

MODUL BERMAIN PERAN
“ AKU SAYANG TEMANKU”

Untuk Anak Usia Dini



Penyusun:

Nissa Tarnoto, M. Psi, Psikolog
Dr. Fatwa Tentama, S. Psi, M. Si.
Dessy Pranungsari, M. Psi, Psikolog

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

2016

MODUL BERMAIN PERAN

“ AKU SAYANG TEMANKU”

Salam Pembuka

Peran lingkungan sosial khususnya dengan teman sebaya sangat penting bagi tumbuh kembang anak. Teman bermain pada kehidupan sehari-harinya menjadi penentu anak agar dapat melalui tahap-tahap perkembangan yang sempurna. Anak pada usia dini merupakan masa-masa *golden age* dan menyukai hal-hal yang imajinatif. Dalam masa ini orang tua sangat penting untuk mengetahui perkembangan anak sejak dini sehingga anak dapat memperoleh pembelajaran dan dapat bertumbuh kembang dengan positif. Anak bermain dan berpura-pura menirukan pengalaman yang ada di kehidupan sehari-hari maupun berdasarkan imajinasi anak sangat diperlukan guna mengembangkan segala aspek perkembangan pada anak yaitu meliputi, aspek kognitif, aspek sosial, aspek, bahasa, aspek psikomotorik, dan aspek emosi. Modul pelatihan ini disusun sebagai panduan orangtua maupun guru yang diharapkan dapat menjadi salah satu usaha untuk merangsang anak mengembangkan kemampuannya dari segala aspek. Pelatihan dengan judul “ Aku Sayang Temanku”, yang mana setelah mengikuti pelatihan, peserta diharapkan memiliki pengetahuan perkembangan anak dan pentingnya bermain peran pada anak dalam mengembangkan kemampuan anak.

Lingkungan bermain seperti teman, guru, dan orangtua, sebagai *agent of change* bagi terbentuknya tumbuh kembang anak secara positif diharapkan bisa benar-benar memahami bahwa dalam mendapatkan stimulasi yang sesuai sehingga anak dapat melalui tahap-tahap perkembangan dengan sempurna. Kerjasama sinergis dari berbagai pihak dalam lingkungan anak tinggal diharapkan menjadi bagian integral yang bersama-sama disadari dan diwujudkan demi perkembangan anak. Semoga modul ini dapat menjadi panduan yang sistematis bagi *trainer* dalam pelaksanaan pelatihan ini.

Yogyakarta, 14 Desember 2016

MODUL BERMAIN PERAN

“ AKU SAYANG TEMANKU”

PENGANTAR

Modul bermain peran ini mengacu pada modul bermain peran “Aku Sayang Bumiku” (Tarnoto, 2013). Bermain peran adalah metode pemecahan masalah dalam kelompok yang memungkinkan anak untuk menggali masalah manusia, direspon secara spontan dan diikuti diskusi terarah (Shaftel dan Shaftel 1982). Menurut Manorom dan Pallock (2006) bermain peran merupakan metode mengajar yang bermanfaat untuk mengembangkan ketrampilan maupun pengetahuan akademik melalui proses stimulasi lingkungan. Shaftel dan Shaftel (1982) mengemukakan beberapa manfaat bermain peran seperti : membantu anak dalam mengajarkan nilai-nilai baik yang dianut masyarakat, mengajarkan anak melakukan *problem solving*.

Role play membuat pelajar memberlakukan situasi lebih dari sekedar membicarakan. Secara signifikan bermain peran memungkinkan peserta didik lolos dari lingkungan kelas yang membosankan yang menuntut siswa untuk berperilaku sesuai dengan aturan yang ada dikelas dan memungkinkan anak memiliki kebebasan memperoleh pengalaman (Laird dan House dalam Fanning, 2011; Wook & Cook, 2009). Hal ini berkaitan dengan rentang konsentrasi anak usia dini yang hanya bisa berkonsentrasi sekitar 5 - 10 menit (Berg dalam Aisah, 2008).

