

**THE EFFECT OF THE ROLE PLAYING METHODS TOWARDS THE
LEVEL OF SELF AWARENESS IN CHILDREN AGED 4-5 YEAR
IN TK ISLAM FATIMAH SUB DISTRICT TAMPAN
OF PEKANBARU CITY**

Indri Fardini, Daviq Chairilsyah, Rita Kurnia
Indri_fardini@yahoo.com (082388498996), daviqch@gmail.com
kurniarita46@gmail.com

*Study Program of Early Childhood Teacher Education
Faculty of Teaching and Education University of Riau*

Abstract : *This study aims to determine the effect of the role playing methods towards the level of Self Awareness in children aged 4-5 year in Tk Islam Fatimah sub district Tampan of Pekanbaru City. The research used experimental method with one group pre-test post-test design. The sampel used in this study were 20 students. The data collection technique used is observation. Technique of data analysis using t-test by using program of Spss 25. Research hypothesis that there is the effect of the role playing method towards the level of Self Awareness of children aged 4-5 years in Tk Islam Fatimah sub district Tampan of Pekanbaru City. Based on data analysis known $t_{calculated} = 14,567 > t_{table} = 2,145$ with Sig. (2-tailed) = 0.000. Because Sig <0,05 it can be concluded that there are differences in levels of Self Awareness before and after the role playing method. It can be interpreted that there is the effect of the role playing method towards the level of Self Awareness of children aged 4-5 years in TK Islam Fatimah sub district Tampan of Pekanbaru City. Significant as much as 20,45%.*

Keyword: *Level of Self Awareness, Role playing methods*

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP TINGKAT
SELF AWARENESS PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK ISLAM
FATIMAH KECAMATAN TAMPAN
KOTA PEKANBARU**

Indri Fardini, Daviq Chairilisyah, Rita Kurnia
Indri_fardini@yahoo.com (082388498996), daviqch@gmail.com
kurniarita46@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Tingkat *Self Awareness* Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *one group pre-test post-test design*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini 20 orang anak didik. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisis data menggunakan uji *t-test* dengan menggunakan program *SPSS 25*. Hipotesis penelitian yaitu terdapat Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Tingkat *Self Awareness* Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. Berdasarkan analisis data diketahui $t_{hitung} = 14,567 > t_{tabel} = 2,145$ dengan *Sig. (2-tailed) = 0.000*. Karena *Sig < 0,05* maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan tingkat *Self Awareness* sebelum dan sesudah dilakukan metode bermain peran. Dapat diartikan bahwa terdapat Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Tingkat *Self Awareness* Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru yang signifikan yaitu sebesar 20,45%.

Kata kunci: Tingkat *Self Awareness*, Metode Bermain Peran

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya perlu disadari bahwa masa-masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seorang anak.

Dunia anak memang dunia permainan dan dunia pembelajaran keduanya tidak bisa dipisahkan, anak belajar tumbuh dan berkembang melalui interaksi dengan lingkungan. Dimulai dari yang terdekat, yaitu keluarga dan berlanjut hingga lingkungan terjauh yaitu sekolah serta masyarakat. Salah satu lingkungan yang dapat mengembangkan potensi pada anak adalah lingkungan pendidikan, melalui pendidikan anak diberi stimulasi yang tepat sehingga memperoleh pengetahuan dan informasi untuk mengembangkan potensi dirinya.

Menurut (Undang-undang No 20 Tahun 2003) Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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.

Desain pendidikan anak usia dini tidak terlepas dari konsep belajar sambil bermain, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang, bermain merupakan kebutuhan bagi anak, melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan, memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi, kreatif, menemukan hal yang baru, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu, melalui bermain anak dapat mengenal tentang dirinya sendiri yang disebut dengan kesadaran diri (*Self Awareness*).

Menurut Achmanto Mendatu (dalam Ella Fluereatin, 2012) (*Self Awareness*) Kesadaran diri adalah keadaan dimana seseorang bisa memahami dirinya sendiri dengan setepat-tepatnya seseorang disebut memiliki kesadaran diri jika seseorang tersebut memahami emosi yang sedang dirasakannya.

(*Self Awareness*) Kesadaran diri merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting dalam kehidupan anak. anak yang mengetahui kesadaran diri maka ia dapat mengetahui tentang dirinya sendiri, perilaku seseorang dan mengetahui setiap perkembangan yang terjadi terhadap dirinya ia akan terlihat percaya diri dan memiliki keyakinan terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya, keyakinan tersebut membuat anak merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan didalam hidupnya.

