

## MENINGKATKAN RASA TANGGUNG JAWAB ANAK MELALUI METODE BERCEKITA DAN ROLE PLAYING DI TK MUSLIMAT NU 5 SHOLEH YUSUF KIDAL TUMPANG

\* Nurul Hidayah, Sarah Emmanuel Haryono, Choirul Huda

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

\*e-mail: [nurulhidayah24051985@gmail.com](mailto:nurulhidayah24051985@gmail.com)

<https://jurnal.staim-probolinggo.ac.id/Al-Athfal/article/view/960>

### Abstract:

*This study A sense of responsibility in early childhood does not develop automatically but rather through the imitation of behaviors and habits of people in their surroundings. This study aims to enhance children's sense of responsibility through storytelling and role-playing methods. The subjects of the study were 15 kindergarten B students at TK Muslimat NU 5 Sholeh Yusuf, located in Kidal Village, Tumpang District. The research employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and Taggart model, conducted in two cycles, each consisting of two meetings and involving four stages: planning, action, observation, and reflection. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed qualitatively. The observed indicators of responsibility included the ability to complete tasks, take care of personal and others' belongings, and tidy up tools after use. The results showed a significant improvement from 62.7% in the pre-cycle to 81.6% in the second meeting of the second cycle. Specifically, 80% of the children were able to complete tasks, 80% could take care of personal belongings, and 86.6% were able to tidy up tools after use. These findings indicate that the implemented methods had not only a statistically positive impact but also reflected real behavioral changes in the children's daily lives. Storytelling allowed children to internalize moral values in an imaginative way, while role-playing provided direct experiences in practicing responsibility. Both methods align with Vygotsky's constructivist theory, which emphasizes the importance of social learning. Therefore, storytelling and role-playing are effective in developing a sense of responsibility in early childhood.*

**Keywords:** *Storytelling Method; Role Playing; Responsibility*

### Abstrak

Sikap tanggung jawab pada anak usia dini tidak terbentuk secara otomatis, melainkan melalui proses peniruan terhadap perilaku dan kebiasaan orang-orang di sekitarnya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan sikap tanggung jawab anak melalui metode bercerita dan role playing. Subjek penelitian adalah 15 anak kelas B TK Muslimat NU 5 Sholeh Yusuf di Desa Kidal, Kecamatan Tumpang. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Taggart yang dilakukan dalam dua siklus, masing-masing

### ARTICLE HISTORY

Received 03 July 2025

Revised 08 July 2025

Accepted 11 July 2025

terdiri dari dua pertemuan dengan empat tahapan: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta dianalisis secara kualitatif. Indikator sikap tanggung jawab yang diamati meliputi kemampuan menyelesaikan tugas hingga tuntas, menjaga barang milik sendiri dan orang lain, serta merapikan alat setelah digunakan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dari pra siklus sebesar 62,7% menjadi 81,6% pada siklus II pertemuan kedua. Secara rinci, 80% anak mampu menyelesaikan tugas, 80% menjaga barang milik sendiri, dan 86,6% mampu merapikan alat setelah digunakan. Temuan ini menunjukkan bahwa metode yang diterapkan tidak hanya berdampak positif secara statistik, tetapi juga mencerminkan perubahan perilaku nyata dalam keseharian anak. Metode bercerita memungkinkan anak menginternalisasi nilai moral secara imajinatif, sedangkan role playing memberikan pengalaman langsung dalam menerapkan tanggung jawab. Kedua metode ini sesuai dengan teori konstruktivistik Vygotsky yang menekankan pentingnya pembelajaran sosial. Dengan demikian, pembelajaran melalui bercerita dan bermain peran efektif dalam membentuk sikap tanggung jawab anak usia dini.

**Kata kunci:** Metode Bercerita, Role Playing, Tanggung Jawab

## INTRODUCTION

Anak usia dini merupakan individu yang tengah berada dalam fase perkembangan yang berlangsung sangat pesat, dikenal sebagai masa keemasan (*golden age*), sehingga harus mendapatkan Pendidikan yang layak agar dapat membentuk pertumbuhan dan perkembangan dengan optimal (Afnita, 2021). Penanaman sikap dalam pembentukan karakter pada anak usia 3-4 tahun merupakan hal yang sangat penting untuk diajarkan agar mereka bisa menjalani kehidupan selaras dengan norma yang ada. Melalui pembelajaran ini, anak akan mampu membedakan antara perilaku yang baik dan buruk, benar dan salah, serta sopan dan tidak sopan. Selain itu, anak juga mulai memahami makna kasih sayang terhadap sesama makhluk ciptaan Tuhan sebagai bagian dari kehidupan sosial (Lisdiyana, 2023). Salah satu bentuk pendidikan karakter yang bisa diberikan sejak usia dini yakni karakter tanggung jawab. Tanggung jawab adalah suatu keharusan yang perlu diterapkan dan dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari guna menciptakan suasana yang tenteram, damai, serta menumbuhkan sikap disiplin dalam setiap perbuatan dan tingkah laku.