Landasan Konsep Bermain

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru dalam menerapkan metode bermain peran yaitu:

1. Inti dari bermain peran adalah spontanitas. Anak bebas menggali pengalaman dan berpendapat sesuai pemikirannya sendiri. Skenario cerita hanya garis

besar pengantar adegan dan anak tidak harus menghafalkan dialog yang ada dalam skenario tersebut.

2. Hal yang harus diperhatikan dalam memilih pemain adalah setiap anak memiliki hak yang sama untuk menjadi pemain. Guru dapat mengutamakan anak yang mengajukan dirinya sendiri atau menjadi “*volunteer*”. Guru harus dapat mengkomunikasikan dengan baik saat pemilihan peran agar anak yang tidak mendapat peran tidak merasa rendah diri, merasa tidak percaya, atau merasa tidak dibutuhkan.
3. Bermain peran kembali yang dilakukan setelah membicarakan tema bersama dapat dilakukan sekali lagi. Dalam bermain peran yang direvisi, guru dapat mengajak anak yang berbeda agar setiap anak memiliki kesempatan yang sama untuk ikut bermain peran.

Metode Bermain Peran

Dalam kehidupan nyata, ketika individu dihadapkan pada situasi tertentu maka individu akan merasakan (*feel*), berpikir (*think*), dan bertindak (*act*). Dalam bermain peran, anak-anak juga dituntut untuk merasakan, berpikir, dan kemudian bertindak yaitu untuk membuat keputusan dari berbagai sudut kemungkinan (Shaftel & Shaftel, 1982). Shaftel dan Shaftel (1982) metode bermain peran ini meliputi delapan tahap : pemanasan kelompok, pemilihan partisipan, menyiapkan penonton, menyiapkan panggung, bermain peran, membicarakan isi tema dan evaluasi, bermain peran kembali, berbagi pengalaman dan generalisasi.

MODUL BERMAIN PERAN

“AKU SAYANG TEMANKU”

TUJUAN PELATIHAN

1. Mengajarkan anak untuk memulai pertemanan dalam lingkungan sosial.
2. Peserta pelatihan dapat memulai pertemanan dan menerima orang lain dalam bermain
3. Peserta bermain peran dapat saling mengeksplorasi perasaan antara satu sama lain
4. Peserta pelatihan dapat saling bekerjasama dan menerapkan sopan santun dengan teman sebayanya ketika bermain
5. Guru dan orangtua dapat memperoleh gambaran tentang perilaku, nilai-nilai dan persepsi yang dikandung oleh para pelaku bermain peran
6. Peserta dapat mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah
7. Guru mengeksplorasi materi pembelajaran dengan cara yang bervariasi.

MANFAAT PELATIHAN

1. Metode bermain peran ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi bagi orangtua dan guru untuk meningkatkan perkembangan setiap aspek pada anak usia dini.
2. Metode bermain ini diharapkan dapat menjadi variasi alternatif dalam pembelajaran untuk mengeksplor kemampuan anak usia dini ketika bermain dengan temannya.

RINGKASAN MODUL BERMAIN PERAN
“AKU SAYANG TEMANKU”

Ringkasan Tahapan Pelatihan

Sesi	Nama Kegiatan Pelatihan
Tahap 1	Pemanasan Kelompok
Tahap 2	Pemilihan Partisipan,
Tahap 3	Menyiapkan Penonton,
Tahap 4	Menyiapkan Panggung
Tahap 5	Bermain Peran
Tahap 6	Membicarakan isi tema dan evaluasi
Tahap 7	Bermain peran kembali
Tahap 8	Berbagi pengalaman dan generalisasi

