

## Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mutiara Balige Tahun Ajaran 2024/2025

Graces Maranata<sup>1</sup>, Mei Lastri E.F. Butar Butar<sup>2</sup>, Uranus Zamili<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

E-mail: graccessilala@gmail.com<sup>1</sup>, meilastri2015@gmail.com<sup>2</sup>, uranuszamili87@gmail.com<sup>3</sup>

### Article History:

Received: 30 Maret 2025

Revised: 07 April 2025

Accepted: 12 April 2025

**Keywords:** *Metode Role Playing, Practical Life, Kemandirian Anak*

**Abstract:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap kemandirian anak usia 5–6 tahun di TK Mutiara Balige. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi *experiment*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah anak usia 5–6 tahun yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok B Ros sebagai kelompok eksperimen dan kelompok B Anggrek sebagai kelompok kontrol. Uji hipotesis dilakukan menggunakan *independent sample t-test* dengan bantuan perangkat lunak Microsoft Excel dan SPSS versi 22. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberi perlakuan. Uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi  $0,135-0,200 > 0,05$ , dan uji homogenitas dengan *Levene Test* menghasilkan nilai signifikansi antara  $0,566-0,594 > 0,05$ . Hasil uji *t* menunjukkan nilai  $t_{hitung} = 8,047 > t_{tabel} = 2,000$  dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian,  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, yang berarti metode *role playing* berpengaruh secara signifikan terhadap kemandirian anak usia 5–6 tahun. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan kemandirian anak usia 5–6 tahun di TK Mutiara Balige.

### PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditunjukkan dari anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan melalui jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan pendidikan yang lebih lanjut. Pada masa usia dini anak memiliki masa khusus yang sering disebut dengan usia emas atau *golden age*, karena dalam masa ini anak dapat melewati perkembangan yang sangat pesat (Munandar, 2021). Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan yang menitikberatkan pada pertumbuhan dan perkembangan anak, baik dari segi fisik, kecerdasan atau cara berpikir, sikap, bahasa, dan komunikasi. Pendidikan anak usia dini merupakan landasan pembentukan kepribadian dan sikap anak (Lena, Sofania & Mei Lastri, 2024).

Standar Kompetensi Kurikulum 2004 (Rini, 2022) tercantum bahwa tujuan pendidikan di TK merupakan sarana dalam memperoleh rangsangan-rangsangan terhadap perkembangan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak. Tujuan pendidikan pada umumnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan kemandirian dalam kecakapan hidup dan membentuk karakter anak, sehingga anak dapat menyesuaikan diri dengan masyarakat dan lingkungannya.

Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah kemandirian. Upaya pengembangan kemandirian anak tentu juga didukung oleh peran pemerintah sesuai Undang-Undang Sisdiknas pasal 3 tahun 2003, tujuan pendidikan Indonesia adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga untuk membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat (Khotimah & Zulkarnaen, 2023).

Montessori (Dini, 2022) percaya bahwa anak-anak dapat diajarkan nilai-nilai kemandirian melalui kegiatan sehari-hari, sehingga anak-anak dapat melakukan apa yang mereka sukai dan apa yang mereka butuhkan tanpa terbatas. Sesuai dengan tahap perkembangan mereka, mereka memiliki kemampuan untuk belajar, memperoleh pengetahuan, dan memperoleh keterampilan hidup, seperti menyiapkan makan, memakai pakaian, memakai sepatu, dan mencuci tangan dengan sendirinya. Dengan cara melakukan kegiatan sehari-hari, anak-anak juga dapat merasa senang dan tidak merasa terpaksa melakukan sesuatu.

