

PENGARUH METODE
PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
TERHADAP PERILAKU AGRESIF
ANAK PADA KELOMPOK B TK
ALBERTUS
SOEGIJAPRANATASEMARANG
TAHUN AJARAN 2017/2018

by Munawar Muniroh

Submission date: 10-Apr-2023 12:00PM (UTC+0700)

Submission ID: 2060273899

File name: 12._2102-4704-1-PB.pdf (481.37K)

Word count: 3456

Character count: 21738

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP PERILAKU AGRESIF ANAK PADA KELOMPOK B TK ALBERTUS SOEGIJAPRANATASEMARANG TAHUN AJARAN 2017/2018

Elza Novitasari, Muniroh Munawar, Dwi Prasetyawati D.H.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap perilaku agresif anak kelompok B TK Albertus Soegijapranata Semarang tahun ajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam metode *pre-experimental design (nondesigns)* dengan desain *one- group pretest-posttest design*. Penggunaan metode pembelajaran *role playing* memiliki pengaruh yang signifikan dalam menurunkan perilaku agresif anak kelompok B TK Albertus Soegijapranata Semarang, dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran berdasarkan sepuluh indikator perilaku agresif anak. Hal ini terbukti dengan hasil analisis pengaruh menggunakan perhitungan uji t yang dilakukan selama proses penelitian, diperoleh $t_{hitung} = 3,6123387 > t_{tabel} = 1,75$ dengan rata-rata *pretest* 53.0469 dan *posttest* 33.8281 serta terhadap perilaku agresif pada anak memberikan pengaruh positif, yaitu terjadi penurunan sebesar 19,22 persen terhadap perilaku agresif anak.

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of role playing learning method toward the children aggressive group B behavior Albertus Soegijapranata Semarang academic year academic year 2017 / 2018. The type of this research is quantitative research in pre-experimental design (nondesigns) method with one-group pretest-posttest design. The use of role playing learning method has a significant influence in decreasing aggressive behavior of children group B Kindergarten Albertus Soegijapranata Semarang, with the implementation of learning activities based on ten indicators of aggressive behavior of children. It is proved by the result of influence analysis using t test calculation done during the research process, obtained $t_{count} = 3,6123387 > t_{tabel} = 1.75$ with *pretest* 53.0469 and *posttest* 33.8281 and also aggressive behavior in children give positive influence, that is a decline of 19.22 percent against aggressive behavior of children.

A. PENDAHULUAN

1. latar belakang dan tujuan

Menurut Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Butir 14 menyatakan bahwa PAUD merupakan 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. Undang-undang ini mengamanatkan bahwa pendidikan harus dipersiapkan secara terencana dan bersifat holistik sebagai dasar anak memasuki pendidikan lebih lanjut. Hal tersebut disebutkan pula dalam salinan Lampiran 1 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan anak Usia Dini, PAUD merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak di masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini. Membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya diperlukan kesiapan yang optimal untuk memasuki pendidikan dasar. Selain itu, anak-anak harus diberikan rangsangan agar potensi-potensi seperti bahasa, intelektual, emosi, sosial, motorik, konsep diri, minat, dan bakat dapat berkembang dengan baik. Kesiapan anak untuk memasuki pendidikan dasar adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun (anak prasekolah). Dalam usia ini anak umumnya mengikuti program anak (3-5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program Taman Kanak-Kanak (Patmonedowo, 2008:19). Dijelaskan pula oleh Snowman dalam Patmonedowo (2003:32) Ciri-ciri anak prasekolah (3-6 tahun) yang biasanya ada di Taman Kanak-Kanak meliputi aspek fisik, emosi, sosial, dan kognitif anak. Pertama, ciri fisik anak prasekolah dalam penampilan maupun gerak gerak prasekolah

