

BAB II

ACUAN TEORITIK

A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti

1. Hakekat Kemampuan Pemecahan Masalah

a. Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah

Pada dasarnya pertumbuhan merupakan hal yang dialami oleh setiap individu. Proses tersebut dapat mempengaruhi kesanggupannya dalam menjalankan tugas perkembangannya. Setiap individu memiliki kemampuan yang berbeda dalam setiap tugas yang diselesaikannya.

Kemampuan memiliki arti penting bagi seseorang sebagai acuan pada proses keberlangsungan hidupnya. Kamus Besar Bahasa Indonesia memberikan makna kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan.¹ Kemampuan merupakan kesanggupan seseorang dalam melakukan berbagai suatu hal yang berbeda dalam proses perkembangannya.

Anak usia dini merupakan tahap perkembangan dasar dari manusia yang memiliki kemampuan untuk dioptimalkan dalam perkembangannya. Munandar dalam Susanto

¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia tahun (diakses melalui <http://kbbi.web.id> pada tanggal 19 Februari 2016 pkl.20.00)

mengungkapkan bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan.² Jadi latihan yang dilakukan terus-menerus pada anak ketika menjalankan suatu tindakan dapat bertujuan anak tersebut memiliki kemampuan dengan baik dalam menyelesaikan tugasnya.

Berdasarkan pendapat teori di atas, dapat dideskripsikan bahwa kemampuan merupakan kesanggupan seseorang dalam melakukan suatu tindakan yang dipengaruhi dari hasil perkembangannya yang telah dilatih. Upaya ini memiliki arti penting dalam proses pencapaian tugas perkembangan anak. Dalam mengaplikasikan kemampuannya maka akan terlihat secara jelas anak dapat berkembang dengan baik.

Kemampuan yang harus dimiliki anak usia 5 – 6 tahun lebih mengacu pada kesiapan untuk sekolah dasar. Anak diharapkan dapat menyesuaikan diri dengan berbagai tuntutan situasi dan kondisi yang ada di sekitarnya. Interaksi yang terjadi pada anak akan membentuk pola perilaku yang mempengaruhi kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah. Eleanor Reynolds mengatakan bahwa *“Problem solving is the way we*

² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana, 2000), hal. 97.

teach children to form positive relationships, resolve conflicts, learn self discipline, and show respect for others".³ Dapat didefinisikan bahwa pemecahan masalah merupakan cara kita mengajar anak-anak untuk membentuk hubungan yang positif, menyelesaikan konflik, belajar disiplin dan menghormati orang lain. Cara tersebut dapat diterapkan kepada anak supaya tugas perkembangannya terselesaikan dengan baik.

Thornton mengemukakan "*problem solving is a multi-faceted process. It involve identifying goals, planning, finding an effective strategy, making new discoveries, coming to new insights*".⁴ Pemecahan masalah adalah proses yang beranekaragam. Hal ini meliputi identifikasi tujuan, perencanaan, menemukan strategi yang efektif, membuat penemuan baru, tercipta wawasan baru. Dalam hal ini sikap anak lebih terarah sesuai dengan kondisi yang sedang berlangsung.

Kepner mengatakan "*problem solving means engaging in a task for which the solution method is not known in advance*".⁵

Artinya, pemecahan masalah berarti terlibat dalam tugas yang

³ Eleanor Reynolds, *Guiding Young Children A Problem-Solving Approach* (United State: McGraw Hill, 2001) hal. 15.

⁴ Stephanie Thornton, *Understanding Human Development Biological Processes from Conception to Adult Life* (New York: Palgrave Macmillan, 2008), hal. 21.

⁵ Steve Tipps, Art Johnson and Leonard M. Kennedy, *Guiding Children's Learning of Mathematics* (USA: Wadsworth Cengage Learning, 2011), hal. 133

metode solusi yang belum diketahui secara lanjutan. Maka dari itu, perkembangan anak akan lebih mandiri dalam memecahkan masalah yang dimiliki anak.

