

PENGARUH METODE ROLE PLAYING PADA TEMA BINATANG TERHADAP SIKAP KEDISIPLINAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NURUNNAJAH

Nur Hasanah¹, Evita Anggereini², Sri Indriani Harianja³
^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi,
¹ nh2684029@gmail.com , ² evita.anggereini@unja.ac.id , ³
sriindrianiharianja@unja.ac.id

ABSTRACT

Role-playing is a game in which children imitate or portray people, plants, animals, or events. Discipline is the attitude whereby a person adheres to the rules of their environment, whether written or unwritten. In this learning activity, role-playing is implemented to enhance children's disciplinary attitudes, provide explanations, and facilitate learning that can develop various aspects of children's potential. The objective of this study is to determine the effect of role-playing on the "animals" theme on the disciplinary attitudes of 5- to 6-year-old children at Nurunnajah Kindergarten. The research question in this study is: how does the use of the role-playing method on the theme of animals affect the disciplinary attitudes of 5- to 6-year-old children at Nurunnajah Kindergarten? This study is a quantitative study using an experimental method. The study population consists of 40 children, and the sample consists of 19 children. The data collection method used in this study was observation. The data analysis methods used in this study included the t-test, normality test, homogeneity test, and hypothesis testing. Based on the analysis of the pre-test and post-test results, a calculated t-value of 9.46188 was obtained. When compared to the critical t-value of 2.110, the calculated t-value is greater than the critical t-value. This indicates that the role-playing method on the animal theme has an effect on the disciplinary attitudes of 5- to 6-year-old children at Nurunnajah Kindergarten. The conclusion of this study is that the role-playing method on the theme of animals has an effect on the disciplinary attitudes of 5- to 6-year-old children at Nurunnajah Kindergarten, as evidenced by the calculated t-value (9.46188) being greater than the critical t-value (2.110).

Keywords: role-playing, discipline

ABSTRAK

Role playing adalah suatu permainan dimana anak meniru atau memerankan baik itu memerankan orang, tumbuhan, binatang atau suatu kejadian. Kedisiplinan yaitu sikap dimana seseorang dapat mematuhi aturan-aturan dimana ia berada baik itu aturan tertulis ataupun tidak tertulis. Dalam pembelajaran kegiatan role playing ini dilaksanakan dalam upaya untuk meningkatkan sikap kedisiplinan anak, memberikan penjelasan dan pembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai potensi diri anak. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh dari role playing pada tema binatang terhadap sikap kedisiplinan anak usia 5-6 tahun di TK Nurunnajah. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh penggunaan metode role playing pada tema binatang terhadap sikap kedisiplinan anak usia 5-6 tahun di TK Nurunnajah. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen. Populasi penelitian ini berjumlah 40 anak, sampel penelitian ini berjumlah 19 anak. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Berdasarkan hasil analisis pada pre test dan post test diperoleh nilai thitung sebesar 9,46188 bila dibandingkan dengan ttabel 2,110 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$, hal ini berarti menunjukkan terdapat pengaruh metode role playing pada tema binatang terhadap sikap kedisiplinan anak usia 5-6 tahun di TK Nurunnajah. Kesimpulan penelitian ini yaitu terdapat pengaruh metode role playing pada tema binatang terhadap sikap kedisiplinan anak usia 5-6 tahun di TK Nurunnajah dengan besaran thitung (9,46188) yang lebih besar dari ttabel (2,110).

Kata Kunci: role playing, kedisiplinan

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani anak didik diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini ini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak usia 0-6 tahun yang dilakukan dengan memberi rangsangan pendidikan terhadap aspek-aspek perkembangan anak. Yaitu aspek perkembangan moral agama, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial-emosional, dan seni sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan usia anak.

Seperti yang tercantum dalam Permendikbud nomor 137 tahun 2014 dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) yaitu merupakan pendidikan yang ditujukan pada anak usia dini untuk merangsang dan memaksimalkan aspek-aspek perkembangannya. Pendidikan anak usia dini adalah anak-anak yang berusia 0-6 tahun atau yang lebih dikenal sebagai usia emas (golden age) dimana masa perkembangan yang sangat menentukan bagi masa yang akan datang. Adapun dijelaskan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Butir 14 dinyatakan bahwa: pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk

membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Perkembangan anak usia dini meliputi perkembangan moral agama, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Perkembangan setiap anak berbeda-beda tergantung lingkungan tempat tinggal dan pengasuhan orang tua. Sebagai orang tua, sangat penting untuk mengetahui betapa pentingnya pendidikan bagi anak usia dini. Karena pendidikan merupakan suatu pondasi dan fungsi yang sangat berguna bagi anak untuk membangun kemampuan dasar yang diperlukan untuk pendidikan dimasa yang akan datang. Salah satu hal penting yang perlu dilatih dan dikembangkan sejak dini yaitu sikap disiplin.