Rincian Kegiatan Bermain Peran

No	Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)	Materi	<i>Scaffolding Talk</i> (Kata Pengantar)	Interpretasi
1.	Pemanasan/ pengenalan masalah (<i>Prolog</i>)	Guru menyapa dan mengajak bermain Mengenalkan pada tema masalah	Selamat pagi... “Sebelumnya ibu mau cerita dulu, ini tentang.(sesuai inti cerita). Menurut kalian, apa yang selanjutnya terjadi ya ?”	Menciptakan suasana yang nyaman dan mengingatkan anak-anak akan pengalamannya sendiri sehingga mereka dapat mengidentifikasi

				dirinya dengan karakter cerita. Menyiapkan anak-anak untuk mendengarkan dan memperhatikan (bagian yang sangat penting) Guru menstimulasi anak-anak dengan memberikan pertanyaan agar muncul berbagai kemungkinan jawaban pemecahan masalah
2.	Menyeleksi partisipan bermain peran (<i>actor</i>)	Menentukan anak-anak yang sekiranya tepat untuk memerankan tokoh dalam cerita	<p>“Siapa yang berani maju kedepan kelas dan berpura-pura jadi</p> <p>“Siapa ya?? Oh ya mas ale mau coba mauju kedepan dan berperan menjadi.....?Wah kita masih butuh beberapa orang lagi. Siapa yang mau.....</p>	Setelah anak –anak mengemukakan pendapatnya, guru dapat mulai untuk memilih anak yang akan bermain peran.
3.	Menyiapkan		“Dari mana ya kita	Guru membantu

	Panggung (<i>Stage</i>)		memulai ceritanya?” Tadi awal ceritanya bagaimana ya?”	menggambarkan adegan awal dan menyaipkan perlengkapan.
4.	Mengatur penonton (<i>Audience</i>)		“Oke anak-anak yang tidak maju kedepan, menjadi penonton. Perhatikan baik-baik ya. Apa yang kira-kira akan terjadi? Kalian boleh membayangkan, kira- kira apa yang terjadi?. Berbeda boleh, tidak harus sama dengan teman yang maju kedepan. Nanti jika sudah selesai bisa kita didiskusikan bersama- sama	Menyakinkan anak untuk duduk tenang dan memperhatikan
5.	Bermain Peran	Anak memerankan peran sesuai dengan cerita		Anak bebas mengeksplorasi adegan sesuai dengan keinginannya.
6.	Membicara- kan tema dan Evaluasi (3’)	Menggali pendapat dan pemikiran anak, mengevaluasi tindakan anak	“ Oke anak-anak. Tadi sudah ada teman-teman kalian yang maju kedepan. “Apakah ada teman-	Mengajak anak-anak mengevaluasi. Guru harus berhati-hati karena tidak ada adegan yang

			teman yang membayangkan cerita berbeda?	dianggap salah Guru berusaha menggali pendapat yang lain dari semua siswa.
7.	Bermain peran kembali	Revisi bermain peran sebelumnya, mendorong anak melakukan adegan yang berbeda, menggali alternatif pemecahan masalah.	“ Sekarang siapa yang mau mencoba bermain kedepan?”	Guru dapat memilih pemain baru dan mempersiapkan panggung kembali
8.	Berbagi pengalaman dan generalisasi	Anak menceritakan pengalamannya. Menggeneralisasi hasil bermain peran	“ Tadi bagaimana perasaannya? Apa kalian pernah ada yang mengalami hal seperti ini?” “ Jadi, anak-anak seharusnya bagaimana..... (Guru menjelaskan berbagai macam cara melatih ketrampilan sosial) Guru juga bisa mengingatkan anak untuk bisa saling mengingatkan teman jika ada yang kurang betul perilakunya.	Guru mendorong anak untuk menceritakan pengalamannya sendiri. Guru membantu anak menyimpulkan bersama inti tema tujuan bermain peran.

Sesi Pertama
Menyapa Teman
“Asyiknya Bermain Bersama”

Tujuan:

1. Mengajarkan kepada anak mengenai memulai pertemanan
2. Anak memahami bagaimana memulai sebuah pertemanan dengan cara menyapa
3. Anak belajar untuk menerima teman baru dalam situasi bermain

mengatas

Waktu

60 menit

Metode

1. Bercerita
2. *Role play*

Alat/materi

1. Empat anak
2. Cerita anak

Prosedur

1. Pembukaan
 - a. Fasilitator membuka acara dengan ucapan selamat datang kepada peserta
 - b. Fasilitator menyampaikan kepada peserta bahwa pelatihan ini terselenggara atas kerjasama Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan

- c. Fasilitator mengucapkan terima kasih atas kesediaan peserta berpartisipasi dalam bermain peran aku sayang temanku.

