



**MENGURANGI PERILAKU AGRESIF ANAK USIA DINI MELALUI
METODE BERMAIN PERAN (PENELITIAN KUANTITATIF) DI TK
HARAPAN BANGSA TANJUNG BARULAK KEC. BATIPUH KAB.
TANAH DATAR**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat untuk Penulisan Skripsi
pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar*

Oleh:

ETRIZA NOVA
NIM: 13 132018

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BATUSANGKAR
2018**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ETRIZA NOVA
NIM : 13 132 018
Tempat/Tanggal Lahir : Balimbing/27 April 1994
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : PIAUD

Dengan ini menyatakan bahwa SKRIPSI yang berjudul: **“MENGURANGI PERILAKU AGRESIF ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN PERAN (PENELITIAN KUANTITATIF) DI TK HARAPAN BANGSA TANJUNG BARULAK KEC. BATIPUH KAB. TANAH DATAR”** adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat kecuali yang tercantumkan sumbernya. Apabila di kemudian hari karya ilmiah ini terbukti sebagai plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 14 Agustus 2018

Yang membuat pernyataan


ETRIZA NOVA
NIM. 13 132 018

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama, ETRIZA NOVA, NIM. 13 132 018 yang berjudul "MENGURANGI PERILAKU AGRESIF ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN PERAN (PENELITIAN KUANTITATIF) DI TK HARAPAN BANGSA TANJUNG BARULAK KEC. BATIPUH KAB. TANAH DATAR" memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang *munaqasah*.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

Pembimbing I



Dr. Wahidah Fitriani, MA
NIP. 19790916 200312 2 003

Batusangkar, 09 Agustus 2018
Pembimbing II

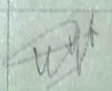





Elis Komalasari, M. Pd
NIP. 19850606 200912 2 006

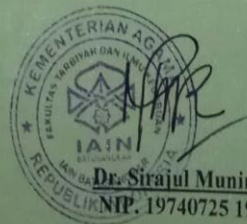
PENGESAHAN TIM PENGUJI


Skripsi atas nama ETRIZA NOVA, NIM 13 132 018 yang berjudul "MENGURANGI PERILAKU AGRESIF ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN PERAN (PENELITIAN KUANTITATIF) DI TK HARAPAN BANGSA TANJUNG BARULAK KEC. BATIPUH KAB. TANAH DATAR" telah diuji dalam Ujian *Munaqasyah* Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar yang dilaksanakan tanggal 14 Agustus 2018.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan sebelumnya.

No	Nama / NIP Penguji	Jabatan	Tanggal Persetujuan
1	Dr. Wahidah Fitriani, M.A./ NIP. 19790916 200312 2 003	Ketua Sidang/ Pembimbing I	 30/8-18
2	Elis Komalasari, M. Pd./ NIP. 19850606 200912 2 006	Sekretaris Sidang/ Pembimbing II	 30/8-18
3	Dr. Masril, M.Pd., Kons./ NIP. 19620610 199303 1 002	Anggota Sidang/ Penguji I	 30/8-18
4	Restu Yuningsih, M. Pd. -	Anggota Sidang/ Penguji II	 30/8-18

Batusangkar, September 2018
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan




Dr. Sirajul Munir, M.Pd
NIP. 19740725 199903 1 003

ABSTRAK

ETRIZA NOVA/ NIM. 13132018, Judul Skripsi: “Mengurangi Perilaku Agresif Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran (Penelitian Kuantitatif) di TK Harapan Bangsa Tanjung Barulak Kec. Batipuh, Kab. Tanah Datar”, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar, 2018.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perilaku agresif anak di TK Harapan Bangsa Tanjung Barulak Batipuh. Perilaku agresif anak diakibatkan oleh beberapa faktor diantaranya faktor lingkungan dan faktor keluarga. Oleh karena itu dalam penelitian ini diuji coba metode bermain peran untuk mengurangi perilaku agresif anak.

Sesuai dengan masalah di atas, maka jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dengan jenis desain yang digunakan adalah *single subject experimental design* dengan menggunakan tipe *AB Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak didik TK Harapan Bangsa Tanjung Barulak Batipuh Tahun Pelajaran 2017/2018 yang terdiri dari 2 kelompok yaitu kelompok B1 dan kelompok B2. Dalam penelitian ini yang dijadikan sampel penelitian adalah kelompok B2 sebanyak 3 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi.

Pada penelitian ini, dilakukan 5 kali pengukuran pada *fasebaseline* dan 5 kali pengukuran pada *faseintervensi*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Harapan Bangsa Tanjung Barulak Batipuh, yang menunjukkan bahwa perilaku agresif anak berkurang setelah diberikan metode bermain peran. Ini berarti terjadinya pengurangan perilaku agresif pada anak setelah diberikan *treatment* metode bermain peran.

Kata kunci: *Perilaku Agresif, Metode Bermain Peran*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGESAHAN TIM PENGUJI

ABSTRAK.....	i.
DAFTAR ISI.....	v

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat dan Luaran Penelitian.....	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	9
1. Perilaku Agresif.....	9
a. Pengertian Perilaku Agresif.....	9
b. Ciri-ciri Perilaku Agresif.....	14
c. Kriteria-kriteria Perilaku Agresif.....	15
d. Bentuk-bentuk Perilaku Agresif.....	16

e. Faktor-faktor Perilaku Agresif.....	18
f. Penyebab Timbulnya Perilaku Agresif Anak TK.....	21
g. Penanganan Perilaku Agresif Anak TK.....	23
2. Metode Bermain Peran	24
a. Pengertian Metode Bermain Peran.....	24
b. Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode Bermain Peran....	25
c. Manfaat Metode Bermain Peran	26
d. Tujuan Metode Bermain Peran.....	28
e. Kelebihan dan kelemahan Metode Bermain Peran	29
3. Kaitan antara Metode Bermain Peran dengan Perilaku Agresif.....	30
B. Kajian Penelitian Relevan	31
C. Kerangka Berfikir	32
D. Hipotesis	34

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian	38
C. Populasi dan Sampel.....	38
1. Populasi.....	38
2. Sampel.....	38
D. Defenisi operasional	39
E. Instrumen Penelitian.....	41
1. Kisi-kisi Instrument.....	41
F. Teknik Pengumpulan Data.....	42
1. Observasi/pengamatan.....	42
2. Dokumentasi.....	44
G. Teknik Analisis Data.....	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian	48
1. Deskripsi Subjek Penelitian.....	48
2. Deskripsi Data	49
B. Pembahasan Hasil Deskripsi Data	72

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	74
B. Implikasi	74
C. Saran	74

DAFTAR PUSTAKA	76
-----------------------	-----------

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan individu yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan, sehingga perlu adanya pemberian stimulus yang tepat bagi anak usia dini agar pertumbuhan dan perkembangan mereka dapat berkembang secara optimal. Pembelajaran yang dilakukan pada anak usia dini bertujuan mengembangkan berbagai aspek yang ada pada anak. Menurut Fadillah (2012:19)

“Anak usia dini ialah anak yang berkisar antara usia 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga memunculkan berbagai keunikan pada dirinya. Sehingga pendidikan anak usia dini harus berlandaskan pada kebutuhan anak yang disesuaikan dengan nilai-nilai yang dianut di lingkungan sekitarnya, sesuai dengan tahap perkembangan fisik dan psikologis anak, dilaksanakan dalam suasana bermain yang menyenangkan serta dirancang untuk mengoptimalkan potensi anak”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa, memunculkan keunikan pada dirinya sehingga pendidikan anak usia dini harus berlandaskan nilai-nilai yang dianut di lingkungan sekitarnya sesuai dengan perkembangan fisik dan psikologis anak.

Pendidikan anak usia dini memiliki tujuan tertentu. Menurut kurikulum 2004 (dalam Fadillah, 2012:72), “tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah dalam rangka membantu anak mengembangkan berbagai potensi, baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial-emosional, kognitif, fisik motorik, kemandirian maupun seni untuk siap memasuki pendidikan dasar”.

Anak yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun berada dalam fase *golden age*. Pada masa keemasan (*golden age*) inilah peran pendidik sangat fundamental dan sangat menentukan perkembangan anak

selanjutnya. Apabila anak mendapatkan stimulus yang baik, maka seluruh aspek perkembangan anak akan berkembang dengan baik. Banyak ditemukan pada saat sekarang anak memiliki permasalahan dalam berperilaku dan mengontrol emosinya. Karakteristik dari perilaku dan emosi bervariasi seperti verbal dan nonverbal. Perilaku agresif pada anak merupakan salah satu bentuk perilaku yang negatif. Agresivitas secara umum merupakan adanya perasaan marah, permusuhan atau tindakan melukai orang lain, dengan kekerasan fisik, verbal dan ekspresi wajah atau gerak tubuh yang mengancam atau merendahkan seseorang.

Menurut Wiyani (2014:211) “Perilaku agresif adalah suatu perbuatan baik disengaja maupun tidak disengaja yang ditujukan untuk menyerang pihak lain, baik secara fisik maupun verbal. Bentuk perilaku agresif secara fisik, misalnya memukul, menendang, mencubit, menampar, menggigit, dan lainnya yang berhubungan dengan aktivitas fisik. Kemudian, bentuk perilaku agresif secara verbal, misalnya berupa hinaan, omelan, makian, cercaan, ejekan dan lainnya yang tergolong aktivitas verbal”.

Mendukung pendapat di atas Rachmatini (dalam Musbikin, 2007:119) juga menjelaskan, “dorongan agresivitas selalu ada dalam diri setiap orang. Dorongan ini merupakan faktor hereditas yang sudah melekat pada setiap individu sejak ia dilahirkan”. Agresivitas biasanya timbul dan tingkatannya berbeda-beda pada setiap anak. Ada anak yang berhasil menekan dorongan agresivitasnya dan ada yang tidak. Perbedaan ini sangat tergantung pada perkembangan anak sedari kecil, dimana perkembangan itu dipengaruhi oleh bimbingan orang tua dan masyarakat sekitar anak.

Wiyani (2014) berpendapat bahwa agresif yang muncul pada masa kanak-kanak “usia hingga 3 sampai 6 tahun, selain memukul dan menendang ia akan menampakkan perilaku agresif bersifat verbal dan menfokuskan perilaku agresifnya kepada kebendaan”. Anak yang mengeluarkan perilaku menendang atau memukul kepada teman menggunakan benda di sekitar anak jika ia marah, hal tersebut dianggap sebagai suatu gangguan perilaku. Sejalan dengan itu Musbikin (2007:122)

“Jika perilaku agresif ini dibiarkan berlangsung terus-menerus, apalagi bahkan dibela, anak berpeluang besar untuk tumbuh menjadi individu yang berkepribadian anti-sosial.

Adapun ciri-ciri anak yang berperilaku agresif menurut Wiyani (2014:214-215) yaitu:

- 1) cenderung melarikan diri dari tanggung jawabnya, baik tanggung jawab diri sendiri, pererta didik, maupun sebagai teman, 2) enggan bergaul, 3) menanggapi dengan tidak menyenangkan saat bergaul dengan anak lainnya, 4) suka berbohong, 5) sangat ingin dipuji dan ingin diperhatikan, 6) tidak memiliki inisiatif untuk bekerja sama dengan teman-temannya, 7) memasuki rumah tanpa izin, 8) suka menyiksa binatang dan tumbuhan, 9) sering memulai berkelahi.

Selain ciri-ciri yang diuraikan di atas adapun penyebab dari anak berperilaku agresif disebabkan empat faktor menurut Hidayani (2015:12.9-12.13) yaitu: 1) Faktor biologis yang dipengaruhi oleh faktor genetik, dan neurologis atau biokimia, 2) faktor keluarga dipengaruhi oleh pola asuh orang tua, 3) faktor sekolah hal ini dipengaruhi oleh pengalaman anak selama bersekolah, dan 4) faktor budaya meliputi kebiasaan-kebiasaan anak pada lingkungan baik keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Perilaku agresif menurut Nurcahyani (2015:17) merupakan perbuatan yang cenderung menyerang orang lain, baik secara fisik, maupun psikis. Agresif adalah segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti atau melukai makhluk hidup lain seperti mengusik, mengganggu, hingga menyakiti seseorang.

Berdasarkan uraian di atas telah dijelaskan bahwa anak yang memiliki perilaku agresif memiliki ciri-ciri yang cenderung negatif yang disebabkan oleh faktor-faktor tertentu. Dalam mengatasi atau menghadapi anak yang berperilaku agresif diperlukan penanganan yang baik dan optimal dalam mengurangi atau mengatasi hal tersebut diperlukan cara atau metode tertentu diantaranya yaitu dengan metode bermain peran.

Rumilasari dkk (2016:2) mengatakan: “metode bermain peran (Role Playing) adalah suatu metode pembelajaran dengan melakonkan atau memerankan tokoh dalam suatu cerita. Supriyati mengatakan, metode bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan

daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan”.

Menurut Hidayah (Rahmalina, 2017:38) “metode bermain peran adalah suatu kegiatan permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak sehingga dapat diperagakan atau dipakai oleh anak untuk mengembangkan daya khayal atau imajinasinya. Dengan mengikuti kegiatan tersebut pada akhirnya anak diharapkan dapat menghayati tujuan dari kegiatan tersebut”.

Dewi (dalam Apipah:2013:5) juga menjelaskan bahwa “salah satu upaya praktek pendidikan di Taman Kanak-kanak untuk mengurangi perilaku agresif anak adalah melalui metode bermain peran. Metode bermain peran dapat memberikan pengaruh baik bagi perilaku anak dan mempunyai makna yang bermanfaat. Anak dapat mengambil nasehat yang terkandung dalam alur cerita yang diperankannya dan anak akan menyadari perilaku baik dan perilaku buruk sehingga anak yang memiliki sikap agresif akan sadar bahwa perilaku yang dimilikinya tersebut sangat tidak baik”.

Dari uraian di atas telah dijelaskan bahwa dengan metode bermain peran dapat memberi pengaruh baik bagi perilaku anak dan mempunyai makna yang bermanfaat, di mana anak dapat mengambil nasehat yang terkandung dalam alur cerita yang diperankan anak dan menyadari baik atau buruknya perilaku tersebut. Menurut Mulyasa (2012:173)

“Melalui metode bermain peran anak diajak untuk belajar memecahkan masalah dengan bantuan kelompok sosialnya yang anggotanya teman-temannya sendiri. Bermain peran dapat mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah”.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa metode bermain peran sangatlah penting untuk memotivasi belajar anak usia dini, melalui bermain peran anak dapat belajar memahami hubungan dengan teman sebaya maupun orang lain, belajar menyelesaikan masalah, serta belajar dari hal yang diperankannya dan bekerja sama. Disanalah anak belajar untuk memahami hubungan dengan teman sebaya maupun orang

lain, bekerja menyelesaikan masalah, dan bekerja sama. Bermain peran juga merupakan kegiatan yang mengasyikkan, yang membuat anak tidak bosan dan termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan November 2017 di TK Harapan Bangsa Tanjung Barulak Batipuh khususnya kelas B2 (usia 5-6 tahun) pada tahun ajaran 2017-2018, ada 3 orang anak yang mempunyai sikap berbeda dengan anak yang lainnya yaitu berperilaku agresif seperti suka mendorong, memukul, mengganggu, mencubit, berbicara tidak sopan dan mengambil barang teman masih sering dilakukan oleh anak. Peneliti melihat di TK Harapan Bangsa Tanjung Barulak Batipuh terdapat anak yang bersikap agresif terhadap temannya, seperti anak tidak mampu membereskan alat-alat mainan ketika bermain di dalam kelas, anak sangat ingin dipuji saat tugasnya selesai dikerjakan, anak sangat ingin diperhatikan ketika saat bekerja dengan tugasnya, anak berkelahi ketika kegiatan pembelajaran dimulai, anak memulai berkelahi sama teman ketika merebut mainan di dalam kelas. Di sini guru hanya menegur dan memberikan nasehat, akan tetapi hal tersebut tidak membuat anak berubah atau berhenti berperilaku tersebut.

Dalam hal ini orang tua sibuk bekerja dengan aktifitasnya sedangkan anaknya kurang mendapatkan perhatian, kasih sayang dan pujian dari orang tuanya. Ketika selesai makan anak tidak mau membereskan kembali. Ketika adiknya sedang asyik bermain kakaknya datang mengganggu adiknya. Guru dan orang tua berperan penting dan saling bekerja sama dalam mendidik anak dan juga guru memberikan contoh yang baik untuk anak didiknya.

Mengatasi sikap yang agresif pada anak tidak dengan hukuman jasmani, karena akan timbul pada diri anak rasa dendam. Perasaan dendam ini biasanya akan tersalurkan dan keagresifannya akan terlampiaskan pada kesempatan yang lain. Hukuman jasmani yang akan menimbulkan rasa permusuhan bahkan menjadi contoh untuk ditiru. Sehingga anak kurang mampu mengendalikan perilaku agresif. Dalam hal ini tentunya anak harus

dihadapi dengan tenang dan sabar serta memberikan suri teladan yang baik.

Dalam hal ini bermain peran melibatkan anak memainkan perannya secara aktif, termasuk anak yang berperilaku agresif, harus memainkan perannya secara langsung. Guru hanya sebagai pendorong untuk belajar. Dengan mengungkapkan suatu naskah cerita, anak dirangsang dan dimotivasi untuk berperan aktif dalam memainkan perannya sehingga secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap perkembangan anak. Selain itu, anak akan mulai menyadari sikap-sikap yang dianggap sangat melukai dan merugikan dirinya serta orang lain merupakan kesalahan yang harus dihilangkan.

Dari masalah yang dipaparkan di atas, perlu suatu upaya untuk dapat menemukan cara yang tepat berkenaan dengan perilaku agresif. Metode bermain peran masih jarang diterapkan oleh guru, padahal metode bermain peran mempunyai manfaat yang sangat besar bagi perkembangan anak. Dalam penelitian ini peneliti akan mengujicobakan metode bermain peran khususnya untuk mengurangi perilaku agresif pada anak di Taman Kanak-kanak Harapan Bangsa Tanjung Barulak.