Berdasarkan hasil observasi selama peneliti melakukan PPL kurang lebih 4 bulan di TK Mutiara Balige dan wawancara yang dilakukan peneliti di TK Mutiara Balige, terlihat bahwa sebagian besar anak di TK Mutiara Balige masih sangat bergantung pada bantuan guru dalam kemandirian anak. Ketergantungan ini mencakup kesulitan dalam menentukan pilihan, misalnya saat memilih aktivitas atau menyelesaikan tugas. Anak di TK Mutiara Balige sering kali menunggu arahan atau keputusan dari guru, yang menunjukkan kurangnya inisiatif dan rasa percaya diri dalam bertindak. Selain itu, tanggung jawab terhadap pilihan yang mereka buat juga masih rendah. Anak di TK Mutiara Balige cenderung mengandalkan guru untuk menyelesaikan masalah atau memperbaiki kesalahan yang muncul dari pilihannya sendiri. Mereka juga menunjukkan keterbatasan dalam kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan baru, seperti berinteraksi dengan teman sebaya atau mengikuti aturan di kelas. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di TK Mutiara Balige menunjukkan bahwa anak-anak di TK Mutiara Balige juga mengalami kesulitan dalam kemandirian yang ditunjukkan dengan mereka cenderung terus-menerus meminta bantuan dalam melakukan aktivitas sederhana yang sebenarnya sudah bisa dilakukan sendiri, seperti membuka tas, menutup kotak makan, merapikan mainan, memakai sepatu, atau mencuci tangan. Padahal, di usia ini mereka seharusnya mulai belajar bertanggung jawab atas tugas-tugas kecil. Misalnya, saat diminta merapikan mainan, beberapa anak lebih memilih menunggu bantuan dari guru atau teman, meskipun kegiatan itu dilakukan berulang setiap hari. Ketergantungan yang berulang ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satunya bisa berasal dari pola asuh atau pengaruh lingkungan yang mungkin terlalu protektif, sehingga anak belum terbiasa untuk mencoba sendiri tanpa bantuan. Selain itu, anak mungkin juga merasa lebih nyaman jika ada orang lain yang membantunya, sehingga anak kurang termotivasi untuk belajar mandiri.

### **LANDASAN TEORI**

Menurut Bacharuddin (Era Listiani, 2023) menjelaskan bahwa kemandirian adalah kemampuan individu untuk mengambil pilihan dan menerima konsekuensi dari pilihan tersebut. Dalam konteks anak usia dini, kemandirian ini terlihat ketika anak-anak menggunakan pemikiran

.....

mereka sendiri untuk mengambil keputusan. Contoh konkret dari perilaku ini termasuk memilih perlengkapan belajar yang ingin digunakan, memilih teman bermain yang diinginkan dan mengambil keputusan mengenai hal-hal yang lebih kompleks dan menyertakan konsekuensi yang lebih serius. Kemandirian pada anak sangat penting karena membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan tanggung jawab terhadap pilihan yang mereka buat. Hal ini juga mendukung perkembangan sosial dan emosional anak, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi situasi yang lebih rumit di masa depan. Kemandirian (Sari & Rasyidah, 2020) adalah perilaku yang memiliki rasa percaya diri, mampu berinisiatif, dapat mengatasi masalah atau hambatan yang dihadapi, dan melakukan sesuatu dengan mandiri tanpa bantuan orang lain. Kemandirian anak usia dini dapat mencerminkan kemampuan fisik, percaya diri, bertanggung jawab, disiplin, pandai bergaul, tidak bergantung pada orang lain, dan mampu mengendalikan emosi. Menurut Erik Erikson (Aini, 2023) kemandirian adalah usaha untuk melepaskan diri dari orangtua dengan maksud untuk melepaskan dirinya dengan proses mencari identitas ego yaitu perkembangan individualitas yang mantap dan berdiri sendiri.

Maria Montessori (Sunarti, 2020) menekankan pentingnya kemandirian anak dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini berfokus pada pengembangan karakter mandiri melalui lingkungan belajar yang terstruktur dan penuh kebebasan. Teori Montessori yaitu suatu gaya pembelajaran yang membiarkan anak belajar dengan alami dan dengan sendirinya tanpa campur tangan yang banyak dari gurunya. Guru hanya bertugas memfasilitasi dan menyiapkan media pembelajaran agar pembelajaran berlangsung dan tercapainya tujuan pembelajaran. Dasar pendidikan metode pembelajaran Montessori menekankan pada tiga hal, yaitu pendidikan sendiri (pedosentris), masa peka dan kebebasan. Maria Montessori (Kamil, 2023) menjelaskan bahwa salah satu ciri khas anak siap menghadapi kehidupan selanjutnya adalah dengan kemandirian yang dimiliki masing-masing anak melalui kegiatan *practical life*. Kegiatan *practical life* adalah sebuah rangkaian kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman secara nyata kepada anak untuk lebih siap dan siaga dalam menghadapi kehidupan selanjutnya. Kegiatan pada pembelajaran *practical life* lebih menekankan pada kehidupan sederhana yang dilalui anak dalam kehidupan sehari-harinya.

