

Meningkatkan Etika Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Metode *Role Playing*

Husrin Konadi ¹⁾, Syarifah Ainy Rambe ^{2)*}

¹⁾Jurusan PGMI, Institut Agama Islam Negeri Takengon. Jl. Aman Dimot No.10, Takengon, Lut Tawar, Aceh, Indonesia.

²⁾Jurusan PIAUD, Institut Agama Islam Negeri Takengon. Jl. Aman Dimot No.10, Takengon, Lut Tawar, Aceh, Indonesia.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan etika berkomunikasi pada anak usia dini, dengan metode *role laying*. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada etika berkomunikasi terlihat dari peningkatan pada siklus 1 dan siklus 2. Penelitian ini menggunakan 3 indikator, pertama anak mampu mengucapkan salam saat masuk kelas, siklus 1 menunjukkan hasil sebesar 65% dari 100% dan pada siklus 2 menunjukkan hasil 80% dari 100%. sehingga terdapat peningkatan antara siklus satu dan siklus 2 sebesar 24%. kedua anak meminjam barang teman dengan izin pemiliknya, pada siklus 1 menunjukkan hasil 45% dari 100% dan pada siklus 2 anak mengalami peningkatan menjadi 78%, sehingga terdapat peningkatan antara siklus 1 dan siklus 2 sebesar 33%. ketiga anak tidak mengganggu teman saat bermain siklus 1 terdapat 53% dan pada siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 72% sehingga antara siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 19%.

Kata kunci: etika; komunikasi; *role playing*.

Improving Ethics of Communicating Early Children Through Role Playing Methods

Abstract

This study aims to improve communication ethics in early childhood, using the role laying method. This research uses Classroom Action Research (CAR) or Classroom Action Research (CAR) methods. Research shows an increase in communication ethics seen from an increase in cycle 1 and cycle 2. This study uses 3 indicators, first the child is able to say hello when entering class, cycle 1 shows a result of 65% of 100% and cycle 2 shows 80% results. of 100%. so that there is an increase between cycle one and cycle 2 by 24%. The two children borrowed a friend's item with the owner's permission, in cycle 1 it was 45% out of 100% and in cycle 2 the child had an increase to 78%, so there was an increase between cycle 1 and cycle 2 by 33%. the three children did not disturb their friends while playing cycle 1 there were 53% and in cycle 2 it increased to 72% so that between cycle 1 and cycle 2 had an increase of 19%..

Keywords: *communication; ethics; role playing.*

PENDAHULUAN

Etika sangatlah penting dalam kehidupan sehari-hari. Etika merupakan dasar utama pembentukan moral dan karakter pada seorang individu. Etika adalah sikap seseorang dalam berperilaku, bersikap, dan berkomunikasi pada individu lainnya. Sesuai dengan pernyataan (Rahmaniyah, 2010) yang menyatakan bahwa etika merupakan pendidikan yang sangat penting karena etika juga menyangkut moral seseorang

dalam bertingkah laku dan berkomunikasi. Selain itu menurut (Jayamala et al., 2018) etika adalah sensuall dalam pendidikan manusia, artinya etika merupakan hal yang sangat penting untu mengatur pegaulan dan sosialnya seorang individu. Oleh sebab itu etika haruslah dibentuk dan diajarkan pada seorang individu sejak ia masih kecil, bahkan sejak seorang anak masih pada usia dini.

Masa usia dini dianggap masa yang paling penting untuk seorang anak dibentuk etikanya.