Dari uraian di atas, di TK Harapan Bangsa Tanjung Barulak belum menggunakan metode bermain peran untuk mengurangi perilaku agresif. Oleh karena itu, akan dilakukan penelitian dengan judul **“Mengurangi Perilaku Agresif Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran di TK Harapan Bangsa Tanjung Barulak”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi masalahnya antara lain:

1. Metode yang digunakan guru dalam mengatasi perilaku agresif anak kurang efektif.
2. Anak kurang mampu mengendalikan perilaku agresif

3. Metode bermain peran belum diterapkan untuk mengurangi perilaku agresif

C. Batasan Masalah

Supaya lebih terarahnya pembahasan ini maka penulis membatasi permasalahan pada “Metode Bermain Peran belum diterapkan dalam mengurangi Perilaku Agresif Anak di TK Harapan Bangsa Tanjung Barulak”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang peneliti kemukakan di atas “Apakah metode bermain peran dapat mengurangi perilaku agresif anak pada kelompok B2 di TK Harapan Bangsa Tanjung Barulak?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah “Untuk mengetahui apakah metode bermain peran dapat mengurangi perilaku agresif pada anak kelompok B di TK Harapan Bangsa Tanjung Barulak”.

F. Manfaat dan Luaran Penelitian

1. Manfaat penelitian

- a. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai sumbangan pada dunia pendidikan anak usia dini dalam rangka memperkaya khazanah ilmu pengetahuan khususnya dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam mengurangi perilaku agresif anak usia dini melalui metode bermain peran di TK Harapan Bangsa Tanjung Barulak.

b. Kegunaan praktis

- 1) Bagi peneliti, hasil penelitian ini menjadi sumbangan pendidikan, pengalaman empiris dan pembinaan mencapai kehidupan yang lebih baik. Khususnya dalam mengurangi perilaku agresif anak usia dini. Serta sebagai salah satu prasyarat akademik guna menyelesaikan studi strata satu (S1) Jurusan Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Tinggi Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.
- 2) Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi guru yaitu sebagai pedoman dalam mengatasi perilaku agresif pada anak.
- 3) Bagi anak, penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi anak yaitu dalam mengurangi perilaku agresif pada anak.
- 4) Bagi sekolah, hasil penelitian diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung terutama masalah dalam mengurangi perilaku agresif pada anak.
- 5) Peneliti selanjutnya, sebagai acuan dalam penelitian maupun pengembangan lebih lanjut.

2. Luaran Penelitian

Luaran penelitian merupakan target yang ingin dicapai oleh peneliti. Adapun target dari penelitian ini adalah terwujudnya sebuah artikel yang diterbitkan dan dapat diwujudkan dalam sebuah jurnal.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Perilaku Agresif

a. Pengertian Perilaku Agresif

Agresif merupakan kata sifat yang berasal dari kata *agresi* (kata benda). Pada *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (1989:10), *agresi* diartikan “dengan penyerangan suatu negara terhadap negara lain, perasaan marah, atau tindakan kasar akibat kekecewaan atau kegagalan dalam mencapai pemuasan atau tujuan akhir yang dapat diarahkan kepada orang atau benda, perbuatan bermusuhan yang bersifat penyerangan fisik maupun psikis terhadap pihak lain”. Sementara agresif berarti bersifat atau bernafsu menyerang, cenderung ingin menyerang sesuatu yang dipandang sebagai hal atau situasi yang mengecewakan, menghalangi, atau menghambat.

Perilaku agresif merupakan perbuatan yang cenderung menyerang orang lain, baik secara fisik, maupun psikis. Sikap agresif bisa muncul pada diri seseorang dari berbagai kalangan usia dari anak usia dini hingga orang dewasa. Sikap agresif pada anak biasanya hanya dianggap sebagai suatu kenakalan yang biasa. Agresif adalah segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti atau melukai makhluk hidup lain. Perilaku agresif muncul dengan tujuan untuk memunculkan ketidaknyamanan, mengusik, mengganggu, hingga menyakiti seseorang atau makhluk hidup lain (Nurchayani, 2015:17).

Pada dasarnya perilaku agresif adalah suatu perbuatan baik disengaja maupun tidak disengaja yang ditujukan untuk menyerang pihak lain, baik secara fisik maupun secara verbal. Bentuk perilaku agresif secara fisik, misalnya memukul, menendang, mencubit, menampar, menggigit, dan lainnya yang berhubungan dengan aktifitas fisik. Kemudian, bentuk perilaku agresif secara verbal, misalnya

berupa hinaan, omelan, makian, cercaan, ejekan, dan lainnya yang tergolong aktivitas verbal (Wiyani, 2014:210-211).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif merupakan suatu perbuatan atau aktivitas kegiatan yang dilakukan oleh seseorang yang sengaja maupun tidak sengaja ditujukan untuk menyerang pihak lain, baik secara fisik (memukul, menendang, mencubit, menampar, menggigit, dan lainnya yang berhubungan dengan aktivitas fisik) maupun secara verbal (berupa hinaan, omelan, makian, cercaan, ejekan, dan lainnya yang tergolong aktivitas verbal).

Dalam *Kamus Standar Bahasa Indonesia*, Azman (2013:13) menyatakan *agresi* merupakan “serangan atau penyerangan suatu negara oleh negara lain, tindakan permusuhan yang bersifat penyerangan”. Sedangkan menurut Masitoh (2015:27) “Agresif merupakan keinginan untuk menyerang kepada sesuatu yang dipandang sebagai suatu hal atau situasi yang mengecewakan, menghalangi atau menghambat”. Dalam agresif didapatkan juga istilah lainnya yang sebutkan oleh Busman dan Bartholow (dalam Rahman 2013:197) yaitu “Kekerasan atau *violence*. Kekerasan sebetulnya dapat dinyatakan sebagai *agresi* juga tetapi dalam konteks kekerasan intensitas dan efeknya lebih besar dari *agresi*”.

Wiyani (2014:211) juga melanjutkan “Perilaku agresif adalah suatu perbuatan baik disengaja maupun tidak disengaja yang ditujukan untuk menyerang pihak lain, baik secara fisik maupun verbal. Bentuk perilaku agresif secara fisik, misalnya memukul, menendang, mencubit, menampar, menggigit, dan lainnya yang berhubungan dengan aktivitas fisik. Kemudian, bentuk perilaku agresif secara verbal, misalnya berupa hinaan, omelan, makian, cercaan, ejekan dan lainnya yang tergolong aktivitas verbal”.

Menurut pendapat Wiyani diatas pada dasarnya perilaku agresif merupakan suatu perilaku atau perbuatan baik disengaja ataupun tidak sengaja yang diarahkan kepada seseorang ataupun benda yang berada disekitar anak, bentuk agresif yang dimunculkan secara fisik berupa memukul, menendang, mencubit, menampar, menggigit dan yang lain.

Pada anak usia dini perilaku agresif sangat berbahaya pada dirinya dan menimbulkan efek negatif. Perilaku agresif yang sengaja didapatkan anak dari lingkungan sekitar akan dapat mereka cerna dan mempraktekkan kepada teman sebayanya, seperti memukul, meninju, mencubit dan menendang, mencela, mengolok-olok bahkan bisa dapat membuat luka serius ataupun meninggal, apabila perbuatan itu berkelanjutan dilakukan tanpa ada yang menegur maka akan terbawa hingga anak dewasa. Izzaty mengatakan(dalam Nurcahyani2015:17) bahwa “Agresifitas merupakan istilah yang secara umum dikaitkan dengan adanya perasaan-perasaan marah atau permusuhan dimana terdapat tindakan yang melukai secara fisik, verbal maupun ekspresi wajah dan tubuh yang mengancam seseorang”.

Menurut Piaget (Desmita, 2006:46) perkembangan kognitif adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian di sekitarnya.

Sementara itu menurut Piaget (sujiono, 2005:3-5) yaitu anak bukan merupakan miniatur orang dewasa dan cara berpikir anak tidak sama dengan orang dewasa, dengan demikian perkembangan kognitif mempunyai 4 aspek yaitu:

- a) Kematangan, merupakan pengembangan dari susunan syaraf. Misalnya kemampuan melihat atau mendengar.
- b) Pengalaman, merupakan hubungan timbal balik antara organisme dengan lingkungannya, dengan dunianya
- c) Transmisi sosial, yaitu pengaruh dengan lingkungan sosial seperti pengasuhan dan pendidikan dari orang lain yang di berikan kepada anak
- d) Ekuilibrasi, yaitu adanya kemampuan yang mengatur dalam diri anak

Menurut sujiono (2014:1-22) pada dasarnya “perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk tuhan

yang harus memperdayakan apa yang ada di dunia untuk kepentingan dirinya sendiri dan orang lain”.

Perkembang kognitif bukan hanya kematang organisme, bukan pula pengaruh lingkungan saja, melainkan interaksi antara keduanya, sehingga anak mampu bereksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya dan dengan pengetahuan yang di dapatnya. Adapun interaksi dengan lingkungan ini lah yang akan membentuk skema-skema dalam otak anak.

Menurut Piaget (Desmita, 2006:49) menjelaskan bahwa adaptasi skema dalam otak terdiri dari dua proses yang saling melengkapi yaitu, asimilasi dan okomodasi.

a) *Asimilasi*

integrasi antara elemen-elemen eksternal terhadap struktur yang sudah lengkap pada organisme. Asimilasi kognitif mencakup perubahan objek eksternal menjadi struktur pengetahuan internal, proses asimilasi didasarkan atas kenyataan bahwa setiap manusia selalu mengasimilasikan informasi-informasi yang sampai kepadanya, kemudian informasi-informasi tersebut dikelompokkan kedalam istilah-istilah yang sebelumnya sudah mereka ketahui

b) *Okomodasi*

Menciptakan langkah baru atau memperbaiki menggabungkan-gabungkan istilah lama untuk menghadapi tantangan baru. Okomodasi kognitif berarti mengubah struktur kognitif yang telah dimiliki sebelumnya untuk disesuaikan dengan objek stimulus eksternal.

Menurut Piaget ia berpendapat bahwa anak membangun sendiri pengetahuannya dari pengalamannya sendiri dengan lingkungan. Dalam pandangan Piaget, pengetahuan datang dari tindakan, perkembangan kognitif sebagian besar bergantung kepada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya. (Jahja,2013:113)

Piaget memperkenalkan sejumlah ide dan konsep untuk mendeskripsikan dan menjelaskan perubahan-perubahan dalam pemikiran logis yang diamati pada anak-anak yaitu: anak-anak adalah pembelajar yang aktif dan termotivasi, anak-anak mengonstruksi pengetahuan mereka berdasarkan pengalaman, anak-anak belajar melalui dua proses yang saling melengkapi yakni asimilasi dan akomodasi, interaksi anak dengan lingkungan fisik dan sosial adalah faktor yang sangat penting bagi perkembangan kognitif anak, proses ekuilibrisasi mendorong kemajuan ke arah kemampuan berpikir yang semakin kompleks. (Rahmat,2008:40-42).

Proses pengamatan inilah yang membentuk skema-skema dalam otak anak. Pada proses asimilasi anak akan memodifikasi pengalaman yang dimilikinya dengan informasi yang baru diperolehnya dari lingkungan, dan penggabungan skema inilah yang menjadikan pengetahuan anak bertambah. Sedangkan proses okomodasi merupakan perubahan skema yang terjadi dan merupakan proses adaptasi sebagai upaya untuk menyesuaikan skema yang sudah ada dengan fakta yang ada dilingkungannya. Jadi proses asimilasi dan okomodasi akan menambah pengetahuan anak dan merupakan salah satu dari proses belajar seseorang.

Proses belajar seseorang akan mengikuti tahap-tahap perkembangan sesuai dengan umurnya, dan seseorang tidak dapat belajar sesuatu yang berada diluar tahap kognitifnya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengetahuan anak itu datang dari tindakan pengalaman anak seberapa jauh anak aktif dan termotivasi dalam berinteraksi dalam lingkungannya. Sehingga mendorong kemajuan ke arah kemampuan berfikir yang semakin kompleks.

Perilaku agresif yang terjadi pada anak usia dini jarang ditemukan saat usia anak dibawah dua tahun, tapi ketika anak berusia di atas usia dua tahun barulah anak menampakkan perilaku agresif disebabkan anak sudah dapat belajar dari lingkungannya. Perilaku

yang ditunjukkan anak pada usia diatas dua tahun adalah seperti perilaku memukul, menendang, mimik wajah dan tubuhnya.

b. Ciri-Ciri Anak Berperilaku Agresif

Adapun ciri-ciri anak yang berperilaku agresif menurut Wiyani (dalam Rini, 2014:214-215) yaitu:

- 1) Cenderung melarikan diri dari tanggung jawabnya, baik tanggung jawab diri sendiri, peserta didik, maupun sebagai teman.
- 2) Enggan bergaul.
- 3) Menanggapi dengan tidak menyenangkan saat bergaul dengan anak lainnya.
- 4) Suka berbohong.
- 5) Sangat ingin dipuji dan ingin diperhatikan.
- 6) Tidak memiliki inisiatif untuk bekerja sama dengan teman-temannya.
- 7) Memasuki rumah tanpa izin.
- 8) Suka menyiksa binatang dan tumbuhan.
- 9) Sering memulai berkelahi.

Terkait teori Wiyani di atas, peneliti hanya menggunakan tiga dari ciri-ciri perilaku agresif untuk dijadikan kisi-kisi instrument, yaitu cenderung melarikan diri dari tanggung jawabnya, baik tanggung jawab diri sendiri, peserta didik, maupun sebagai teman, sangat ingin dipuji dan ingin diperhatikan, dan sering memulai berkelahi. Adapun enam dari ciri-ciri perilaku agresif yang tidak digunakan oleh peneliti yaitu enggan bergaul, menanggapi dengan tidak menyenangkan saat bergaul dengan anak lainnya, suka berbohong, tidak memiliki inisiatif untuk bekerja sama dengan teman-temannya, memasuki rumah tanpa izin, suka menyiksa binatang dan tumbuhan karena kurang relevan untuk diamati selama perlakuan diberikan di dalam kelas.

Selain ciri-ciri yang diuraikan di atas adapun penyebab dari anak berperilaku agresif disebabkan empat faktor menurut Hidayani (2015:12.9-12.13) yaitu:

- 1) Faktor biologis yang dipengaruhi oleh faktor genetik, dan neurologis atau biokimia,
- 2) faktor keluarga dipengaruhi oleh pola asuh orang tua,

- 3) faktor sekolah hal ini dipengaruhi oleh pengalaman anak selama bersekolah, dan
- 4) faktor budaya meliputi kebiasaan-kebiasaan anak pada lingkungan baik keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas telah dijelaskan bahwa anak yang memiliki perilaku agresif memiliki ciri-ciri yang cenderung negatif yang disebabkan oleh faktor-faktor tertentu. Dalam mengatasi atau menghadapi anak yang berperilaku agresif diperlukan penanganan yang baik dan optimal dalam mengurangi atau mengatasi hal tersebut diperlukan cara atau metode tertentu diantaranya yaitu dengan metode bermain peran.

c. Kriteria-Kriteria Perilaku Agresif

Menurut Hildayani (2015:12.3) pada anak laki-laki peluang dalam memunculkan perilaku agresif adalah perilaku secara fisik, tetapi pada anak perempuan peluang dalam memunculkan perilaku agresif biasanya secara verbal atau berbentuk kata-kata. Kriteria-kriteria anak yang memiliki gangguan perilaku agresif, sebagai berikut:

- 1) Bentuk perilaku luar biasa ini pada anak, bukan hanya dari perilaku biasa, misalkan seperti anak memukul itu adalah perilaku yang biasa terjadi pada anak umum, tetapi apabila setiap kali memukul ditujukan dalam bentuk ketidaksetujuan anak terhadap suatu hal atau ketidaksukaan menggunakan benda sekitar anak, seperti memukul menggunakan botol minum anak. Maka perilaku tersebut diidentifikasi dengan perilaku agresif.
- 2) Masalah yang bersifat kronis dimana perilaku bersifat menetap dan terus-menerus dilakukan anak, serta tidak dapat hilang dengan sendirinya.
- 3) Perilaku yang tidak dapat diterima dan ditoleransi karena tidak sesuai dengan norma agama, norma sosial dan budaya.

Dalam perilaku agresif dapat ditemukan bahwa unsur penting yang harus ada, yaitu adanya tujuan atau kesengajaan dalam melakukannya. Sebagai contoh ketika ada seorang anak yang tergesa-gesa dalam berjalan hingga ia mendorong temannya sampai terjatuh,

maka anak tersebut tidak dapat diartikan berperilaku agresif, lain halnya jika anak mendorong temannya dengan sengaja.

d. Bentuk-bentuk Perilaku Agresif

Setiap manusia memiliki tingkahlaku agresif tetapi setiap individu berbeda-beda mengungkapkan perilaku agresif yang dimiliki. Bentuk perilaku agresif anak adapun pembagiannya, dan dijelaskan sebagai berikut:

1) Agresi Afektif

Keadaan emosional yang negatif muncul dengan kuat berupa kemarahan disebut dengan agresi afektif. Kemarahan yang timbul karena seseorang atau hal yang tidak disukai dapat menimbulkan tindakan agresi afektif hal ini mengarah kepada orang atau organisme yang memprovokasikannya.

2) Agresi Instrumental

Menurut Crick dan Dodge (dalam Nurcahyani (2015:21) Agresi instrumental yaitu “Tindakan agresif yang muncul dengan mencapai tujuan tertentu seperti untuk mendapatkan kekuasaan atau untuk mendapatkan suatu keinginan dengan menggunakan fisik, sosial dan agresi psikologi”. Tindakan agresif yang digunakan di sini adalah tindakan dimana untuk mencapai apa yang diinginkan semata oleh pelaku.

3) Agresi Langsung

Agresi langsung merupakan agresi yang dalam tindakannya terjadi kekerasan baik secara fisik maupun verbal yang terjadi secara langsung. (Nurcahyani,2015:21) agresi langsung terbagi menjadi dua, yaitu: Agresi fisik dilakukan dengan melukai atau melakukan tindakan kekerasan atau menyakiti orang lain menggunakan tubuh atau anggota lain yang menimbulkan cedera atau ketidaknyamanan orang lain.

4) Agresi verbal

Agresi verbal merupakan perilaku agresif yang dilakukan dengan menggunakan kata-kata untuk mengganggu atau menciptakan ketidaknyamanan sehingga dapat mengganggu orang yang dikenai perilaku. Contoh perilaku tersebut seperti menghina, mengintimidasi, mengkritik, menuntut atau memaki tentang penampilan. Perilaku verbal ini banyak terjadi dalam sekolah, tempat organisasi, perkantoran dan lain-lain.