Menurut Erik Erikson (Odom & Berger, 2020) bermain peran atau *role playing* adalah aktivitas yang penting untuk perkembangan anak, khususnya pada tahap prasekolah. Bermain peran dapat membantu anak untuk mengeksplorasi peran dan identitas baru, mengembangkan keterampilan sosial, mengembangkan kemandirian, mengekspresikan emosi dan pengalaman, menemukan makna diri di dunia sosial, memecahkan dilema dalam bentuk permasalahan sehari-hari. *Role Playing* adalah bermain menggunakan daya khayal, yaitu dengan menggunakan bahasa atau pura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu atau orang tertentu dan binatang tertentu yang di dalam dunia nyata tidak dilakukan (Anggraini & Putri, 2020). Menurut Vygotsky (Anisyah, 2020) melalui main peran anak dapat melebihi tahap perkembangannya saat ini. Imajinasi merupakan sesuatu yang harus dibangun, sebab belum ada dalam kesadaran anak yang masih kecil dan sama sekali tidak ada pada binatang. Sebagai contoh; pada kehidupan nyata, anak yang berusia tiga tahun tentu tidak pandai menyetrika pakaian, namun, ketika main peran anak tersebut bisa melakukan kegiatan menyetrika pakaian, sama seperti yang dilakukan orang dewasa. Vygotsky juga mengatakan bahwa main peran yang bermutu membutuhkan pengetahuan dan dukungan orang dewasa yang mampu memberi pijakan dalam main anak, memfasilitasi main melalui pertanyaan-pertanyaan yang mendukung dan memperluas pengalaman main anak (*zone of proximal development*). Sugianto (Maghfiroh, Usman & Nisa, 2020) menyatakan bahwa *Role Playing* (bermain peran) termasuk bermain aktif dengan memberikan karakteristik tertentu kepada benda, situasi, dan anak-anak berperan sebagai karakter yang dipilih. Dalam pendekatan Montessori (Sari, Avifah & Wibisono 2020) *role playing* atau

---

bermain peran diterapkan dengan cara yang unik dibandingkan dengan metode pendidikan lainnya. Montessori menekankan pentingnya kebebasan anak untuk belajar melalui pengalaman nyata dan kegiatan mandiri. Menurut Erik Erikson (Jannah & Sukiman, 2019) *role playing* dibagi dua macam yaitu:

*Role playing* makro adalah kegiatan yang dilakukan dengan memerankan tokoh dengan menggunakan alat bantu sesuai dengan peran yang dimainkan, seperti memerankan peran dalam simulasi kehidupan nyata atau pekerjaan tertentu. Hal ini membantu anak memahami peran sosial yang lebih luas, melatih kerjasama, dan berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang lebih kompleks.

*Role playing* mikro adalah kegiatan yang dilakukan menggunakan benda-benda kecil untuk mewakili tokoh, seperti memerankan interaksi sederhana antara dua orang. Ini membantu anak mengembangkan keterampilan komunikasi, empati, dan memahami hubungan antarindividu.

### **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif adalah suatu metode dimana data disajikan dalam bentuk numerik dan data digunakan secara statistik untuk keperluan pengujian hipotesis (Sugiyono, 2023). Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan termasuk penelitian *True Experimental* atau sering disebut *Quasi Eksperimen*. Jenis penelitian ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian ini dilakukan pada dua kelompok yaitu kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional dan kelompok eksperimen yang menggunakan metode *role playing*.

Desain penelitian *Quasi Eksperimen* yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang digunakan, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut diperlakukan berbeda. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan metode *role playing*, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *role playing*, melainkan menggunakan metode yang biasa digunakan di TK Mutiara Balige. Berikut desain penelitian yang digunakan oleh peneliti, yaitu :

**Tabel. 1 Nonequivalent Control Group Design**

Kelompok	Pretest	Perlakuan ( <i>Treatment</i> )	Posttest
Kelompok Eksperimen	01	X	02
Kelompok Kontrol	03	-	04

### **Keterangan:**

- O1 dan O3 = Penilaian awal pada kedua kelompok anak didik, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tujuannya untuk mengetahui perkembangan kemandirian awal anak didik.
- X = Pelaksanaan pembelajaran pada kelompok eksperimen dengan menggunakan metode *role playing* yang bertujuan untuk meningkatkan kemandirian anak. Sementara pada kelompok kontrol tidak dilakukan treatment, mereka belajar dengan metode yang biasa digunakan di sekolah.
- O2 & O4 = Penilaian akhir pada kelompok anak didik, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui perkembangan kemandirian anak didik yang diberikan perlakuan dan tidak diberi perlakuan.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari penelitian ini, dianalisa dengan menggunakan metode analisa statistik. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data tentang metode *role playing* terhadap kemandirian anak usia 5-6 tahun yang diperoleh dari instrumen observasi. Adapun nilai hasil observasi penulis tetapkan dengan kriteria sebagai berikut:

1. BB : Belum Berkembang (Bila anak melakukannya harus dengan bimbingan guru).
2. MB : Mulai Berkembang (Bila anak melakukannya masih harus diingatkan oleh guru).
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Bila anak sudah dapat melakukan secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya).
4. BSB : Berkembang Sesuai Baik (Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada anak usia 5-6 tahun di TK Mutiara Balige Tahun Ajaran 2024/2025, diperoleh distribusi peningkatan kemandirian pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mutiara Balige Tahun Ajaran 2024/2025 menggunakan metode *role playing* maupun menggunakan pembelajaran biasa (kelas kontrol) sebagai berikut.