Untuk mengembangkan kemampuan anak dalam meningkatkan *Self Awareness* sangat dibutuhkan cara yang efektif dari guru dengan menerapkan metode-motode pembelajaran yang mudah dipahami oleh anak salah satunya adalah metode bermain peran. Menurut (Rita Kurnia, 2009) Metode bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan imajinasi dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan salah satu cara bagi mereka untuk menelusuri dunianya, dengan meniru tindakan karakter dari orang-orang disekitarnya.

Berdasarkan pengamatan peneliti, yaitu anak usia 4-5 tahun di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru, Peneliti menemukan beberapa anak

masih belum memiliki tingkat *Self Awareness* sesuai harapan, Seperti 1) Beberapa anak masih belum mandiri dalam memilih kegiatan anak terlihat masih ragu-ragu dengan pilihannya dan meniru temannya dalam mengambil kegiatan yang akan dikerjakan. 2) Beberapa anak belum bisa mengendalikan perasaannya terlihat ketika anak diminta untuk maju kedepan dan menuliskan sesuatu yang berhubungan dengan tema namun anak merasa takut bahwa apa yang dilakukannya hanya menimbulkan kesalahan. 3) Beberapa anak tidak percaya diri untuk melakukan hal yang telah diperintahkan gurunya ketika anak diminta untuk bercerita di depan kelas anak masih ditemani oleh guru dan terlihat malu-malu dalam bercerita. 4) Beberapa anak belum memahami peraturan dan disiplin dalam bermain anak tidak mau membereskan mainannya setelah selesai bermain. 5) Anak belum bisa menghargai diri sendiri dengan kemampuan yang dimilikinya. 6) Beberapa anak mudah menyerah dan tidak mau memperlihatkan hasil karyanya ketika beberapa temannya menganggap bahwa hasil karya yang dibuat tidaklah sesuai dengan contoh yang diberikan gurunya.

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui tingkat *Self Awareness* pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru sebelum diterapkannya metode bermain peran. (2) Untuk mengetahui tingkat *Self Awareness* pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru sesudah diterapkannya metode bermain peran. (3) Untuk mengetahui besarnya pengaruh metode bermain peran terhadap tingkat *Self Awareness* pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2010) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Rancangan penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan rancangan penelitian model pre eksperimen *one group pre test post test design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan. Model desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1 *One Group Pretest -Posttest Design*

<i>Pre test</i>	<i>Treatment</i>	<i>post test</i>
Y1	X	Y2

Keterangan:

- Y1 : *Pre test* tingkat *Self Awareness* anak sebelum diberikan perlakuan
- X : *Treatment* (metode bermain peran)
- Y2 : *Post test* tingkat *Self Awareness* anak sesudah diberikan perlakuan

Dalam desain ini observasi dilakukan dua kali yaitu sebelum eksperimen (Y1) dan sesudah eksperimen (Y2).

Subjek yang diteliti adalah peserta didik di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. Jumlah peserta didik tersebut adalah 20 anak. anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis uji-t, untuk melihat pengaruh metode bermain peran terhadap tingkat *Self Awareness* (kesadaran diri) anak sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun rumusan yang digunakan adalah (Suharismi Arikunto, 2010) sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\frac{\sqrt{\sum (xd)^2}}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

- Md : Mean dari deviasi (d) antara *post-test* dan *pre-test*
- Xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi (d-Md)
- $\sum (Xd)^2$: Jumlah kuadrat deviasi
- N : Banyaknya subjek
- df : atau db adalah N-1

Untuk menunjukkan kategori tingkat *Self Awareness* anak setelah diterapkan Metode Bermain Peran maka dilakukan uji Gain ternormalisasi (N-Gain). Rumus Gain ternormalisasi menurut Hake (Rostina Sundayana, 2014) sebagai berikut:

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \times 100\%$$

Keterangan:

- G = Selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*
- Posttest* = Nilai setelah dilakukan eksperimen
- Pretest* = Nilai sebelum eksperimen
- 100% = Angka tetap

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Adapun jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