Hal ini sesuai dengan pernyataan (Sardila, 2015) yang menyatakan bahwa etika harus mulai dibentuk sejak masa usia dini, karena pada masa ini anak akan mengingat dasar pendidikan dan peletakan sikapnya. Selain itu pada masa usia dini adalah masa *golden age* anak sehingga anak akan dapat menangkap segala apa yang ia lihat dan ia dengar, bahkan anak yang masih berada pada *golden age* mampu untuk menirukan dengan baik hal-hal yang ia lihat. Menurut (Rista, 2021) menyatakan bahwa pada masa anak usia dini adalah masa emasnya (*golden age*) seorang anak, sehingga pada masa ini akan sangat lebih baik jika dibentuk perilakunya. Oleh karena itu etika sebaiknya dibentuk dan ditingkatkan mulai dari usia dini, terutama etika dalam berkomunikasi, karena komunikasi merupakan hal yang paling dasar dalam pembentukan karakter anak. Komunikasi adalah ketika seorang individu atau sekelompok individu saling menyampaikan informasi atau saling bertukar informasi. Menurut (Mulyana, 2017) bahwa komunikasi adalah proses dimana individu saling bertukar informasi baik melalui verbal maupun non verbal, sehingga komunikasi dapat dibentuk sejak usia dini agar memiliki sikap yang baik. Pendapat (Hermoyo, 2015) menyatakan bahwa masa usia dini adalah masa dimana komunikasi harus diajarkan agar nantinya dapat memilih kata yang baik, dan sikap yang baik saat berkomunikasi.

Etika berkomunikasi pada anak usia dini sangat dibutuhkan, karena mengingat banyaknya anak usia dini yang belum menggunakan komunikasi dengan baik, seperti anak belum mampu untuk mengucapkan salam saat masuk kedalam suatu ruangan, anak tidak meminta izin saat meminjam barang teman, anak yang terus mengganggu temannya saat bermain dan memanggil temannya dengan kata-kata yang kurang baik. Pendapat (Angelina et al., 2007) menyatakan bahwa masih kurang etika berkomunikasi anak usia dini di Indonesia, hal ini dapat dilihat dari kurangnya anak usia dini menggunakan kata maaf, permisi dan tolong pada saat berkomunikasi dengan temannya. hal ini juga sesuai dengan pernyataan (Marhamah, 2018) menyatakan bahwa etika komunikasi pada anak usia dini di suku gayo masih kurang, diantaranya seorang anak masih memanggil orang yang lebih tua dengan sebutan nama bukan berdasarkan tutur, masuk kedalam ruangan tidak mengucapkan salam, dan masih menggunakan kata yang kurang baik dalam berkomunikasi. Selain itu peneliti juga melakukan observasi pada

sekolah PAUD Semayang yang berada di Kabupaten Bener Meriah, guru menyatakan bahwa anak masih kurang etikanya dalam berkomunikasi, hal ini dapat dilihat dari anak yang memanggil temannya dengan sebutan yang aneh, masuk kelas dan bertemu dengan guru tidak mengucapkan salam.

Metode *role playing* dianggap dapat meningkatkan etika berkomunikasi pada anak usia dini. Metode *role playing* adalah metode yang digunakan untuk meningkatkan karakter seorang individu dengan cara memainkan peran. (Anggraini & Putri, 2019) menyatakan bahwa metode *role playing* adalah metode bermain peran yang digunakan untuk meningkatkan kognitif dan komunikasi anak. Selain itu (Siska, 2011) mengungkapkan metode *role playing* merupakan metode bermain peran yang dilakukan seorang individu dengan individu lainnya, metode *role playing* juga mampu untuk meningkatkan komunikasi sosial pada anak usia dini. Oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah meningkatkan etika berkomunikasi pada anak usia dini melalui metode *role playing*

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret tahun 2020 di PAUD Semayang kabupaten Bener Meriah, Aceh. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian berupa tindakan yang dilakukan guna memperbaiki permasalahan yang ada. Menurut (Sutrisna, 2010) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah salah satu cara metode penelitian untuk memecahkan permasalahan atau meningkatkan mutu pendidikan dalam suatu kelas. Selain itu menurut (Ani, 2008) penelitian tindakan kelas adalah cara untuk memecahkan permasalahan-permasalahan belajar.