Berdasarkan dari beberapa pendapat teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah kesanggupan anak untuk menemukan solusi dalam membentuk hubungan yang positif, menyelesaikan konflik, belajar disiplin dan menghormati orang lain. Cara memecahkan masalah merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan seseorang dalam mengatasi masalahnya. Masalah merupakan sebuah kondisi ketidaksesuaian yang selalu mengiri manusia dimulai dari usia dini hingga dewasa. Kemampuan ini sangat penting dimiliki anak agar berkembang menjadi pribadi yang unggul.

b. Tahap Kemampuan Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah memiliki beberapa tahap yang harus dilakukan. Adapun tahap pemecahan masalah menurut Eleanor yaitu: *“active listening, negotiation, setting limits, modify the environment, affirmations”*.⁶ Dapat diartikan bebas menjadi tahap kemampuan pemecahan masalah yaitu: mendengarkan secara aktif, negosiasi, menetapkan batasan aturan,

⁶ Eleanor Op.cit. hal. 5.

memodifikasi lingkungan, afirmasi. Sistem pendukung yang dibangun sebagai tahapan pemecahan masalah dipersiapkan untuk membantu anak menyelesaikan masalahnya.

Aktif mendengarkan merupakan langkah awal dari banyaknya interaksi pemecahan masalah. Mendengarkan secara aktif merupakan alat pengajaran guru untuk memahami perasaan anak. Secara bebas anak dapat mengekspresikan perasaannya sehingga guru dapat memahami anak secara natural.

Negosiasi mengacu untuk menyelesaikan konflik dengan anak. Guru membantu mengidentifikasi masalah dengan mendorong ide murni anak untuk memilih solusi yang terbaik. Ketika anak telah menentukan solusinya maka, guru memberikan penguatan positif yang berbentuk pujian ketika anak menyelesaikan solusi.

Menetapkan batas aturan dapat dibangun sebagai sistem dalam kelompok untuk menjaga anak, melindungi media pembelajaran dan memberikan pemahaman anak untuk peka terhadap kondisi di lingkungan. Peraturan yang ditetapkan dapat berbentuk fleksibel dan dapat dinegosiasikan terlebih dahulu bersama anak. Peraturan ini dapat memuat pesan, informasi, konsekuensi natural dan pilihan.

Modifikasi lingkungan merupakan teknik yang dipersiapkan oleh guru untuk menciptakan lingkungan baru sebagai latar yang dipersiapkan untuk menyesuaikan kondisi anak. Hal ini berguna untuk memudahkan guru dalam menciptakan keanekaragaman kondisi yang dibutuhkan oleh guru guna mencapai tahap pemecahan masalah yang diinginkan.

Penguatan merupakan dorongan positif untuk membantu anak untuk merasa lebih dihargai. Hal ini dapat terwujud saat guru dapat memberikan perhatian kepada anak karena secara naluri setiap anak memerlukan pengakuan atas keberadaannya. Penguatan tersebut dapat diberikan oleh guru ketika anak melakukan perbuatan yang benar dan tepat.

2. Karakteristik Perkembangan Anak Usia 5 – 6 Tahun

Perkembangan manusia akan berlangsung sepanjang rentang kehidupan yang terbagi dalam beberapa periode tahapan perkembangan. Setiap tahapan perkembangan memiliki pengaruh bagi tahapan perkembangan lainnya. Piaget's stage of developments dalam Brewer menyatakan

“preoperation period (two to seven years) the beginning of the preoperational period is characterized by emergence of the

*ability to represent onjects and knowledge through imitation, symbolic play, drawing, mental images and spoken language*⁷.

Secara bebas dapat diartikan bahwa periode praoperasional (2-7 tahun) awal periode praoperasional ditandai dengan munculnya kemampuan untuk mewakili objek dan pengetahuan melalui imitasi, bermain simbolik, menggambar, imajinasi pemikiran dan bahasa lisan. Kondisi lingkungan yang diciptakan untuk membantu menstimulus kemampuan anak perlu dipersiapkan dengan baik. Pada masa ini anak sedang melauai tahapan perkembangan yang optimal. Pada usia ini merupakan masa keemasan (golden age) bagi awal pembentukan kecerdasan anak. Anak akan lebih antusias dan peka terhadap kondisi di sekitar lingkungannya sehingga anak mudah menerima pengetahuan baru.