2. Permainan

- a. Fasilitator membuka permainan dengan berdoa bersama kemudian menyapa peserta
- b. Fasilitator membacakan sebuah cerita tentang tiga anak yang sedang bermain. Fasilitator dapat memulai cerita dengan mengatakan, “Sebelum memulai cerita, ibu mau bertanya. Siapa disini yang suka bermain?” “Nah, bermain paling asyik kalau bersama teman-teman ya. Sekarang Ibu akan bercerita mengenai anak-anak yang sedang bermain. Didengarkan baik-baik.. kemudian kalau ibu bertanya, dijawab dengan lantang ya!” “Ada 3 anak ada sedang bermain dibawah pohon yang rindang, asyik sekakali kelihatannya. Kemudian, ada satu anak datang . Apa yang dilakukan anak ini jika bertemu temannya?”
- c. Fasilitator memberikan kesempatan anak untuk menjawab pertanyaan sebelum melanjutkan cerita.
- d. Fasilitator melanjutkan cerita dengan mengatakan, “Ya betul sekali. Ketika anak ini datang dan ingin ikut bermain, maka anak ini bisa mendekati teman nya, berkenalan/ bersalaman, menyapa teman-teman yang sudah lebih dahulu bermain, kemudian menyampaikan keinginannya untuk bergabung dalam permainan.”
- e. Fasilitator meminta 4 peserta untuk memperagakan ke depan seakan-akan ada pada situasi bermain dan bertemu dengan teman barunya.
- f. Fasilitator memberikan pertanyaan kepada peserta apa yang dilakukan ketika temannya datang?
- g. Fasilitator meminta peserta yang memperagakan ke depan untuk menyapa dan mengajak main temannya yang baru datang.

3. Penutup

- a. Fasilitator memberikan umpan balik dari permainan yang sudah diperagakan.
- b. Fasilitator membuat kesimpulan dari bermain peran sesi pertama.

Sesi Kedua
Sopan Santun
“Saling Mendukung”

Tujuan

1. Anak dapat menerapkan sopan santun ketika bermain dengan temannya
2. Anak dapat mengembangkan sikap saling memberikan dukungan kepada temannya
3. Orangtua dan guru dapat menerapkan metode yang digunakan oleh fasilitator kepada anak dalam kehidupan sehari-hari anak.

Waktu

60 menit

Metode

1. Bercerita
2. Diskusi
3. *Role play*

Alat/materi

1. Empat peserta
2. Buku cerita
3. Gambar mewarnai

Prosedur

1. Pembukaan
 - a. Fasilitator mengajak peserta duduk melingkar dan membuka sesi kedua dengan salam.
 - b. Fasilitator menanyakan kepada peserta siapa yang suka mewarnai?

2. Permainan

- a. Fasilitator mulai bercerita tentang ipin dan teman-temannya dengan mengatakan, “Ibu guru ada cerita...Upin dan temannya mail, jarjit dan meme sedang diberi tugas oleh ibu guru untuk mewarnai. Tapi karena upin belum terbiasa mewarna, kertas mewarnai punya upin sobek... Sehingga pekerjaan mewarnai upin belum selesai....kemudian mail langsung berteriak kepada teman-temannya nya..” teman-teman kertas upin sobek...upin nggak bisa kumpulin tugas nya..hore-hore..upin nggak dapat nilai....” melihat mail berbuat seperti itu, kemudian upin menangis...
- b. Fasilitator memberikan pertanyaan kepada peserta untuk saling memberikan pendapatnya. Fasilitator mengajukan pertanyaan, “Apa yang sebaiknya dilakukan teman-teman jika melihat mail seperti ini?”
- c. Fasilitator membantu peserta untuk menjawab pertanyaan dalam kalimat yang sudah disusun seperti “Ya betul anak-anak...kita tidak boleh mengejek teman, jika ada teman kita yang tidak bisa, kita harus membantu teman kita yang sedang kesusahan atau membutuhkan bantuan, seperti: memintakan kertas kepada bu guru supaya upin bisa menyelesaikan tugasnya, da juga menghibur upin supaya tidak menangis dan menyelesaikan tugasnya.
- d. Fasilitator memberikan kesempatan kepada peserta untuk memperagakan kejadian tersebut bersama-sama dengan teman yang lain.

