

**PENGARUH KEGIATAN ROLE PLAYING WITH MUSIC TERHADAP
PENGEMBANGAN KARAKTER *SOCIAL CARE* ANAK DI TK**

Amelia Anggun Besmah¹, Delfi Eliza², Nenny Mahyuddin³, Izzati⁴

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang^{1,2,3,4}

Email: ameliaanggunbesmah@gmail.com¹, deliza.zarni@gmail.com²
nenny.mahyuddinpaud@gmail.com³ izzati_mpd@yahoo.co.id⁴

Abstract

This study aims to look at the effect of role playing with music activities on the development of children's social care in kindergarteten. Role playing with music itself is a role playing activity using music so that the development of children's social care. The method in this study uses quantitative with experimental quasy types. The test is used as a data collection technique, in the form of a 5-point statement, then the data is processed using a difference test (t-test). The results of the data analysis of the experimental group got on average using 79,25 role playing activities with music and 70,93 control groups with micro role playing activities. The results of this study can be concluded that the role playing with music activities affect the development of social care (social care) children in Islamic Kindergarten Khaira Ummah Padang.

Keywords: *Role Playing With Music, Social Care*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh kegiatan *role playing with music* terhadap pengembangan *social care* anak di TK. *Role playing with music* itu sendiri adalah kegiatan bermain peran dengan menggunakan musik sehingga berkembangnya peduli sosial (*social care*) anak. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis *quasy eksperimental*. Tes digunakan sebagai teknik pengumpulan data, berbentuk pernyataan 5 butir, selanjutnya data diolah menggunakan uji perbedaan (t-test). Hasil analisis data kelompok eksperimen mendapat rata-rata dengan menggunakan kegiatan *role playing with music* 79,25 dan 70,93 kelompok kontrol dengan kegiatan bermain peran mikro. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan *role playing with music* berpengaruh terhadap pengembangan peduli sosial (*social care*) anak di Taman Kanak-kanak Islam Khaira Ummah Padang.

Kata kunci: *Role Playing With Music, Social Care*

A. Pendahuluan

Anak usia dini ialah sosok individu unik yang memiliki karakteristik dan perkembangan yang berbeda-beda dan tumbuh dengan pesat sehingga disebut periode emas atau *golden age*. Manusia adalah makhluk sosial dimana mereka hidup butuh bantuan dari orang lain. Dalam hidup bermasyarakat diperlukan rasa peduli sosial terhadap orang lain, rasa peduli sosial tersebut bisa dipupuk dari usia dini. Menurut Fauzan dalam Hidayati (2016: 48-49) peduli

sosial adalah salah satu karakter yang adapada peserta didik yang menggambarkan tingkat kepedulian terhadap lingkungan sosialnya, seperti menolong orang lain, memberi sumbangan dan berbagi. Disekolah guru dapat mengembangkan rasa peduli sosial anak dengan saling tolong-menolong, memberi salam dan saling berbagi kepada teman ataupun guru yang ada disekolah.

Banyak cara dalam mengembangkan rasa peduli sosial anak, salah satunya dengan cara bermain peran (*role playing*) dimana bermain peran adalah suatu media bagi anak dalam mengembangkan imajinasinya dan khayalan anak. Selain dengan bermain peran, karakter peduli sosial (*social care*) bisa dikembangkan dengan menggunakan musik dimana menurut Mulyani (2017: 27) mengatakan bahwa musik merupakan suatu media kegiatan sosial misalnya dengan menari bersama, bernyanyi, bermain peran sehingga kegiatan tersebut dapat menyatukan emosinya. Berdasarkan hasil observasi peneliti di Taman Kanak-kanak Islam Khaira Ummah Padang, masih ada beberapa anak yang kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya misalnya tidak mau bermain dengan teman, tidak mau berbagi mainan dengan teman sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengembangan karakter peduli sosial (*social care*) anak dengan cara *role playing with music*.