mudah dibedakan dengan anak yang berada dalam tahapan sebelumnya yaitu umumnya anak sangat aktif, mereka telah memiliki penguasaan (kontrol) terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri. Kedua, ciri sosial anak prasekolah biasanya bersosialisasi dengan orang di sekitarnya. Ketiga, ciri emosional anak prasekolah yaitu cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Keempat, ciri kognitif anak prasekolah umumnya telah terampil. Anak di Taman Kanak-Kanak sering memperlihatkan sikap marah dan iri hati. Mereka sering kali mempeributkan perhatian guru. Selain itu, mereka memperebutkan hal-hal kecil seperti mainan dan makanan sehingga muncul perilaku agresif seperti memukul. ⁶ Perilaku agresif yang muncul pada individu berkaitan erat dengan rasa marah yang terjadi dalam diri individu. Pencegahan perilaku agresif menurut Susantyo (2011:199) merupakan sebuah upaya besar untuk membina sebuah bangsa yang besar dan berjaya. Salah satu pencegahan perilaku agresif pada anak Taman Kanak-Kanak adalah menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Metode pembelajaran tersebut berupa teknik penyajian yang dikuasai oleh seorang guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada murid di dalam kelas baik secara individual atau secara kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh murid dengan baik. Dengan peran mereka dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Anak tersebut juga bisa belajar watak dari orang lain, cara bergaul dengan orang lain, cara mendekati dan berhubungan dengan orang lain, dalam situasi itu mereka harus bisa memecahkan masalahnya sendiri. Jadi bermain peran dalam proses pembelajaran ditujukan agar siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial atau manusia. Pada kenyataannya masih dijumpai anak yang belum dapat mengendalikan emosinya atau belum mampu mengendalikan perilaku agresif nonverbal seperti memukul, mendorong,

menendang, dan mencubit. Hasil tersebut dapat diketahui dari observasi yang dilakukan peneliti pada kelompok B di TK Albertus Soegijapranata Semarang Pada saat pembelajaran berlangsung guru sudah berupaya memberikan pembelajaran yang maksimal namun terdapat anak yang menunjukkan bahwa anak tersebut kurang mampu mengendalikan perilaku agresif nya seperti tiba-tiba merebut pensil temannya dan anak tersebut langsung memukul temannya dengan pensil. Upaya yang dilakukan oleh guru kelompok B di TK Albertus Soegijapranata Semarang adalah melerai, memisahkan kedua murid yang bertengkar agar tidak ada kontak fisik lagi. Akan tetapi, cara ini tidak begitu efektif karena kemungkinan akan ada perkelahian lagi di tempat dan waktu lain. Jika murid berkelahi tanpa adanya pengawasan dari orang tua maupun guru hal yang terjadi adalah adanya luka fisik. Ketika upaya tersebut tidak berhasil hal yang harus dilakukan oleh guru adalah memberikan nasehat moral yang disisipkan melalui proses belajar mengajar. Berdasarkan hal tersebut peneliti mencoba untuk menggunakan metode pembelajaran untuk mengurangi perilaku agresif nonverbal pada murid kelompok B di TK Albertus Soegijapranata Semarang adalah metode pembelajaran *role playing*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap perilaku agresif anak kelompok B TK Albertus Soegijapranata Semarang tahun ajaran 2017/2018.

2. Kajian Teori

a. Anak Usia Dini

Menurut Sujiono (2012:7) ⁵ usia dini lahir sampai enam tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Usia itu sebagai usia penting bagi pengembangan inteligensi permanen dirinya, mereka juga mampu menyerap informasi yang tinggi. Informasi tentang pontesi yang dimiliki anak usia dini sudah banyak terdapat pada media massa dan media elektronik lainnya. Menurut NAEYC (*National Assosiaion Educaion for*

Young Children) dalam buku karya Hartati (2005: 7-8), bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Menurut definisi ini anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Menurut Tanjung (2005 : 5) usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi perkembangan kepribadian anak dan selama masa ini beberapa kepribadian mulai terbentuk. Pada umur 5 tahun perbedaan kepribadian setiap anak semakin jelas. Dalam usia ini ciri-ciri khas kepribadian mereka terbentuk dan terus berkembang sampai dewasa, antara lain sifat ketergantungan dan sifat kemandirian. Perkembangan yang amat pesat pada usia dini adalah perkembangan fisik dan kemampuan berbahasa anak. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga mereka mampu menyerap informasi dengan cepat. Dengan pemberian informasi yang tepat dan benar maka pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi bisa maksimal. Usia 0-8 tahun pertumbuhan dan perkembangan dimana usia ini kepribadian anak mulai terbentuk.