3. Penutup

- a. Fasilitator memberikan kesimpulan dari bermain peran yang sudah diperagakan oleh peserta
- b. Fasilitator memberikan umpan balik kepada peserta pelatihan atas *role play* yang dilakukan

Sesi Ketiga
Kerjasama
“Bersama Lebih Baik”

Tujuan

1. Mengajarkan kepada anak mengenai kerjasama (mau bergantian, mau mengikuti perintah atau aturan dari teman lain tanpa menimbulkan pertengkaran)
2. Anak mengetahui manfaat kerjasama
3. Mengajarkan kepada anak mengenai berbagi
4. Mengajarkan anak tentang memberi.

Waktu

60 menit

Metode

1. Bercerita
2. Diskusi
3. *Role play*

Alat/materi

1. Empat peserta (ipin, upin, Mail, Meme)
2. Buku cerita

Prosedur

1. Pembukaan
 - a. Fasilitator mengajak peserta duduk melingkar dan membuka sesi ketiga dengan salam.

- b. Fasilitator menanyakan kepada peserta ““Siapa yang suka melakukan pekerjaan bersama-sama dan mau bergantian dalam bermain ?” dan memberikan kesempatan kepada peserta untuk memberikan pendapatnya atas pertanyaan yang diajukan.
- c. Fasilitator memberikan pertanyaan tentang manfaat bekerjasama kepada para peserta.
- d. Fasilitator memberikan penjelasan tentang pentingnya dan manfaat bekerjasama sebelum memulai cerita.

2. Permainan

- a. Fasilitator memulai cerita Ipin, Upin, dan temannya dengan mengatakan “Sekarang kita akan bercerita? Ipin dan Upin sedang bermain mobil-mobilan, kemudian datang Mail yang merebut mainan mobil-mobilan, apa yang sebaiknya Ipin dan upin lakukan?”
- b. Fasilitator memberikan kesempatan kepada pesera untuk menjawab, sebelum melanjutkan cerita.
- c. Fasilitator memberikan contoh bagaimana respon yang positif atas pertanyaan tadi dengan mengatakan, “Ya betul kalau mainan kita direbut oleh teman kita bisa memintanya dengan baik-baik atau sopan seperti : "bolehkan aku meminta mainanku kembali?", " Mainnya setelah aku selesai ya", "aku selesai mainan", "kamu main yang ini aja ya", memberikan contoh untuk anak bermain permainan yang lain. Datanglah Meme yang ingin juga meminjam mobil-mobilan ipin dan upin? Setelah meme melihat upin, ipin dan mail berebut mainan meme pun mengajak bermain secara bergantian. Seperti: “ Wah mainan mu bagus, aku juga ingin meminjam, bagaimana kalau kita bermain bergantian saja? “ usul meme. Akhirnya mereka bergantian bermain mobil-mobilan. Sambil menunggu, mereka bermain mainan yang lain. Ya... betul. Jika kita mau berbagi mainan dan bergantian bermain mobil-mobilan, maka semuanya akan bisa bermain dengan senang. Jika semua mau mengikuti aturan bermain yang ditetapkan bersama, maka tidak ada yang merasa tersakiti.
- d. Fasilitator memberikan pertanyaan dan meminta empat peserta untuk memperagakan di depan misalnya “Saat mobil-mobilan dimainkan oleh Meme, meme tersandung dan

jatuh. Apa yang dilakukan teman-teman? Misal: Menanyakan keadaan Meme, memberikan pertolongan, dll. Misal: mengucapkan terimakasih

3. Penutup

- a. Fasilitator memberikan kesimpulan dari bermain peran yang sudah diperagakan oleh peserta
- b. Fasilitator memberikan umpan balik dan apresiasi kepada peserta pelatihan atas *role play* yang dilakukan

Keempat
Mengatasi Konflik
“ Aku Bisa”

Tujuan:

1. Mengajarkan kepada anak mengenai bagaimana mengatasi masalah yang muncul.
2. Anak mengetahui bagaimana pemecahan masalah dengan temannya tanpa menimbulkan pertengkaran
3. Mengajarkan kepada anak mengenai memberi dan berbagi.