Perkembangan anak memiliki pola yang sama dengan variasi yang berbeda. Perbedaan variasi disebabkan oleh beberapa kondisi yang mempengaruhi perkembangan anak dalam setiap usia pemunculan pekembangan tersebut. Brewer berpendapat *“five –and six-years-old also begin to develop a conscience and a sense of right and wrong*⁸. Dapat didefinisikan bahwa perkembangan anak usia 5-6 tahun dimulai mengembangkan hati nurani dan rasa benar dan salah. Emosi yang nampak pada anak merupakan

⁷ Jo Ann Brewer, *Early Childhood Education Preschool through Primary Grades* (USA: Pearson Education, 2007), hal. 30.

⁸ Ibid, hal. 28.

keadaan atau perasaan yang diungkapkan melalui wajah atau tindakan.

Masa awal anak-anak berada pada rentang usia 2 tahun hingga 6 tahun. Selama masa ini, anak-anak kecil belajar semakin mandiri (self-sufficient) dan anak jaga diri mereka sendiri, mengembangkan keterampilan , kesiapan sekolah (mengikuti perintah, mengidentifikasi huruf) dan meluangkan waktu berjam-jam bermain dengan teman sebaya.⁹ Anak diharapkan dapat menyesuaikan kondisi serta dapat menyelesaikan tugasnya.

Saat anak berada di sekolah maka terbuka kesempatan anak bermain dengan anak-anak lain. Menurut Chapman, “*when he interacts with other children, your child will learn negotiation and social problem solving*”.¹⁰ Peluang anak dalam memecahkan masalah akan muncul selama anak bermain bersama temannya. Jika ada kesalahan maka anak mendapatkan pengetahuan baru untuk menentukan perbedaan sikap benar dan salah. Hal inipun dapat membantu anak dalam mencapai kemandiriannya.

Poole mengatakan, “*Global thinking is an interesting characteristic of kindergartnetner problem solving development.*”

⁹ John W. Santrock, *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup Edisi Kelima* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1995), hal. 22.

¹⁰ Sara Chapman, *Building Problem-Solving Skills in Toddlers And Presechoolers* (Diakses melalui <http://www.abilitypath.org/areas-of-development/learning--schools/problem-solving-skills/articles/building-problem-solving.html> pada 24 Mei 2016, Pkl. 11.26 WIB)

Perhaps due to their transition from egocentric thinking and behavior, 5-and 6-six-year old have an increased awareness of other people's problems".¹¹ Anak sudah mulai memahami masalah pada skala besar yang tidak hanya melibatkan dia sendiri tetapi juga melibatkan orang lain. Ketika berinteraksi dengan anak lain maka anak dapat memberikan atau mengajukan solusi ketika ada masalah yang muncul.

Sebuah lingkungan yang mendukung anak dalam mengeksplorasi pengetahuan dan mendiskusikan ide anak adalah tempat yang tepat untuk memunculkan kemampuan pemecahan masalah. Mendorong anak untuk mencoba memberikan solusi sendiri dan memberikan penguatan positif ketika masalah berhasil terselesaikan akan membantu anak mengembangkan kepercayaan diri anak. Membantu memberikan ruang dan waktu kepada anak dalam mengajukan pertanyaan dapat menuntun anak untuk menemukan solusi yang bisa digunakan ketika ada masalah.

Memberikan kesempatan anak dalam membahas masalah pada kelompok dapat melatih anak semakin baik dalam memecahkan masalah. Salah satu modifikasi lingkungan yang sesuai diciptakan untuk melatih kemampuan pemecahan masalah anak dengan

¹¹ Carla Poole, Susan A. Miller EdD and Ellen Booth Church, *Problem Solving in Action* (Diakses melalui <http://www.scholastic.com/teachers/article/problem-solving-action> pada 24 Mei 2016, Pkl. 11.35)

melakukan kegiatan bermain peran. Melalui bermain peran, anak dapat mengeksplorasi hubungan antar teman sebayanya dengan cara memperagakannya sehingga secara bersamaan dapat mengeksplorasi emosi, perasaan, sikap serta berbagi strategi pemecahan masalah.