5) Agresi tidak langsung

Agresi tidak langsung adalah agresi yang dilakukan secara tidak langsung yang berupa menyakiti atau melukai seseorang secara psikologis tanpa menggunakan tindakan fisik. Menurut Walker (dalam Nurcahyani (2015:22)), agresi psikologis meliputi isolasi korban, disebabkan kelemahan memproduksi kelelahan, monopoli persepsi, termasuk obsesif dan posesif, degradasi, penghinaan, penolakan dan memberikan nama panggilan yang buruk.

Bentuk-bentuk agresif lainnya dikemukakan oleh Medinus dan Jonhson (dalam Masitoh (2015:36) yang mengelompokkan perilaku agresif menjadi 2 kategori:

1. Perilaku fisik seperti, memukul, mendorong, meludah, mengigit, meninju, memarahi dan merampas.
2. Menyerang suatu objek yang dimaksudkan bahwa menyerang benda mati atau binatang. Perilaku verbal yaitu menyerang secara verbal atau simbolis seperti mengancam secara verbal menuntut orang lain dan memburuk-burukkan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif anak yaitu memukul, mendorong, meludah, mengigit, meninju, memarahi dan merampas. Sedangkan Perilaku verbal yaitu menyerang secara verbal atau simbolis seperti mengancam secara verbal menuntut orang lain dan memburuk-burukkan orang lain.

e. Faktor-faktor Perilaku Agresif

Anak dalam berperilaku, baik itu perilaku baik ataupun perilaku buruk, tentunya tidak muncul secara sendirinya. Menurut Wiyani terdapat faktor-faktor yang menjadi penyebab anak berperilaku agresif, sehingga faktor-faktor tersebut sebagai berikut:

1) Faktor Biologis

Dalam faktor biologis terdapat dua macam yaitu, pertama menurut keturunan dimana anak yang mempunyai perilaku agresif mendapat keturunan dari ayah dan ibunya yang dulu juga beriwat perilaku agresif atau Hildayani (2015:12.9) mengemukakan. “Pada diri ibu dahulunya kecanduan alkohol ketika janin masih dalam kandungan yang menurut penelitian juga beresiko terdapat gangguan emosi dan perilaku”. Kedua, menurut bentuk tubuh atau anatomi tubuh. Misalnya orang tua memiliki bentuk tubuh yang besar dan tinggi sehingga menurun kepada anaknya yang memiliki badan tinggi besar. Dengan badan anak yang merasa lebih besar dan merasa berkuasa merasa dirinya lebih unggul dari anak lainnya. Hal ini yang menjadikannya menindas dan berbuat semaunya dimana dapat merugikan anak yang lebih lemah dari anak tersebut.

Davidoff mengatakan (dalam Nurcahyani, 2015:25) faktor lain dalam genetik yang menyebabkan perilaku agresif muncul ialah:

a) Sistem otak

Dalam otak manusia terdapat cara kerja otak dimana di dalam otak ada yang dapat memperkuat dan memperlambat sirkuit neural yang mengendalikan agresi. Sistem otak secara internal terdapat pada masing-masing individu dengan sistem yang berbeda pada setiap individu.

b) Kimia darah

Hormon darah yang dimiliki oleh manusia terkhusus dengan hormon seks terdapat pada faktor keturunan. Pada laki-

laki lebih banyak hormon testoteron dimana pada hormon ini lebih berpotensi memunculkan sikap agresi, maka dari itu laki-laki menurut penelitian lebih banyak melakukan sikap agresif dari pada perempuan.

2) Faktor Lingkungan

Setiap diri anak memiliki gaya berinteraksi berbeda-beda dengan lingkungannya. Masing-masing lingkungan yang berada dekat pada anak akan memberi pengaruh baik itu positif maupun negatif yang mengarah kepada perilaku agresif.

Menurut Wiyani (2014:215-216) pada lingkungan KB atau TK, perilaku agresif pada anak muncul disebabkan oleh masalah-masalah berikut.

- a) Pendidik PAUD yang pilih kasih.
- b) Pendidik PAUD yang mudah marah.
- c) Pendidik PAUD yang tidak tegas dalam menegakkan aturan.
- d) Pendidik PAUD yang kurang perhatian kepada anak didiknya.
- e) Adanya kesenjangan sosial-ekonomi pada anak didik di TK atau KB.
- f) Terbatasnya berbagai mainan bagi anak didik di TK atau KB yang dapat menjadikan anak berebut mainan.

Sekitar anak juga terdapat televisi atau media audiovisual yang tergabung dalam lingkungan sekitar anak yang mempengaruhi anak. Tayangan televisi yang disaksikan anak dapat memicu pengaruh terhadap perilaku agresif anak. Pengaruh tontonan kekerasan lewat televisi itu bersifat kumulatif, makin panjangnya paparan tontonan kekerasan dalam kehidupan sehari-hari makin meningkatkan perilaku agresif anak (Nurchayani, 2015:24). Setiap menit tayangan yang disajikan dengan adegan yang berbaur agresif juga mempunyai andil menambah tingkat agresifitas anak (Musbikin, 2007:121).

Tandry (2016:326) juga mengatakan dalam “Sebuah penelitian di Amerika Serikat menunjukkan bahwa terlalu sering menonton tayangan yang bernuansa kekerasan membuat anak beranggapan bahwa kekerasan adalah hal

yang wajar dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini memicu anak untuk menjadi lebih agresif dan membuatnya memiliki kecenderungan untuk memecahkan persoalan dengan menggunakan kekerasan terhadap orang lain”.

Lingkungan perkotaan juga dapat mempengaruhi agresif, menurut Nurcahyani (2015:27) di mana “Rangsangan dari luar seperti kebisingan, cahaya, dan berbagai macam kemajuan informasi” menyebabkan seseorang tidak mempunyai identitas diri seperti tidak peduli dengan aturan dan norma yang ada. Begitupun dengan suhu udara yang menyebabkan munculnya perilaku agresif misalnya pada aksi demo yang terjadi dikota pada siang hari dan suasana panas dimana akan menyebabkan atraksi anarkis dan berujung bentrok. Dilanjutkan oleh Izzty (dalam Nurcahyani,2015:27) bahwa “Suhu suatu lingkungan yang tinggi memiliki dampak terhadap tingkah laku sosial berupa peningkatan agresifitas”.

3) Faktor Psikologi

Perilaku naluriah yaitu perilaku yang muncul dari dalam diri seseorang dimana keinginan diri untuk memunculkan perilaku agresif tersebut karena disebabkan oleh beberapa faktor yaitu dari kebisingan tempat, kesesakan karena kondisi. Menurut Nurcahyani (2015:24) “Kondisi lain yang menyebabkan perilaku agresif anak adalah kondisi sosial atau lingkungan yang mendorong”.

4) Faktor Keluarga

Keluarga juga memiliki andil sebagai faktor penyebab perilaku agresif itu muncul, bisa karena kepekaan terhadap kebutuhan anak, atau metode yang berdasarkan kasih sayang dalam menghadapi perilaku yang salah. Menurut Hildayani ada beberapa faktor yang menyebabkan anak perilaku agresif antara lain:

- a) Terjadi ketidakkonsisten orang tua dalam memberi hukuman kepada anak ketika anak melakukan kesalahan, misalnya ketika orang tua mengancam anak untuk tidak melakukan sifat yang

menyimpang. Tetapi ketika perilaku anak menyimpang dari aturan sebelumnya, hukuman tersebut terkadang diberikan terkadang tidak, membuat anak bingung karena tidak ada standar yang jelas, hal inilah yang mengacu sifat agresif anak.

- b) Perlakuan orang tua kepada anak yang keras dan penuh tuntutan, orang tua yang menggunakan gaya instruksi agar anak melakukan atau tidak melakukan sesuatu, orang tua jarang memberikan waktu untuk diskusi atau berbicara akrab, dalam hal ini muncul hukum aksi-reaksi sehingga anak memberontak dengan perilaku agresif .
- c) Orang tua yang mempunyai sikap permisif, dimana anak dibiarkan berperilaku menyimpang tanpa adanya teguran. Maka anak ketika berperilaku agresif kepada orang lain merasa itu adalah perilaku wajar yang ia tampilkan, sehingga perilaku agresif anak akan menetap pada dirinya.
- d) Orang tua gagal memberikan hukuman yang tepat pada anak ketika anak melakukan kesalahan kepada orang lain, sehingga hukuman justru menimbulkan sikap permusuhan anak terhadap orang tuanya.
- e) Komunikasi antara orang tua dan anak kurang terjalin dengan baik.
- f) Orang tua terkadang salah dalam memberikan hadiah kepada anak, ketika anak melakukan perilaku agresif orang tua malah memberi hadiah kepada anak misalnya anak suka berbohong (Wiyani, 2014:215).

f. Penyebab Timbulnya Perilaku Agresif Anak TK

Menurut Izzaty (dalam Nurcahyani 2015:28) ,ada beberapa faktor penyebab timbulnya perilaku agresif pada anak usia dini, yaitu:

1) Berbicara Kurang Lancar

Anak yang memiliki kekurangan dalam berbicara dapat menjadi pemicu timbulnya agresifitas, anak jika orang yang berada

disekitarnya tidak memahami kehendak maka akan membuat anak jengkel, sehingga anak mengeluarkan perilaku agresif, misalnya anak menyampaikan sesuatu kepada temannya tetapi temannya tidak memahami perkataan anak, maka anak bisa memukul atau menjahati temannya tersebut.

2) Energi yang berlebihan

Anak yang mempunyai energi berlebih pada dirinya juga berdampak mengeluarkan dan melakukan kegiatan fisik. Kegiatan tersebut misalnya digunakan untuk mengusili teman, dan mengganggu teman, perilaku tersebut tergolong dalam perilaku agresif.

3) Peniruan

Anak merupakan peniru yang handal dalam usianya, menurut Rimm (2003:16), “anak cenderung meniru perilaku agresif dalam perselisihan kecil yang terjadi pada anak, apabila anak yang sering menyaksikan televisi maka ia akan menyelesaikan perselisihan dengan menendang dan memukul” dan dilanjutkan oleh Tandry (2016:326) dalam sebuah penelitian di Amerika “Anak yang sering menyaksikan tayangan yang bernuansa kekerasan membuat anak beranggapan bahwa kekerasan adalah hal wajar dalam kegiatan sehari-hari. Dan hal ini memicu anak untuk menyelesaikan masalah dengan kekerasan”. Berdasarkan penjelasan para tokoh di atas maka peniruan pada anak salah satunya melalui pengaruh televisi akan berdampak pada pemicu munculnya perilaku negatif anak.

4) Merasa Terluka

Anak juga merasakan keterpurukan seperti kecewa dan sedih, pada anak luapan kesedihan dan kekecewaan diungkapkan dengan perilaku agresif, walaupun masih pada masa usia dini tetapi sudah memiliki dan mempunyai rasa kecewa dan sedih.

5) Mencari perhatian

Pada anak usia dini mencari perhatian merupakan hal yang wajar di mana dengan hal tersebut berguna untuk menunjukkan keberadaan dirinya pada keluarga, masyarakat maupun guru disekolahnya. Anak dalam mencari perhatian mengeluarkan perilaku agresif karena anak merasa menjadi seorang anak yang baik dengan ditegur dan diperhatikan orang sekitarnya.

g. Penanganan Perilaku Agresif Anak TK

Penanganan perilaku agresif anak usia dini dapat di minimalisasi dengan menciptakan lingkungan, baik di rumah, di sekolah, maupun di masyarakat. Terdapat beberapa langkah penanganan perilaku agresif anak, sebagai berikut:

- a. Mengurangi tindakan hukuman terhadap anak usia dini atau tindakan yang mengandung reprensif (mengekan, menahan dan menindas) pada anak. Maka pendidik yang hendak meminimalisasi perilaku agresif anak hendaknya mengurangi frekuensi tindakan reprensif tersebut (Wiyani, 2014:218-219).
- b. Memberikan perhatian atau apresiasi pada perilaku anak agresif yang positif misalnya dengan memberikan ia pujian, pelukan, ciuman, hadiah dan lainnya.
- c. Orang tua harus membatasi hak anak di mana seharusnya anak meminta sesuatu diberi dan orang tua memberi batasan tertentu.
- d. Memberi kenyamanan terhadap anak didik di TK atau KB, ketika perilaku agresif yang dilakukan anak agresif di dalam lokal mengganggu ketidaknyamanan anak lainnya, maka untuk menekan perilaku agresif anak yang muncul, pendidik PAUD harus memberi kenyamanan kepada semua anak didiknya di TK atau KB tanpa terkecuali.
- e. Kepercayaan dari pendidik PAUD terhadap anak yang berperilaku agresif sangat dibutuhkan oleh mereka. Kepercayaan tersebut dapat diwujudkan dari berpikir positif terhadap keseluruhan perilaku mereka dan memberi kepercayaan kepada anak untuk melakukan

sesuatu yang positif, misalnya meminta anak untuk menyiapkan barisan sebelum masuk kelas meminta anak untuk memimpin doa dan lainnya.

2. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode Bermain Peran

Metode berasal dari bahasa Yunani "*Methodos*" yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang akan dicapai. Menurut kamus besar bahasa Indonesia metode adalah cara kerja yang sistematis dan berpikir secara baik untuk mencapai tujuan yang ditentukan (Halimah, 2016:23).

Dari kutipan di atas dapat dipahami bahwa metode adalah suatu cara yang bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan sesuai dengan tuntutan karakteristik anak yang berbeda dengan orang dewasa, maka seorang guru perlu menyiapkan suatu metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan dunia anak. Ketepatan dan kesesuaian penggunaan metode pembelajaran ini sangat penting terhadap cara dan proses pembelajaran anak selanjutnya.

Rumilasari(2016:2) mengatakan:

“Metode bermain peran *Role Playing* adalah suatu metode pembelajaran dengan melakonkan atau memerankan tokoh dalam suatu cerita. Supriyati mengatakan, metode bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan”.

Menurut Hidayah (Rahmalina, 2017:38).

“Metode bermain peran adalah suatu kegiatan permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar anak sehingga dapat diperagakan atau dipakai oleh anak untuk mengembangkan daya khayal atau imajinasinya. Dengan

mengikuti kegiatan tersebut pada akhirnya anak diharapkan dapat menghayati tujuan dari kegiatan tersebut”.

Selanjutnya menurut Maima dkk, (“n.d”:3) bermain peran merupakan salah satu kegiatan bermain aktif yang menyenangkan, dengan bermain peran anak di beri kesempatan untuk mengeksplorasi apa yang ada dilingkungan sekitarnya. Bermain peran merupakan salah satu bentuk bermain aktif yang penting bagi perkembangan anak, karena anak-anak menggunakan daya khayal atau imajinasinya dalam kegiatan bermain peran.

b. Langkah-langkah Pelaksanaan Metode Bermain Peran

Menurut Dieni (2010:7.34) untuk dapat berdialog, sekurang-kurangnya anak harus dapat memahami apa yang dikatakan kepadanya dan berbicara dengan bahasa yang dapat dimengerti oleh teman sebayanya. Dengan demikian langkah-langkah bermain peran di TK adalah sebagai berikut:

- 1) Guru telah menyiapkan naskah, alat, media dan kostum yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran.
- 2) Guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana, baik kelompok murid baru untuk pertama kalinya diperkenalkan dengan bermain peran, guru dapat memberi contoh satu persatu.
- 3) Guru memberikan kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang sukainya.
- 4) Jika bermain peran untuk pertama kali dilakukan, sebaiknya guru sendirilah memilih anak yang kiranya dapat melaksanakan tugas itu.
- 5) Guru menetapkan peran pendengar (anak didik yang tidak turut melaksanakan tugas tersebut).
- 6) Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang mereka harus mainkan.
- 7) Guru menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan oleh pemain untuk memulai.
- 8) Guru menghentikan bermain peran pada detik-detik situasi sedang memuncak dan kemudian membuka diskusi umum.
- 9) Sebagai hasil diskusi kadang-kadang dapat diminta kepada anak untuk menyelamatkan masalah ini dengan cara-cara lain.

Berdasarkan pendapat di atas, maka langkah-langkah dari metode bermain peran harus disampaikan terlebih dahulu kepada anak sebelum kegiatan bermain peran dimulai, terlebih dahulu guru harus mempunyai naskah untuk bermain peran setelah itu guru membagi masing-masing peran anak, jika bermain peran pertama kali dilakukan maka guru sendiri yang memerankannya atau mencontohkan bagaimana langkah-langkah bermain peran tersebut.

Sus'Ainiyah (dalam Irawati 2018:26) menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan metode bermain peran di TK adalah:

- 1) Guru dan anak berdiskusi mengenai tema yang akan dimainkan
- 2) Guru membuat rancangan skenario untuk menentukan jalan cerita atau ending cerita yang akan dilakukan
- 3) Guru menyediakan media yang akan digunakan
- 4) Guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana
- 5) Guru memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih peran yang sukainya
- 6) Anak bermain peran sesuai rancangan skenario yang telah dibuat
- 7) Diakhir kegiatan, guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani anak.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah untuk menyelenggarakan metode bermain peran adalah dengan cara guru terlebih dahulu menentukan tema yang akan dimainkan, guru menyediakan media yang akan digunakan, guru menerangkan teknik bermain peran dan diakhir kegiatan guru mengadakan diskusi untuk mengulas nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran tersebut.

c. Manfaat Metode Bermain Peran

Anak memerlukan waktu yang cukup untuk dapat memenuhi kebutuhan bermainnya, karena dengan bermain berarti memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang dimilikinya. Mengingat bahwa bermain peran

memiliki berbagai manfaat bagi aspek perkembangan anak, Fledman berpendapat (dalam Halimah,2016:25) bahwa di dalam area drama, anak-anak memiliki kesempatan untuk bermain peran dalam situasi kehidupan yang sebenarnya, melepas emosi, mempraktekkan kemampuan berbahasa membangun keterampilan sosial dan mengekspresikan diri dengan kreatif.

Dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran memiliki manfaat bagi anak, yang mana anak berkesempatan untuk bermain peran dalam situasi kehidupan yang sebenarnya dan melalui bermain peran anak akan melepaskan emosi kemudian anak akan berekspresi sesuai dengan peran yang dipilihnya.