Penelitian tindakan kelas dilakukan sebanyak 2 siklus dengan tahapan pada setiap siklusnya adalah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Sesuai dengan pernyataan (Kemmis & Taggart, 2013) yang menyatakan bahwa pada setiap siklus di *Class room Action Research* atau penelitian tindakan kelas, terdapat empat tahapan yakni perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini dilakukan pada PAUD Semayang yang berada di Aceh Tengah, dengan subjek penelitian sebanyak 15 orang anak usia dini, dengan rentangan usia 4-5 tahun. Pengambilan sampel untuk penelitian ini adalah dengan menggunakan *purposive sampling*,

dimana metode *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan tujuan tertentu. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Arikunto, 2019) yang menyatakan bahwa *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dengan tujuan tertentu dan berdasarkan kebutuhan tertentu dari sorang peneliti.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi dan menggunakan analisis deksriptif, dimana peneliti berkolaborasi dengan guru kelas, guru kelas yang memberikan metode *role playing* untuk meningkatkan etika berkomunikasi pada anak yang kemudian peneliti mengobservasi dari setiap hasil *role playing* tersebut. Kemudian data dikumpulkan dan diolah berdasarkan tingkatan persentasi disetiap indikator observasi. Setelah itu dilihat perbedaan disetiap siklus untuk mengetahui seberapa besar perbedaan dan peningkatan yang terjadi pada subjek penelitian di setiap siklusnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan etika berkomunikasi anak usia dini dengan menggunakan metode *role playing* pada PAUD semayang yang berada di Kabupaten Bener Meriah, Aceh. Berikut hasil penelitiannya.

Tabel 1. Hasil Pre Siklus Penelitian Etika Berkomunikasi Anak Usia Dini dengan Metode *Role playing*

Indikator	Pre Siklus
Anak Mampu Mengucap Salam Saat Memasuki Ruang Kelas	33%
Anak Mampu Meminta Izin Terlebih Dahulu Sebelum Meminjam Barang Teman	26%
Anak Mampu Untuk Tidak Mengganggu Teman Saat Bermain	33%

Dari tabel 1 dapat dilihat bahwa pada saat per siklus atau sbelum dilakukannya metode *role playing*, anak pada PAUD Semayang memiliki etika berkomunikasi yang masih rendah, hal ini dapat dilihat dari tiga indikator yang telah dilakukan peneliti pada masa pre siklus. Pada indikator anak mampu mengucap salam saat memasuki ruangan kelas, anak mendapati skor 33%, hal ini dapat dilihat karena pada saat

memasuki kelas, anak masuk saja tanpa mengucapkan salam sebelumnya. Kemudian pada indikator kedua anak mampu meminta izin terlebih dahulu sebelum meminjam barang teman berada pada skor 26%, hal ini dapat dilihat karena masih banyaknya anak yang mengambil barang temannya pada saat waktu belajar tanpa seizing teman yang mempunyai barang tersebut. Kemudian pada indikator ketiga anak mampu untuk tidak mengganggu teman saat bermain, juga mendapati skor yang masih rendah yakni berada pada 33%, hal ini dapat dilihat dari banyaknya teman yang mengganggu temannya pada saat jam belajar maupun jam bermain.

Kemudian peneliti berkolaborasi dengan guru melakukan siklus 1 dan siklus 2. Ternyata dari hasil yang didapat, terdapat peningkatan antara pre siklus, siklus 1 dan siklus 2. Hasil penelitiannya dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penelitian pada Pre Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2.

Indikator	Pre Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Anak Mampu Mengucap Salam Saat Memasuki Ruang Kelas	33%	65%	80%
Anak Mampu Meminta Izin Terlebih Dahulu Sebelum Meminjam Barang Teman	26%	45%	78%
Anak Mampu Untuk Tidak Mengganggu Teman Saat Bermain	33%	53%	72%

Dari tabel 2 dapat dilihat terdapat peningkatan antara pre siklus, siklus 1 dan siklus 2 pada etika berkomunikasi anak usia dini di PAUD Semayang dengan menggunakan metode *role playing*. Hasil tersebut dapat dilihat pada indikator satu Anak Mampu Mengucap Salam Saat Memasuki Ruang Kelas, pada pre siklus terdapat 33%, siklus 1 sebesar 65% hal ini dapat dilihat dari banyaknya kemampuan dan kesadaran anak yang memasuki ruangan kelas

dengan mengucapkan salam terlebih dahulu, setelah itu meningkat lagi pada siklus 2 yakni sebesar 80%, hal ini dapat dilihat karena kemampuan anak yang memasuki kelas dengan mengucapkan salam sudah semakin meningkat, dengan demikian terdapat peningkatan sebesar 15% pada siklus 1 dan siklus 2 di indikator 1.