B. Acuan Teori Rancangan – Rancangan Alternatif atau Desain – Desain Alternatif Intervensi Tindakan yang Dipilih

1. Hakikat Bermain Peran

Kegiatan pembelajaran merupakan inti dari proses pembelajaran. Pembelajaran yang efektif diterapkan untuk anak usia dini dapat dilakukan dengan bermain. Bermain adalah pengalaman multidimensi yang melibatkan semua indra dan menggugah kecerdasan jamak seseorang.¹² Belajar melalui bermain dapat secara langsung memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada anak.

Kostelnik, dkk mengatakan bahwa *play is fun carried out for the pleasure of doing it, free of externally imposed nales, spontans and voluntary*.¹³ Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan,

¹² Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: PT. Indeks, 2010), hal. 35.

¹³ Marjory, J Kostelnik, dkk. *Developmentaly Appropriate Curriculum* (New Jersey: Person Merrill Prentice Hall, 2007), hal.380.

tanpa adanya paksaan dari luar, dilakukan secara spontan dan sukarela. Bermain berfungsi mengenal lingkungan kepada anak, membuat anak menjadi aktif dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, menemukan dan mengekspresikan perasaan dan secara tidak langsung anak belajar dengan menyenangkan.

Anak akan mudah mendapatkan pengetahuan dan pengalaman jika dilakukan secara menyenangkan. Jerome Singer dalam Tedjasaputra menjelaskan bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk memajukan kecepatan masuknya rangsangan (stimulus), baik dari dunia luar maupun dari dalam yaitu aktivitas otak yang secara konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman-pengalaman.¹⁴ Setiap pengetahuan dan pengalaman baru yang didapat oleh anak maka dengan mudah anak menyimpan kemudian meniru hal baru tersebut.

Pengertian bermain lainnya dikemukakan oleh Brewer yaitu *“play experiences are very important in the social and emotional development young children”*.¹⁵ Dapat diartikan secara bebas bahwa bermain merupakan pengalaman sangat penting dalam perkembangan sosial dan emosional anak. Anak-anak dapat

¹⁴ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini* (Jakarta, PT. Gramedia, 2007), hal. 12.

¹⁵ Brewer, op.cit., hal. 22.

bermain berbagai peran dan perilaku untuk mendapatkan kesesuaian perilaku dalam bermain berdasarkan kondisi yang menyerupai lingkungannya.

Freud dan Erikson dalam Santrock menyatakan bahwa permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna, menolong anak menguasai kecemasan dan konflik.¹⁶ Penyesuaian anak ketika bermain dapat membiasakan anak dan membuat pola perilaku yang baik jika mendapat arahan yang tepat.

Berdasarkan pendapat teori, dapat disintesis bermain adalah kegiatan menyenangkan anak yang dilakukan tanpa adanya paksaan yang dapat memberikan pengalaman sosial emosional anak yang berguna menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan sosial emosional anak. Minat anak yang besar ketika bermain dapat menciptakan pengalaman yang menyenangkan pada anak.

Anak yang terlibat dalam kegiatan bermain didominasi oleh emosi-emosi yang positif dan interaksi kepada teman sebaya dapat dilakukan dengan baik. Melalui bermain peran, anak dapat mengubah status antara peran pura-pura dengan identitas

¹⁶ Santrock, op.cit., hal. 273.

sesungguhnya. Pada kegiatan bermain peran dapat mengembangkan kosep diri anak karena dilakukan secara nyata.

“Role play is a technique that can be used to help children take on the view of an other as children role play, they have a chance to gain insights into the feelings of others, think about alternatives for action and explore the consequences of their action.”¹⁷

Dapat diartikan bahwa bermain adalah teknik yang dapat digunakan untuk membantu anak-anak mengambil pandangan dari lainnya ketika anak bermain peran, mereka memiliki kesempatan untuk mendapatkan wawasan tentang perasaan orang lain, berpikir tentang alternatif untuk tindakan dan mengeksplorasi konsekuensi dari tindakan mereka.

Pengertian bermain peran diungkapkan pula oleh Mulyasa yaitu melalui bermain peran, anak-anak mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama dapat mengeksploasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.¹⁸ Interaksi sosial dapat terwujud ketika anak sedang melakukan kegiatan bermain peran. Pengalaman anak terlibat langsung dapat memudahkan anak dalam menentukan pilihan solusi dari pemecahan masalah.