Menurut Madyawati (dalam Rumilasari dkk 2016:4) manfaat metode bermain peran *role playing* dalam perkembangan anak yaitu,

- 1) Membangun kepercayaan diri pada anak melalui berpura-pura menjadi peran yang anak inginkan, dapat membuat anak merasakan sensasi menjadi karakter-karakter yang diperankan sehingga kepercayaan diri anak meningkat.
- 2) Mengembangkan kemampuan berbahasa, dimana saat bermain peran anak akan berbicara seperti karakter atau orang yang diperankannya. Hal ini dapat memperluas kosa kata anak. Membantu anak mengulangi dialog yang pernah didengar dan membuat anak percaya diri dalam berkomunikasi dan mengekspresikan diri meningkatkan kreatifitas dan akal sehingga, anak memiliki akal yang banyak untuk mencoba membangun dunia impiannya. Misalnya, kardus-kardus dibuat menjadi istana, bayangan dari jari-jarinya bermain menjadi bentuk hewan dan sebagainya.
- 3) Membuka kesempatan untuk memecahkan masalah yaitu pikiran anak akan terlatih untuk menemukan solusi jika terdapat masalah yang terjadi.

- 4) Membangun kemampuan sosial dan empati dimana anak sedang menempatkan dirinya dalam pengalaman menjadi orang lain, sehingga akan membantu anak untuk menghargai perasaan orang lain dan membantu mengembangkan rasa empati. Bermain peran akan lebih menyenangkan, apabila dimainkan bersama teman-teman karena anak dapat belajar berkomunikasi, bergeliran, belajar berbagai peralatan atau mainan bersama teman.
- 5) Memberi anak pandangan positif yaitu anak memiliki imajinasi yang tidak terbatas, sehingga melalui bermain peran membantu anak berusaha mencapai mimpi dan cita-cita.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain peran memiliki berbagai manfaat dan peranan penting dalam menunjang aspek perkembangan anak. Melalui metode bermain peran anak memiliki kesempatan untuk bermain peran dalam situasi kehidupan yang sebenarnya, melepaskan emosi, membangun keterampilan sosial dan mengekspresikan diri dengan kreatif, anak akan belajar berkomunikasi, belajar memecahkan masalah sederhana dalam kelompoknya, serta mengembangkan imajinasi anak dan menggali kreatifitas anak.

d. Tujuan Metode Bermain Peran

Menurut Mulyasa (2014:173) tujuan bermain peran dalam pembelajaran adalah agar anak-anak mampu untuk :

- 1) Mengeksplorasi perasaan-perasaannya.
- 2) Memperoleh wawasan tentang sikap, nilai dan persepsinya.
- 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi
- 4) Mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.

Dari penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa tujuan bermain peran adalah agar anak dapat mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapinya melalui eksplorasi dan perasaan-perasaannya.

Sedangkan menurut Halimah(2016:26) tujuan metode bermain peran adalah sebagai berikut.

- 1) Anak dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan.
- 2) Memperoleh wawasan tentang sikap-sikap, nilai-nilai, dan persepsinya.
- 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi.
- 4) Mengembangkan kreativitas dengan membuat jalan cerita atas inisiatif anak.
- 5) Melatih daya tangkap.
- 6) Melatih daya konsentrasi.
- 7) Melatih membuat kesimpulan.
- 8) Membantu pengembangan kognitif.
- 9) Membantu pengembangan fantasi.
- 10) Menciptakan suasana yang menyenangkan.
- 11) Mencapai kemampuan berkomunikasi secara spontan atau berbicara lancar.
- 12) Membangun pemikiran yang analitis dan kritis.
- 13) Membangun sikap positif dalam diri anak.
- 14) Menumbuhkan aspek efektif melalui penghayatan isi cerita.
- 15) Untuk membawa situasi yang sebenarnya kedalam bentuk simulasi atau miniatur kehidupan.
- 16) Untuk membuat variasi yang menarik dalam kegiatan pengembangan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain peran adalah anak dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, wawasan tentang sikap dan nilai. Anak dapat mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah yang dihadapi, melatih daya konsentrasi, daya tangkap, mengembangkan kognitif, menciptakan suasana yang menyenangkan serta mengembangkan kreativitas dengan membuat jalan cerita atas inisiatif anak.

e. Kelebihan dan kelemahan Metode Bermain Peran

Menurut Sagala (2010:213-214), menyatakan bahwa kebaikan dan kelemahan bermain peran sebagai berikut:

- 1) Kelebihan metode bermain peran
 - a. Anak melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat badan yang akan didramakan.

- b. Anak akan latihan untuk berinisiatif dan berkreatif.
- c. Bakat yang terpendam pada anak dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau timbul bibit seni dari sekolah.
- d. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya.
- e. Anak memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f. Bahasa lisan anak dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

2) Kelemahan metode bermain peran

- a. Sebagian besar anak yang tidak bermain peran, mereka menjadi kurang aktif.
- b. Banyak memakan waktu.
- c. Memerlukan waktu yang cukup luas.
- d. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan.
- e. Apabila dramatis mengalami kegagalan tidak bisa diambil kesimpulan.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa metode bermain peran juga memiliki kebaikan dan kelemahan. Kebaikannya adalah melatih diri anak, berinisiatif, berkreatif, berbahasa lisan yang baik dan kerja sama untuk mencapai suatu keberhasilan dalam kegiatan bermain peran. Kelemahannya adalah bermain peran memakan waktu yang lama. Salah satu dari kebaikan metode bermain peran anak bisa menciptakan sesuatu yang baru dari inisiatif dan kreativitasnya dalam bermain peran serta menggunakan bahasa lisan yang baik.

3. Kaitan antara Metode Bermain Peran dengan Perilaku Agresif

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Oleh karena itu, diperlukan teori yang kuat untuk dijadikan sebagai landasan. Berikut ini adalah teori mengenai hubungan antara metode bermain peran dengan perilaku agresif:

- a. Bermain peran memungkinkan pada anak didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional

merupakan tujuan utama dari psikodrama (jenis bermain peran yang lebih menekankan pada penyembuhan).

- b. Bermain peran merupakan salah satu alternatif yang dapat dipilih. Hasil penelitian dan percobaan yang telah dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, bermain peran diarahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan anak didik. Misalnya saja kenapa ada sebagian dari anak didik sering bersikap agresif sehingga mengganggu temannya secara fisik, verbal, maupun mental. (Wijayati, 2015:47)

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa metode bermain peran juga memiliki keterkaitan antara metode bermain peran dengan perilaku agresif. yaitu bermain peran memungkinkan pada anak didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain dan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, bermain peran diarahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan anak didik.

B. Kajian Penelitian Relevan

Setelah peneliti membaca dan mengamati dari skripsi yang ada sekarang, dimana terdapat kemiripan dari skripsi penulis, seperti dibawah ini:

Pertama, Skripsi Qhori Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN batusangkar 2017 yang berjudul *Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran Di TK B Tunas Bangsa Bukittinggi*, dalam skripsi ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan penerapan metode bermain peran terhadap kreatifitas anak usia dini. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah kuantitatif. Yang membedakan penelitian Qhori dengan penelitian yang dilakukan yaitu pada variabel penelitiannya Qhori meneliti tentang kreatifitas, sedangkan pada penelitian ini variable penelitiannya adalah perilaku agresif pada anak.

Kedua, Skripsi Nisaul Hanifah, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN batusangkar 2018 yang berjudul “*Bentuk Perilaku Agresif Anak Setelah Menonton Televisi pada Kelompok B TK Islam Harapan Ibu 5 Kaum Batusangkar*”. Dalam skripsi ini bertujuan untuk mengetahui bentuk-bentuk perilaku agresif anak yang muncul setelah menonton televisi, untuk mengetahui peran dan tanggapan orang tua terhadap anak agresif ketika menonton televisi di rumah. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah kualitatif. Penulis dan Nisaul Hanifah sama-sama membahas tentang perilaku agresif, perbedaannya Nisaul Hanifah menggunakan metode kualitatif sedangkan penulis menggunakan metode kuantitatif.

Ketiga, skripsi Neneng Wijawati, (2015) yang berjudul “*Penggunaan Metode Bermain Peran dalam mengurangi Perilaku Agresifitas Anak TK Desa Sewulan*”. Dalam skripsi ini bertujuan untuk menerapkan metode bermain peran dalam mengurangi perilaku agresif anak dan memperbaiki proses pembelajarannya. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah PTK tindakan kelas. Penulis dan Neneng Wijawati sama-sama membahas tentang perilaku agresif, perbedaannya Neneng Wijawati menggunakan metode penelitian tindakan kelas sedangkan penulis menggunakan metode kuantitatif eksperimen.

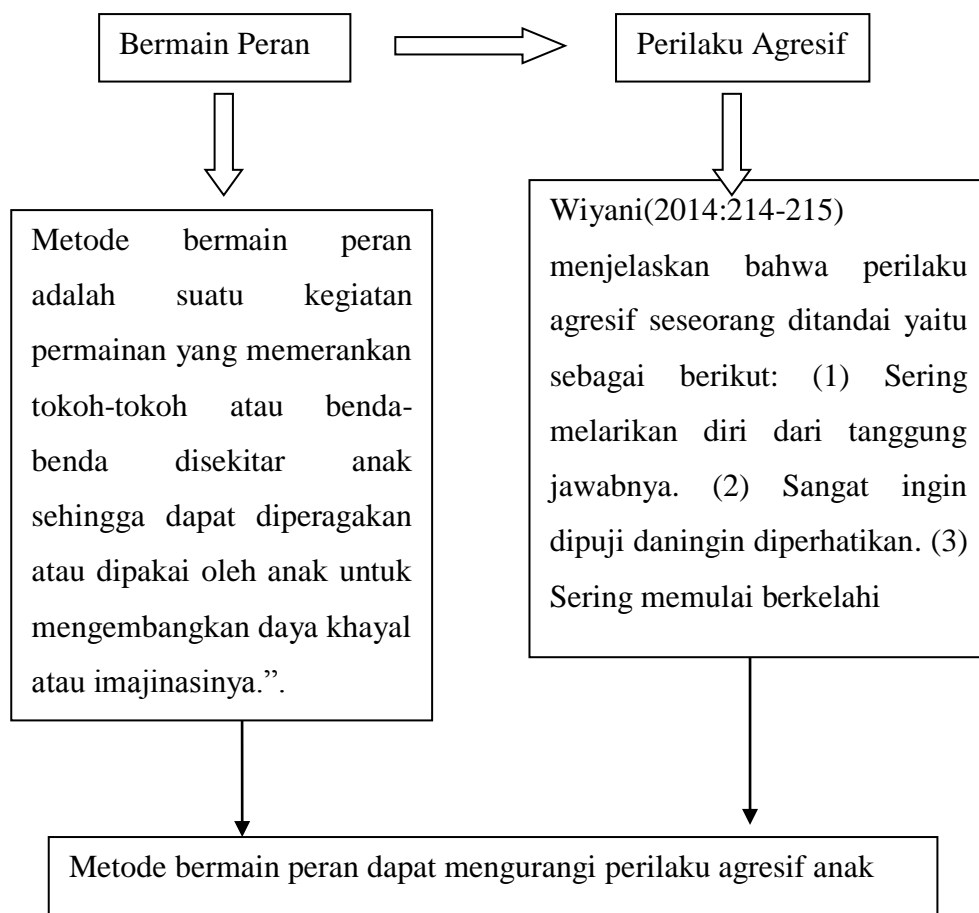
Penelitian tersebut memiliki ruang lingkup dan sasaran yang hampir sama dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu sama-sama membahas perilaku agresif anak usia dini. Namun penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian yang ada sebelumnya, karena peneliti ingin melihat mengurangi perilaku agresif anak melalui metode bermain peran, desain peneliti menggunakan *Single Subject Experimental Design* dengan tipe *AB Design*.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, dan observasi. Oleh

karena itu kerangka berfikir memuat teori atau konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Uraian dalam kerangka berfikir menjelaskan hubungan antar variabel (Riduwan,2005:5).

Adapun kerangka berfikir perlu dijelaskan:



Berdasarkan kerangka berfikir di atas, dapat dipahami bahwa metode bermain peran adalah suatu kegiatan permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar anak sehingga dapat diperagakan atau dipakai oleh anak untuk mengembangkan daya khayal atau imajinasinya.

Dari hasil observasi peneliti melihat di TK Harapan Bangsa Tanjung Barulak Batipuhbelum berjalan sesuai teori dengan kenyataan yang terjadi dilapangan. Oleh sebab itu peneliti memilih mengurangi perillaku agresif anak usia dini melalui metode bermain peran.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji lagi kebenarannya melalui penelitian ilmiah (Riduwan,2005). Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho:Metode bermain peran tidak dapat mengurangi perilaku agresif anak di TK Harapan Bangsa Tanjung Barulak Batipuh.

Ha:Metode bermain peran dapat mengurangi perilaku agresif anak di TKHarapan Bangsa Tanjung Barulak Batipuh.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen menurut Sugiyono (2007:107) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Sedangkan menurut Gay (dalam Emzir, 2010:64) menyatakan metode penelitian ekperimental merupakan satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal(sebab akibat).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan dan menguji hipotesis menyangkut hubungan sebab akibat dalam kondisi yang terkendalikan. Metode eksperimen yang di maksud adalah untuk mengurangi perilaku agresif di TK Harapan Bangsa Tanjung Barulak Batipuh.

Sunanto (2005:54) secara garis besar desain penelitian dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu (1) desain kelompok (*group design*) dan (2) desain subyek tunggal (*single subject design*). Desain kelompok memfokuskan pada data yang berasal dari kelompok individu, sedangkan desain subyek tunggal memfokuskan pada data individu sebagai sampel penelitian.

Jenis desain yang digunakan adalah *Single-Subject Experimental Design* dengan menggunakan tipe *AB design*. Menurut Paul Happer dkk (2008:207), "*single subject experimental designs also examin the relationship between two or more variables typically within one or a few subject*", Maksudnya yaitu desain eksperimen satu subject juga menguji hubungan antara dua atau lebih variabel dengan ciri-ciri menggunakan satu atau

beberapa subjek. Jadi Penulis akan menguji mengurangi perilaku agresif anak melalui metode bermain peran.

Single-subject experimental design yang digunakan tipe *AB design*. “*idesign is basically a two-phase experiment, the A phase is a baseline period, and the B phase is an intervention phase. Typically, multiple measurements or observations are taken during each phase*”. Maksudnya desain AB pada dasarnya adalah eksperimen dua tahap, tahap A adalah suatu periode dasar, dan tahap B tahap intervensi.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menurut Juang Sunanto, Koji Takeuchi, Hideo Nakata (2015:56) secara garis besar dapat dibedakan menjadi 2 kelompok yaitu:

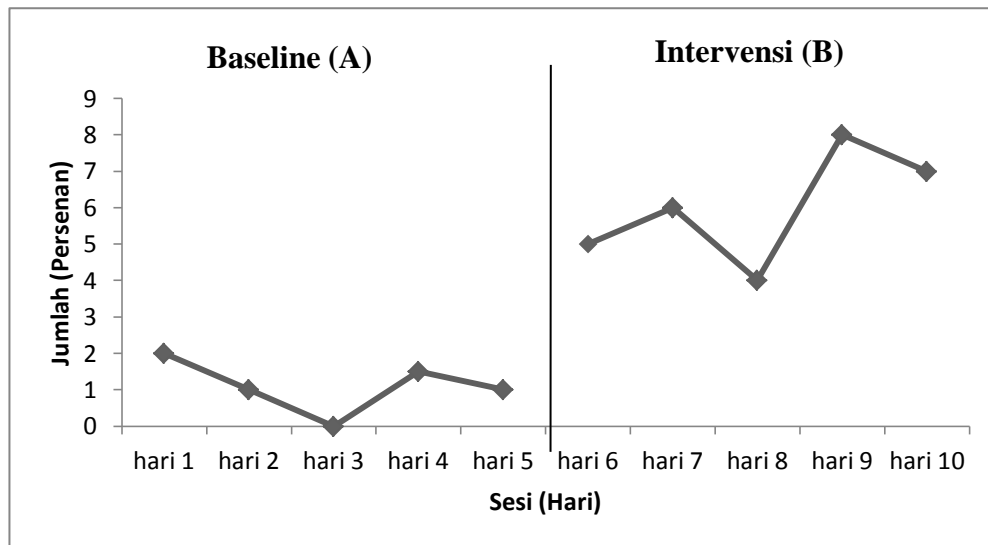
- (1) desain kelompok (*group design*) dan (2) desain subyek tunggal (*single subject design*). Desain kelompok memfokuskan pada data yang berasal dari kelompok individu, sedangkan desain subjek tunggal memfokuskan pada data individu sebagai sampel penelitian.

Desain penelitian adalah kerangka konseptual pelaksanaan eksperimen. Kriteria paling penting adalah bahwa desain itu merupakan desain yang tepat untuk menguji hipotesis penelitian yang bersangkutan. Adapun jenis desain yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah *single subjek experimental Design* dengan menggunakan tipe AB. *Single subject experimental design*, yaitu desain eksperimen subjek tunggal yang berarti bahwa peneliti untuk sejumlah individu dengan analisis secara individual.

Desain AB merupakan desain dasar dari penelitian eksperimen subyek tunggal. Prosedur desain ini disusun atas dasar logika baseline (*baseline logic*). Logika baseline menunjukkan suatu pengulangan pengukuran perilaku atau target *behavior* pada sekurang-kurangnya dua kondisi yaitu kondisi baseline (A) dan kondisi intervensi (B). Prosedur utama dalam desain AB meliputi pengukuran target behavior pada fase baseline dan setelah trend dan level datanya stabil dan kemudian intervensi mulai diberikan. Terjadi perubahan target behavior pada fase intervensi setelah dibandingkan dengan baseline, diasumsikan bahwa perubahan tersebut karena adanya pengaruh dari variabel independen atau intervensi. (Juang Sunanto, 2005:57)

Secara umum desain AB mempunyai prosedur dasar seperti digambarkan pada grafik di bawah ini:

Grafik III.1
Single Subject Experimental Design Tipe AB Design



Pada desain tipe AB tidak ada replikasi (pengulangan) pengukuran di mana fase baseline dan intervensi masing-masing dilakukan hanya sekali untuk subjek yang sama. Untuk meningkatkan validitas penelitian menggunakan desain AB, beberapa hal yang dilakukan adalah :

1. Mendefinisikan target behavior sebagai perilaku yang dapat diukur secara akurat
2. Melaksanakan pengukuran dan pencatatan data pada kondisi baseline (A) secara kontinyu sekurang-kurangnya 3 atau 5 kali (atau sampai trend dan level data diketahui secara jelas)
3. Memberikan intervensi (B) setelah kondisi baseline stabil
4. Melakukan pengukuran target behavior pada kondisi intervensi (B) secara kontinyu selama periode waktu tertentu sampai trend dan level data menjadi stabil. (Juang Sunanto, 2005:58)

Tahap pengukuran yang diberikan pada semua responden untuk mengetahui kestabilan data yang diperoleh tiga atau empat kali pengukuran dalam waktu yang berbeda. Artinya jika dari tiga atau empat kali pengukuran itu menggambarkan bahwa mengurangi perilaku agresif responden tetap tinggi, maka responden tersebut selanjutnya akan ditetapkan sebagai sampel penelitian untuk diberikan *treatment*. Jumlah sesi minimal 5 sesi sesuai dengan jumlah sub variabel mengurangi perilaku agresif yang dituangkan dalam skala perilaku agresif yang dirancang. Artinya setiap sesi

bertujuan untuk menuntaskan satu masalah yang berkaitan dengan sub variabel.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan penulis lakukan di TK Harapan Bangsa Tanjung Barulak Batipuh, yang dilaksanakan pada bulan Januari - Juli 2018.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Dalam suatu penelitian tentu diperlukan adanya suatu objek yang akan dijadikan sebagai sasaran penelitian. Oleh karena itu, sebelum penelitian dilaksanakan maka penulis perlu untuk menetapkan terlebih dahulu objek penelitian yang disebut dengan populasi.