Pada indikator kedua Anak Mampu Meminta Izin Terlebih Dahulu Sebelum Meminjam Barang Teman, pada pre siklus anak hanya mendapatkan skor 26% dikarenakan banyaknya anak yang meminjam barang temannya tanpa seizin teman yang mempunyai barang tersebut. Setelah itu peneliti berkolaborasi dengan guru memberikan metode *role playing*, ternyata terdapat peningkatan yang terjadi pada siklus 1 dan siklus 2. Pada siklus 1 mendapatkan skor 45%, hal ini dapat dilihat dari masih banyaknya anak yang meminjam barang temannya tanpa seizinnya, tetapi hasil pada siklus 1 lebih sedikit daripada pre siklus. Kemudian terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada siklus 2 yakni sebesar 78%, hal ini dapat dilihat dari anak yang sudah mampu untuk meminta izin terlebih dahulu sebelum meminjam barang temannya. Dengan demikian terdapat peningkatan sebesar 33% pada siklus 1 dan siklus 2 di indikator kedua.

Indikator ketiga merupakan indikator terakhir pada observasi penelitian ini yakni Anak Mampu Untuk Tidak Mengganggu Teman Saat Bermain, pada pre siklus peneliti mendapati sebesar 33%, hal ini dapat dilihat dari banyaknya anak yang masih mengganggu temannya pada saat jam belajar di kelas maupun jam bermain, namun ketika dsduah diberikan metode *role playing*, banyaknya anak yang mengganggu temannya mulai berkurang. Hal ini dapat dilihat pada siklus 1 mendapatkan skor sebesar 53% dan siklus 2 sebesar 72%. Hal ini dapat dilihat dari berkurangnya anak yang mengganggu temannya pada saat belajar didalam kelas, maupun pada saat jam bermain.

Berdasarkan hasil observasi tersebut ternyata metode *role playing* dapat digunakan untuk meningkatkan etika berkomunikasi anak usia dini pada PAUD Semayang. Anak menjadi meningkat etika berkomunikasi. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Dharmayanti, 2013) yang menyatakan bahwa anak dapat meningkatkan komunikasinya dengan menggunakan metode *role playing*. Selain itu anak juga mampu untuk mengucapkan salam dan bertutur kata yang sopan setelah diberikannya metode *role playing*. Sejalan dengan penelitian (Putu, 2016) yang

menyatakan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak, anak menjadi lebih aktif dan mampu mengelola katanya dengan benar. Berdasarkan hasil penelitian di PAUD anak mampu untuk mengucapkan salam dan berkomunikasi dengan temannya dengan menggunakan kata-kata yang sopan seperti ketika berjumpa dengan guru mengucapkan sala, memasuki ruangan mengucapkan salam, dan meminjam barang temannya dengan menggunakan kata-kata yang sopan. Sejalan dengan hasil penelitian (Sariyanti, 2018) yang menyatakan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak.

Selain itu berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, anak juga mampu untuk tidak mengganggu temannya lagi pada saat jambelajar maupun jam bermain. Metode *role playing* dapat meingkatkan kemampuan anak untuk memiliki pemahaman bahwa mengganggu teman merupakan etika yang kurang baik. hal ini juga sejalan dengan pendapat (Mabruri & Aristya, 2017) menyatakan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kemampuan berbicara anak dengan menggunakan bahasa indonesia yang baik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, peneliti juga melihat anak mampu untuk meminta izin terlebih dahulu sebelum meminjam barang temannya. Anak meminjam barang temannya dengan izin dan menggunakan kata-kata yang sopan stelah diberikannya metode *role playing*. Hal ini juga sejalan dengan pernyataan (Sulastri & Fahmi, 2019) yang menyatakan bahwa metode *role playing* juga dapat meningkatkan etika dan karakter jujur pada anak usia dini, penelitian ini menyatakan bahwa melalui *role playing* karakter jujur anak dapat meningkat serta etika berkomunikasi juga meningkat pada saat berperilaku dalam perbuatan. Selain itu (Ajleaa & Maarof, 2018) menyatakan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan komunikasi, selain itu dengan metode *role playing* juga dapat meningkatkan strategi dan pemilihan kata pada saat berkomunikasi. Dengan demikian pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti etika berkomunikasi anak usia dini meningkat dengan menggunakan metode *role playing*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat digunakan untuk meningkatkan etika berkomunikasi pada anak usia dini PAUD Semayang.