Menurut Sari dan Alawiyah (2022) disiplin berarti taat pada aturan. Disiplin tercipta dan dibentuk melalui rangkaian perilaku yang menunjukkan nilai ketaatan, loyalitas, rasa patuh, sikap teratur dan tertib yang diajarkan disekolah maupun dirumah. Menurut Mustari (dalam Akmaluddin, dkk, 2019) disiplin adalah tindakan atau perilaku yang mewakili dan menunjukkan sikap perilaku tertib aturan serta patuh pada semua ketentuan dsan aturan baik yang tertulis maupun tidak tertulis. Sedangkan menurut Kurniawati (2019) disiplin adalah suatu cara untuk membantu anak agar dapat mengembangkan pengendalian diri.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di TK Nurunnajah terdapat beberapa permasalahan mengenai kedisiplinan

anak yaitu : terdapat anak yang duduk saat berbaris didepan kelas, ada yang tidak mau menyusun sepatu di rak sepatu, membuang sampah tidak pada tempatnya, berdorong-dorongan saat ingin masuk atau keluar kelas, rebutan saat mengambil buku dan pensil kedepan, ada anak yang terlambat datang kesekolah, pada saat berbaris ada anak yang belum tertib. Adapun akibat anak tidak disiplin antara lain yaitu : anak dapat berpengaruh terhadap prestasi belajarnya, anak lebih sering menunda-nunda mengerjakan tugas bahkan tidak mengerjakannya, dan anak terbiasa tidak mematuhi peraturan yang ada di sekolah.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui, diharapkan dapat diminimalisir dengan menggunakan metode pembelajaran yang dapat membantu bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Salah satu metode pembelajaran yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu metode role playing (bermain peran). Oleh karena itu, dengan menggunakan metode role playing diharapkan dapat memberikan pengalaman bagi anak. Supaya anak terbiasa untuk bersikap sabar dan dapat mematuhi peraturan-peraturan yang ada. Penjelasan tersebut di perkuat oleh Supriyati, (dalam Agung, 2018) bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Sedangkan menurut Asmawati (dalam Hasibuan, 2022) bermain peran adalah kegiatan bermain dimana anak melakukan

kegiatan meniru perilaku. Perilaku ini dapat berupa perilaku manusia, hewan, tanaman dan kejadian. Menurut Nadjih (dalam Amalia, 2022) bermain peran merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan berimajinasi dan penghayatan anak. Pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan anak dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Nilam Fitri Mawaddah tentang upaya meningkatkan disiplin anak dengan metode Role Playing di PAUD fitri medan belawan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan perilaku disiplin anak setelah dilakukan metode role playing (bermain peran). Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan, peningkatan tersebut dilihat dari adanya peningkatan rata-rata dalam bentuk persen dari tahap prasiklus dan setelah dilakukan tindakan. Pada saat prasiklus yaitu 42%, siklus I rata-rata yaitu 55%, pada siklus II yaitu 70%, dan pada siklus III yaitu 84%.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Ilmi Almutafidatul tentang implementasi bermain peran dalam membentuk nilai karakter disiplin anak usia 5 sampai 6 tahun, yang dapat disimpulkan dan diartikan sudah efektif dan berjalan dengan baik. Dengan berdasarkan temuan yang diperoleh tentang langkah-langkah bermain peran yang dilakukan, mengumpulkan anak untuk circle time, serta mengawasi atau mendampingi anak dalam bermain peran.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Wiwin Andriyani tentang analisis tingkat kedisiplinan anak kelompok B di taman kanak-kanak se-gugus pelangi Kec.Tegalrejo Yogyakarta yang dapat disimpulkan bahwa tingkat kedisiplinan anak kelompok B di TK se-gugus pelangi Kec.Tegalrejo Yogyakarta terdapat 9 anak (9%) berada pada kategori mulai berkembang (MB), 17 anak (17%) berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dan 74 anak (74%) berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB).