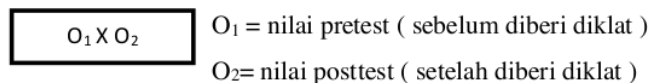
b. Agresif

Agresif merupakan setiap tindakan yang dimaksudkan untuk menyakiti atau melukai orang lain (Taylor, Peplau, & Sears, 2009:509). Menurut Sarwono (2009 : 152) perilaku agresif merupakan setiap perilaku yang merugikan atau menimbulkan korban pada pihak lain. Sedangkan Susantyo (2011:189) menjelaskan bahwa teori kognitif Goldstein beranggapan bahwa tingkah laku manusia digerakkan oleh pikiran, bukan pada sekedar dorongan-dorongan yang tidak disadarinya, yang ada pada

dirinya. Sedangkan Agresif menurut Meinarno (2014:162) adalah suatu tindakan melukai yang disengaja oleh seseorang atau institusi terhadap orang lain atau institusi lain yang sejatinya disengaja. Pendapat tersebut dapat dijabarkan bahwa sebuah perilaku agresif atau perilaku melukai dapat dilakukan secara sengaja oleh seseorang kepada orang lain. Tindakan atau perilaku agresif yang disengaja tersebut dapat berupa fisik dan juga psikis. Pencegahan perilaku agresif merupakan sebuah upaya besar untuk membina sebuah bangsa yang besar dan berjaya. Dengan memahami kompleksitas dan kerumitan perilaku agresif, akan dipahami pula bagaimana menyusun sebuah strategi yang komprehensif yang mampu menjawab permasalahan pada diri individu (pelaku), khususnya masalah perilakunya (Susantyo, 2011:200).

3. Metode penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *pre-experimental design (nondesigns)*. Dikatakan *pre-experimental design (nondesigns)* karena dalam desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh dikarenakan masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random. Desain penelitian ini menggunakan *one-group pretest-posttest design* desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono 2016:74). Desain ini dapat digambarkan seperti berikut :



B. PEMBAHASAN

1. Hasil

Validitas menurut Arikunto (2010: 211) adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi, sedangkan instrumen yang kurang valid memiliki validitas yang rendah. Untuk menguji validitas instrumen digunakan rumus korelasi *product moment* (Arikunto, 2010: 213).

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}} \sqrt{\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi tiap item

N = Banyaknya subjek uji coba

$\sum x$ = Jumlah skor item

$\sum y$ = Jumlah skor soal

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor item

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor item

$\sum xy$ = Jumlah perkalian skor

Hasil perhitungan r_{xy} dibandingkan dengan r_{tabel} *product moment* dengan kriteria pengujian jika $r_{xy} > r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan valid. Jika $r_{xy} \leq r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan tidak valid. Berikut contoh perhitungan yang dilakukan oleh peneliti:

Butir Instrumen 1

$$N = 20 \qquad \sum XY = 479$$

$$\sum X = 16 \qquad \sum Y = 518$$

$$\sum X^2 = 22 \qquad \sum Y^2 = 15526$$

$$\begin{aligned}
r_{xy} &= \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\
&= \frac{20 \times 479 - (16)(518)}{\sqrt{\{20 \times 22 - (16)^2\} \{20 \times 15526 - (518)^2\}}} \\
&= \frac{9580 - 8288}{\sqrt{\{440 - 256\} \{310520 - 268324\}}} \\
&= \frac{1292}{\sqrt{\{184 \times 42196\}}} \\
&= \frac{1292}{\sqrt{7764064}} \\
&= \frac{1292}{2786,407005446} \\
&= 0,4636
\end{aligned}$$

$0,4636 < 0,444$; $r_{xy} < r_{tabel}$ **artinya valid**

Reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Pada instrumen dengan menggunakan skala Likert maka uji reliabilitas intrumen menggunakan instrumen skor non diskrit. Untuk instrumen non diskrit analisis reliabilitasnya menggunakan rumus *alpha cronbach*.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma_1^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butiran pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma^2$ = jumlah varians butir

σ_1^2 = varians total

(Arikunto, 2010: 239).

Hasil perhitungan r_{11} dibandingkan dengan r_{tabel} *product moment* dengan kriteria pengujian jika $r_{11} > r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan reliabel. Jika $r_{11} \leq r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan tidak reliabel. Berikut contoh perhitungan yang dilakukan oleh peneliti:

$$k = 50$$

$$\sum \delta_i^2 = 14,368$$

$$\delta_i^2 = 105,49$$

$$\begin{aligned} r_{11} &= \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \delta_i^2}{\delta_i^2} \right] = \left[\frac{50}{50-1} \right] \left[1 - \frac{14,368}{105,49} \right] \\ &= \left[\frac{50}{49} \right] \left[\frac{105,49 - 14,368}{105,49} \right] = \frac{50}{49} \times \frac{91,122}{105,49} \\ &= \frac{4556,1}{5169,01} = 0,8814 \end{aligned}$$

Terlihat bahwa $r_{11} = 0,8814$, sedangkan r_{tabel} dengan taraf signifikan ($\alpha = 5\%$) = 0,297 dan karena $0,8814 > 0,297$; maka menunjukkan bahwa $r_{11} > r_{tabel}$. Jadi reliabilitas soal instrumen tersebut reliabel sehingga soal instrumen tersebut dapat digunakan.