**Tabel. 2 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No. Responden	Eksperimen		Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	24	52	25	40
2	30	56	30	45
3	20	52	27	42
4	30	50	30	46
5	32	57	32	46
6	27	42	24	39
7	25	49	27	42
8	28	44	25	42
9	27	48	28	30
10	25	57	27	40
11	27	55	27	40
12	21	48	21	36
13	21	54	21	36
14	31	46	31	46
15	26	52	26	41
16	28	60	28	43
17	15	54	15	34
18	25	46	25	40
19	29	47	29	44
20	27	50	27	42
21	29	45	29	44
22	30	45	30	45
23	28	52	28	42
24	31	50	39	50
25	33	53	33	49
26	29	47	29	44
27	25	47	25	40
28	24	47	24	39
29	26	58	26	40

30	34	60		34	49
31	26	51		26	41
32	30	52		30	45
33	24	53		24	38
34	25	53		25	40
35	30	60		39	54
<b>Jumlah</b>	<b>942</b>	<b>1792</b>		<b>966</b>	<b>1474</b>

Sebelum kategorisasi dilakukan, perlu menentukan skor mean dan standar deviasi, dengan demikian, untuk menghitung pembagian kategori, berikut adalah rumus yang digunakan untuk menentukan skor mean dan standar deviasi:

$$\text{Skor Maksimal Instrumen} = 15 \times 4 = 60$$

$$\text{Skor Minimal Instrumen} = 15 \times 1 = 15$$

$$\text{Mean teoretik } (\mu) = 1/2 (40+15) = 37,5$$

$$\text{Standar Deviasi Populasi } (\sigma) = 1/6 (60-15) = 7,5$$

Setelah menentukan skor mean dan standar deviasi dengan demikian, untuk menghitung pembagian kategori, peneliti memasukkannya ke dalam rumus empat kategori oleh Azwar, berikut ini:

**Tabel. 3 Kategori Kemandirian Anak**

Kategori	Skor
Berkembang Sangat Baik (BSB)	$X > 45$
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	$37,5 < X \leq 45$
Mulai Berkembang (MB)	$37,5 < X \leq 30$
Belum Berkembang (BB)	$X \leq 30$

Berdasarkan kategorisasi di atas, maka distribusi frekuensi kemandirian anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, baik pada *pretest* maupun *posttest* akan disajikan pada tabel berikut:

- **Kemandirian Anak Menggunakan Metode *Role Playing* (Kelas Eksperimen)**

**Tabel. 4 Distribusi Frekuensi *Pretest* Kelas Eksperimen**

Kemandirian Anak		
Kategori	Frekuensi (F)	Percent (%)
BB	30	85.7
MB	5	14.3
BSH	0	0
BSB	0	0
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100.0</b>

Berdasarkan data di atas, distribusi kemandirian anak usia 5-6 tahun di kelas eksperimen pada *pretest* menunjukkan bahwa sedikit anak yang masih dalam tahap perkembangan kemandirian. Dari 35 siswa di TK Mutiara Balige, terdapat 30 (85,7%) anak yang termasuk dalam kategori Belum Berkembang, yang berarti mereka masih memerlukan banyak bimbingan dalam menjalankan aktivitas secara mandiri. Sementara itu, 5 (14,3%) anak lainnya berada dalam kategori Mulai Berkembang, yang menunjukkan bahwa mereka mulai menunjukkan tanda-tanda kemandirian meskipun masih membutuhkan pendampingan dan tidak ada anak yang termasuk dalam kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Hal ini menggambarkan bahwa sebelum diberikan perlakuan dalam penelitian ini, sebagian besar anak masih berada dalam

tahap awal dalam meningkatkan kemandirian mereka.