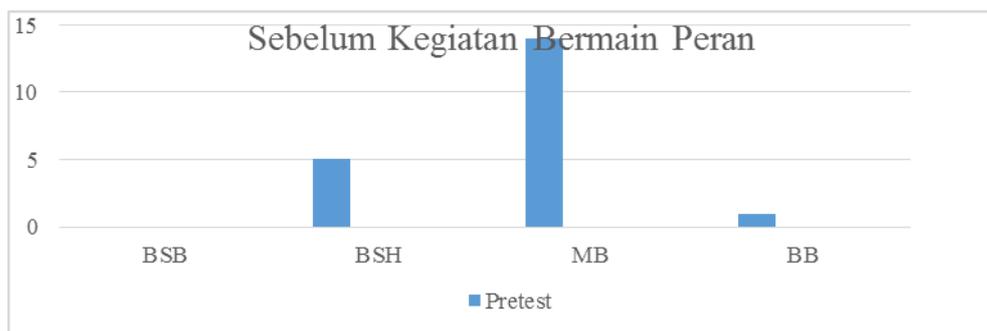
Tabel 2 Jadwal Pemberian Perlakuan

Hari/tanggal	Kegiatan	Tempat
Sabtu 21	<i>Pretest</i>	Sekolah
Senin 23	Perlakuan 1	Sekolah
Selasa 24	Perlakuan 2	Sekolah
Rabu 25	Perlakuan 3	Sekolah
Kamis 26	Perlakuan 4	Sekolah
Jumat 27	Perlakuan 5	Sekolah
Sabtu 28	<i>Posttest</i>	Sekolah

Tabel 3 Tingkat *Self Awareness* Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru Sebelum Diberikan Perlakuan (*Pretest*)

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76-100%	0	0%
2.	BSH	51-75%	5	25%
3.	MB	26-50%	14	70%
4.	BB	< 25%	1	5%
Jumlah			20	100 %

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diketahui bahwa tingkat *Self Awareness* anak didik sebelum penggunaan metode bermain peran diperoleh data tidak ada anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 anak dengan persentase 25%, anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 14 anak dengan persentase 70% dan terdapat anak yang berada pada kriteria belum berkembang (BB) sebanyak 1 anak dengan persentase 5%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini:

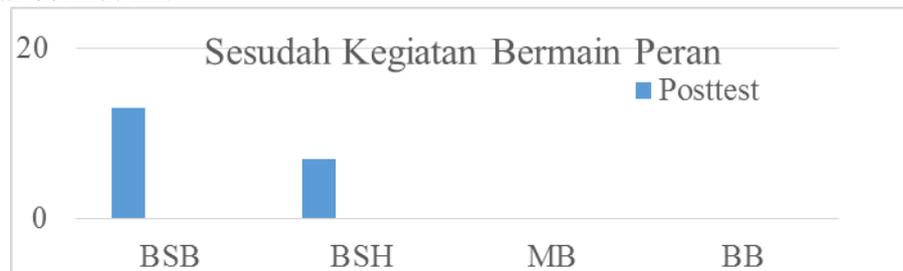


Grafik 1 Diagram Tingkat *Self Awareness* Sebelum Perlakuan

Tabel 4 Tingkat *Self Awareness* Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru Setelah Diberikan Perlakuan (*Posttest*)

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76-100%	13	65%
2.	BSH	51-75%	7	35%
3.	MB	26-50%	0	0%
4.	BB	< 25%	0	0%
Jumlah			20	

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diketahui bahwa tingkat *Self Awareness* anak didik setelah penggunaan metode bermain peran data anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 13 anak dengan persentase 65% anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 anak dengan persentase 35% dan tidak ada anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB) dengan persentase 0%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini:



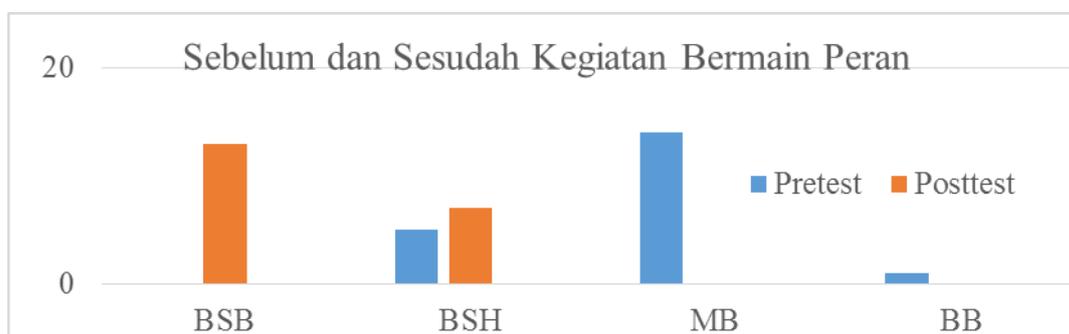
Grafik 2 Diagram Tingkat *Self Awareness* Setelah Perlakuan