Menurut Sudjana (2005: 261-263) untuk mengetahui seragam tidaknya variansi sampel yang diambil dari populasi yang sama, maka perlu pengujian terhadap kesamaan (homogenitas) beberapa bagian sampel.

Untuk menguji homogenitas sampel digunakan uji Bartlett.

Untuk uji Bartlett digunakan statistik chi kuadrat :

$$\chi^2 = (\ln 10) \left\{ B - \sum (n_i - 1) \log S_i^2 \right\}$$

Dengan :

$$B = (\log S^2) \sum (n_i - 1) \text{ dan } S^2 = \left[\frac{\sum n_i - 1}{\sum (n_i - 1)} S_i^2 \right]$$

Dengan $\ln 10 = 2,3026$ disebut logaritma asli dari pada bilangan 10.

Dengan kriteria jika $\chi_{hitung}^2 < \chi_{tabel}^2$, dengan taraf signifikansi 5%, maka dapat dikatakan homogen.

$H_o = \sigma_1^2 = \sigma_2^2 =$ kedua populasi mempunyai varian yang sama.

$H_a = \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2 =$ paling sedikit satu tanda sama dengan tidak berlaku.

2. Pembahasan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji coba lembar observasi terlebih dahulu yang akan digunakan sebagai alat evaluasi perilaku agresif anak. Dalam penelitian ini alat evaluasi yang digunakan berupa lembar observasi tertulis dengan indikator berbentuk skor, dimana lembar observasi tersebut di uji cobakan di kelas uji coba dengan anak diperoleh secara acak yaitu B 1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Semarang. Berdasarkan hasil analisis uji coba lembar observasi diperoleh 9 indikator dimana tiap indikator terdiri dari 5 item dan sebuah indikator dimana hanya terdiri 4 item indikator dikatakan valid tersebut yang dapat dipakai, namun dari indikator yang dapat dipakai tersebut telah dipilih 10 indikator dimana tiap indikator terdiri dari 4 item butir indikator yang digunakan sebagai alat evaluasi perilaku agresif anak. Pemilihan butir indikator tersebut didasarkan pada validitas, dan reliabilitas. Selanjutnya indikator yang terpilih digunakan untuk *pretest* dan *posttest* dalam penelitian. Sebelum data dilakukan hipotesis statistik, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas baik nilai *pretest* maupun nilai *posttest*. Dari hasil uji normalitas yang telah dilakukan baik secara manual, menggunakan MS.Excel ataupun dengan menggunakan SPSS baik *pretest* maupun *posttest* terbukti berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Setelah kedua sampel terbukti berasal dari populasi yang berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan tujuan untuk mengetahui apakah varians kedua *test* sama atau tidak. Dari hasil uji homogenitas yang telah dilakukan baik secara manual, menggunakan MS.Excel ataupun dengan menggunakan SPSS terbukti bahwa varians kedua *test* sama (homogen). Jadi terbukti kedua sampel yang diambil normal dan homogen. Artinya kedua sampel berasal dari populasi yang menyebar normal dan varians keduanya sama. Setelah diketahui