**Tabel. 5 Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Eksperimen**

Kemandirian Anak		
Kategori	Frekuensi (F)	Percent (%)
BB	0	0
MB	0	0
BSH	4	11.4
BSB	31	88.6
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100.0</b>

Berdasarkan data di atas, distribusi variabel kemandirian anak usia 5-6 tahun di kelas eksperimen pada *posttest* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya metode *role playing*. Dari 35 siswa di TK Mutiara Balige, sebanyak 4 anak (11,4%) berada dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan, yang berarti mereka telah menunjukkan perkembangan yang baik dalam kemandirian, meskipun masih memerlukan sedikit bimbingan. Sementara itu, sebanyak 31 (88,6%) anak sudah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik, yang menunjukkan bahwa mereka telah mampu menunjukkan tingkat kemandirian yang optimal. Hasil ini menunjukkan bahwa metode *role playing* berpengaruh dalam meningkatkan kemandirian anak secara signifikan.

- **Kemandirian Anak Menggunakan Metode Pembelajaran Biasa (Kelas Kontrol)**

**Tabel. 6 Distribusi Frekuensi *Pretest* Kelas Kontrol**

Kemandirian Anak		
Kategori	Frekuensi (F)	Percent (%)
BB	29	82.9
MB	4	11.4
BSH	2	5.7
BSB	0	0
Total	35	100.0

Berdasarkan data di atas, distribusi variabel kemandirian anak usia 5-6 tahun pada kelas kontrol dalam *pretest* yang diberikan kepada 35 siswa di TK Mutiara Balige telah menunjukkan mayoritas anak usia 5-6 tahun berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dalam hal kemandirian, yaitu sebanyak 29 anak atau sebesar 82,9%. Sebanyak 4 anak (11,4%) masuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan hanya 2 anak (5,7%) yang tergolong Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Tidak terdapat anak yang masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

**Tabel. 7 Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Kontrol**

Kemandirian Anak		
Kategori	Frekuensi (F)	Percent (%)
BB	1	2.9
MB	4	11.4
BSH	23	65.7
BSB	7	20.0
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100.0</b>

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa distribusi data variabel kemandirian pada anak usia 5-6 tahun kelas kontrol pada *posttest* kepada 35 siswa di TK Mutiara Balige menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mencapai tingkat kemandirian yang cukup optimal. Mayoritas anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu sebanyak 23 anak (65,7%). Selain itu, terdapat 7 anak (20,0%) yang telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB),

yang menunjukkan tingkat kemandirian yang sangat tinggi meskipun tanpa perlakuan khusus. Hanya sedikit anak yang masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 4 anak (11,4%), dan 1 anak (2,9%) yang masih dalam kategori Belum Berkembang (BB). Data di atas menunjukkan bahwa meskipun tidak diberikan perlakuan khusus (seperti metode *Role Playing*), anak-anak di kelas kontrol tetap menunjukkan perkembangan kemandirian yang positif. Hal ini dapat disebabkan oleh faktor pembelajaran reguler yang tetap berlangsung, dukungan lingkungan, atau karakteristik individu anak.

- **Menghitung Nilai Beda Rata-Rata (*N-Gain Score*)**

Berdasarkan data diatas, maka akan dihitung nilai beda rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji *N-Gain Score* dengan rumus sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Kategorisasi Efektivitas *N-Gain Score* yaitu sebagai berikut:

**Tabel. 8 Kategorisasi Efektivitas *N-Gain Score***

<i>N-Gain Score</i>	Kategori
<0,3	Rendah
0,3-0,7	Sedang
>0,7	Tinggi

Untuk membantu peneliti menghitung nilai *N-Gain Score* peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS 22. Data hasil uji beda rata-rata (*N-Gain Score*) akan disajikan dalam tabel berikut ini:

**Tabel. 9 Hasil Uji Beda Rata-Rata (*N-Gain Score*)**

No. Resp.	Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Posttest-Pretest</i>	Skor Ideal- <i>Pretest</i>	<i>N-Gain Score</i>
1	1	24	52	28	36	0.78
2	1	30	56	26	30	0.87
3	1	20	52	32	40	0.80
4	1	30	50	20	30	0.67
5	1	32	57	25	28	0.89
6	1	27	42	15	33	0.45
7	1	25	49	24	35	0.69
8	1	28	44	16	32	0.50
9	1	27	48	21	33	0.64
10	1	25	57	32	35	0.91
11	1	27	55	28	33	0.85
12	1	21	48	27	39	0.69
13	1	21	54	33	39	0.85
14	1	31	46	15	29	0.52
15	1	26	52	26	34	0.76
16	1	28	60	32	32	1.00
17	1	15	54	39	45	0.87
18	1	25	46	21	35	0.60
19	1	29	47	18	31	0.58
20	1	27	50	23	33	0.70
21	1	29	45	16	31	0.52