Menurut Sugiono (2007:107), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek / subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Adapun objek yang akan menjadi populasi adalah seluruh anak di TK Harapan Bangsa Tanjung Barulak Batipuh. Jumlah seluruh anak yang ada pada TK Harapan Bangsa Tanjung Barulak Batipuh ini adalah 24 orang anak, yang terdiri dari kelas B1 dengan jumlah 12 orang anak dan kelas B2 dengan jumlah 12 anak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel III. 1
Jumlah Siswa TK Harapan Bangsa Tanjung Barulak Batipuh

No	Kelas	Jumlah siswa
1	B1	12
2	B2	12
Jumlah		24 orang

Sumber: Kepala Sekolah TK Harapan Bangsa Tanjung Barulak Batipuh

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang terjangkau yang memiliki sifat yang sama dengan populasi. Cara penarikan sampel dari populasi sering disebut rancangan sampel yang dapat dibedakan dalam dua

cara, yakni cara peluang *atau probability sampling* (dalam populasi mempunyai peluang yang sama untuk menjadi sampel), sedangkan dalam *non-probability sampling* (penarikan sampel dari populasi tidak menggunakan dasar peluang tapi ditentukan oleh peneliti berdasarkan kebutuhannya. Adapun teknik Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Teknik ini digunakan apabila peneliti punya pertimbangan tertentu dalam menetapkan sampel sesuai dengan tujuan penelitiannya. (Ibrahim dan Sudjana, 2001:83-96).

Menurut Desmita (2006:82) menyatakan sampel adalah teknik sampling di mana setiap unik dan elemen populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk diambil menjadi anggota sampel, item yang terpilih dalam sampel hanya faktor kesempatan saja. Karena populasi penelitian jumlahnya terlalu besar dan tidak memungkinkan bagi calon peneliti untuk menelitinya secara bersamaan. Untuk itu perlu diambil perwakilan dari populasi yang akan dijadikan objek penelitian, atau yang disebut dengan sampel yang dapat dilakukan dengan cara memilih sampel berdasarkan *purposive sampling* tergantung kriteria apa yang digunakan. Jadi ditentukan dulu kriteria-kriteria sampel yang diambil.

Maka dalam hal ini terdapat 3 orang anak menjadi sampel penelitian karena memenuhi indikator ciri-ciri perilaku agresif.

Tabel III.2
Jumlah Anak didik TK Harapan Bangsa Tanjung Barulak yang
Dijadikan Sampel Dalam Penelitian

No	Inisial Subjek	jenis Kelamin
1	ZA	Laki-laki
2	DA	Laki-laki
3	MK	Laki-laki

D. Defenisi Operasional

Untuk lebih terarahnya penelitian ini, maka perlu untuk menjelaskan istilah-istilah yang berkenaan dengan penelitian yang dilaksanakan sebagai berikut:

1. Perilaku Agresif

Menurut Nurcahyani (2015:17) Perilaku agresif merupakan perbuatan yang cenderung menyerang orang lain, baik secara fisik, maupun psikis. Agresif adalah segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti atau melukai makhluk hidup lain.

Di mana indikator dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori Wiyani (2014:211) mengklasifikasi indikator perilaku agresif yaitu sebagai berikut: “(1) cenderung melarikan diri dari tanggung jawabnya, baik tanggung jawab diri sendiri, peserta didik, maupun sebagai teman, (2) enggan bergaul, (3) menanggapi dengan tidak menyenangkan saat bergaul dengan anak lainnya, (4) suka berbohong, (5) saat ingin dipuji dan ingin diperhatikan, (6) tidak memiliki inisiatif untuk bekerja sama dengan teman-temannya, (7) memasuki rumah tanpa izin, 8) suka menyiksa binatang dan tumbuhan, (9) sering memulai berkelahi”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan perilaku agresif adalah perbuatan yang dilakukan tidak sengaja baik secara fisik, psikis, dan verbal serta menyakiti. Di sini peneliti hanya menggunakan tiga dari ciri-ciri perilaku agresif. Adapun enam dari ciri-ciri perilaku agresif di atas yang tidak digunakan oleh peneliti karena kurang relevan untuk diamati selama perlakuan di dalam kelas.

2. Metode Bermain Peran

Menurut Rumilasari (2016:2) mengatakan: “metode bermain peran *Role Playing* adalah suatu metode pembelajaran dengan melakonkan atau memerankan tokoh dalam suatu cerita. Supriyati mengatakan, metode bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan”.

Menurut Hidayah (Rahmalina, 2017:38) menyatakan: “metode bermain peran adalah suatu kegiatan permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar anak sehingga dapat diperagakan atau dipakai oleh anak untuk mengembangkan daya khayal atau imajinasinya.

Dengan mengikuti kegiatan tersebut pada akhirnya anak diharapkan dapat menghayati tujuan dari kegiatan tersebut”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan metode bermain peran dalam penelitian ini adalah suatu metode pembelajaran yang diisi dengan kegiatan memerankan tokoh atau memperagakan benda-benda dalam kegiatan yang dilakukan oleh anak sehingga anak dapat mengembangkan daya khayal dan imajinasinya.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiono (2013:103-104) instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik fenomena ini disebut dengan variabel penelitian. Dengan melakukan pengukuran akan diperoleh data yang objektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan penelitian yang objektif pula.

Instrument penelitian ini adalah melalui lembaran observasi untuk memudahkan penyusun instrument penelitian maka perlu kisi-kisi lembaran observasi untuk bisa menetapkan indikator-indikator dari setiap variabel yang diteliti maka diperlukan wawasan yang luas dan mendalam tentang variabel yang diteliti.

Tabel III.3
Kisi-kisi *Instrument* penelitian perilaku agresif

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Teknik pengumpulan data	Sumber data
Perilaku Agresif	Sering melarikan diri dari tanggung jawabnya	Anak tidak mampu membereskan alat-alat mainan ketika bermain di dalam kelas	Observasi	Anak
	Sangat ingin dipuji dan ingin diperhatikan	Anak sangat ingin dipuji saat tugasnya selesai dikerjakan	Observasi	Anak
		Anak sangat ingin diperhatikan ketika saat bekerja dengan tugasnya	Observasi	Anak

	Sering memulai berkelahi	Anak berkelahi ketika kegiatan pembelajaran dimulai	Observasi	Anak
		Anak memulai berkelahi sama teman ketika merebut mainan di dalam kelas	Observasi	Anak

Sumber: Wiyani (2014:214-215)

Pada penelitian ini penulis akan menggunakan teknik pengumpulan data observasi yang akan menggunakan bentuk instrumen *checklist* dengan kategori mengurangi perilaku agresif anak dalam penelitian ini memberikan rentang skor 4-1 dengan kategori penilaian sering, kadang-kadang, pernah, tidak pernah dengan keterangan sebagai berikut:

S = Sering (4)

K = Kadang-kadang (3)

P = Pernah (2)

TP = Tidak Pernah (1)

F. Teknik Pengumpulan Data

Ada banyak cara yang bisa digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik yaitu:

1. Observasi/pengamatan

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan manusia dengan menggunakan panca indra sebagai alat bantu utamanya. Menurut Bungin (2011:143) metode observasi adalah pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian, data-data penelitian, data-data penelitian tersebut diamati oleh peneliti. Suatu kegiatan pengamatan baru dikategorikan sebagai kegiatan pengumpulan data apabila memiliki kriteria sebagai berikut:

- a. Pengamatan digunakan dalam penelitian dan telah direncanakan secara sistematis,
- b. pengamatan harus berkaitan dengan tujuan penelitian yang telah diterapkan,
- c. pengamatan tersebut dicatat secara sistematis dan dihubungkan dengan proposi umum bukan dipaparkan sebagai suatu yang hanya menarik perhatian.
- d. Pengamatan dapat dicek dan di kontrol mengenai validitas dan reliabilitasnya. (Bungin, 2011:143-144)

Adapun observasi atau pengamatan untuk memperoleh data berkaitan dengan perilaku agresif anak usia dini di TK Harapan Bangsa Tanjung Barulak Batipuh pelaksanaan observasi dalam penelitian ini dilakukan melalui pengamatan yang dilakukan tanpa perantara terhadap objek yang diteliti dengan menggunakan alat pengumpulan data berupa lembaran pedoman observasi. Disini peneliti bekerja sama dengan guru kelas untuk melihat kegiatan tersebut dan peneliti menjadi pengamat langsung dari kegiatan yang dilakukan.

Menurut Abdul Hanafi (2011:132) observasi merupakan suatu studi kesengajaan dan dilakukan secara sistematis berencana, melalui proses pengamatan atas gejala-gejala yang terjadi pada saat itu. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa observasi merupakan metode pengumpulan data penelitian dengan melalui pengamatan terhadap objek yang diteliti. Metode observasi akan lebih baik digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian yang berupa perilaku agresif, kegiatan atau perbuatan yang sedang dilakukan oleh subjek penelitian.

Tabel III.4
Daftar Checklis Mengurangi Perilaku Agresif

Nama Anak :
Umur :
Jenis Kelamin :
Tanggal :

NO	SUB INDIKATOR	Penilaian Perilaku Agresif Anak Usia Dini			
		S	K	P	TP
		4	3	2	1
1	Anak tidak mampu membereskan alat-alat mainan ketika bermain di dalam kelas				
2	Anaksangat ingin dipuji saat tugasnya selesai dikerjakan				
3	Anak sangat ingin diperhatikan ketikasaat bekerja dengantugasnya				
4	Anak berkelahi ketika kegiatan pembelajaran dimulai				
5	Anak memulai berkelahi sama teman ketika merebut mainan di dalam kelas				

Di sini peneliti menggunakan skala Likert untuk penilaiannya. Menurut Sugiono (2010:134) dengan skala Likert variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian, indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

2. Dokumentasi

Cara lain untuk memperoleh data responden adalah menggunakan teknik dokumentasi. Pada teknik ini, peneliti dimungkinkan memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden bertempat tinggal atau melakukan kegiatan sehari-hari.

(Sukardi, 2003:81). Metode dokumentasi adalah salah satu metode mengumpulkan data yang digunakan dalam metodologi penelitian. Pada intinya metode dokumentasi metode yang digunakan untuk menelusuri data historis (Bungin, 2005:154). Sedangkan menurut Arikunto (dalam Dimiyati, 2013:100) dokumentasi merupakan metode penelitian dengan mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, buku dan foto.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperkuat pedoman observasi yaitu dengan menggunakan dokumentasi berupa foto saat melakukan kegiatan bermain peran.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari responden sumber data terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan jenis responden, metabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data dari variabel yang diteliti, serta melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah.

Menurut Wampold and Freund dalam P. Paul Happner, dkk.

The use of statistical methods to analyze the data generated by single subject design is controversial. Rather than employing statistical techniques, researchers plot the raw data on a graph and make inferences from the graph. As you might imagine, such a visual analysis is imprecise and can be unreliable and systematically biased. Consequently a variety of statistical tests have been proposed for single subject design. Paul:207

Maksudnya adalah penggunaan metode statistik untuk menganalisis data yang dihasilkan oleh desain satu subjek mengalami kontroversial. Dari pada menggunakan teknik statistik, peneliti lebih menceritakan alur pada grafik dan membuat kesimpulan dari grafik. Seperti analisis yang dapat dilihat tidak tepat, tidak dapat diandalkan dan dengan kesimpulan cenderung berat sebelah. Oleh karena itu berbagai uji statistik telah diusulkan untuk satu subjek.

Menurut Kasiram (2010:272) analisis data adalah kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data kuantitatif digunakan apabila data yang dikumpulkan berupa angka dan biasanya menggunakan analisis statistik.

Pada penelitian eksperimen ini peneliti memanipulasi suatu variabel dan mengontrol variabel lain yang relevan dan mengobservasi efek atau pengaruhnya terhadap variabel terikat. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil perlakuan yang telah diberikan. Sedangkan variabel bebasnya adalah *treatment* atau perlakuan yang diberikan kepada subjek eksperimen (anak) yaitu pemberian metode bermain peran dalam mengurangi perilaku agresif.

Dapat dipahami bahwa analisis data merupakan kegiatan mengolah hasil penelitian yang dilakukan penelitian yang dilakukan peneliti untuk mengelompokkan data, mentabulasikan data tersebut untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Sebelum data diolah, maka masing-masing item instrumen diberi bobot dengan menggunakan rating skor terlebih dahulu. Seperti yang terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel III.5
Rating skor dengan alternatif jawaban

Alternatif Jawaban	Skor
Sering	4
Kadang-kadang	3
Pernah	2
Tidak pernah	1

Dan setelah item diberi bobot dengan menggunakan rating skor, maka untuk mengukur hasil pengamatan pada tiap-tiap tahap dilakukan hitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah item}}$$

Keterangan:

P = Kategori

Adapun klasifikasi kategori skor pada perilaku agresif anak ialah sebagai berikut:

Tabel III.6
Klasifikasi Kategori Skor

Klasifikasi	kategori
5-8	Rendah
9-12	Sedang
13-16	Tinggi
17-20	Sangat Tinggi

AB desain dengan menggunakan klasifikasi kategori skor yaitu sebagai berikut:

R= Rendah

S =Sedang

T = Tinggi

ST = Sangat Tinggi

Adapun teknik analisis data dilakukan dengan cara melihat apakah berkurang perilaku agresif anak (Y) setelah diberikan metode bermain peran (X).

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Penelitian

1. Deskripsi subjek Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang bertujuan untuk melihat pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain. Penelitian yang peneliti lakukan adalah untuk melihat signifikan atau tidak signifikan berkurangnya perilaku agresif anak melalui metode bermain peran dengan menggunakan jenis penelitian *Single Subject Experimental Design* tipe *AB Design*.

Dalam penelitian ini dilakukan pengamatan dan pengukuran pada kondisi baseline (A) kemudian dilakukan pemberian intervensi atau perlakuan (B) untuk mengurangi perilaku agresif.

Sampel penelitian ini adalah tiga orang peserta didik yang perilaku agresifnya berada pada kategori “Sangat tinggi” dan memiliki ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang dipandang mempunyai hubungan yang erat dengan ciri-ciri atau sifat-sifat yang sudah diketahui sebelumnya. Diantaranya sampel memiliki tingkat perilaku agresifnya yang sering melarikan diri dari tanggung jawabnya, sangat ingin dipuji dan ingin diperhatikan, dan sering memulai berkelahi. Di antaranya ketiga subjek tersebut adalah:

Tabel 4.1
Subjek Penelitian

No	Inisial Subjek	Jenis Kelamin
1.	ZA	Laki-laki
2.	DA	Laki-laki
3.	MK	Laki-laki
	Jumlah	3 orang

Penelitian yang peneliti lakukan adalah untuk melihat apakah berkurang perilaku agresif anak melalui metode bermain peran. Pada bab ini peneliti akan menyajikan hasil penelitian yang mengungkap tentang perilaku agresif dan bagaimana pengaruh metode bermain peran terhadap

perilaku agresif anak. Terkait dengan penelitian ini sikap agresif yang akan dilihat pada subjek ialah perilaku agresif yang mana proses pengamatan dilakukan pada fokus subjek yang bermasalah atau berada pada kategori sangat tinggi.

2. Deskripsi data

Dari langkah-langkah penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya pada bab III, maka setelah peneliti melakukan penelitian langsung di lapangan yaitu tempatnya yaitu TK Harapan Bangsa Tanjung Barulak, didapatkan hasil pengukuran pada setiap *fase baseline* dan *intervensi* pada subjek ZA dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

a. Subjek 1 (ZA)

Temuan berkenaan dengan hasil pengukuran *baseline* dan *intervensi* pada subjek ZA dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel IV. 2
Hasil Pengukuran *Baseline* dan *Intervensi* Subjek ZA

<i>Baseline</i>							Rata-rata
Sesi	Item					Jumlah	
	1	2	3	4	5		
1	4	4	3	3	3	17	3,4
2	3	4	4	3	4	18	3,6
3	4	4	3	3	4	18	3,6
4	3	3	3	3	4	16	3,2
5	3	3	4	4	4	17	3,4
<i>Intervensi</i>							Rata-rata
Sesi	Item					Jumlah	
	1	2	3	4	5		
1	3	3	3	3	3	15	3
2	2	2	3	3	3	13	2,6
3	2	2	2	2	2	10	2
4	1	2	2	2	2	9	1,8
5	2	2	1	2	2	9	1,8

Keterangan:

Fase Baseline (A): pada fase ini, peneliti melakukan pengukuran sebanyak 5 kali observasi secara berturut-turut selama 5 kali pada subjek ZA. Peneliti melakukan pengukuran hingga level data menjadi jelas

dengan cara diamati. Pada hari pertama (senin) tanggal 16 juli 2018 ZA terlihat kadang-kadang mampu membereskan alat-alat mainan ketika bermain di dalam kelas dengan perolehan skor 16 dari 5 item dengan rata-rata 3,2, kemudian pada hari kedua (selasa) tanggal 17 juli 2018 berkurang menjadi 15 dari 5 item dengan rata-rata 3. Dan pada hari ketiga (rabu) tanggal 18 juli 2018 meningkat lagi perilaku agresifnya menjadi 16 dengan rata-rata 3,2. Hari keempat (kamis) tanggal 19 juli 2018 berkurang menjadi 10 dari 5 item dengan rata-rata 2. Hari kelima (jumat) tanggal 20 juli 2018 dengan kategori tinggi menjadi 15 dari 5 item dengan rata-rata 3.

