

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Taman kanak – kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal bagi anak usia empat sampai enam tahun. Kegiatan bermain sambil belajar yang merupakan bentuk kegiatan belajar di Taman Kanak – kanak yang kreatif dan menyenangkan sehingga tidak menimbulkan rasa takut pada anak. Dengan bermain sambil belajar anak akan merasa lebih nyaman dalam mengeksplorasi apa yang ada di dalam diri dan ingatannya.

Bermain dalam tatanan sekolah dapat digambarkan sebagai suatu rentang rangkaian kesatuan yang berujung pada bermain bebas, bermain dengan bimbingan guru dan berakhir pada bermain dengan diarahkan. Bermain peran merupakan sebuah permainan dimana para pemain memainkan peran tokoh – tokoh khayalan dan kolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama.

Secara umum proses pembelajaran di Taman kanak-kanak (TK) pengistilahan dari Pendidikan Anak Usia Dini, implementasinya lebih menekankan pada prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain dan bermain adalah bekerja bagi anak, sehingga terkesan bahwa bermain merupakan kebutuhan mutlak bagi anak dan bermain merupakan sarana yang efektif dalam upaya pengembangan motivasi belajar anak usia dini, hal ini dapat dipahami secara kasat mata dalam kehidupan sehari-hari bahwa dunia anak merupakan dunia bermain. Macam-macam metode yang ada di Tk Miftahul Jannah adalah metode Tanya jawab, bercerita, pemberian tugas dan metode bermain peran

Para pemain memilih aksi tokoh – tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan yang diterapkan, asalkan tetap mengikuti peraturan yang diterapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil permainan (Octaviani, 2008: 22).

Dalam proses pembelajaran lembaga PAUD, guru diuntut supaya bisa lebih kreatif, inovatif dan fleksibel dalam mendidik anak didiknya. Salah satunya adalah dengan metode pembelajaran yang lebih menarik bagi anak usia dini untuk mengembangkan pengetahuan anak dalam bermain peran makro. Dengan bermain sambil belajar anak akan merasa lebih

nyaman dalam mengeksplorasi apa yang ada di dalam diri dan ingatannya. Bermain dalam tatanan sekolah dapat digambarkan sebagai suatu rentang rangkaian kesatuan yang berujung pada bermain bebas, bermain dengan bimbingan guru dan berakhir pada bermain dengan diarahkan.

Hamalik (Cahyaningsih, 2009) juga menyatakan bahwa metode bermain peran dapat mendorong anak untuk mempelajari masalah-masalah. Melalui kegiatan bermain peran anak akan aktif membicarakan masalah-masalah yang ditemuinya, menginformasikan hasil pengalaman melalui berbicara.

Bermain peran makro di Tk Miftahul Jannah tidak sering dilakukan, karena keterbatasannya media pembelajaran untuk bermain peran makro. Anak lebih sering melakukan pembelajaran bermain peran mikro atau melakukan kegiatan mewarnai, atau mengikuti pola.

Pelaksanaan pembelajaran bermain peran makro di Tk miftahul jannah diawali dengan penyiapan naskah, alat media dan kostum yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran makro. Kemudian guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana. Guru memberikan kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang di sukainya. Guru menetapkan peran pendengar (anak didik yang tidak turut melaksanakan tugas tersebut). Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang harus mereka mainkan. Guru menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan oleh pemain untuk memulai. Guru menghentikan bermain peran pada detik-detik situasi sedang memuncak dan kemudian membuka diskusi umum.

Ternyata banyak anak yang sangat antusias dalam bermain peran makro, tapi ada juga anak yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan di depan kelas, dan ada anak yang sering bermain saat pelajaran berlangsung. Setelah bermain peran makro di lakukan guru akan mengadakan evaluasi dari apa yang telah mereka dapatkan dari bermain peran makro tersebut. Dalam evaluasi tersebut ada 14 orang anak sudah mampu dalam bermain peran makro, tetapi ada juga 6 anak yang belum mampu dalam melakukan bermain peran makro.

Di Tk Miftahul Jannah ada beberapa anak yang jarang masuk. Ada anak yang sering masuk tapi tidak suka belajar, anak hanya suka bermain dan mengganggu teman lainnya. Ada juga anak yang pendiam, tetapi di setiap pembelajaran dia mampu menyelesaikannya dengan baik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka identifikasi masalah penerapan metode bermain peran makro adalah:

1. Ada beberapa anak yang kurang memperhatikan guru dalam proses pembelajaran, dan anak tersebut belum mampu untuk menyelesaikan pembelajaran bermain peran makro.
2. Bermain peran makro kurang di terapkan di sekolah Miftahul Jannah.
3. Ada anak yang jarang masuk sekolah, sehingga dia sering ketinggalan proses pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah penelitian ini dapat di uraikan menjadi “bagaimana penerapan metode dalam bermain peran makro?”

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui penerapan metode bermain peran makro di Tk Miftahul Jannah”.

1.5 Manfaat Peneliti

Berdasarkan tujuan peneliti yang hendak dicapai, maka penelitian ini di harapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan anak usia dini. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Di harapkan dapat bermanfaat untuk memberikan sumbang ilmiah dalam ilmu pendidikan anak usia dini, terutama tentang pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan anak untuk dapat bermain peran makro. Sebagai referensi pada peneliti-peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan bermain peran makro.

2. Manfaat praktis

Bagi pendidik dan calon pendidik dapat menambah pengetahuan tentang bermain peran makro terhadap anak dan untuk memperbaiki pembelajaran khususnya dengan bermain peran makro.

1.5.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan terutama untuk mengetahui perkembangan bermain peran makro.

1.5.2 Secara Praktis

1. Bagi sekolah

Bagi sekolah dan calon pendidik dapat menambah pengetahuan tentang hubungan metode bermain peran makro pada anak usia dini.

2. Bagi anak didik

Anak didik di harapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif,kreatif,menyenangkan dan bermakna melalui metode bermain peran makro.

3. Bagi peneliti

Dapat mempermudah dan memberikan wawasan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya melalui bermain peran makro.