Tujuan pendidikan karakter peduli sosial (*social care character*) menurut Sri Narwanti dalam A. Tabi'in (2017: 45) adalah (a) membentuk bangsa yang tangguh, (b) kompetitif, (c) berakhlak mulia, (d) bermoral, (e) bertoleransi, (f) bergotong royong, (g) berjiwa patriotik, (h) berkembang dinamis, (i) berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Tujuan dilakukannya kegiatan *role playing with music* ini diharapkan anak dapat memiliki rasa peduli sosial (*social care*) seperti tolong-menolong dengan cara anak mampu menolong temannya ketika kesulitan dalam bermain, tanggung jawab dengan cara anak mampu bertanggung jawab dengan menyelesaikan peran yang diberikan, toleransi dengan cara anak mampu menerima peran yang berbeda dengan temannya, empati (solidaritas) dengan cara anak mampu menunggu giliran peran yang akan dimainkan, kerja sama dengan cara anak mampu bekerja sama dalam merapikan peralatan yang digunakan untuk bermain peran.

B. Metode

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yang berbentuk *quasi eksperimental*. Sugiyono (2017: 72) metode eksperimen

adalah metode untuk melihat sebuah pengaruh dalam perlakuan tertentu terhadap perlakuan lain dalam kondisi yang terkendali. Menurut Sugiyono (2017: 77) *quasi eksperimental* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi dalam mengendalikan variabel luar sepenuhnya yang yang mengubah pelaksanaan eksperimen. Populasi dalam penelitian ini seluruh peserta didik di Taman Kanak-kanak Islam Khaira Ummah Padang. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dimana sampel yang akan dijadikan dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu. Berdasarkan teknik pengambilan sampel, maka ditetapkan kelas B6 dan B7 dengan masing-masing berjumlah sebanyak 15 orang anak.

Instrumen penelitian menggunakan tes perbuatan guru, dengan kriteria penilaian yaitu BSB (berkembang sangat baik, skor 4), BSH (berkembang sesuai harapan, skor 3), MB (mulai berkembang, skor 2), dan BB (belum berkembang, skor 1). Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan cara membandingkan dua rata-rata nilai kemudian dilakukan uji t (t-test), namun sebelum melakukan analisis data, terlebih dahulu melakukan uji normalitas menggunakan uji *Liliefors* dan uji homogenitas menggunakan uji *Barlett*, serta uji hipotesis.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian didapatkan melalui uji hipotesis menggunakan uji-t, namun sebelum tahap itu terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Penelitian dilakukan sebanyak 10 kali, 5 kali kelas eksperimen dan 5 kali kelas kontrol. Kelas eksperimen (B7) dilakukan sekali *pre-test* dilanjutkan dengan 3 kali *treatment* dan sekali *post-test*. Kelas kontrol (B6) terdiri dari sekali *pre-test* dan sekali *post-test*. Penilaian yang dilakukan pada penelitian ini berupa tes dengan 6 item pernyataan. Karakter yang peneliti nilai adalah tolong-menolong dengan cara anak mampu menolong temannya ketika kesulitan dalam bermain, tanggung jawab dengan cara anak mampu bertanggung jawab dengan menyelesaikan peran yang diberikan, toleransi dengan cara anak mampu menerima peran yang berbeda dengan temannya, empati (solidaritas) dengan cara anak mampu menunggu giliran peran yang akan dimainkan, kerja sama dengan cara anak mampu bekerja sama dalam merapikan peralatan yang digunakan untuk bermain peran. Gambaran hasil *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel grafik dibawah ini:

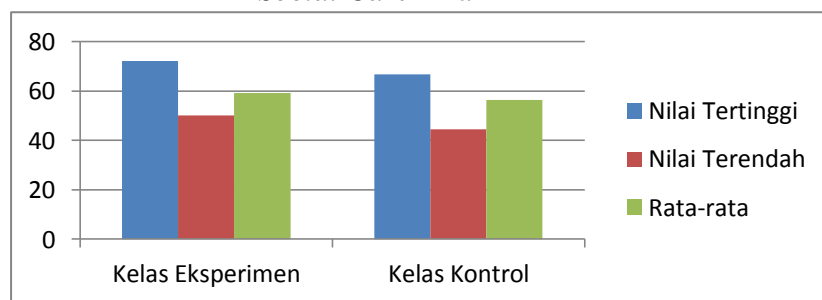
Tabel 1.