Fase Intervensi (B): dari hasil pengukuran pada fase baseline yang terlihat ZA masih berada pada katategori tinggi. Maka dilakukanlah perlakuan atau intervensi kepada ZA. Saat ZA masih sering melarikan diri dari tanggung jawabnya, masih sangat ingin dipuji dan ingin diperhatikan, dan masih sering memulai berkelahi.

Pada **fase intervensi 1:** Pada hari senin tanggal 23 juli 2018, peneliti memberikan metode bermain peran berupa bermain peran polisi di sini peneliti melibatkan semua orang anak, karena bermain peran tidak bisa dilibatkan hanya satu orang anak saja. Sebelum memulai kegiatan guru terlebih dahulu bercakap-cakap tentang polisi, apa tugas dari polisi, di mana tempat polisi bertugas, dan memperlihatkan gambar polisi, dan peralatan-peralatan yang digunakan polisi saat bertugas. Dan langkah berikutnya guru menyediakan media yang akan digunakan yaitu gambar polisi. Langkah berikutnya guru menceritakan skenario bermain peran yang akan dilaksanakan. Sebelum memulai kegiatan, selanjutnya guru terlebih dahulu menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana dengan tema polisi agar mencapai hasil yang baik nantinya.

Langkah selanjutnya yang guru lakukan yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih peran polisi yang akan dimainkan oleh anak, seperti DA dan ZA sebagai polisi selanjutnya MK sebagai penjahat dan teman-teman yang lain sebagai warga, MK ini mengambil dompetnya warga dan keliatan oleh seorang warga lalu di tangkap dan

warga melaporkan ke polisi yaitu (DA dan ZA) dan MK diproses oleh polisi dan dicoba secara bergantian. Setelah selesai membagi peran yang akan diperankan oleh anak maka langkah selanjutnya yaitu mempersilahkan anak untuk bermain peran sebagai polisi dan sebagian anak menjadi warga dan penjahat sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Setelah selesai melakukan kegiatan bermain peran selanjutnya guru meminta anak menceritakan pengalaman yang didapat saat bermain peran dan menanyakan kepada anak tentang apa tugas polisi, di mana tempat polisi bertugas dan apa peralatan yang digunakan oleh polisi saat bertugas.

Setelah anak paham dan siap untuk melakukan kegiatan, selanjutnya yang guru lakukan yaitu membagi peran yang akan dimainkan oleh anak sesuai dengan peran yang diminati oleh anak. Setelah selesai membagi peran yang akan diperankan oleh anak maka selanjutnya yaitu mempersilahkan anak untuk bermain peran sebagai polisi dan sebagian anak ada yang menjadi warga dan penjahat dengan skenario yang telah dibuat. Setelah akhir kegiatan guru berdiskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran polisi tersebut yaitu kita tidak boleh mencuri kalau bukan barang kita dan apa dampak dari kita mencuri kita dihukum dan diproses oleh polisi, untuk diteladani oleh anak. Di sini peneliti melihat saat ZA bermain peran polisi ZA kadang-kadang sangat ingin dipuji oleh guru dan sangat ingin diperhatikan juga oleh guru.

Pada **fase intervensi 2:** Pada hari selasa tanggal 24 juli 2018, peneliti memberikan metode bermain peran berupa bermain peran guru di sini peneliti melibatkan semua orang anak, karena bermain peran tidak bisa dilibatkan hanya satu orang anak saja. Sebelum memulai kegiatan peneliti terlebih dahulu bercakap-cakap dan memperkenalkan tema yang akan dipelajari anak yaitu dengan tema profesi dan sub tema guru pada hari tersebut. Selanjutnya peneliti bercerita tentang guru, apa tugas dari guru, di mana tempat guru bekerja, dan memperlihatkan gambar guru mengajar di depan kelas, dan peralatan-peralatan yang digunakan guru saat

mengajar. Langkah berikutnya peneliti menceritakan skenario bermain peran yang akan dilaksanakan. Sebelum memulai kegiatan, peneliti terlebih dahulu menerangkan teknik bermain peran dengan tema guru agar mencapai hasil yang baik nantinya.

Langkah selanjutnya yang guru lakukan yaitu membagi peran yang akan dimainkan oleh anak, seperti MK sebagai guru dan teman-teman yang lain sebagai murid dan dicoba secara bergantian. Setelah selesai membagi peran yang akan diperankan oleh anak maka langkah selanjutnya yaitu mempersilahkan anak untuk bermain peran sebagai guru dan sebagian anak menjadi muridnya sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Setelah selesai melakukan kegiatan bermain peran selanjutnya guru meminta anak menceritakan pengalaman yang didapat saat bermain peran dan menanyakan kepada anak tentang apa tugas guru, di mana tempat guru bekerja dan apa peralatan yang digunakan oleh guru dalam mengajar.

Setelah anak paham dan siap untuk melakukan kegiatan, selanjutnya yang guru lakukan yaitu membagi peran yang akan dimainkan oleh anak sesuai dengan peran yang diminati oleh anak, yaitu MK ini kemauan dia sendiri menjadi guru, dan MK inilah sebagai guru. Setelah selesai membagi peran yang akan diperankan oleh anak maka selanjutnya yaitu mempersilahkan anak untuk bermain peran sebagai guru, dan sebagian anak ada yang menjadi murid dengan skenario yang telah dibuat. Setelah akhir kegiatan peneliti berdiskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran guru yaitu kita sebagai guru harus berkata lemah lembut terhadap muridnya dan harus bertanggung jawab terhadap tugasnya, untuk diteladani oleh anak. Pada hari kedua peneliti melihat ZAkadang-kadang sangat ingin dipuji dan ingin diperhatikan oleh gurunya.

Pada **fase intervensi 3**: Pada hari rabu tanggal 25 juli 2018, peneliti memberikan metode bermain peran berupa bermain peran tentara di sini peneliti melibatkan semua orang anak, karena bermain peran tidak bisa dilibatkan hanya satu orang anak saja. Sebelum memulai kegiatan guru

terlebih dahulu bercakap-cakap dan memperkenalkan tema yang akan dipelajari anak yaitu dengan tema profesidan sub tema tentara pada hari tersebut. Selanjutnya guru bercerita tentang tentara, apa tugas dari tentara, di mana tempat tentara bertugas, dan memperlihatkan gambar tentara, dan peralatan-peralatan yang digunakan tentara saat bertugas. Langkah berikutnya guru menceritakan skenario bermain peran yang akan dilaksanakan. Sebelum memulai kegiatan, guru terlebih dahulu menerangkan teknik bermain peran yaitu melatih cara berbaris yang rapi, dengan sub tema tentara agar mencapai hasil yang baik nantinya.

Langkah selanjutnya yang guru lakukan yaitu membagi peran yang akan dimainkan oleh anak, seperti ZA sebagai komandan dan teman-teman yang lain sebagai prajurit yang sedang berbaris dan dicoba secara bergantian. Setelah selesai membagi peran yang akan diperankan oleh anak maka langkah selanjutnya yaitu mempersilahkan anak untuk bermain peran sebagai tentara dan sebagian anak menjadi komandan sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Setelah selesai melakukan kegiatan bermain peran selanjutnya guru meminta anak menceritakan pengalaman yang didapat saat bermain peran sebagai tentara, dan apa peralatan yang digunakan oleh tentara saat bertugas seperti (senjata).

Setelah anak paham dan siap untuk melakukan kegiatan, maka selanjutnya yaitu mempersilahkan anak untuk bermain peran sebagai tentara, ZA sebagai komandan dan sebagian anak ada yang menjadi prajurit dengan skenario yang telah dibuat. Setelah akhir kegiatan guru berdiskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran tentara yaitu kita sebagai tentara harus menunjukkan perilaku yang baik terhadap prajuritnya dan berbaris dengan tegap dan rapi, untuk diteladani oleh anak. Pada hari ketiga peneliti melihat bahwa ZA masih pernah ingin di perhatikan oleh gurunya saat bermain peran.

Pada **fase intervensi 4**: Pada hari Kamis tanggal 26 Juli 2018, peneliti memberikan metode bermain peran berupa bermain peran dokter di sini peneliti melibatkan semua orang anak, karena bermain peran tidak

bisa dilibatkan hanya satu orang anak saja. Sebelum memulai kegiatan peneliti terlebih dahulu becakap-cakap dengan anak tentang tenaga kesehatan (dokter), apa tugas dari seorang dokter, dimana tempat bekerjanya, apa saja ruangan yang ada di rumah sakit, memperlihatkan gambar dokter dan memperkenalkan kepada anak alat medis yang digunakan dokter untuk memeriksa pasien beserta obat-obatan.

Setelah anak paham dengan teknik bermain peran dokter-dokteran maka langkah berikutnya yang peneliti lakukan yaitu membuat rancangan scenario untuk menentukan jalan cerita atau ending cerita yang dilakukan saat bermain peran dokter-dokteran yaitu DA sebagai dokter dan ZA sebagai pasien, teman-temannya yang lain sebagai pasien juga yang dilakukan secara bergantian. Langkah berikutnya yaitu peneliti menyediakan media yang diguna saat bermain peran yaitu perlengkapan dan peralatan dokter.

Langkah berikutnya peneliti menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana dengan scenario yang telah dibuat, selanjutnya peneliti memberikan kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang akan diminati oleh anak, yaitu DA berminat sebagai dokter dan teman-temannya yang lain sebagai pasien selanjutnya anak bermain peran sesuai scenario yang telah dibuat. Setelah selesai membagi peran yang akan diperankan oleh anak maka langkah selanjutnya yaitu peneliti mempersilahkan anak untuk bermain peran dokter-dokteran sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Setelah akhir kegiatan peneliti mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai yang terkandung dalam bermain peran dokter-dokteran yaitu kita sebagai dokter harus melayani pasien dengan ramah dan bertanggung jawab terhadap tugasnya sebagai dokter, untuk diteladani oleh anak. Pada hari keempat ZA masih pernah melarikan diri dari tanggung jawabnya.

Pada **fase intervensi 5**: Pada hari jumat tanggal 27 juli 2018, peneliti memberikan metode bermain peran berupa bermain peran pedagang di sini peneliti melibatkan semua orang anak, karena bermain

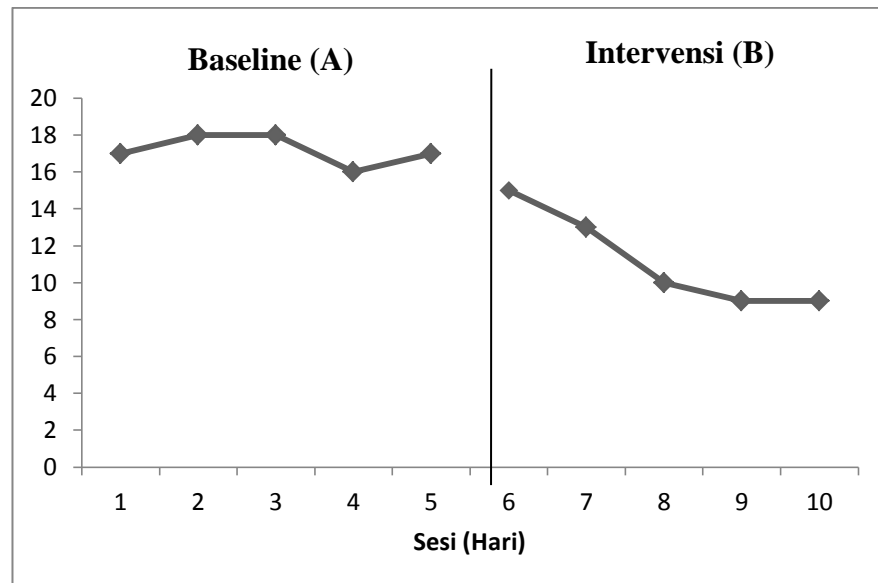
peran tidak bisa dilibatkan hanya satu orang anak saja. Sebelum memulai kegiatan peneliti terlebih dahulu becakap-cakap dengan anak tentang penjual dan pembeli, dimana pedagang bekerjanya, memperlihatkan gambar pedagang.

Setelah anak paham dengan teknik bermain peran penjual dan pedagang maka langkah berikutnya yang peneliti lakukan yaitu membuat rancangan scenario untuk menentukan jalan cerita atau ending cerita yang dilakukan saat bermain peran penjual dan pedagang yaitu ZA sebagai pedagang dan DA sebagai Pembeli dan teman-temannya yang lain sebagai pembeli juga. Langkah berikutnya yaitu peneliti menyediakan media yang diguna saat bermain peran yaitu perlengkapan dan peralatan pedagang.

Langkah berikutnya peneliti menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana dengan scenario yang telah dibuat, selanjutnya peneliti memberikan kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang akan diminati oleh anak, yaitu DA berminat sebagai penjual dan teman-temannya yang lain sebagai pembeli selanjutnya anak bermain peran sesuai skenario yang telah dibuat. Setelah selesai membagi peran yang akan diperankan oleh anak maka langkah selanjutnya yaitu peneliti mempersilahkan anak untuk bermain peran penjual dan pembeli sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Setelah akhir kegiatan peneliti mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai yang terkandung dalam bermain peran penjual dan pembeli yaitu kita sebagai penjual ataupun pembeli harus jujur terhadap sesama, untuk diteladani oleh anak. Dan pada hari kelima peneliti melihat bahwa ZA masih pernah berkelahi sama temannya.

Untuk lebih jelasnya hasil pengukuran yang didapat dari kondisi baseline dan intervensi yang diberikan pada ZA dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

Grafik IV.1
Gambaran Hasil *Baseline* dan *Intervensi* Subjek ZA



Dari grafik di atas, terlihat bahwa berkurangnya perilaku agresif pada ZA. Pada kondisi *baseline* terlihat perilaku agresif masih berada di kategori sangat tinggi, ini dikarenakan belum diberikan *intervensi* pada ZA. Selanjutnya pada *intervensi* hari pertama pengukuran pertama berkurang dengan rata-rata 3 pada hari kedua berkurang lagi dengan rata-rata 2,6 dan ketiga berkurang lagi dengan rata-rata 2, pada hari keempat dan kelima berkurang lagi dengan rata-rata 1,8, yang berarti perilaku agresif ZA setelah diberikan *intervensi* berupa bermain peran berada pada kategori “Sedang”.

Jadi, didapatkan hasil pada pengukuran yang telah dihitung bahwa berkurang perilaku agresif ZA melalui pemberian metode bermain peran.

b. Subjek 2 (DA)

Temuan berkenaan dengan hasil pengukuran *baseline* dan *intervensi* pada subjek DA dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel IV. 2
Hasil Pengukuran *Baseline* dan *Intervensi* Subjek DA

<i>Baseline</i>							Rata-rata
Sesi	Item					Jumlah	
	1	2	3	4	5		
1	4	3	4	4	4	19	3,8
2	3	3	3	4	4	17	3,4
3	3	4	3	4	3	17	3,4
4	3	3	3	4	3	16	3,2
5	3	4	3	3	4	17	3,4
<i>Intervensi</i>							Rata-rata
Sesi	Item					Jumlah	
	1	2	3	4	5		
1	3	3	3	3	3	15	3
2	3	3	3	2	3	14	2,8
3	3	3	2	2	2	12	2,4
4	2	2	2	2	2	10	2
5	1	2	2	2	2	9	1,8

Keterangan:

Fase Baseline (A): pada fase ini, peneliti melakukan pengukuran sebanyak 5 kali observasi secara berturut-turut selama 5 kali pada subjek DA. Peneliti melakukan pengukuran hingga level data menjadi jelas dengan caradiamati. Pada hari pertama (senin) tanggal 16 juli 2018, DA terlihat kadang-kadang mampu membereskan alat-alat mainan ketika bermain di dalam kelas dengan perolehan skor 19 dari 5 item dengan rata-rata 3,8, kemudian pada hari kedua (selasa tanggal 17 juli 2018) dan hari ketiga (rabu tanggal 18 juli 2018) berkurang menjadi 17 dari 5 item dengan rata-rata 3,4. Hari keempat (kamis) tanggal 19 juli 2018 berkurang menjadi 16 dari 5 item dengan rata-rata 3,2. Hari kelima (jumat) tanggal 20 juli 2018 dengan kategori tinggi menjadi 17 dari 5 item dengan rata-rata 3,4.

Fase Intervensi (B): dari hasil pengukuran pada fase baseline yang terlihat DA masih berada pada kategori sangat tinggi. Maka dilakukanlah perlakuan atau intervensi kepada DA. Saat DA masih sering melarikan diri

dari tanggung jawabnya, masih sangat ingin dipuji dan sangat ingin diperhatikan dan masih sering memulai berkelahi.

Pada **Fase Intervensi 1**: Pada hari senin tanggal 23 juli 2018, peneliti memberikan metode bermain peran berupa bermain peran polisi di sini peneliti melibatkan semua orang anak, karena bermain peran tidak bisa dilibatkan hanya satu orang anak saja. Sebelum memulai kegiatan guru terlebih dahulu bercakap-cakap tentang polisi, apa tugas dari polisi, di mana tempat polisi bertugas, dan memperlihatkan gambar polisi, dan peralatan-peralatan yang digunakan polisi saat bertugas. Dan langkah berikutnya guru menyediakan media yang akan digunakan yaitu gambar polisi. Langkah berikutnya guru menceritakan skenario bermain peran yang akan dilaksanakan. Sebelum memulai kegiatan, selanjutnya guru terlebih dahulu menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana dengan tema polisi agar mencapai hasil yang baik nantinya.

Langkah selanjutnya yang guru lakukan yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih peran polisi yang akan dimainkan oleh anak, seperti DA dan ZA sebagai polisi selanjutnya MK sebagai penjahat dan teman-teman yang lain sebagai warga, MK ini mengambil dompetnya warga dan keliatan oleh seorang warga lalu MK di tangkap dan warga melaporkan ke polisi yaitu (DA dan ZA) dan MK diproses oleh polisi dan dicoba secara bergantian. Setelah selesai membagi peran yang akan diperankan oleh anak maka langkah selanjutnya yaitu mempersilahkan anak untuk bermain peran sebagai polisi dan sebagian anak menjadi warga dan penjahat sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Setelah selesai melakukan kegiatan bermain peran selanjutnya guru meminta anak menceritakan pengalaman yang didapat saat bermain peran dan menanyakan kepada anak tentang apa tugas polisi, di mana tempat polisi bertugas dan apa peralatan yang digunakan oleh polisi saat bertugas.