Tanggung jawab adalah kondisi di mana seseorang berkewajiban menanggung akibat dari setiap tindakan yang sudah dilakukan. Samani, M. & Hariyanto., (2020) menyatakan jika tanggung jawab mencerminkan sikap individu yang menyadari serta melakukan tugas atau kewajiban sesuai dengan harapan orang lain (Samani & Hariyanto., 2020). Menurut Triyani, Busyairi, & Ansori, (2020) indikator tanggung jawab meliputi beberapa hal, yakni: (1) menyelesaikan tugas serta pekerjaan rumah dengan baik, (2) bersikap bertanggung jawab jika bertindak,

(3) melaksanakan jadwal piket sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan, dan (4) berpartisipasi aktif dalam mengerjakan tugas kelompok secara bersama-sama. Salsabila & Nurmaniah, (2021) menyampaikan sikap tanggung jawab anak usia 5–6 tahun sebagian besar sudah mulai terbentuk. Namun, masih terdapat beberapa anak yang menunjukkan tanggung jawab rendah, seperti tidak menyelesaikan tugas tanpa bantuan, kurang menjaga barang milik sendiri, tidak meletakkan barang pada tempatnya, serta belum menghargai waktu.

Metode pembiasaan dan pemberian nasihat yang dilakukan oleh guru belum sepenuhnya berhasil diterapkan oleh anak-anak, meskipun guru kerap memberikan contoh seperti merapikan mainan serta menjaga barang milik pribadi maupun milik orang lain dan memberikan arahan agar dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik. Untuk itulah dibutuhkan cara atau metode yang tepat untuk meningkatkan tanggung jawab anak. Terdapat sembilan indikator yang mencerminkan karakter tanggung jawab pada anak, yaitu: 1) Menyelesaikan tugas yang menjadi tanggung jawabnya, 2) Menjaga barang pribadi maupun milik orang lain, 3) Berusaha melakukan sesuatu sebaik mungkin, 4) Memberikan bantuan kepada orang lain yang membutuhkan, 5) Berkontribusi dalam menciptakan lingkungan yang lebih baik, 6) Merapikan mainan atau peralatan setelah digunakan, 7) Mengakui kesalahan dan meminta maaf, 8) Ikut menjaga mainan atau fasilitas sekolah, dan 9) Menunjukkan antusiasme dalam melaksanakan tugas dari orang tua atau guru. Berdasarkan pendapat Lickona, maka peneliti akan melakukan penelitian meningkatkan tanggung jawab anak dengan indikator: 1). Mengerjakan tugas sampai selesai. 2). Menjaga barang milik sendiri dan orang lain. 3). Merapikan alat/mainan yang selesai digunakan.

Saat observasi awal menunjukkan bahwa dari 15 anak masih terdapat 9 anak (60%) yang tidak mengerjakan tugas sampai selesai, 10 anak (66%) belum bisa menjaga barang milik temannya, dan 8 anak (53,3%) yang belum dapat merapikan mainan setelah digunakan. Jika hal ini dibiarkan maka akan berdampak tidak baik pada karakter anak dimasa depan. Dunia anak merupakan dunia bermain, sehingga dibutuhkan adanya suatu cara yang sesuai untuk membentuk karakter tanggung jawab anak dengan tepat.

Pendidikan karakter ialah suatu sistem yang menanamkan nilai-nilai yang meliputi aspek pengetahuan, kesadaran, serta tindakan yang berlandaskan hubungan dengan Tuhan, diri sendiri, sesama, lingkungan, serta bangsa. Seluruh komponen pendidikan, termasuk kurikulum, proses pembelajaran, penilaian, dan hubungan antarwarga sekolah, harus terlibat dalam proses ini. Salah satu cara mengembangkan karakter anak sejak dini, khususnya di jenjang sekolah dasar kelas rendah, adalah melalui penerapan metode bermain peran (*role playing*) (Paulus, Bully, Lobo, & Bribin, 2021).

Dapat disimpulkan, jika metode *role playing* terbukti efektif dan memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan nilai moral anak usia 5–6 tahun. Temuan ini dapat mendukung relevansi penggunaan metode *role playing* ini dalam

membentuk sikap tanggung jawab anak dan menanamkan nilai-nilai moral, sejalan dengan tujuan penelitian ini yang menekankan pentingnya peran aktif anak dalam mengenali dan mengaktualisasikan nilai tanggung jawab melalui pengalaman bermain peran (Nurhayati, Awalunisah, & Amirullah, 2019).

Metode bercerita ialah salah satu pendekatan yang efektif guna menumbuhkan rasa tanggung jawab pada anak, karena melalui cerita, anak lebih mudah memahami dan menyerap pesan-pesan yang disampaikan. Ditambah dengan bermain *role playing* yang akan membuat anak tidak hanya berimajinasi dengan tokoh tersebut tapi juga terlibat langsung menjadi tokoh yang ada dalam cerita yang disampaikan. *Role playing* atau yang biasa disebut dengan bermain peran yakni sebuah aktivitas dimana seseorang akan memainkan karakter tertentu, bertujuan untuk memahami dan menghayati sifat dan perilaku peran yang dimainkan. Dalam kerucut Edgar Dale bahwa *role playing* menempati urutan terbesar yaitu 90% tingkat keberhasilan. Dengan bermain peran anak akan mendapatkan pengalaman secara nyata, anak akan belajar secara langsung menggunakan banyak indra tubuhnya, dengan terlibat secara langsung maka akan menghasilkan pemahaman dengan lebih cepat.