22	1	30	45	15	30	0.50
23	1	28	52	24	32	0.75
24	1	31	50	19	29	0.66
25	1	33	53	20	27	0.74
26	1	29	47	18	31	0.58
27	1	25	47	22	35	0.63
28	1	24	47	23	36	0.64
29	1	26	58	32	34	0.94
30	1	34	60	26	26	1.00
31	1	26	51	25	34	0.74
32	1	30	52	22	30	0.73
33	1	24	53	29	36	0.81
34	1	25	53	28	35	0.80
35	1	30	60	30	30	1.00
1	2	25	40	15	35	0.43
2	2	30	45	15	30	0.50
3	2	27	42	15	33	0.45
4	2	30	46	16	30	0.53
5	2	32	46	14	28	0.50
6	2	24	39	15	36	0.42
7	2	27	42	15	33	0.45
8	2	25	42	17	35	0.49
9	2	28	30	2	32	0.06
10	2	27	40	13	33	0.39
11	2	27	40	13	33	0.39
12	2	21	36	15	39	0.38
13	2	21	36	15	39	0.38
14	2	31	46	15	29	0.52
15	2	26	41	15	34	0.44
16	2	28	43	15	32	0.47
17	2	15	34	19	45	0.42
18	2	25	40	15	35	0.43
19	2	29	44	15	31	0.48
20	2	27	42	15	33	0.45
21	2	29	44	15	31	0.48
22	2	30	45	15	30	0.50
23	2	28	42	14	32	0.44
24	2	39	50	11	21	0.52
25	2	33	49	16	27	0.59
26	2	29	44	15	31	0.48
27	2	25	40	15	35	0.43
28	2	24	39	15	36	0.42
29	2	26	40	14	34	0.41
30	2	34	49	15	26	0.58

31	2	26	41	15	34	0.44
32	2	30	45	15	30	0.50
33	2	24	38	14	36	0.39
34	2	25	40	15	35	0.43
35	2	39	54	15	21	0.71

Keterangan : 1 = Kelas Eksperimen

2 = Kelas Kontrol

Berdasarkan data di atas, maka didapatkan nilai rata-rata untuk kelas eksperimen dan control adalah sebagai berikut:

**Tabel 10 Rata-Rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
N-Gain_Score	1	35	.7324	.15182	.02566
	2	35	.4543	.09599	.01622

Keterangan : Kelompok 1 = Kelompok Eksperimen

Kelompok 2 = Kelompok Kontrol

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen adalah 0,7324. Nilai ini menunjukkan bahwa nilai tersebut berada pada kategori tinggi yaitu *N-Gain Score*  $0,7324 > 0,7$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* efektif terhadap kemandirian anak usia 5-6 tahun. Sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol adalah sebesar 0,4543 nilai tersebut masuk dalam kategori sedang yaitu *N-Gain Score*  $0,4543 < 0,3-0,7$  yang menunjukkan adanya peningkatan setelah perlakuan diberikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* kurang efektif terhadap kemandirian anak usia 5-6 tahun.

#### • Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data dari kedua kelompok berdistribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan uji normalitas dengan bantuan program SPSS 22 dengan uji *Kolmogorov Smirnov* (dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ ) hasil perhitungan uji normalitas ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 11. Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

<i>Tests of Normality</i>							
	Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	<i>Pretest</i> Eksperimen	.113	35	.200	.956	35	.169
	<i>Pretest</i> Kontrol	.131	35	.135	.943	35	.070
	<i>Posttest</i> Eksperimen	.096	35	.200	.970	35	.434
	<i>Posttest</i> Kontrol	.125	35	.184	.974	35	.552

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Peneliti akan menggunakan nilai signifikan pada *Kolmogorov-Smirnov* karena sampel yang digunakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih dari 50 responden. Ketentuan data dikatakan berdistribusi normal jika signifikan pada *Kolmogorov Smirnov*  $> 0,05$ . Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai signifikan pada *Kolmogorov Smirnov* untuk kelas eksperimen dan kontrol adalah  $0,135-0,200 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan data pada kelas eksperimen dan kontrol

berdistribusi normal.

- **Uji Homogenitas Data**

Uji homogenitas untuk menentukan apakah data homogen. Tujuannya adalah untuk memudahkan peneliti dalam menentukan uji t pada *independent sample test* nantinya. Maka hasil uji homogenitas selengkapnya dapat dilihat dari output SPSS 22 seperti pada tabel berikut ini:

**Tabel 12. Hasil Uji Homogenitas Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.672	3	136	.571
	Based on Median	.634	3	136	.594
	Based on Median and with adjusted df	.634	3	131.068	.594
	Based on trimmed mean	.680	3	136	.566

Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan *Levene Test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada semua metode perhitungan (Mean, Median, Median dengan df yang disesuaikan, dan Trimmed Mean) lebih besar dari 0,05, yaitu berkisar antara 0,566 hingga 0,594.

Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians dari data *N-Gain Score* pada kelompok yang dibandingkan adalah homogen. Dengan demikian, asumsi homogenitas varians terpenuhi, sehingga data dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik.

- **Melakukan Uji t (*Independent Sample Test*)**

Jika varians data dikatakan homogen maka dapat dilihat pada nilai t pada *Equal Variance Assumed* t hitung > t tabel ( $\alpha=0,05$ ;  $df= 68$ ) atau nilai signifikan < 0,05 dan jika data tidak homogen maka dapat dilihat pada signifikan *Equal Variance Not Assumed* t hitung > t tabel ( $\alpha=0,05$ ;  $df= 68$ ) atau nilai signifikan < 0,05. Hasil uji t dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 13. *Independent Sample Test***

<b>Independent Samples Test</b>										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
				F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
										Lower
Hasil	Equal variances assumed	.440	.509	8.047	68	.000	9.086	1.129	6.833	11.339
	Equal variances not assumed			8.047	67.948	.000	9.086	1.129	6.833	11.339

Berdasarkan ketentuan di atas, karena data berdistribusi normal dan varians kedua kelas adalah sama atau homogen, maka pengambilan keputusan untuk pengujian hipotesis diambil dari nilai *Equal Variance Assumed*  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $\alpha=0,05$ ;  $df= 68$ ) yaitu  $t_{hitung}= 8,047 > t_{tabel} = 2,000$  atau dapat dilihat pada nilai signifikan yaitu sebesar  $0,000 < 0,05$ .

Berdasarkan hasil uji t menyatakan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $8,047 > t_{tabel} 2,000$  atau dapat dilihat pada nilai signifikan yaitu sebesar  $0,000 < 0,05$ . Karena varians homogen, maka pengujian hipotesis diambil dari nilai *Equal Variance Assumed*  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $\alpha=0,05$ ;  $df= 68$ ) yaitu  $t_{hitung}= 8,047 > t_{tabel} = 2,000$  atau dapat dilihat pada nilai signifikan yaitu sebesar  $0,000 < 0,05$ . Ternyata  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $8,047 > 2,000$  maka hal ini menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak yang artinya metode *role playing* berpengaruh signifikan terhadap perkembangan kemandirian anak usia 5-6 tahun di TK Mutiara Balige.

### KESIMPULAN

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai signifikan untuk *pretest, posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol  $> 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang disajikan berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan *Levene Test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada semua metode perhitungan (Mean, Median, Median dengan  $df$  yang disesuaikan, dan Trimmed Mean) lebih besar dari  $0,05$ , yaitu berkisar antara  $0,566$  hingga  $0,594$ . Karena nilai signifikansi lebih besar dari  $0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa varians dari data *N-Gain Score* pada kelompok yang dibandingkan adalah homogen. Dengan demikian, asumsi homogenitas varians terpenuhi, sehingga data dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik.

Berdasarkan hasil uji t nilai *Equal Variance Assumed*  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $\alpha=0,05$ ;  $df= 68$ ) yaitu  $t_{hitung}= 8.047 > t_{tabel} = 2,000$  atau dapat dilihat pada nilai signifikan *Equal Variance Assumed* yaitu sebesar  $0,000 < 0,05$ . Ternyata  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $\alpha=0,05$ ;  $df= 68$ ) yaitu  $t_{hitung}= 8.047 > t_{tabel} = 2,000$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima. Artinya ada pengaruh antara metode *role playing* untuk *pretest* dan *posttest*, sehingga dapat disimpulkan bahwa *role playing* berpengaruh terhadap perkembangan kemandirian anak usia 5-6 tahun di TK Mutiara Balige.

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh bahwa metode *role playing* pada kelas eksperimen memberikan peningkatan hasil yang signifikan, diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $8.047 > 2,000$ , atau dapat dilihat dari nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, yang berarti metode *role playing* berpengaruh signifikan terhadap perkembangan kemandirian anak usia 5-6 tahun di TK Mutiara Balige. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kemandirian anak yang diberi perlakuan dengan metode *role playing* lebih baik dari pada kemandirian anak tanpa diberi perlakuan dengan metode *role playing* yaitu dengan perlakuan biasa (kontrol). Hal ini mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap perkembangan kemandirian anak usia 5-6 tahun di TK Mutiara Balige.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *role playing* berpengaruh signifikan terhadap perkembangan kemandirian anak. Berdasarkan uji hipotesis, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $8,047 > t_{tabel} 2,000$  dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, di mana anak-anak yang diberi perlakuan metode *role playing* menunjukkan tingkat kemandirian yang lebih tinggi.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Andi Bau dkk yang menyatakan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan kemandirian anak usia dini kelas B. Penelitian serupa oleh Fika Novia dkk juga menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam kegiatan bermain peran memiliki kecenderungan lebih tinggi untuk mengambil inisiatif dan