Setelah anak paham dan siap untuk melakukan kegiatan, selanjutnya yang guru lakukan yaitu membagi peran yang akan dimainkan oleh anak sesuai dengan peran yang diminati oleh anak. Setelah selesai

membagi peran yang akan diperankan oleh anak maka selanjutnya yaitu mempersilahkan anak untuk bermain peran sebagai polisi dan sebagian anak ada yang menjadi warga dan penjahat dengan skenario yang telah dibuat. Setelah akhir kegiatan guru berdiskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran polisi tersebut yaitu kita tidak boleh mencuri kalau bukan barang kita dan apa dampak dari kita mencuri kita dihukum dan diproses oleh polisi, untuk diteladani oleh anak. Dan pada hari pertama peneliti melihat bahwa DAkadang-kadang berkelahi sama temannya

Pada **Fase Intervensi 2:** Pada hari selasa tanggal 24 juli 2018, peneliti memberikan metode bermain peran berupa bermain peran guru di sini peneliti melibatkan semua orang anak, karena bermain peran tidak bisa dilibatkan hanya satu orang anak saja. Sebelum memulai kegiatan peneliti terlebih dahulu bercakap-cakap dan memperkenalkan tema yang akan dipelajari anak yaitu dengan tema profesi dan sub tema guru pada hari tersebut. Selanjutnya peneliti bercerita tentang guru, apa tugas dari guru, di mana tempat guru bekerja, dan memperlihatkan gambar guru mengajar di depan kelas, dan peralatan-peralatan yang digunakan guru saat mengajar. Langkah berikutnya peneliti menceritakan skenario bermain peran yang akan dilaksanakan. Sebelum memulai kegiatan, peneliti terlebih dahulu menerangkan teknik bermain peran dengan tema guru agar mencapai hasil yang baik nantinya.

Langkah selanjutnya yang guru lakukan yaitu membagi peran yang akan dimainkan oleh anak, seperti MK sebagai guru dan teman-teman yang lain sebagai murid dan dicoba secara bergantian. Setelah selesai membagi peran yang akan diperankan oleh anak maka langkah selanjutnya yaitu mempersilahkan anak untuk bermain peran sebagai guru dan sebagian anak menjadi muridnya sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Setelah selesai melakukan kegiatan bermain peran selanjutnya guru meminta anak menceritakan pengalaman yang didapat saat bermain peran

dan menanyakan kepada anak tentang apa tugas guru, di mana tempat guru bekerja dan apa peralatan yang digunakan oleh guru dalam mengajar.

Setelah anak paham dan siap untuk melakukan kegiatan, selanjutnya yang guru lakukan yaitu membagi peran yang akan dimainkan oleh anak sesuai dengan peran yang diminati oleh anak, yaitu MK ini kemauan dia sendiri menjadi guru, dan MK inilah sebagai guru. Setelah selesai membagi peran yang akan diperankan oleh anak maka selanjutnya yaitu mempersilahkan anak untuk bermain peran sebagai guru, dan sebagian anak ada yang menjadi murid dengan skenario yang telah dibuat. Setelah akhir kegiatan peneliti berdiskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran guru yaitu kita sebagai guru harus berkata lemah lembut terhadap muridnya dan harus bertanggung jawab terhadap tugasnya, untuk diteladani oleh anak. Dan pada hari kedua peneliti melihat bahwa DAkadang-kadang berkelahi sama temannya

Pada **fase intervensi 3**: Pada hari rabu tanggal 25 juli 2018, peneliti memberikan metode bermain peran berupa bermain peran tentara di sini peneliti melibatkan semua orang anak, karena bermain peran tidak bisa dilibatkan hanya satu orang anak saja. Sebelum memulai kegiatan guru terlebih dahulu bercakap-cakap dan memperkenalkan tema yang akan dipelajari anak yaitu dengan tema profesidan sub tema tentara pada hari tersebut. Selanjutnya guru bercerita tentang tentara, apa tugas dari tentara, di mana tempat tentara bertugas, dan memperlihatkan gambar tentara, dan peralatan-peralatan yang digunakantentara saat bertugas. Langkah berikutnya guru menceritakan skenario bermain peran yang akan dilaksanakan. Sebelum memulai kegiatan, guru terlebih dahulu menerangkan teknik bermain peran yaitu melatih cara berbaris yang rapi, dengan sub tema tentara agar mencapai hasil yang baik nantinya.

Langkah selanjutnya yang guru lakukan yaitu membagi peran yang akan dimainkan oleh anak, seperti ZA sebagai komandan dan teman-teman yang lain sebagai prajurid yang sedang berbaris dan dicoba secara

bergantian. Setelah selesai membagi peran yang akan diperankan oleh anak maka langkah selanjutnya yaitu mempersilahkan anak untuk bermain peran sebagai tentara dan sebagian anak menjadi komandan sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Setelah selesai melakukan kegiatan bermain peran selanjutnya guru meminta anak menceritakan pengalaman yang didapat saat bermain peran sebagai tentara, dan apa peralatan yang digunakan oleh tentara saat bertugas seperti (senjata).

Setelah anak paham dan siap untuk melakukan kegiatan, maka selanjutnya yaitu mempersilahkan anak untuk bermain peran sebagai tentara, ZA sebagai komandan dan sebagian anak ada yang menjadi prajurit dengan skenario yang telah dibuat. Setelah akhir kegiatan guru berdiskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran tentara yaitu kita sebagai tentara harus menunjukkan perilaku yang baik terhadap prajuritnya dan berbaris dengan tegap dan rapi, untuk diteladani oleh anak. Dan pada hari ketiga peneliti melihat bahwa DA kadang-kadang berkelahi sama temannya

Pada **fase intervensi 4:** Pada hari Kamis tanggal 26 Juli 2018, peneliti memberikan metode bermain peran berupa bermain peran dokter di sini peneliti melibatkan semua orang anak, karena bermain peran tidak bisa dilibatkan hanya satu orang anak saja. Sebelum memulai kegiatan peneliti terlebih dahulu becakap-cakap dengan anak tentang tenaga kesehatan (dokter), apa tugas dari seorang dokter, dimana tempat bekerjanya, apa saja ruangan yang ada di rumah sakit, memperlihatkan gambar dokter dan memperkenalkan kepada anak alat medis yang digunakan dokter untuk memeriksa pasien beserta obat-obatan.

Setelah anak paham dengan teknik bermain peran dokter-dokteran maka langkah berikutnya yang peneliti lakukan yaitu membuat rancangan skenario untuk menentukan jalan cerita atau ending cerita yang dilakukan saat bermain peran dokter-dokteran yaitu DA sebagai dokter dan ZA sebagai pasien, teman-temannya yang lain sebagai pasien juga yang dilakukan secara bergantian. Langkah berikutnya yaitu peneliti

menyediakan media yang diguna saat bermain peran yaitu perlengkapan dan peralatan dokter.

Langkah berikutnya peneliti menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana dengan scenario yang telah dibuat, selanjutnya peneliti memberikan kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang akan diminati oleh anak, yaitu DA berminat sebagai dokter dan teman-temannya yang lain sebagai pasien selanjutnya anak bermain peran sesuai skenario yang telah dibuat. Setelah selesai membagi peran yang akan diperankan oleh anak maka langkah selanjutnya yaitu peneliti mempersilahkan anak untuk bermain peran dokter-dokteran sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Setelah akhir kegiatan peneliti mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai yang terkandung dalam bermain peran dokter-dokteran yaitu kita sebagai dokter harus melayani pasien dengan ramah dan bertanggung jawab terhadap tugasnya sebagai dokter, untuk diteladani oleh anak. Dan pada hari keempat peneliti melihat bahwa DA masih pernah berkelahi sama temannya

Pada **fase intervensi 5:** Pada hari jumat tanggal 27 juli 2018, peneliti memberikan metode bermain peran berupa bermain peran polisi di sini peneliti melibatkan semua orang anak, karena bermain peran tidak bisa dilibatkan hanya satu orang anak saja. Sebelum memulai kegiatan peneliti terlebih dahulu becakap-cakap dengan anak tentang penjual dan pembeli, dimana pedagang bekerjanya, memperlihatkan gambar pedagang.

Setelah anak paham dengan teknik bermain peran penjual dan pedagang maka langkah berikutnya yang peneliti lakukan yaitu membuat rancangan scenario untuk menentukan jalan cerita atau ending cerita yang dilakukan saat bermain peran penjual dan pedagang yaitu ZA sebagai pedagang dan DA sebagai Pembeli dan teman-temannya yang lain sebagai pembeli juga. Langkah berikutnya yaitu peneliti menyediakan media yang diguna saat bermain peran yaitu perlengkapan dan peralatan pedagang.

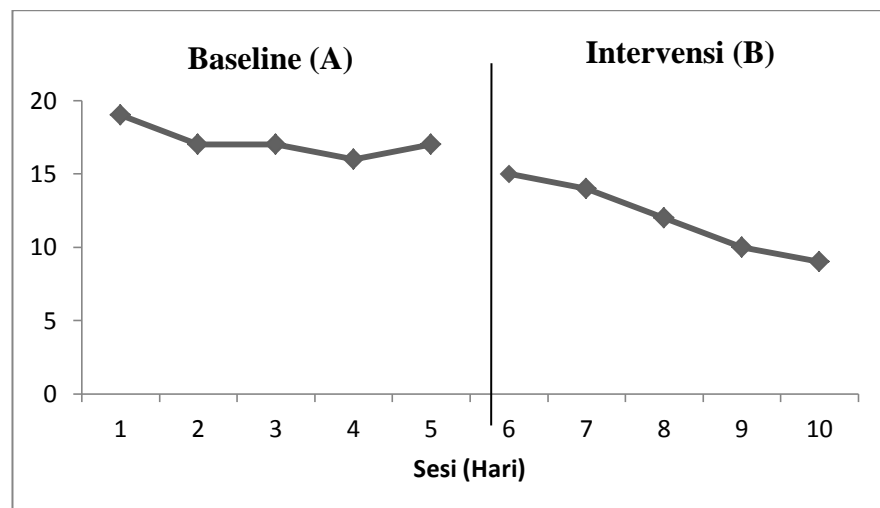
Langkah berikutnya peneliti menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana dengan scenario yang telah dibuat,

selanjutnya peneliti memberikan kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang akan diminati oleh anak, yaitu DA berminat sebagai pembeli dan teman-temannya yang lain sebagai pembeli selanjutnya anak bermain peran sesuai skenario yang telah dibuat. Setelah selesai membagi peran yang akan diperankan oleh anak maka langkah selanjutnya yaitu peneliti mempersilahkan anak untuk bermain peran penjual dan pembeli sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Setelah akhir kegiatan peneliti mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai yang terkandung dalam bermain peran penjual dan pembeli yaitu kita sebagai penjual ataupun pembeli harus jujur terhadap sesama, untuk diteladani oleh anak. Dan pada hari kelima peneliti melihat bahwa DA masih pernah berkelahi sama temannya

Untuk lebih jelasnya hasil pengukuran yang didapat dari kondisi baseline dan intervensi yang diberikan pada ZA dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

Grafik IV.2

Gambaran Hasil *Baseline* dan *Intervensi* Subjek DA



Dari grafik di atas, terlihat bahwa berkurangnya perilaku agresif pada DA. Pada kondisi *baseline* terlihat perilaku agresif masih berada di kategori sangat tinggi, ini dikarenakan belum diberikan *intervensi* pada

DA. Selanjutnya pada *intervensi* hari pertama pengukuran pertama berkurang dengan rata-rata 3 pada hari kedua berkurang lagi dengan rata-rata 2,8 dan ketiga berkurang lagi dengan rata-rata 2,4, pada hari keempat berkurang lagi dengan rata-rata 2 dan kelima berkurang lagi dengan rata-rata 1,8, yang berarti perilaku agresif ZA setelah diberikan *intervensi* berupa bermain peran berada pada kategori “Sedang”.

Jadi, didapatkan hasil pada pengukuran yang telah dihitung bahwa berkurang perilaku agresif DA melalui pemberian metode bermain peran.

c. Subjek 3 (MK)

Temuan berkenaan dengan hasil pengukuran *baseline* dan *intervensi* pada subjek MK dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel IV. 2

Hasil Pengukuran *Baseline* dan *Intervensi* Subjek MK

<i>Baseline</i>							Rata-rata
Sesi	Item					Jumlah	
	1	2	3	4	5		
1	4	4	4	3	3	18	3,6
2	4	3	4	4	4	19	3,8
3	4	4	4	4	4	20	4
4	4	3	3	3	3	16	3,2
5	4	3	4	3	3	17	3,4
<i>Intervensi</i>							Rata-rata
Sesi	Item					Jumlah	
	1	2	3	4	5		
1	3	4	3	3	3	16	3,2
2	3	3	4	3	3	16	3,2
3	3	3	3	3	3	15	3
4	3	3	3	2	3	14	2,8
5	3	3	2	3	2	13	2,6

Keterangan:

Fase Baseline (A): Pada fase ini, peneliti melakukan pengukuran sebanyak 5 kali observasi secara berturut-turut selama 5 kali pada subjek MK. Peneliti melakukan pengukuran hingga level data menjadi jelas dengan cara diamati. Pada hari pertama (senin) tanggal 16 juli 2018, MK terlihat kadang-kadang mampu membereskan alat-alat mainan ketika

bermain di dalam kelas dengan perolehan skor 18 dari 5 item dengan rata-rata 3,6 , kemudian pada hari kedua (selasa) tanggal 17 juli 2018 meningkat menjadi 19 dari 5 item dengan rata-rata 3,8. Dan pada hari ketiga (rabu) tanggal 18 juli 2018 meningkat lagi perilaku agresifnya menjadi 20 dengan rata-rata 4. Hari keempat (kamis) tanggal 19 juli 2018 berkurang menjadi 16 dari 5 item dengan rata-rata 3,2. Hari kelima (jumat) tanggal 20 juli 2018 dengan kategori tinggi menjadi 17 dari 5 item dengan rata-rata 3,4.

Fase Intervensi (B): Dari hasil pengukuran pada fase baseline yang terlihat MK masih berada pada katategori sangat tinggi. Maka dilakukanlah perlakuan atau intervensi kepada MK. Saat MK masih sering melarikan diri dari tanggung jawabnya, masih sangat ingin dipuji dan ingin diperhatikan dan masih sering memulai berkelahi.

Pada **Fase intervensi 1:** Pada hari senin tanggal 23 juli 2018, peneliti memberikan metode bermain peran berupa bermain peran polisi di sini peneliti melibatkan semua orang anak, karena bermain peran tidak bisa dilibatkan hanya satu orang anak saja. Sebelum memulai kegiatan guru terlebih dahulu bercakap-cakap tentang polisi, apa tugas dari polisi, di mana tempat polisi bertugas, dan memperlihatkan gambar polisi, dan peralatan-peralatan yang digunakan polisi saat bertugas. Dan langkah berikutnya guru menyediakan media yang akan digunakan yaitu gambar polisi. Langkah berikutnya guru menceritakan skenario bermain peran yang akan dilaksanakan. Sebelum memulai kegiatan, selanjutnya guru terlebih dahulu menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana dengan tema polisi agar mencapai hasil yang baik nantinya.

Langkah selanjutnya yang guru lakukan yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih peran polisi yang akan dimainkan oleh anak, seperti DA dan ZA sebagai polisi selanjutnya MK sebagai penjahat dan teman-teman yang lain sebagai warga, MK ini mengambil dompetnya warga dan keliatan oleh seorang warga lalu MK di tangkap dan warga melaporkan ke polisi yaitu (DA dan ZA) dan MK diproses oleh

polisi dan dicoba secara bergantian. Setelah selesai membagi peran yang akan diperankan oleh anak maka langkah selanjutnya yaitu mempersilahkan anak untuk bermain peran sebagai polisi dan sebagian anak menjadi warga dan penjahat sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Setelah selesai melakukan kegiatan bermain peran selanjutnya guru meminta anak menceritakan pengalaman yang didapat saat bermain peran dan menanyakan kepada anak tentang apa tugas polisi, di mana tempat polisi bertugas dan apa peralatan yang digunakan oleh polisi saat bertugas.

Setelah anak paham dan siap untuk melakukan kegiatan, selanjutnya yang guru lakukan yaitu membagi peran yang akan dimainkan oleh anak sesuai dengan peran yang diminati oleh anak. Setelah selesai membagi peran yang akan diperankan oleh anak maka selanjutnya yaitu mempersilahkan anak untuk bermain peran sebagai polisi dan sebagian anak ada yang menjadi warga dan penjahat dengan skenario yang telah dibuat. Setelah akhir kegiatan guru berdiskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran polisi tersebut yaitu kita tidak boleh mencuri kalau bukan barang kita dan apa dampak dari kita mencuri kita dihukum dan diproses oleh polisi, untuk diteladani oleh anak. Dan pada hari pertama peneliti melihat bahwa MK masih sering berkelahi sama temannya

Pada **Fase intervensi 2:** Pada hari selasa tanggal 24 juli 2018, peneliti memberikan metode bermain peran berupa bermain peran polisi di sini peneliti melibatkan semua orang anak, karena bermain peran tidak bisa dilibatkan hanya satu orang anak saja. Sebelum memulai kegiatan peneliti terlebih dahulu bercakap-cakap dan memperkenalkan tema yang akan dipelajari anak yaitu dengan tema profesi dan sub tema guru pada hari tersebut. Selanjutnya peneliti bercerita tentang guru, apa tugas dari guru, di mana tempat guru bekerja, dan memperlihatkan gambar guru mengajar di depan kelas, dan peralatan-peralatan yang digunakan guru saat mengajar. Langkah berikutnya peneliti menceritakan skenario bermain peran yang akan dilaksanakan. Sebelum memulai kegiatan, peneliti

terlebih dahulu menerangkan teknik bermain peran dengan tema guru agar mencapai hasil yang baik nantinya.

Langkah selanjutnya yang guru lakukan yaitu membagi peran yang akan dimainkan oleh anak, seperti MK sebagai guru dan teman-teman yang lain sebagai murid dan dicoba secara bergantian. Setelah selesai membagi peran yang akan diperankan oleh anak maka langkah selanjutnya yaitu mempersilahkan anak untuk bermain peran sebagai guru dan sebagian anak menjadi muridnya sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Setelah selesai melakukan kegiatan bermain peran selanjutnya guru meminta anak menceritakan pengalaman yang didapat saat bermain peran dan menanyakan kepada anak tentang apa tugas guru, di mana tempat guru bekerja dan apa peralatan yang digunakan oleh guru dalam mengajar.