Perbandingan hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Social Care Anak

Variabel	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai Tertinggi	72,22	66,67
Nilai Terendah	50	44,44
Rata-rata	59,26	56,30

Grafik 1

Perbandingan hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Social Care Anak



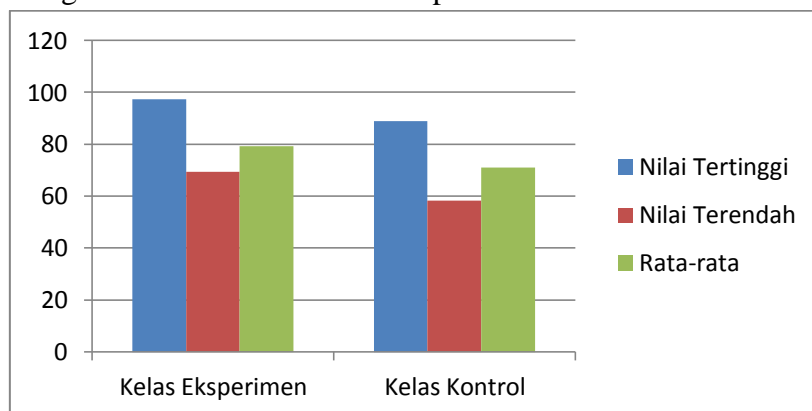
Tabel 2.

Perbandingan hasil *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol *Social Care* Anak

Variabel	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai Tertinggi	97,22	88,89
Nilai Terendah	69,44	58,33
Rata-rata	79,25	70,93

Grafik 2.

Perbandingan hasil *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol *Social Care* Anak



Hasil perhitungan perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel grafik dibawah ini:

Tabel 3.

Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai *Pre-test* dan *Post-test Social Care* Anak

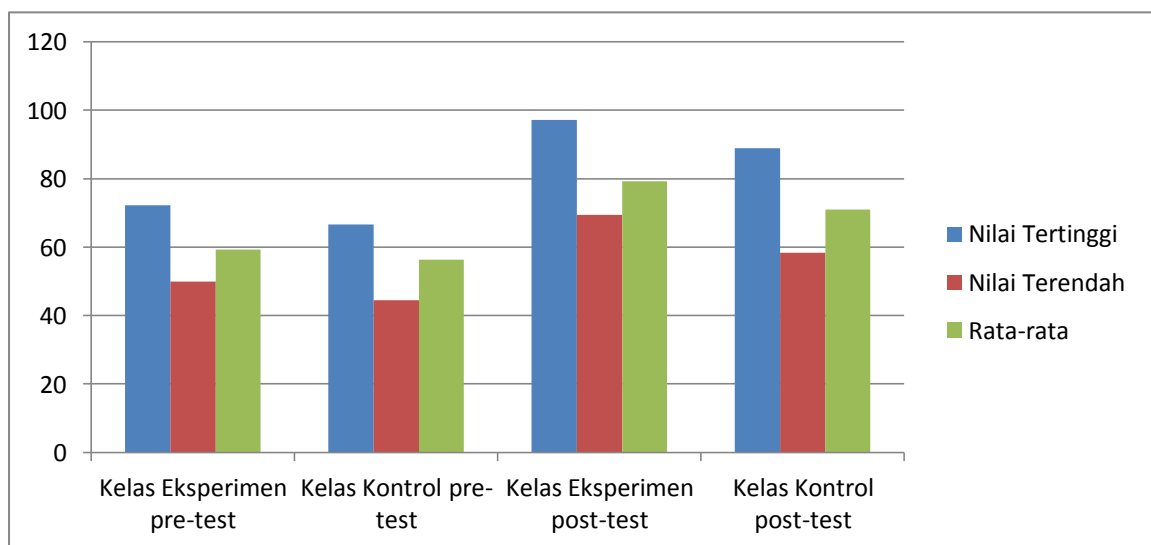
Variabel	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Kelas eksperimen	Kelas kontrol	Kelas eksperimen	Kelas Kontrol
Nilai tertinggi	72,22	66,67	97,22	88,89
Nilai terendah	50	44,44	69,44	58,33
Rata-rata	59,26	56,30	79,25	70,93

