMALANG. *Jurnal Al-Miskawaih*, 1.
- Izani, I. (2013). PENGARUH KECERDASAN EMOSI PEMIMPIN TERHADAP PENGURUSAN PERUBAHAN SEKOLAH.
- Kartika, Q. (2016). PEMAHAMAN ORANG TUA TERHADAP POLA ASUH YANG BAIK UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK. *Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 1(1).
- kurniati, W., & Novianto, E. (n.d.). *Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 tahun Dengan Menggunakan Media Kolase*. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/tarbiyahjurnal>
- Lukman Ali. (1995). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Novan Ardy Wiyani. (2013). *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Ar-Ruzz Media.
- Pandi, A. (2022). PERAN TENAGA ADMINISTRASI DALAM MENINGKATKAN MUTU LAYANAN ADMINISTRASI DI MTs. HIDAYATUL MUHSININ. *Mudir : Jurnal Manajemen Pendidikan*, 4(1), 153–165. <https://doi.org/10.55352/MUDIR.V4I1.137>
- Ristiyadi, W., Yudiernawati, A., Maemunah, N., Program, M., Ilmu, S., Fakultas, K., Kesehatan, I., Tribhuwana, U., Malang, T., Program, D., Keperawatan, S., & Malang, P. K. (2017). HUBUNGAN ANTARA POLA ASUH ORANG TUA DENGAN KECERDASAN EMOSI (EQ) PADA REMAJA SMPN 1 DAU MALANG. *Nursing News : Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 2(1). <https://doi.org/10.33366/NN.V2I1.201>
- Syaiful Bahri Djamarah. (2004). *Pola Komunikasi Orangtua dan Anak dalam Keluarga*. Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah. (2005). *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Rineka Cipta.
- Syaiful Sagala. (2007). *Manajemen Strategik dalam Peningkatan Mutu Pendidikan*. Alfabeta.
- Tumbel, C. M., Tumbel, A. L., & Palandeng, I. D. (2016). PENERAPAN SISTEM MANAJEMEN MUTU DALAM MENINGKATKAN KINERJA OPERASIONAL KOPERASI SIMPAN PINJAM (STUDI PADA KOPERASI GLAISTYGIL MANADO). In *Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi* (Vol. 16).