Saran

Penelitian ini hanya menggunakan satu metode yakni metode *role playing* untuk meningkatkan etika berkomunikasi anak usia dini. Akan lebih baik jika metode yang digunakan lebih dari satu sehingga anak usia dini tidak mudah bosan dalam melakukan pembelajaran-pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajleaa, N., & Maarof, N. (2018). The Effect of Role-Play and Simulation Approach on Enhancing ESL Oral Communication Skills. *International Journal of Research in English Education*, 3(3), 63-71.
- Angelina, F., Damajanti, M. N., Cahyadi, J., Kristen, U., & Surabaya, P. (2007). Perancangan Cerita Bergambar Interaktif Mengenai Etika Berkomunikasi Terhadap Orang Tua untuk Anak Usia 6-8 Tahun Abstrak Pendahuluan. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(4), 1-12.
- Anggraini, W., & Putri, A. D. (2019). 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. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i2.466>
- Ani. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VI(1), 87-93.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka cipta.
- Dharmayanti, P. A. (2013). Teknik *Role playing* Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa Smk. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 46(3), 256-265.
- Hermoyo, P. (2015). Membentuk komunikasi yang efektif pada masa perkembangan anak usia dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 59-67.
- Jayamala, A. K. R., Latha, B. L., Preethi, Nirmala N, Tamilselvan, K., & Priyadhardshini, K. (2018). Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. *International Journal of Physiology*, 6(1).
- Kemmis, S., & Taggart, M. R. (2013). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Singapore: Springer.
- Mabruri, Z. K., & Aristya, F. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Melalui Penerapan Strategi *Role playing* Sd N Ploso 1 Pacitan. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 112-117. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v1i2.10>
- Marhamah, N. (2018). Representation of Islamic Communication Ethics in Etnis Gayo Cultural Culture in Aceh Central District (Representasi Etika Komunikasi Islam dalam Budaya T tutur Etnis Gayo di Kabupaten Aceh Tengah). *Journal Pekommas*, 3(1), 79. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2018.2030108>
- Mulyana, D. (2017). *Konsep Dan Aplikasi Ilmu Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putu. (2016). Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Kelompok A Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha. *Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Ganesha*, 4(2).
- Rahmaniyah, I. (2010). *Pendidikan etika: Konsep jiwa dan etika perspektif Ibnu Miskawaih dalam kontribusinya di bidang pendidikan*. (UIN-Maliki).
- Rista, A. (2021). Hubungan Anak Usia Dini Dengan Perkembangan Kognitif. 22, 6.
- Sardila, V. (2015). Implementasi Pengembangan Nilai-nilai Etika Dan Estetika Dalam Pembentukan Pola Perilaku Anak Usia Dini. *Risalah*, 26(1), 89-93.

- Sariyanti, K. (2018). Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Anak Kelompok A Tk Katolik St Immaculata Kepanjen Malang. *Universitas Muhammadiyah*, 3, 36–45.
- Siska, Y. (2011). Penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak usia dini. *J. Educ*, 1(1), 31–37.
- Sulastrri, S., & Fahmi. (2019). Peningkatan Karakter Jujur Melalui Kegiatan Role Play pada Anak di TK Aisyiah 4 Beringin Sakti Pagar Alam Selatan. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 69–82. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2019.51-05>
- Sutrisna. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas: Pendidikan Dan Latihan Profesi Guru Mata Pelajaran Bahasa Daerah, Bahan*. Retrieved from <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dr-sutrisna-wibawa-mpd/penelitian-tindakan-kelas-plpg2012.pdf>