Terlihat pada tabel diatas, perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* memperoleh nilai tertinggi pada *pre-test* eksperimen dengan nilai 72,22 dan kelas kontrol 66,67 dan nilai terendah pada kelas eksperimen 50 dan kelas kontrol 44,44. Rata-rata yang didapatkan pada kelas eksperimen 59,26 dan 56,30 pada kelas kontrol. Pada *post-test*, terdapat peningkatan nilai yang diperoleh anak yaitu nilai tertinggi kelas eksperimen 97,22 dan kelas kontrol 88,89 dan nilai terendah pada kelas eksperimen 69,44 dan kelas kontrol 58,33, selanjutnya dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen 79,25 dan kelas kontrol 70,93.

Berikut penjelasannya dapat dilihat dari tabel grafik dibawah ini:

Grafik 3.

Data Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai *Pre-test* dan *Post-test Social Care* Anak



2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, terlihat hubungan antara hasil *pre-test* dan *post-test* yang memiliki hasil rata-rata *pre-test* kelas eksperimen 59,26 dan rata-rata kelas kontrol 56,30. Setelah diberi *treatment* dapat kita lihat hasil *post-test* pengembangan karakter *social care* anak di Taman Kanak-kanak Islam Khaira Ummah pada kelas eksperimen melalui kegiatan *role playing with music* sangat berkembang dengan rata-rata 79,25 sedangkan di kelas kontrol dengan menggunakan *role playing* mikro tanpa musik mendapatkan nilai rata-rata 70,93. Dapat dilihat bahwa adanya perbandingan pada hasil *pre-test* dan hasil *post-test* pengembangan karakter *social care* anak di Taman Kanak-kanak Islam Khaira Ummah di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Oleh karena itu, dapat kita ketahui bahwasannya *treatment* yang diberikan di kelas eksperimen melalui kegiatan *role playing with music* lebih mengembangkan karakter *social care* anak dibandingkan dengan kegiatan *role playing* mikro tanpa musik pada kelas kontrol. Perbedaan yang signifikan antara pengembangan karakter *social care* anak kelas eksperimen dan kelas kontrol memperlihatkan bahwa *role playing with music* sangat berpengaruh terhadap pengembangan karakter *social care* anak.

Berdasarkan dengan pertanyaan peneliti tentang bagaimana pengaruh kegiatan *role playing with music* terhadap pengembangan karakter *social care* anak telah dibuktikan bahwa kegiatan *role playing with music* berpengaruh terhadap pengembangan karakter *social care* anak dikarenakan kegiatan *role playing with music* ini sangat menarik untuk anak. Penggunaan *role playing* dengan kegiatan bertani di sawah ini anak dapat bermain sesuai dengan peran yang sudah diberikan, misalnya seperti pak tani dan buk tani dan anak menampilkan tingkah laku ataupun bahasa dari tokoh yang diperankannya sesuai dengan kehidupan nyata. Dalam kegiatan *role playing with music* untuk pengembangan karakter *social care* anak, peneliti menggunakan kegiatan bertani disawah dimana dalam kegiatan bersawah tersebut dibutuhkan kepedulian sosial dalam prosesnya seperti menanam padi dan membajak sawah dikerjakan bersama-sama.

Menurut Sagala (2012: 213) mengatakan bahwa *role playing* adalah cara mengajar yang dalam pelaksanaannya anak diberi tugas oleh guru menggambarkan suatu kejadian sosial yang didalamnya ada suatu masalah sehingga anak diminta untuk dapat menyelesaikan suatu masalah tersebut. Mulyani (2017: 17) mengatakan musik adalah hasil karya seni berbentuk lagu atau komposisi musik yang diungkapkan oleh penciptanya

berdasarkan pikiran dan perasaan melalui unsur musik, yaitu: irama, melodi, harmoni dan ekspresi menjadi kesatuan.