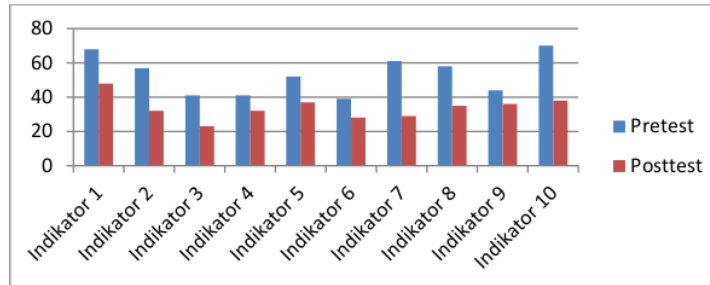
sampel berdistribusi normal dan homogen, maka data dapat dilakukan hipotesis statistika. Hipotesis statistika yang dilakukan untuk Rumusan masalah adalah uji pengaruh terhadap perilaku agresif. Dari hasil pengujian hipotesis untuk melihat apakah ada pengaruh menurun atau semakin meningkat antara sebelum dikenai metode pembelajaran *Role Playing (pretest)* dan sesudah dikenai metode (*posttest*), pengujian tersebut dilakukan dengan menggunakan uji t test sampel berkorelasi. Pada tabel 4.5 terlihat bahwa $t_{hitung} = 3,6123387$; $t_{tabel} = 1,75$ dan $3,6123387 > 1,75$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_a diterima menunjukkan bahwa perilaku agresif anak menurun berlaku untuk seluruh populasi dimana sampel diambil. Penurunan tersebut terlihat pula dengan memperhatikan nilai rata – rata sebelum dikenai metode (*pretest*) sebesar 53.0469 dan nilai rata – rata sesudah dikenai model (*posttest*) sebesar 33.8281, sehingga terjadi penurunan sebesar 19,2188 atau 19,22%. Jadi Pengaruh pemberian Metode Pembelajaran *Role Playing* dapat menurunkan Perilaku Agresif Anak terlihat dari besarnya penurunan sebesar 19,2188. Berikut beberapa gambaran mengenai perilaku agresif anak kelas Eksperimen sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) berdasarkan Nilai rata-rata keseluruhan anak untuk memperlihatkan tiap indikator. Berikut hasil klasifikasi rata-rata keseluruhan anak digambarkan dalam bentuk tabel 4.5.

Tabel 4.5 Klasifikasi Rata-Rata Keseluruhan Anak Tiap Indikator

Perilaku Agresif Anak	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Indikator 1	68	48
Indikator 2	57	32
Indikator 3	41	23
Indikator 4	41	32
Indikator 5	52	37
Indikator 6	39	28
Indikator 7	61	29
Indikator 8	58	35
Indikator 9	44	36
Indikator 10	70	38

Selanjutnya berikut hasil perhitungan Nilai rata-rata keseluruhan anak tiap

indikator dalam bentuk diagram batang:



Gambar 4.1 Klasifikasi Rata-Rata Keseluruhan Anak Tiap Indikator

Dari gambar 4.1 dan tabel 4.5 dapat dilihat indikator 1 yaitu mengejek, terlihat bahwa $Pretest = 68 > Posttest = 48$ atau terjadi penurunan. Hal tersebut berarti bahwa Pembelajaran *Role Playing* dapat menurunkan perilaku agresif anak dalam indikator tersebut, yaitu sebesar 20 persen. Indikator 2 yaitu teriak, terlihat bahwa $Pretest = 57 > Posttest = 32$ atau terjadi penurunan. Hal tersebut berarti bahwa Pembelajaran *Role Playing* dapat menurunkan perilaku agresif anak dalam indikator tersebut, yaitu sebesar 25 persen. Indikator 3 yaitu tidak mengikuti perintah atau permintaan, terlihat bahwa $Pretest = 41 > Posttest = 23$ atau terjadi penurunan. Hal tersebut berarti bahwa Pembelajaran *Role Playing* dapat menurunkan perilaku agresif anak dalam indikator tersebut, yaitu sebesar 18 persen. Indikator 4 yaitu menangis, terlihat bahwa $Pretest = 41 > Posttest = 32$ atau terjadi penurunan. Hal tersebut berarti bahwa Pembelajaran *Role Playing* dapat menurunkan perilaku agresif anak dalam indikator tersebut, yaitu sebesar 9 persen. Indikator 5 yaitu bantahan atau membangkang, terlihat bahwa $Pretest = 52 > Posttest = 37$ atau terjadi penurunan. Hal tersebut berarti bahwa Pembelajaran *Role Playing* dapat menurunkan perilaku agresif anak dalam indikator tersebut, yaitu sebesar 25 persen. Indikator 6 yaitu tidak merusak, terlihat bahwa $Pretest = 39 > Posttest = 28$ atau terjadi penurunan. Hal tersebut berarti bahwa Pembelajaran *Role Playing* dapat menurunkan perilaku agresif anak dalam indikator tersebut, yaitu sebesar 11 persen. Indikator 7 yaitu memukul, terlihat bahwa $Pretest =$

61>*Posttest* = 29 atau terjadi penurunan. Hal tersebut berarti bahwa Pembelajaran *Role Playing* dapat menurunkan perilaku agresif anak dalam indikator tersebut, yaitu sebesar 32 persen. Indikator 8 yaitu berkelahi, terlihat bahwa *Pretest* = 58>*Posttest* = 35 atau terjadi penurunan. Hal tersebut berarti bahwa Pembelajaran *Role Playing* dapat menurunkan perilaku agresif anak dalam indikator tersebut, yaitu sebesar 23 persen. Indikator 9 yaitu menendang, terlihat bahwa *Pretest* = 44>*Posttest* = 36 atau terjadi penurunan. Hal tersebut berarti bahwa Pembelajaran *Role Playing* dapat menurunkan perilaku agresif anak dalam indikator tersebut, yaitu sebesar 8 persen. Indikator 10 yaitu menyerang, terlihat bahwa *Pretest* = 70>*Posttest* = 38 atau terjadi penurunan. Hal tersebut berarti bahwa Pembelajaran *Role Playing* dapat menurunkan perilaku agresif anak dalam indikator tersebut, yaitu sebesar 22 persen.

Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dapat menurunkan perilaku agresif anak pada pembelajaran kelompok B semester satu TK Albertus Soegijapranata Semarang tahun ajaran 2017/2018. Hal ini sejalan dengan penelitian Prahasti (2016) yang menyatakan bahwa penggunaan metode bermain peran (*role playing*) efektif untuk mengurangi perilaku agresif non verbal yang ditunjukkan dengan menurunnya frekuensi perilaku memukul pada intervensi dan *baseline-2* serta didukung tingkat *overlap* yang rendah, yaitu *baseline-1* dengan intervensi presentase *overlap* sebesar 30 % dan menurun pada analisis antar kondisi intervensi dengan *baseline-II* yaitu 0%. selain itu, menurut Wijayanti (2015) bahwa dengan diterapkannya metode bermain peran, perilaku agresif anak berkurang. Hal ini dapat dilihat dari adanya perubahan perilaku anak ke arah yang lebih baik seperti anak tidak memukul, tidak mencubit, tidak mendorong, tidak mengejek dan tidak mengambil paksa barang temannya lagi. Begitu pula dengan hasil daftar checklist perilaku agresif anak yang menunjukkan adanya penurunan nilai persentase perilaku agresif anak dari 83% sebelum diterapkan metode bermain peran, menjadi 46% setelah diberikan metode bermain peran.

C. PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, pengajuan hipotesis, analisis data penelitian dan pembahasan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut: Penggunaan metode pembelajaran *role playing* memiliki pengaruh yang signifikan dalam menurunkan perilaku agresif anak kelompok B TK Albertus Soegijapranata Semarang, dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran berdasarkan sepuluh indikator perilaku agresif anak. Hal ini terbukti dengan hasil analisis pengaruh menggunakan perhitungan uji t yang dilakukan selama proses penelitian, diperoleh $t_{hitung} = 3,6123387 > t_{tabel} = 1,75$ dengan rata-rata *pretest* 53,0469 dan *posttest* 33,8281 serta terhadap perilaku agresif pada anak memberikan pengaruh positif, yaitu terjadi penurunan sebesar 19,22 persen terhadap perilaku agresif anak. Sesuai dengan teori Montohalu (2009) dalam Eli Tohonan Tua Pane dan Sahat Siagian (2014: 37) mengemukakan bahwa “bermain itu belajar, bermain itu bergerak dan bermain itu membentuk perilaku”. Pendapat tersebut mendukung penggunaan metode bermain peran (*role playing*) untuk belajar. Melalui belajar dengan bermain, anak juga dapat merubah perilaku negatif menjadi perilaku positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti dkk. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Undang-Undang No 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas

- Maufur, H.F. 2009. *Sejuta Jurus Mengajar Mengasyikkan*. Semarang: Sindur.
- Patmonedowo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sarwono, S.W & Meinarno, E.A. 2009. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks
- Susanty, Badrun. 2011. "Memahami Perilaku Agresif". *Jurnal Informasi*. Vol 16 No 3 (halaman 189-200).
- Taylor, Peplau, dan Sears. 2009. *Psikologi Sosial Edisi Kedua Belas*. Jakarta: Kencana.
- Tanjung, Wardi, Husni dan Kamtini. 2005. *Bermain Memulai Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Depdiknas.
- Uno, Hamzah. 2012. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahab, A. 2009. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP PERILAKU AGRESIF ANAK PADA KELOMPOK B TK ALBERTUS SOEGIJAPRANATASEMARANG TAHUN AJARAN 2017/2018

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.scilit.net Internet Source	2%
2	Submitted to Sultan Agung Islamic University Student Paper	2%
3	nensi-villanesia10.blogspot.com Internet Source	2%
4	Submitted to Universitas Hang Tuah Surabaya Student Paper	2%
5	repository.unja.ac.id Internet Source	2%
6	sinta.unud.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%