menyelesaikan tugas sendiri dibandingkan anak-anak yang tidak menggunakan metode *role playing*.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendekatan Montessori, terutama dalam area *Practical Life*. Teori Montessori, aktivitas kehidupan sehari-hari atau yang sering disebut dengan *practical life* seperti merapikan meja, menuang air, atau mengenakan pakaian sendiri adalah fondasi dari perkembangan kemandirian anak. Montessori menekankan bahwa anak perlu diberi kesempatan untuk melakukan sendiri (*do it yourself*), karena melalui pengalaman langsung inilah anak belajar mengatur dirinya dan bertanggung jawab terhadap pilihannya. Metode *role playing* mendukung prinsip ini dengan memberikan anak kesempatan untuk mengalami peran, mengambil keputusan, dan bertanggung jawab terhadap alur permainan serta alat yang digunakan. Kegiatan ini secara tidak langsung melatih kemampuan anak untuk bertindak mandiri dalam situasi nyata. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mendukung hipotesis bahwa metode *role playing* berpengaruh terhadap kemandirian anak usia dini, tetapi juga memperkuat pendekatan pembelajaran Montessori yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran melalui kegiatan yang bermakna.

## DAFTAR

- Aini, J. (2023). Meningkatkan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Ra Miftahul Hidayah Sumber Mulyo Kabupaten Labuhanbatu Utara Tahun Pelajaran 2021/2020. *Qalam lil Athfal*, 1(2).
- Anggraini, W., & Putri, A. D. (2020). Penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(2), 104-114.
- Anisyah, N. (2020). Hakikat Bermain Peran Di Sentra Main Peran Pada Anak Usia Dini. *Zuriah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 11-22.
- Dini, J. P. A. U. (2022). Perbedaan pengasuhan anak di sekolah fullday dan sekolah umum terhadap kemandirian anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal pendidikan anak usia dini*, 6(4), 2813-2824.
- Era, L. (2023). *Pola Asuh Orang Tua Dalam Mengembangkan Kemandirian Anak Usia Dini Di Pulauberingin* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Jannah, R. R. dan Sukiman. 2019. *Metode Bermain Inklusif Gender Pada Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media), 87-92.
- Kamil, N., & Asriyani, S. (2023). Analisis penerapan metode montessori pada aspek kemandirian anak melalui kegiatan pembelajaran *practical life*. *Jurnal Buah Hati*, 10(1), 1-15.
- Khotimah, K., & Zulkarnaen, Z. (2023). Peran orang tua dalam membentuk kemandirian anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 587-599.
- Iena sari Silaban, R., Siadari, S. M., & Butar, M. L. E. B. (2024). Building Creativity And Imagination In Early Childhood Through Picture Story Books. *Jurnal Talitakum*, 3(1), 33-44.
- Maghfiroh, A. S., Usman, J., & Nisa, L. (2020). Penerapan metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan. *Kidido: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 51-65.
- Munandar, A. (2021). Nilai Pendidikan Karakter Bagi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *JURNAL REDOKS: Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 4(1), 30-39.
- Odom, R. B., James, W. D., & Berger, T. G. (2020). *Andrews' diseases of the skin: clinical dermatology* (Vol. 1135). Philadelphia (PA): WB Saunders Company.
- Rini, M. (2022). *Pengaruh model pembelajaran practical life terhadap kemandirian anak usia dini di PAUD KB Muara Timur Kecamatan Tanjung Raya Kabupaten Mesuji* (Doctoral
- .....

- dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Sari, D. R., & Rasyidah, A. Z. (2020). Peran orang tua pada kemandirian anak usia dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 45-57.
- Sari, N. L. L., Avifah, I. A., Wibisono, A. G., & Pratama, D. A. (2023). Pendampingan Belajar Bahasa Inggris Berbantuan Metode Montessori Untuk Anak-Anak KB SA Bustanul Jinaan. *Jurnal Edukasi Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 186-194.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta), 16.
- Sunarti, C., Uwie, W., & Sumitra, A. (2020). Pembentukan karakter mandiri pada anak usia dini melalui metode montessori di tk almarhamah cimahi. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 1(2), 47-57.
-