Setelah anak paham dan siap untuk melakukan kegiatan, selanjutnya yang guru lakukan yaitu membagi peran yang akan dimainkan oleh anak sesuai dengan peran yang diminati oleh anak, yaitu MK ini kemauan dia sendiri menjadi guru, dan MK inilah sebagai guru. Setelah selesai membagi peran yang akan diperankan oleh anak maka selanjutnya yaitu mempersilahkan anak untuk bermain peran sebagai guru, dan sebagian anak ada yang menjadi murid dengan skenario yang telah dibuat. Setelah akhir kegiatan peneliti berdiskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran guru kita sebagai guru harus berkata lemah lembut terhadap muridnya dan harus bertanggung jawab terhadap tugasnya, untuk diteladani oleh anak. Dan pada hari kedua peneliti melihat bahwa MK masih sering berkelahi sama temannya

Pada **fase intervensi 3**: Pada hari rabu tanggal 25 juli 2018, peneliti memberikan metode bermain peran berupa bermain peran polisi di sini peneliti melibatkan semua orang anak, karena bermain peran tidak bisa dilibatkan hanya satu orang anak saja. Sebelum memulai kegiatan guru terlebih dahulu bercakap-cakap dan memperkenalkan tema yang akan dipelajari anak yaitu dengan tema profesidan sub tema tentara pada hari

tersebut. Selanjutnya guru bercerita tentang tentara, apa tugas dari tentara, di mana tempat tentara bertugas, dan memperlihatkan gambar tentara, dan peralatan-peralatan yang digunakan tentara saat bertugas. Langkah berikutnya guru menceritakan skenario bermain peran yang akan dilaksanakan. Sebelum memulai kegiatan, guru terlebih dahulu menerangkan teknik bermain peran yaitu melatih cara berbaris yang rapi, dengan sub tema tentara agar mencapai hasil yang baik nantinya.

Langkah selanjutnya yang guru lakukan yaitu membagi peran yang akan dimainkan oleh anak, seperti ZA sebagai komandan dan teman-teman yang lain sebagai prajurit yang sedang berbaris dan dicoba secara bergantian. Setelah selesai membagi peran yang akan diperankan oleh anak maka langkah selanjutnya yaitu mempersilahkan anak untuk bermain peran sebagai tentara dan sebagian anak menjadi komandan sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Setelah selesai melakukan kegiatan bermain peran selanjutnya guru meminta anak menceritakan pengalaman yang didapat saat bermain peran sebagai tentara, dan apa peralatan yang digunakan oleh tentara saat bertugas seperti (senjata).

Setelah anak paham dan siap untuk melakukan kegiatan, maka selanjutnya yaitu mempersilahkan anak untuk bermain peran sebagai tentara, ZA sebagai komandan dan sebagian anak ada yang menjadi prajurit dengan skenario yang telah dibuat. Setelah akhir kegiatan guru berdiskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran tentara yaitu kita sebagai tentara harus menunjukkan perilaku yang baik terhadap prajuritnya dan berbaris dengan tegap dan rapi, untuk diteladani oleh anak. Dan pada hari ketiga peneliti melihat bahwa MK kadang-kadang berkelahi sama temannya

Pada **fase intervensi 4:** Pada hari Kamis tanggal 26 Juli 2018, peneliti memberikan metode bermain peran berupa bermain peran polisi di sini peneliti melibatkan semua orang anak, karena bermain peran tidak bisa dilibatkan hanya satu orang anak saja. Sebelum memulai kegiatan peneliti terlebih dahulu bercakap-cakap dengan anak tentang tenaga

kesehatan (dokter), apa tugas dari seorang dokter, dimana tempat bekerjanya, apa saja ruangan yang ada di rumah sakit, memperlihatkan gambar dokter dan memperkenalkan kepada anak alat medis yang digunakan dokter untuk memeriksa pasien beserta obat-obatan.

Setelah anak paham dengan teknik bermain peran dokter-dokteran maka langkah berikutnya yang peneliti lakukan yaitu membuat rancangan scenario untuk menentukan jalan cerita atau ending cerita yang dilakukan saat bermain peran dokter-dokteran yaitu DA sebagai dokter dan ZA sebagai pasien, teman-temannya yang lain sebagai pasien juga yang dilakukan secara bergantian. Langkah berikutnya yaitu peneliti menyediakan media yang diguna saat bermain peran yaitu perlengkapan dan peralatan dokter.

Langkah berikutnya peneliti menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana dengan scenario yang telah dibuat, selanjutnya peneliti memberikan kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang akan diminati oleh anak, yaitu DA berminat sebagai dokter dan teman-temannya yang lain sebagai pasien selanjutnya anak bermain peran sesuai scenario yang telah dibuat. Setelah selesai membagi peran yang akan diperankan oleh anak maka langkah selanjutnya yaitu peneliti mempersilahkan anak untuk bermain peran dokter-dokteran sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Setelah akhir kegiatan peneliti mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai yang terkandung dalam bermain peran dokter-dokteran yaitu kita sebagai dokter harus melayani pasien dengan ramah dan bertanggung jawab terhadap tugasnya sebagai dokter, untuk diteladani oleh anak. Dan pada hari keempat peneliti melihat bahwa MKkadang-kadang berkelahi sama temannya

Pada **fase intervensi 5**: Pada hari jumat tanggal 27 juli 2018, peneliti memberikan metode bermain peran berupa bermain peran pedagang di sini peneliti melibatkan semua orang anak, karena bermain peran tidak bisa dilibatkan hanya satu orang anak saja. Sebelum memulai kegiatan peneliti terlebih dahulu becakap-cakap dengan anak tentang

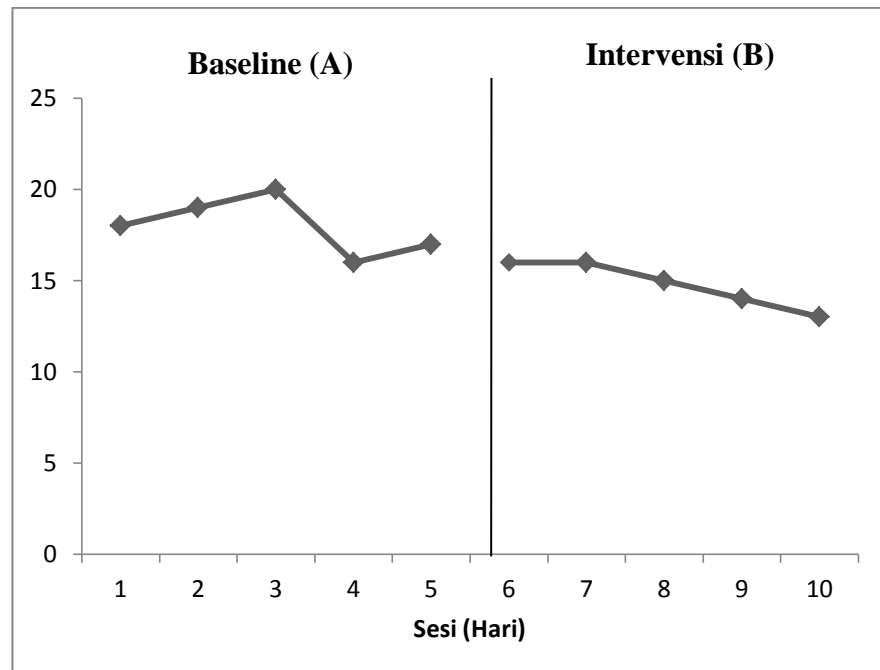
penjual dan pembeli, dimana pedagang bekerjanya, memperlihatkan gambar pedagang.

Setelah anak paham dengan teknik bermain peran penjual dan pedagang maka langkah berikutnya yang peneliti lakukan yaitu membuat rancangan scenario untuk menentukan jalan cerita atau ending cerita yang dilakukan saat bermain peran penjual dan pedagang yaitu ZA sebagai pedagang dan DA sebagai Pembeli dan teman-temannya yang lain sebagai pembeli juga. Langkah berikutnya yaitu peneliti menyediakan media yang diguna saat bermain peran yaitu perlengkapan dan peralatan pedagang.

Langkah berikutnya peneliti menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana dengan scenario yang telah dibuat, selanjutnya peneliti memberikan kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang akan diminati oleh anak, yaitu DA berminat sebagai pembeli dan teman-temannya yang lain sebagai pembeli selanjutnya anak bermain peran sesuai scenario yang telah dibuat. Setelah selesai membagi peran yang akan diperankan oleh anak maka langkah selanjutnya yaitu peneliti mempersilahkan anak untuk bermain peran penjual dan pembeli sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Setelah akhir kegiatan peneliti mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai yang terkandung dalam bermain peran penjual dan pembeli yaitu kita sebagai penjual ataupun pembeli harus jujur terhadap sesame, untuk diteladani oleh anak. Dan pada hari kelima peneliti melihat bahwa MK masih pernah berkelahi sama temannya

Untuk lebih jelasnya hasil pengukuran yang didapat dari kondisi baseline dan intervensi yang diberikan pada MK dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

Grafik IV.1
Gambaran Hasil *Baseline* dan *Intervensi* Subjek MK



Dari grafik di atas, terlihat bahwa berkurangnya perilaku agresif pada MK. Pada kondisi *baseline* terlihat perilaku agresif masih berada di kategori sangat tinggi, ini dikarenakan belum diberikan *intervensi* pada MK. Selanjutnya pada *intervensi* hari pertama pengukuran pertama berkurang dengan rata-rata 3,2 pada hari kedua berkurang lagi dengan rata-rata 3,2 dan ketiga berkurang lagi dengan rata-rata 3, pada hari keempat berkurang lagi dengan rata-rata 2,8 dan kelima berkurang lagi dengan rata-rata 2,6, yang berarti perilaku agresif MK setelah diberikan *intervensi* berupa bermain peran berada pada kategori “Tinggi”.

Jadi, didapatkan hasil pada pengukuran yang telah dihitung bahwa mulai berkurang perilaku agresif MK melalui pemberian metode bermain peran.

B. Pembahasan Hasil Deskripsi Data

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa terdapat 3 orang yang memiliki perilaku agresif yang sangat tinggi. Hasil penelitian menggambarkan bahwa perilaku agresif ZA dengan rata-rata hari pertama 3, hari kedua 2,6, hari ketiga 2, dan hari keempat dan kelima dengan rata-rata 1,8 dengan kategori “sedang”. Sedangkan DA mulai berkurang dengan rata-rata hari pertama dengan rata-rata 3, hari kedua 2,8, hari ketiga 2,4, hari keempat 2, dan kelima 1,8 dengan kategori “sedang”. dan perilaku agresif MK masih tinggi dengan rata-rata hari pertama dan kedua dengan rata-rata 3,2, hari ketiga 3, hari keempat 2,8, dan kelima 2,6 dengan kategori “tinggi”.

Dari pemaparan di atas dapat diketahui bahwa terdapat penurunan perilaku agresif pada subjek peneliti. Hal ini tergambar dari lima sesi meskipun diantara lima sesi tersebut pada *fase intervensi* yang terdapat skor tinggi, namun terdapat penurunan skor rata-rata pada setiap *intervensi* 1 sampai *intervensi* 5. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengurangan perilaku agresif pada subjek penelitian dari *baseline* diberikan metode bermain peran dan *intervensi* diberikan metode bermain peran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di lapangan ada 1 orang anak dengan inisial MK dengan kategori tinggi perilaku agresifnya dari pada ZA dan DA. Hal ini disebabkan oleh faktor lingkungan dan faktor keluarga, faktor lingkungan tersebut didukung oleh Dofidoff (dalam Nurcahyani 2015:25) yang menyatakan bahwa salah satu penyebab perilaku agresif adalah Setiap diri anak memiliki gaya berinteraksi berbeda-beda dengan lingkungannya. Masing-masing lingkungan yang berada dekat pada anak akan memberi pengaruh baik itu positif maupun negatif yang mengarah kepada perilaku agresif. Dan faktor keluarga didukung oleh Wiyani (2014:215-216) Keluarga juga memiliki andil sebagai faktor penyebab perilaku agresif itu muncul, bisa karena kepekaan terhadap kebutuhan anak, atau metode yang berdasarkan kasih sayang dalam menghadapi perilaku yang salah.

Dewi (dalam Apipah:2013:5) juga menjelaskan bahwa “salah satu upaya praktek pendidikan di Taman Kanak-kanak untuk mengurangi perilaku agresif anak adalah melalui metode bermain peran. Metode bermain peran dapat memberikan pengaruh baik bagi perilaku anak dan mempunyai makna yang bermanfaat. Anak dapat mengambil nasehat yang terkandung dalam alur cerita yang diperankannya dan anak akan menyadari perilaku baik dan perilaku buruk sehingga anak yang memiliki sikap agresif akan sadar bahwa perilaku yang dimilikinya tersebut sangat tidak baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di TK Harapan Bangsa Tanjung Barulak Batipuh dan dukungan teori di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat mengurangi perilaku agresif anak usia dini serta dapat memberikan pengaruh baik bagi perilaku anak dan mempunyai makna yang bermanfaat.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di TK Harapan Bangsa Tanjung Barulak Batipuh tentang mengurangi perilaku agresif anak usia dini melalui metode bermain peran dapat disimpulkan bahwa: Metode bermain peran dapat mengurangi perilaku agresif, hal ini dibuktikan dengan terjadinya penurunan angka perilaku agresif pada tiga subjek penelitian dengan rata-rata ZA 1,8 dengan kategori “sedang”, DA 1,8 dengan kategori “sedang”, dan MK 2,6 dengan kategori “tinggi”.

B. Implikasi

Penelitian ini berimplikasi pada perkembangan teori/keilmuan pendidikan anak usia dini khususnya dalam bidang psikologi perkembangan anak untuk mengurangi perilaku agresif anak. Metode bermain peran dapat menjadi salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan agresifitas pada anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di TK Harapan Bangsa Tanjung Barulak Batipuh, berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti ingin memberi saran yang dapat bermanfaat bagi mengurangi perilaku agresif anak usia dini melalui metode bermain peran sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah: diharapkan lebih peduli dalam memberikan motivasi dan arahan serta media pendidikan anak yang lebih menunjang pembelajaran di sekolah untuk mengurangi berbagai aspek anak khususnya untuk mengurangi perilaku agresif anak usia dini.

2. Bagi Guru: dapat menciptakan suatu bentuk kegiatan yang dapat mengurangi perilaku agresif anak, dengan bentuk kegiatan tersebut dapat melalui kegiatan bermain peran seperti bermain peran.
3. Bagi penelitian lanjutan: hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber bacaan dan acuan bagi penelitian untuk mengembangkan penelitian yang sama. Kepada peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini diharapkan menggunakan waktunya lebih lama lagi atau menggunakan tipe ABAB.

DAFTAR PUSTAKA

- Apipah,C. 2013“*Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengurangi Perilaku Agresif Anak Taman Kanak-Kanak*”.Skripsi.Universitas Pendidikan Indonesia..
- Azman, N. 2013 “*Kamus Standar Bahasa Indonesia*” . Bandung: Fokusmedia.
- Desmita.2006 *Metode Penelitian*, Batusangkar: STAIN BSK.
- Dieni, N. 2010.*Materi Pokok Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Fadillah, M. Khorida, L.M. 2013.*Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogyakarta: Ar-Ruzz Media group.
- Halimah, N. 2016 . “*Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran di Tk At Taqwa Sendang Mulyo Kecamatan Sendang Agung Kabupaten Lampung Tengah*” . Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Bandar Lampung.
- Hidayani, R. 2015. *Pokok Penanganan Anak Berkelainan*. Tangerang: Universitas Terbuka *Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Hildayani, R. 2008 “*Penganganan anak berkelainan*”. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Jahja, Y. 2013. “*PsikologiPerkembangan*”. Jakara: PT. Kharisma Putra Utama
- Maima, A. (“n.d”). *Efektivitas Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Konsep Matematika Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak*. Skripsi PGPAUD UPI Kampus Cibiru.
- Masitoh, L. 2015. *Pengaruh Tayangan Televisi Terhadap Perilaku Agresif Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Jati Kabupaten Kudus*. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan (PGRA). Universitas Negeri Semarang.
- Mulyasa, 2014.*Manajemen Pendidikan Karakter*, Jakarta:PT Bumi Aksara.
- Musbikin, I. 2007. *Mendidik Anak Nakal*. Yokyakarta:Mitra Pustaka.
- Novita, Y. 2016. *Penerapan Pembelajaran Disentra Bermain Peran Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Raudatul Jaannah Payakumbuh*. Skripsi. UNP.

- Nurbiana, D. 2010. *Materi Pokok Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurchayani, A. 2015. “*Pola Perilaku Menonton Televisi pada anak berperilaku agresif di kelompok B TK Darma Bakti IV Ngabel Kasihan Bantul*”. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Qhori, 2017. *Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran Di TK B Tunas Bangsa Bukittinggi*. Skripsi. IAIN BATUSANGKAR
- Rahmalina. 2017. *Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran di Tk Cahaya Ibu Minangkabau*. Skripsi sarjana: Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.
- Rahman. A. A. (2013). *Psikologi Sosial (integrasi pengetahuan wahyu dan pengetahuan empiric)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rahmat, R. 2008. “*Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*”. Penerbit Erlangga.
- Riduwan, 2005. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Penelitian Muda*. Bandung: Alfabeta.
- Rim, S. 2003. *Mendidik dan Menerapkan Disiplin Pada Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Gramedia Utama.
- Rumilasari, NPD dkk. (Volume 4.No. 2- Tahun 2016). “*Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Kelompok A*” . *e- Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Anak Usia Dini*.
- Sagala, S. 2010. “*Konsep dan Makna Pembelajaran*”. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*.
- Sunanto, J. (2005). *Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal*.
- Susanto, A. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada media.
- Tandry, N. 2016. *Happy Parenting With Novita Tandri*. Jakarta: PT. Buana Ilmu Populer Tsukuba: GRICED University of Tsukuba.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. (1989). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Wijayati, N. 2015. Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Mengurangi Perilaku Agresifitas anak TK Desa Sewulan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan “Meretas Sukses Publikasi Ilmiah Bidang Pendidikan Jurnal Bereputasi”*. Surakarta: Universitas sebelas maret : 45-48
- Wiyani, N.A. 2014. *Buku Ajar Penanganan Anak Usia Dini Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Arruz Media.