Berdasarkan teori dan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang seberapa berpengaruh metode role playing terhadap sikap kedisiplinan anak. Adapun judul penelitian yang akan diajukan oleh peneliti yaitu: pengaruh metode role playing pada tema binatang terhadap sikap kedisiplinan anak usia 5-6 Tahun di TK Nurunnajah.

B. Metode Penelitian

Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain yang digunakan adalah one group pre-test post-test design, yaitu penelitian yang dilakukan melalui dua tahap pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengetahui pengaruh metode role playing terhadap

kedisiplinan anak usia 5–6 tahun. Penelitian dilaksanakan di TK Nurunnajah pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian berjumlah 40 siswa, sedangkan sampel penelitian terdiri dari 19 siswa kelas TK B1.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi menggunakan skala Likert empat kategori, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Instrumen observasi digunakan untuk menilai aspek kedisiplinan anak, seperti disiplin masuk sekolah, disiplin di kelas, disiplin mengerjakan tugas, dan disiplin waktu belajar di rumah. Data penelitian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (uji-t) untuk mengetahui pengaruh metode role playing terhadap kedisiplinan anak.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode role playing terhadap kedisiplinan anak usia 5–6 tahun di TK Nurunnajah. Berdasarkan hasil penelitian, terjadi peningkatan kedisiplinan anak setelah diberikan perlakuan menggunakan metode role playing. Berikut hasil penelitian yang disajikan berdasarkan tabel asli penelitian.

Tabel 1 Deskripsi Data Hasil Penelitian Pre Test

Statistika	<i>Pre test</i>
Jumlah Sampel	19
Mean	19,9

Simpangan Baku	3,59
Variansi	12,9

Berdasarkan tabel diatas, hasil pre test menunjukkan bahwa nilai rata-rata kedisiplinan anak sebelum diberikan perlakuan sebesar 19,9 dengan

simpangan baku 3,59 dan variansi 12,9. Data ini menunjukkan tingkat kedisiplinan anak sebelum diterapkannya metode role playing.

Tabel 2 Deskripsi Data Hasil Penelitian Post Test

Statistika	<i>Post test</i>
Jumlah Sampel	19
Mean	22,5
Simpangan Baku	3,01
Variansi	9,09

Berdasarkan tabel diatas, hasil post test menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata menjadi 22,5 setelah diberikan perlakuan menggunakan metode role playing. Selain itu,

simpangan baku dan variansi lebih kecil dibandingkan pre test, sehingga menunjukkan bahwa hasil kedisiplinan anak menjadi lebih baik dan lebih stabil setelah perlakuan diberikan.

Tabel 3 Hasil Uji Hipotesis

Kelompok	N	thitung	Ttabel 5%
<i>Pre test</i>	19	9,461	2,101
<i>Post test</i>	19		

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai thitung sebesar 9,461 dan ttabel sebesar 2,101 pada taraf signifikansi

5%. Karena nilai thitung lebih besar daripada ttabel ($9,461 > 2,101$), maka hipotesis penelitian diterima. Hal ini

menunjukkan bahwa metode role playing berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kedisiplinan anak usia 5–6 tahun di TK Nurunnajah.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan dimasa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi yang diberikan sejak dini. Awal kehidupan anak merupakan masa yang paling tepat dalam memberikan dorongan atau upaya pengembangan agar anak dapat berkembang secara optimal. Perkembangan setiap anak berbeda-beda tergantung lingkungan tempat tinggal dan pengasuhan orang tua. Dan setiap anak memiliki aspek-aspek perkembangan yang berbeda pula. Pembahasan permasalahan pada penelitian ini yaitu mengenai sikap kedisiplinan anak. Dengan mengajarkan disiplin kepada anak dapat membantu anak belajar memahami aturan, tanggung jawab, serta membentuk kebiasaan positif dalam kehidupan sehari-hari.

Disiplin adalah suatu sikap yang mencerminkan sikap patuh dan taat terhadap aturan-aturan, baik itu aturan tertulis ataupun tidak tertulis. Pengertian kedisiplinan menurut Susanto (2017) adalah adanya kesediaan untuk mematuhi ketentuan atau peraturan-peraturan yang berlaku. Manfaat kedisiplinan yaitu mengajarkan keteraturan, menumbuhkan kepatuhan, menumbuhkan kemandirian pada anak, dan membantu perkembangan otak anak. Manfaat kedisiplinan ini juga mendidik anak untuk dapat berperilaku

sesuai standar yang ditetapkan kelompok sosial mereka.