¹⁷ Carol Seefeldt, Sharon Castle and Renee C. Falconer, *Social Studies for the Preschool/Primary Child* (USA: Pearson Education, 2010), hal. 147.

¹⁸ Mulyasa, *Management PAUD* (Bandung: PT. Remaja Rosdayakarya, 2012), hal. 173.

Pengertian tentang bermain peran juga diungkapkan oleh Mutiah, kegiatan bermain peran merupakan wujud dari kehidupan nyata yang dimainkan anak, membantu anak memahami dunia mereka dengan memainkan berbagai macam peran.¹⁹ Kegiatan bermain peran dapat dirancang seperti mengikuti kegiatan dunia nyata yang sesungguhnya, dengan begitu anak dapat belajar banyak hal saat memainkan peran.

Berdasarkan pendapat teori yang telah dijelaskan, dapat diartikan bermain peran adalah kegiatan menyenangkan yang dilakukan anak secara langsung dengan melibatkan semua indera pada anak untuk merekam pengalamannya dengan cara memperagakan berbagai macam peran. Melalui bermain peran, anak dapat berdiskusi sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

2. Langkah Bermain Peran

Kegiatan bermain peran merupakan kegiatan yang dapat melibatkan guru dan anak. Berikut merupakan langkah-langkah kegiatan bermain peran guna mencapai tujuan pembelajaran. Berikut merupakan langkah bermain peran menurut Nurani,

¹⁹ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2010), hal.135.

(1) guru mengumpulkan anak-anak untuk diberi pengarahan dan aturan-aturan serta tata cara dalam bermain, (2) guru membicarakan alat-alat yang digunakan oleh anak untuk bermain, (3) guru memberikan pengarahan sebelum bermain dan mengabsen anak, (4) guru membagikan tugas kepada anak-anak sebelum bermain menurut kelompoknya agar anak tidak saling berebut dalam bermain, (5) guru sudah menyiapkan anak-anak permainan yang akan digunakan sebelum anak-anak mulai bermain, guru meletakkan dan menyusun alat permainan sesuai tempatnya, (6) anak bermain dengan peranannya, (7) guru hanya mengawasinya, mendampingi anak dalam bermain apabila dibutuhkan anak guru membantunya, (8) setelah waktu bermain hampir habis, guru dapat menyiapkan beberapa buku cerita.²⁰

Apabila langkah dalam kegiatan bermain peran dilakukan dengan baik maka akan menjadikan keahlian pada anak karena dilakukan oleh anak yang aktif dan kreatif sesuai dengan tokoh yang diperankan. Ketika bermain peran guru tidak terlibat secara langsung karena hanya bertugas mengarahkan dan mengamati anak.

Adapun pendapat lain tentang langkah-langkah bermain peran yang dikemukakan oleh Shaftel dan Shaftel dalam Mulyasa langkah bermain peran yaitu: menghangatkan suasana dan memotivasi anak, memilih peran dalam pembelajaran, menyusun tahap-tahap peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan, diskusi dan evaluasi pembelajaran, pemeran ulang, diskusi dan evaluasi tahap dua, membagi pengalaman dan pengambilan

²⁰ Nurani, op.cit., hal. 82.

kesimpulan.²¹ Seluruh langkah yang dilakukan saat bermain peran dapat direncanakan dengan baik oleh guru sehingga anak melakukan kegiatan bermain tanpa adanya paksaan. Bermain dengan aturan dapat dilakukan secara optimal apabila dipatuhi oleh semua anak yang sedang bermain.

Menghangatkan suasana dalam pembelajaran yang diciptakan oleh guru berguna untuk menciptakan suasana yang nyaman bagi anak. Ketika anak sudah berada dalam kondisi nyaman, maka kegiatan bermain peran dapat dilakukan dengan menyenangkan sehingga secara langsung dapat mencapai tujuan dari pembelajaran. Selain itu, memotivasi anak dalam melakukan kegiatan bermain peran berfungsi agar anak mendapat pemahaman yang benar atas apa yang dikerjakan oleh anak.