Tabel 5 Perbandingan Data *Pretest* Dan *Posttest*

No	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1.	BSB	76-100 %	0	0 %	13	65%
2.	BSH	56-75 %	5	25%	7	35%
3.	MB	41-55 %	14	70%	0	0 %
4.	BB	<40 %	1	5%	0	0 %

Berdasarkan tabel 4.6 perbandingan sebelum dan setelah perlakuan di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar anak yang diberikan metode bermain peran mengalami peningkatan. Sebelum diberikan perlakuan tidak ada anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 0%, anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang dengan persentase 25%, anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 14 orang dengan persentase 70%, dan terdapat anak yang berada pada kriteria belum berkembang (BB) sebanyak 1 anak dengan persentase 5%. setelah diberikan metode bermain peran dimana terdapat anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 13 anak dengan persentase 65%, terdapat 7 anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 35% dan tidak ada

anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB) dengan persentase 0%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3 Diagram Tingkat *Self Awareness* Pretest Dan Posttest

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dilihat bahwa nilai rata-rata skor tingkat *Self Awareness* pada anak meningkat setelah diberikan perlakuan menggunakan metode bermain peran ini menandakan kegiatan metode bermain peran efektif untuk meningkatkan *Self Awareness* pada anak.

Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang kita miliki sesuai dengan garis linear atau tidak (apakan ada hubungan antara variabel hendak dianalisis mengikuti garis lurus atau tidak).

Tabel 6 Uji Linieritas

			<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest *</i>	<i>Between</i>	<i>(Combined)</i>	90.717	6	15.119	3.327	.033
<i>Posttest</i>	<i>Groups</i>	<i>Linearity</i>	45.421	1	45.421	9.994	.008
		<i>Deviation From Linearity</i>	45.296	5	9.059	1.993	.147
	<i>Within Groups</i>		59.083	13	4.545		
	<i>Total</i>		149.800	19			

Berdasarkan tabel 6 diatas, menunjukkan hasil pengujian linearitas data tingkat *Self Awareness* anak didik dengan penggunaan metode bermain peran sebesar 0,033. Artinya adalah nilai *Sig Combined* lebih kecil dari pada 0,05 ($0,033 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara sebelum dan sesudah penggunaan metode bermain peran Adalah linear.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dimaksudkan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Analisis homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji Chi-square test dengan bantuan program SPSS 20. Kolom yang dilihat pada print out ialah kolom Sig. Jika nilai pada kolom Sig. > 0,05 maka Ho diterima.

Tabel 7 Uji Homogenitas

<i>Test Statistics</i>		
	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
<i>Chi-Square</i>	14.100 ^a	2.400 ^b
<i>df</i>	10	6
<i>Asymp. Sig.</i>	.168	.879

Berdasarkan dari tabel 4.8 diatas diperoleh nilai *Asymp Sig* sebelum perlakuan 0,168 dan setelah perlakuan 0,879 yang berarti lebih besar dari 0.05 maka Ho diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varian yang sama.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Penelitian menggunakan uji normalitas dengan cara Kolmogorof (uji K-S satu sample) pada SPSS 20. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 8 Uji Normalitas

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>		
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>N</i>	20	20
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	10.20
	<i>Std. Deviation</i>	2.093
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.162
	<i>Positive</i>	.153
	<i>Negative</i>	-.162
<i>Test Statistic</i>	.162	.155
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.179 ^c	.200 ^{c,d}

Data dikatakan normal jika tingkat *Sig.* Pada *Kalmogrov-Smirnov* lebih besar dari 0,05 maka data didistribusikan normal, jika kurang dari 0,05 maka didistribusikan tidak normal. Nilai *Sig* sebelum perlakuan sebesar 0,179 sesudah perlakuan sebesar 0,200. Nilai tersebut menunjukkan bahwa *Sig.*>0,05 maka *Ho* diterima, data tersebut berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode t-test untuk melihat perbedaan pada sebelum dan sesudah perlakuan serta untuk melihat seberapa besar pengaruh permainan domino terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika *Sig.* < 0,05. Jika *Sig.* > 0,05 maka *Ho* diterima, *Ha* ditolak dan sebaliknya jika *Sig.* < 0,05 maka *Ho* ditolak, *Ha* diterima.