Untuk melatih sikap kedisiplinan tersebut dapat dilatih dengan berbagai upaya salah satunya yaitu dengan menggunakan metode role playing. Pengertian role playing merupakan metode pembelajaran atau permainan di mana seseorang memerankan karakter atau tokoh tertentu dalam sebuah skenario atau situasi nyata, baik secara sadar maupun tidak, untuk mengembangkan imajinasi, empati, keterampilan sosial, dan pemahaman terhadap orang lain. Metode ini melibatkan pengembangan imajinasi dan penghayatan dalam memerankan tokoh tersebut, sehingga anak dapat memahami, merasakan, dan menghargai perspektif orang lain dalam konteks sosial yang berbeda. Ciri-ciri role playing yaitu merupakan suatu yang menyenangkan, memiliki nilai positif bagi anak, bersifat spontan dan bebas bagi anak untuk memilih tokoh yang diperankan, melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan yang sistematis dengan perkembangan kreativitas. Kelebihan dari metode role playing ini yaitu melatih siswa untuk memahami dan mengingat hal yang akan diperankan, melatih siswa untuk berinisiatif dan berkreasi, melatih siswa untuk bekerjasama, dan menambah pengalaman siswa untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.

Dan berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan terdapat $df = N - 1 = 19 - 1 = 18$ dan taraf signifikansi t_{tabel} yaitu 2,101 sedangkan nilai t_{hitung} yg diperoleh adalah 9,461 dan ternyata nilai t_{hitung} lebih besar dari

nilai ttabel. Hal ini berarti terdapat pengaruh metode role playing pada tema binatang terhadap sikap kedisiplinan anak usia 5-6 tahun di TK Nurunnajah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Bahwa terdapat pengaruh dari metode role playing pada tema binatang terhadap sikap kedisiplinan anak usia 5-6 tahun di TK Nurunnajah. Dari hasil uji hipotesis tersebut dapat diketahui bahwa nilai ttabel yaitu 2,101 sedangkan nilai thitung yg diperoleh adalah 9,461, ternyata nilai thitung lebih besar dari nilai ttabel. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari metode role playing pada tema binatang terhadap sikap kedisiplinan anak usia 5-6 tahun di TK Nurunnajah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, P., & Asmira, Y. D. (2018). Pengembangan model pendidikan karakter peduli sosial melalui metode bermain peran di TK Tunas Mekar Indonesia Bandar Lampung. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(02).
- Akmaluddin, A., & Haqqi, B. (2019). Kedisiplinan belajar siswa di sekolah dasar (SD) Negeri Cot Keueung Kabupaten Aceh Besar (studi kasus). *Journal of Education Science*, 5(2), 1–12.
- Amalia, D., & Hariyanti, D. P. D. (2022). Analisis nilai karakter dalam kegiatan bermain peran anak usia dini. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 73–88.
- Andriyani, W. (2016). Analisis tingkat kedisiplinan anak kelompok B di taman kanak-kanak se-gugus pelangi Kecamatan Tegalrejo Yogyakarta. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hasibuan, A., & Fadylah, L. (2022). Menerapkan sikap toleransi melalui metode bermain peran untuk anak usia dini. *Maqasiduna: Journal of Education, Humanities, and Social Sciences*, 2(2), 1–14.
- Ilmi Almutafidatul. (2020). Implementasi bermain peran dalam membentuk nilai karakter disiplin anak usia 5–6 tahun. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kemendikbud.
- Kurniawati, G. (2019). Pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap kedisiplinan anak usia 5–6 tahun. Dalam *Prosiding Seminar Nasional*

- PG PAUD Untirta 2019 (hlm. 173–180).
- Mawaddah, N. F. (2018). Upaya meningkatkan disiplin anak dengan metode role playing di PAUD Fitri Medan Belawan. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Medan.
- Prajitno, S. B. (2013). Metodologi penelitian kuantitatif. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati.
- Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Sari, D. S., & Alawiyah, N. (2022). Peran orang tua dalam membentuk kedisiplinan anak usia 5–6 tahun. *JM2PI: Jurnal Media Karya Mahasiswa Pendidikan Islam*, 3(2), 115–232.
- Setyanto, A. E. (2006). Memperkenalkan kembali metode eksperimen dalam kajian komunikasi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1).
- Susanto, A. (2017). Proses habituasi nilai disiplin pada anak usia dini dalam kerangka pembentukan karakter bangsa. *Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum*, 15(1).