Memilih peran dalam pembelajaran dapat dilakukan berdasarkan kesepakatan antara guru dan anak. Semua anak dapat memilih peran yang diinginkan berdasarkan ketentuan yang telah disepakati sebelum dimulainya kegiatan bermain peran. Adapun peran yang diperagakan harus disesuaikan dengan tema bermain peran yang ingin dilaksanakan.

Menyusun tahap-tahap peran dilakukan sebelum kegiatan bermain peran dilaksanakan. Penyusunan tahapan peran inipun

²¹ Mulyasa, *op.cit.*, hal. 176.

termasuk penjabaran dari peran tersebut. Setiap peran dimainkan oleh seorang anak dan anak tersebut wajib mengetahui apa saja yang harus ia perankan ketika bermain.

Menyiapkan pengamat dalam kegiatan bermain peran dapat dilakukan oleh guru. Pengamat merupakan orang yang tidak terlibat dalam kegiatan bermain peran tersebut. Salah satu fungsi pengamat agar kegiatan bermain peran ini sesuai dengan tema yang telah disepakati bersama.

Tahap pemeranan ini merupakan inti dari bermain peran. Semua anak yang terlibat ketika bermain peran wajib menjangkan sesuaikan dengan tokoh yang diperankan. Pada tahap ini pemeranan ini telah ditentukan waktu untuk bermain.

Diskusi dan evaluasi pembelajaran dilakukan setelah tahap pemeranan. Adanya diskusi dilakukan untuk dapat membagi perasaan serta pengalaman anak terhadap anak lainnya. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tercapainya tujuan dari bermain peran yang telah dilaksanakan.

Pemeran ulang dilakukan jika dibutuhkan. Untuk dapat mengetahui apakah diadakan atau tidaknya pemeran ulang dapat dilihat ketika evaluasi. Apabila ketika bermain peran belum tercapainya tujuan dari bermain peran tersebut maka perlunya diadakan pemeran ulang.

Diskusi dan evaluasi tahap dua dilakukan setelah kegiatan bermain peran ulang dilaksanakan. Diskusi ini lebih diutamakan untuk melihat ketercapaian tujuan dari bermain peran yang telah dilaksanakan. Selain itu, diskusi dan evaluasi dapat dilakukan dengan melakukan perbandingan antara pemeranan yang dilaksanakan pertama dan kedua.

Membagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan merupakan tahapan akhir dari bermain peran. Pada tahap ini anak dapat menceritakan apa saja pengalaman yang didapat ketika bermain peran. Selain itu, anak dapat menjelaskan perasaannya ketika bermain peran dan wawasan baru apa saja yang didapat setelah bermain peran.

3. Manfaat Bermain Peran

Bermain peran memiliki arti penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Melalui bermain peran, anak-anak mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.²² Anak dapat memperagakan beragam jenis peran yang ada di lingkungan sekitarnya.

²² Mulyasa, op.cit., hal. 173.

Peran yang diperagakan oleh setiap anak dalam bermain peran dapat digunakan anak sebagai dalam mengamati teman sebayanya dalam hal perasaan, sikap, nilai serta pemecahan masalah jika terdapat konflik ketika bermain. Setiap perilaku yang muncul anak dapat memperoleh wawasan baru. Selain itu, anak juga dapat menentukan perilaku tersebut masuk ke dalam golongan perilaku positif ataupun negatif.

Meyke menyatakan bahwa bermain peran membantu penyesuaian diri anak.²³ Penyesuaian diri anak dapat terhadap kepada teman sebayanya ataupun penyesuaian diri anak terhadap lingkungan sekitarnya. Selain itu, penyesuaian diri anak dapat dilakukan terhadap tugas apa saja yang harus diselesaikan oleh anak.

Kegiatan bermain peran bermanfaat untuk mendorong anak turut aktif dalam pemecahan dan juga menyimak secara seksama bagaimana anak lain berbicara mengenai masalah yang dihadapinya. Melalui bermain peran biasanya anak mengambil peraturan dan pola hidupnya sehari-hari. Misalnya saat ia bermain peran sebagai orang tua yang menidurkan anaknya, maka anak bersikap dan mengatakan seperti apa yang dilakukan dan

²³ Tedjasaputra, op.cit., hal 58.

dikatakan oleh orang tuanya sehingga secara tidak langsung anak membangun kedisiplinan dan keteraturan pada dirinya sendiri.