Tabel 9 Uji Hipotesis

		<i>Paired Differences</i>							<i>Sig. (2-tailed)</i>
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>		<i>t</i>	<i>df</i>	
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
<i>Pair 1</i>	<i>Pretest - Posttest</i>	-9.350	2.870	.642	-10.693	-8.007	-14.567	19	.000

Berdasarkan tabel 4.10 diatas, menunjukkan nilai uji statistik t_{hitung} sebesar = -14, 567 uji dua pihak berarti mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga t_{hitung} = 14, 567 karna nilai (*Sig. 2-tailed*) = 0,00<0,05. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat pengaruh tingkat *Self Awareness* yang sangat signifikan setelah dilakukan metode bermain peran dalam pembelajaran.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data *SPSS ver. 25* dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} yaitu hasil dari perhitungan uji *t*, terlihat bahwa hasil t_{hitung} = 14,567 lebih besar daripada t_{tabel} = 2,145 dengan *df* yaitu:

$$\begin{aligned} Df &= (n-1) \\ &= 20-1 \\ &= 19 \end{aligned}$$

Dengan *df* = 19, maka dapat dilihat harga t_{hitung} = 14,567 lebih besar dari pada t_{tabel} = 2,145. Dengan demikian *Ho* = ditolak dan *Ha* = diterima. Berarti dalam penelitian ini Terdapat Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Tingkat *Self*

Awareness Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru.

Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Tingkat *Self Awareness* Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru

Untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh metode bermain peran terhadap tingkat *Self Awareness* pada anak usia 4-5 tahun di Tk Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru.

$$G = \frac{\text{skor posstest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \times 100\%$$
$$G = \frac{409 - 222}{480 - 222} \times 100\%$$
$$G = \frac{187}{258} \times 100\%$$
$$G = 72,48\%$$

Berdasarkan rumus diatas, dapat disimpulkan bahwa Pengaruh metode bermain peran terhadap tingkat *Self Awareness* pada anak usia 4-5 tahun di Tk Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru adalah sebesar 72,48%. Dimana pada kategori Gain ternormalisasi berada pada kategori tinggi 72,48 >70%.

Pembahasan

1. Tingkat *Self Awareness* Pada Anak Usia 4-5 Tahun Sebelum Penggunaan Metode Bermain Peran (*Pretest*)

Pembahasan hasil penelitian ini dilakukan melalui hasil analisis perbandingan pada penelitian dengan jenis penelitian eksperimen terhadap variabel bebas yaitu penggunaan metode bermain peran (X) dan variabel terkait yaitu tingkat *Self Awareness* anak (Y). Untuk melihat perubahan sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan (*treatment*) terhadap sampel. Setelah melakukan hasil perbedaan nilai sebelum (*Pretest*) dan setelah (*Posttest*) dari perlakuan. Menurut (Anti Mukhoyaroh, 2014) tingkat *Self Awareness* membutuhkan koordinasi perasaan untuk memusatkan perhatian pada aspek diri sendiri.

Berdasarkan analisis pengelolaan data dan hasil persentase diatas dapat dilihat hasil *Pretest* tingkat *Self Awareness* pada anak usia 4-5 tahun di Tk Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru diperoleh jumlah nilai 222 dengan rata-rata 46,4%. Jika dilihat dari kriteria perorangan, tidak ada anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) atau 0%, yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 anak atau 25%, yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 14 anak atau 70% dan terdapat anak yang berada pada kriteria belum berkembang sebanyak 1 anak atau 5%.

Pada penelitian Gusdianto (2017) “Pengaruh Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Di KB Flamboyan Pekanbaru sebelum dilakukan perlakuan (*Pretest*) rata-rata skor 13,3%.”

2. Tingkat *Self Awareness* Pada Anak Usia 4-5 Tahun Sesudah Penggunaan Metode Bermain Peran (*Posttest*)

Berdasarkan analisis pengelolaan data dan hasil persentase diatas dapat dilihat hasil *pretest* tingkat *Self Awareness* pada anak usia 4-5 tahun di Tk Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru diperoleh jumlah nilai 222 dengan rata-rata 46,4%. Begitu pentingnya tingkat *Self Awareness* pada anak, maka harus distimulasi agar dapat mengetahui kecerdasan emosional pada anak. \

Pada saat *Posttest*, respon yang diperlihatkan oleh anak selama proses pembelajaran dengan perlakuan penerapan metode bermain peran secara umum menunjukkan respon yang positif. Artinya anak didik mulai bersemangat dengan kegiatan yang diberikan. Mereka menyukai dan menikmati proses bermain peran yang dilakukannya. Bermain peran merupakan sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal, Hal ini dikarenakan bermain peran merupakan kegiatan yang memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Dalam kegiatan anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan berkomunikasi.