Waktu

60 menit

Metode

1. Bercerita
2. Diskusi
3. *Role play*

Alat/materi

1. Tiga peserta (ipin, upin, nenek)
2. Buku cerita

Prosedur

1. Pembukaan
 - a. Fasilitator mengajak peserta duduk melingkar dan membuka sesi keempat dengan salam.

- b. Fasilitator bertanya kepada peserta “siapa yang suka bermain bersama dengan temannya?” dan “siapa yang suka berebut mainan ketika bermain bersama temannya?”

2. Permainan

- a. Fasilitator membacakan cerita “Nenek upin dan ipin membelikan kasur baru upin yang rusak, tetapi ipin juga ingin tidur dikasur baru upin, sehingga upin dan ipin saling berebut untuk tidur dikasur baru. Akhirnya upin dan ipin marahan dan tidak mau bermain bersama lagi. Tetapi setelah beberapa hari, upin dan ipin merasa kesepian. Upin sedih karena tidak bisa bermain lego bersama, biasanya dengan bermain berdua hasilnya cepet jadi dan bagus.”
- b. Fasilitator memberikan pertanyaan kepada peserta “Sebaiknya apa yang dilakukan upin dan ipin ya? Upin ingin bermain lego bersama ipin.”
- c. Fasilitator memberi kesempatan kepada peserta untuk menjawab dan memberikan pendapatnya sebelum melanjutkan cerita.
- d. Fasilitator mencoba menambahkan jawaban peserta terkait dengan kerjasama dengan mengatakan “Ya betul anak-anak, sebenarnya upin bisa menggunakan tempat tidur itu bersama2 dengan ipin, atau upin bisa menggunakan tempat tidur lain sehingga tidak perlu marah-marahan. Ipin juga bisa meminta maaf kepada upin karena telah memaksa upin untuk meminjamkan kasurnya dan mereka bisa saling berjanji untuk tidak bertengkar lagi dan akan selalu bergantian dan berbagi dalam bermain.”
- e. Fasilitator memberi kesempatan kepada peserta anak untuk mempraktekan situasi diatas.

3. Penutup

- a. Fasilitator memberikan *riview* dan kesimpulan dari bermain peran yang sudah diperagakan oleh peserta.
- b. Fasilitator memberikan umpan balik dan apresiasi kepada peserta pelatihan atas *role play* yang dilakukan.
- c. Fasilitator memotivasi anak mempraktekan apa yang telah diperankan dan di pelajari pada kehidupan sehari-hari.
- d. Fasilitator menutup sesi dengan doa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, *et.al.*. (2008). *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Flanning, F. E (2011). *Enganging learners, techniques to make training stick. profesional safety*. <http://www.asse.org>. Diunduh 07 Desember 2016
- Manorom, K., & Pollock, Z., (2006). Role play as a teaching method: A practical guide. *Jaournal of Role Playing As A Teaching Method*. 84, 5-10.
- Shaftel, F and Shaftel, G. (1982). *Role playing in the curriculum*. USA: Prentice-Hall Inc
- Tarnoto, N. (2013). Peningkatan karakter peduli lingkungan melalui metode bermain peran “aku sayang bumiku” pada anak pra sekolah. *Jurnal Humanitas*. 11 (1), 41-55.
- Wood, E., & Cook, J. (2009). Gendered discourses and practices in role playactivities: A case study of young children in the English Foundation Stage. *Educational & Child Psychology*. 26 (2), 19-30.