C. Bahasan Hasil-hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan kegiatan bermain peran adalah peningkatan kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain peran, penelitian ini dilaksanakan di TK Islam At-Taqwa Rawamangun, Jakarta Timur. Penelitian ini membahas tentang kegiatan bermain peran yang dapat meningkatkan kemampuan kepercayaan diri pada anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa taraf kepercayaan diri anak meningkat setelah diberikan tindakan diimplementasikan. Penelitian ini merupakan landasan utama dalam penelitian mengenai kegiatan bermain peran.

Pengembangan Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun di Sentra *Life Skill* (Studi Kualitatif di TK Khalifah, Krukut Limo Depok)

Adapun penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini adalah pengembangan kemandirian anak usia dini 5-6 tahun di sentra life skill di TK Khalifah, Krukut Limo Depok. Penelitian ini membahas tentang kemandirian anak usia dini 5-6 tahun di sentra life skill. Hasil penelitian ini adalah secara teoritis, pengembangan kemandirian dapat dijadikan kegiatan pembiasaan yang mendukung anak untuk memiliki sikap mandiri dan bertanggungjawab.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Pada analisis teori yang sudah dipaparkan sebelumnya dapat dideskripsikan bahwa kemampuan pemecahan masalah yaitu kesanggupan anak dalam membentuk hubungan yang positif, menyelesaikan konflik, belajar disiplin dan menghormati orang lain. Kemampuan pemecahan masalah ini penting diterapkan kepada anak dengan tujuan agar anak memiliki kesanggupan hidup yang baik serta dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya.

Berbagai kegiatan dapat dilakukan untuk melatih anak dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah anak. Salah satu yang tepat adalah kegiatan bermain peran yang dilakukan secara menyenangkan kepada anak. Pada kegiatan bermain ini dapat menciptakan perilaku positif anak kepada teman sebayanya saat interaksi terjadi ketika bermain.

Melalui kegiatan bermain peran anak dapat menentukan sendiri tokoh apa yang ingin diperankan. Anak dilatih untuk memilih dengan menciptakan kemungkinan-kemungkinan solusi yang efektif supaya tidak ada yang berebutan saat memilih peran. Peran yang didapat oleh masing-masing anak merupakan kesempatan bersama di dalam kelompok saat bermain.

Waktu yang digunakan saat bermain peran telah ditentukan sebelum bermain oleh guru dan disepakati oleh anak. Saat waktu

bermain seluruh anak dapat aktif memperagakan perannya masing-masing. Dan ketika waktu sudah habis maka anak dapat menyelesaikan permainannya. Selain itu, media yang telah digunakan saat anak bermain harus dikembalikan sesuai dengan tempatnya. Kegiatan yang dilakukan ini dapat melatih anak dalam belajar disiplin.

Setelah bermain peran maka akan ada diskusi yang dilakukan bersama guru dan anak. Anak dapat menjelaskan perasaannya ketika bermain. Dalam hal ini dapat melatih anak dalam sikap menghormati orang lain. Anak dapat mendengarkan temannya ketika temannya sedang berbicara.

Adapun langkah-langkah bermain peran adalah menghangatkan suasana dan memotivasi anak, memilih peran dalam pembelajaran, menyusun tahap-tahap peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan, diskusi dan evaluasi pembelajaran, pemeran ulang, diskusi dan evaluasi tahap dua, membagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan.

Kegiatan bermain peran memiliki banyak manfaat untuk anak yaitu anak-anak mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diduga bahwa kegiatan bermain peran sebagai kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah di kelompok B TK Wana Jaya Kecamatan Kebayoran Baru, Jakarta Selatan.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan acuan teori rancangan alternatif dan desain alternatif intervensi tindakan yang dipilih, maka rumusan penelitian tindakan ini adalah penggunaan kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak di kelompok B TK Wana Jaya Kecamatan Kebayoran Baru, Jakarta Selatan.