Tahap selanjutnya *Posttest* diperoleh jumlah nilai 409 dengan rata-rata 80,35. sedangkan setelah treatment mengalami peningkatan yang signifikan yaitu anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 13 anak dengan persentase 65% anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 anak dengan persentase 35% dan tidak ada anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB) dengan persentase 0%.

Sementara dalam penelitian Gusdianto (2017) “Pengaruh Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Usia 4-5 tahun.” dalam penelitian ini kecerdasan emosional anak melalui metode bermain peran meningkat dengan rincian anak mampu menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan, sebelum tindakan nilai sangat tinggi sebanyak 20% meningkat pada siklus II menjadi 86,6%, anak mampu mengendalikan perasaan sebelum tindakan nilai sangat tinggi sebanyak 13,3 % meningkat pada siklus II menjadi 50%, anak mampu menunjukkan sikap mandiri dan mengendalikan perasaan sebelum tindakan nilai sangat tinggi sebanyak 13,3% meningkat pada siklus II menjadi 60,6%. Berdasarkan hasil observasi terlihat bahwa terdapat peningkatan dari sebelum tindakan meningkat pada siklus II di setiap indikator *Self Awareness* anak usia 4-5 tahun.

3. Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Terhadap Tingkat *Self Awareness* Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan metode bermain peran. uji signifikan perbedaan dengan t statistik diperoleh t_{hitung} sebesar = -14, 567 dan Sig = 0,00. karena Sig.>0,05 berarti ada signifikan. Jadi ada perbedaan perubahan terhadap tingkat *Self Awareness* anak didik yang signifikan antara sebelum dan sesudah menerapkan metode bermain peran. Dimana setelah perlakuan mempunyai perubahan

lebih besar dibandingkan sebelum perlakuan. Hal ini adanya pengaruh tingkat *Self Awareness* melalui metode bermain peran.

Melalui latihan bermain peran, anak memperoleh kecerdasan emosional yang nantinya sangat diperlukan disetiap kegiatan dan stimulasi *Self Awareness* di usia dini akan meningkat kemampuan *Self Awareness* di masa mendatang (Anti Mukhoyaroh, 2014) Bermain peran membantu anak untuk menumbuhkan kecerdasan emosional, daya pikir dan mengenal kepribadian yang dimiliki anak. Berdialog juga membantu menumbuhkan kemampuan berkomunikasi pada anak. (Rita Kurnia, 2009).

Tingkat *Self Awareness* pada anak usia dini tidak akan berkembang tanpa adanya Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat *Self Awareness* anak dalam metode bermain peran, Program pengembangan tingkat *Self Awareness* anak usia dini sering terabaikan oleh pembimbing atau orangtua hal ini terjadi karena mereka belum mengetahui bahwa pengembangan tingkat *Self Awareness* pada anak usia dini adalah bagian dari fisik dan psikis bagi anak. Hal ini didasarkan pada pendapat Ella Fluorentin (2012), yang mengatakan bahwa tingkat *Self Awareness* perlu dikenalkan dan dilatihkan pada masa anak prasekolah dan pada masa anak masuk sekolah.

Maka jelas bahwa Metode Bermain Peran adalah kegiatan yang menyenangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator yang terdapat pada kurikulum di TK. karena Metode Bermain Peran ini mampu meningkatkan *Self Awareness* anak dengan baik. Dari uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa keterkaitan antara metode bermain peran terhadap tingkat *Self Awareness* adalah metode bermain peran merupakan kegiatan yang membantu anak belajar untuk mengenal dirinya sendiri, menghargai perasaan orang lain dan belajar untuk bekerjasama dengan orang lain. Tingkat *Self Awareness* anak dapat di tingkatkan apabila kegiatan pembelajarannya lebih menarik. Jadi jelas bahwa metode bermain peran memiliki keterkaitan dengan tingkat *Self Awareness* pada anak.