Menurut Gmitrova dalam Loizou (2017: 2) langkah-langkah *role playing* sebagai berikut: pertama guru menentukan tema yang diminati anak yang terkait dengan tujuan pendidikan, lalu ada campur tangan guru dalam memperagakan kepada anak tentang bagaimana memerankan peran dari skenario permainan, setelah dijelaskan baru tidak ada campur tangan guru.

Ryan & Lickona dalam Eliza (2017:157) mengatakan bahwa dalam pengembangan karakter anak yaitu menanam nilai-nilai atau moral sebagai *agent moral* yang terdiri dari tiga komponen: (1) pengetahuan moral (*knowing*), (2) sikap moral (*affect*), (3) tindakan moral (*action*).

Menurut Majid (2013: 12) mengatakan bahwa karakter adalah watak, sifat, dan hal-hal yang mendasar pada diri seseorang. Karakter merupakan sifat asli manusia yang dapat mempengaruhi segala pikiran dan perbuatannya. Dengan adanya karakter, seseorang dapat memahami reaksi pada dirinya.

Langkah-langkah *role playing* atau bermain peran menurut Nuraini (2010: 82) yaitu:

1. Guru mengumpulkan anak untuk memberikan arahan dalam kegiatan *role playing* atau bermain peran,
2. Guru menunjukkan alat-alat apa saja yang akan digunakan anak untuk kegiatan *ole playing* atau bermain peran,
3. Guru memberikan pengarahan sebelum kegiatan *role playing* dimulai dan mengabsen anak,
4. Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok,
5. Guru sudah menyiapkan permainan sebelum kegiatan *role playing* dimulai,
6. Kemudian anak bermain sesuai dengan perannya,
7. Guru mengawasi dan mendampingi anak, guru akan turun tangan apabila anak membutuhkan bantuan,
8. Setelah waktu bermain hampir habis, guru menyiapkan kegiatan lain untuk anak, sementara guru meapikan alat permainan di bantu oleh bebeapa anak.

Amelia Anggun Besmah, dkk

Tema: Profesi

Sub tema: Petani

Di suatu desa yang bernama desa Ophir, hiduplah sekelompok masyarakat yang hidup rukun dan damai. Mereka bermata pencarian sebagai petani dan berkebun. Pagi itu udara segar dan kicauan burung terdengar sangat merdu. Setiap paginya, semua masyarakat yang ada di desa pergi kesawah dan membajak sawah dan membajak sawah dan ada juga masyarakat yang pergi ke kebun untuk mengambil hasil kebunnya.

Anak 1: “Ayo bapak-bapak, kita cangkul tanahnya”

Anak 2: “Ayoooo...”

Anak 3: “Biar cepat selesai kita kerjakan bersama-sama ya”

Anak 4: “iya pak, yuk kita kerjakan” Anak 1: “ibu-ibu siapa yang mau membantu menanam padinya? Tanya salah satu pak tani

Anak 5: “Saya bantu ya pak” ujar salah satu buk tani

Anak 6: “Saya juga mau ikut bantu pak” ujar buk tani lainnya

Anak 7: “Saya juga, saya juga...”

Anak 1: “Iya buk, silahkan” kata pak tani

Anak 7: “Pak, ini sudah selesai ditanam padinya semua” ujar salah satu buk tani

Anak 8: “Iya buk, kemudian kita beri pupuk pada padi yang baru di taman tadi”

Anak 5: “Iya pak...”

Buk tani dan pak tani member pupuk pada padi yang baru di tanam tadi.

Anak 9: “Saya boleh ikut membantu buk, pak ?

Anak 10 : “boleh buk”

Selagi pak tani dan buk tani membajak dan menanam padi di sawah, buk tani yang alinnya mengambil sayuran yang berada tidak jauh dari sawah. Sayuran tersebut nanti dimasak dan dimakan bersama-sama setelah semua pekerjaan selesai. Dan setelah sayuran cukup, ibu-ibu tani memasak sayur untuk dimakan bersama.

Anak 11 : “ibu-ibu, sepertinya sayurannya sudah cukup.

Anak 12 : “iya buk, ini sudah banyak”

Anak 13 : “kita masak lagi yuk buk”

Anak 14 : “iya buk”

Anak 15 : “sebelum dimasak sayurannya harus dicuci bersih dulu ya buk.

Anak 11 : “iya buk”

Anak 12 : “sini buk saya bantu mencuci sayurannya”

Anak 11 : “iya buk, yang ini belum dicuci ya buk”

Anak 12 : “ iya buk”

(setelah sayur masak, semua orang makan bersama)

Anak 11 : “sayurannya sudah masak bapak/ibu

Anak 1 :”semua istirahat dulu ya, kita makan bersama-sama”

Anak 10 : “kita bentang dulu tikarnya ya”

Anak 9 :”biar saya ambi piring ya”

Anak 11 :” sini saya bantu buk”

Anak 9 :” boleh, kamu ambil sendok sama garpu”

Anak 13 : “ada yang bias dibantu lagi tidak ?”

Anak 9 : “oh ya, cangkir dan teko minum belum”

Anak 13 :”sebentar biar saya ambilkan”

(setelah semuanya siap barulah mereka makan bersama).

Anak 1 : “sebelum makan baca doa dulu ya, berdoa mulai, bismillahirohmanirrohim”.

Semua anak : “selamat makan semua”

Setelah semua selesai bekerja, mereka makan bersama dengan lahap hasil dari kebun mereka. Setelah semuanya selesai makan, mereka merapikan peralatan setelah makan, membasuhnya dan melipat karpet yang mereka duduki bersama-sama. Dan mereka pulang kerumah masing-masing sambil bersenda gurau.

Dokumentasi

Gambar 1

Tolong menolong (anak saling tolong menolong ketika temannya membutuhkan)



Amelia Anggun Besmah, dkk

Gambar 2

bertanggung jawab (anak bertanggung jawab dengan peran yang diberikan seperti merapikan piring dan memasak di dapur)



Gambar 3

Empati/ Solidaritas (anak menunggu gilirannya dalam menanam padi)



Gambar 4

kerja sama (anak mampu bekerja sama dalam melakukan kegiatan)



Gambar 5

Kerja Sama

(anak mampu bekerja sama dalam merapikan dan membersihkan peralatan yang digunakan untuk bermain)



D. Kesimpulan

Karakter peduli sosial (*social care character*) perlu ditanamkan sejak usia dini, karena karakter peduli sosial akan mampu mengantarkan anak pada kehidupan bermasyarakat. Hal ini dikarenakan manusia adalah makhluk sosial yang mana manusia tidak bisa hidup sendiri tanpa bantuan dari orang lain. Melalui penelitian ini, peneliti mengembangkan karakter peduli sosial (*social care character*) dengan menggunakan kegiatan *role playing with music*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terbukti bahwa kegiatan *role playing with music* lebih menarik bagi anak dari pada menggunakan kegiatan bermain peran mikro, sehingga terlihat dari hasil uji hipotesis *post-test* yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $2,59190 > 2,04841$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 28$ ini berarti bahwa hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kegiatan *role playing with music* terhadap pengembangan karakter *social care* di Taman Kanak-kanak Khaira Ummah Padang.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Eliza, Delfi. *Pengembangan Model Pembelajaran Karakter Berbasis Cerita Tradisional Minangkabau Untuk Anak Usia Dini*. Vol.n3, No. 3b, Desember 2017
- Hidayati, Abna. 2016. *Desain Kurikulum Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana
- Loizu, Eleni. 2017. Towards Play Pedagogy: Supporting Teacher Play Practices with a Teacher Guide about Socio-Dramatic and Imaginative Play. *European Early Childhood Education Research Journal*, DOI: 10.1080/1350293X.2017.1356574,784-795
- Majid, Abdul dan Dian Andayani. 2012. *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Novi, Mulyani. 2017. *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nuraini dan Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks Remaja Rosdakarya
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Mmembantu Memecahkan Problematika Belajar Mengajar*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tabi'in. *Menumbuhkan Sikap Peduli Pada Anak Melalui Interaksi Kegiatan Sosial*. Vol. 1 No.1 Juli-Desember 2017