Dari kajian teori diatas dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka hipotesis yang berbunyi “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Tingkat *Self Awareness* Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru” dapat diterima.

Berdasarkan hasil penelitian dari sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*) dengan metode bermain peran terhadap tingkat *Self Awareness* anak dengan persentase sebanyak 46,4% dan setelah diberikan perlakuan (*Posttest*) dengan metode bermain peran terhadap tingkat *Self Awareness* anak dengan persentase yang meningkat sebesar 85,35%. dapat ditarik kesimpulan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan tingkat *Self Awareness* pada anak usia 4-5 tahun Di Tk Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru.

Pada penelitian Syafni (2017) “Pengaruh Tingkat Kesadaran Diri Melalui Sosiodrama Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Kemuning Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu dengan persentase 53% pada siklus kedua mengalami peningkatan yang signifikan dengan persentase 80,2%.”

Terdapat pada gambar *Pretest* pada lampiran 16 dan halaman 69 anak sedang mengerjakan lembar kerja anak (LKA) Namun, anak meminta bantuan guru dalam mengerjakan LKA dan belum sesuai dengan kriteria penilaian tingkat *Self Awareness* pada anak usia 4-5 tahun, Pada gambar *Posttest* pada lampiran 16 dan halaman 71 anak dapat mengerjakan lembar kerja yang diberikan guru kepada anak tanpa meminta bantuan dari guru dan mengalami peningkatan sesuai dengan kriteria penilaian tingkat

Self Awareness pada anak usia 4-5 tahun Di Tk Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

1. Terdapat pengaruh yang signifikan pada metode bermain peran terhadap tingkat *Self Awareness* pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampan sebelum pelaksanaan eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa metode bermain peran.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan pada metode bermain peran terhadap tingkat *Self Awareness* pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Fatimah Kecamatan Tampan setelah pelaksanaan eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa metode bermain peran.
3. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh bermain peran terhadap tingkat *Self Awareness* pada anak adalah sebesar 72,48% berdasarkan kriteria penilaian Gain Ternormalisasi berada pada kategori tinggi.

Rekomendasi

1. Bagi Pihak Sekolah
Berdasarkan hasil penelitian tingkat *Self Awareness* pada anak usia 4-5 tahun di Tk Islam Fatimah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru berada pada kategori belum berkembang. Maka pihak pihak sekolah memiliki kewajiban untuk meningkatkan kemampuan *Self Awareness* pada anak didiknya dengan merancang kegiatan atau permainan yang menarik dan mengesankan bagi anak.
2. Bagi Guru
Metode bermain peran ini dapat digunakan selanjutnya dalam kegiatan sesuai dengan kebutuhan agar anak lebih termotivasi dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aimdarhim. 2016. *Hubungan Self Awareness Dengan Peserta Didik*. (online). Vol 1. No 1. <http://ejournal.radenintan.ac.id> (diakses 20 februari 2018)
- Anti Mukhoyaroh. 2014. *Penanaman Kecerdasan Emosi Pada Anak Usia Dini Di Tk Widya Mulia Sukoharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Yogyakarta.
- Depdikbud. 2014. *Permendikbud No 137/2014: Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. BNSP. Jakarta
- Ella Fluorentin. 2012. *Latihan Kesadaran Diri (Self Awareness) Dan Kaitannya Dengan Penumbuhan Karakter Anak*. (online). Vol 1. No 2. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jrnspirasi/articel/view/472> (diakses 23 April 2018)
- Gusdianto. 2017. *Pengaruh Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Di KB Flamboyan Pekanbaru*. Universitas Riau. Pekanbaru.
- Laila Maharani. 2016. *Hubungan Self Awareness Dengan Kedisiplinan Peserta Didik Kelas VIII Di Smp Wiyatama Bandar Lampung*. Jurnal Bimbingan Dan Konseling 03 (1). FKIP. IAIN Raden Intan Bandar Lampung.
- Petersen H Sandra, dkk. 2015. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Pendekatan Antarpersonal (A Relationship Based Approach)*. Terjemahan Arif Rakhman. Prenadamedia Group. Jakarta.
- Rita Kurnia. 2009. *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Cendikia Insani. Pekanbaru.
- Syafni. 2017. *Pengaruh Tingkat Kesadaran Diri Melalui Sosiodrama Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Kemuning Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu*. Universitas Riau. Pekanbaru.
- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. CV Alfabet. Bandung
- Winda Gunarti, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka. Jakarta.