Keunikan dari penelitian ini terletak pada integrasi metode bercerita dan *role playing* secara bersamaan, yang belum banyak dikaji dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Umumnya, metode bercerita digunakan secara tunggal dengan bantuan media visual, atau hanya menekankan pada peningkatan tanggung jawab tanpa menggabungkan pengalaman langsung melalui bermain peran. Padahal, dunia anak adalah dunia bermain dan berimajinasi, sehingga diperlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik tersebut. Metode bercerita mampu menyampaikan nilai moral secara halus dan menyenangkan, sementara *role playing* memberikan pengalaman nyata bagi anak untuk memerankan dan menghayati nilai-nilai yang diajarkan. Kombinasi keduanya memungkinkan anak tidak hanya memahami makna tanggung jawab secara konseptual, tetapi juga mempraktikkannya secara aktif dalam kegiatan sehari-hari. Pendekatan ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial dan konstruktivistik yang menekankan pentingnya interaksi serta keterlibatan langsung dalam proses belajar. Selain itu, sesuai dengan kerucut pengalaman, *role playing* menempati posisi tertinggi dalam efektivitas pembelajaran karena melibatkan berbagai indera dan tindakan langsung. Oleh karena itu, penerapan kedua metode ini secara terpadu memberikan kontribusi baru secara praktis dan teoretis dalam upaya pembentukan karakter tanggung jawab anak usia dini secara menyeluruh dan kontekstual.

Metode bercerita dan *role playing* adalah dua metode pembelajaran yang saling melengkapi. Bercerita dapat digunakan untuk menyampaikan konsep, ide atau pesan dan *role playing* dapat digunakan untuk mempraktikkan dan memperdalam pemahaman melalui langsung. Penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab pada anak dengan menggunakan metode bercerita dan bermain peran. Diharapkan setelah mendengarkan cerita yang

berkaitan dengan tanggung jawab, anak mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

## RESEARCH METHODS

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu pendekatan penelitian yang bertujuan memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara berkelanjutan (Purnama, Suci Rohmadheny, & Pratiwi, 2019) menggunakan model Kemmis dan Taggart yang dilakukan secara terus-menerus dan berkesinambungan dalam bentuk siklus spiral. Hal ini berarti bahwa semakin lama proses pembelajaran berlangsung, maka hasil belajar peserta didik pun akan mengalami peningkatan (Arikunto, 2021). Penelitian dilakukan dalam 2 siklus. Pada setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Pada setiap siklus terdiri dari empat komponen antara lain: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi (Hayati, 2019). Penelitian ini dilaksanakan di TK Muslimat NU 5 Sholeh Yusuf yang berlokasi di Desa Kidal, Kecamatan Tumpang. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas B yang berjumlah 15 anak, terdiri dari 10 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi langsung menggunakan lembar observasi, serta mendokumentasikan seluruh rangkaian kegiatan. Keberhasilan penelitian diukur berdasarkan peningkatan sikap tanggung jawab anak, yang terlihat dari aktivitas selama proses berlangsung, dengan target capaian rata-rata minimal 75% dari total data anak dalam satu kelas. Untuk menentukan tingkat keberhasilan, digunakan rumus perhitungan persentase (Sugiyono, 2024).

Tingkat pencapaian anak dapat dikatakan berhasil apabila mereka masuk dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Adapun kriteria keberhasilan anak dalam meningkatkan sikap tanggung jawab melalui metode bercerita didasarkan pada capaian perkembangan tersebut dan *role playing* adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Indeks Tingkat Keberhasilan

Kriteriaan Kemampuan anak	Tingkat Keberhasilan	Keterangan
85%-100%	BSB	Berkembang Sangat Baik
75%-84%	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
55%-74%	MB	Mulai Berkembang
0%-54%	BB	Belum Berkembang

Untuk mengetahui tingkat pencapaian pada tingkat kelas, dapat digunakan rumus berikut:

$$P = F/N \times 100\%$$

### Keterangan:

F : Jumlah anak yang mencapai keberhasilan

N : Total keseluruhan jumlah anak

P : Presentase keberhasilan secara klasikal

Adapun kriteria ketercapaian kelas dalam penelitian ini adalah:

**Tabel 2.** Indeks Ketercapaian Kelas

Presentase	Keterangan
80%-100%	Sebagian besar tercapai
60%-79%	Banyak yang tercapai
30%-59%	Kurang tercapai
0%-29%	Sedikit tercapai

Tolok ukur keberhasilan tindakan ditentukan melalui analisis data yang dilakukan pada akhir setiap sesi pembelajaran. Penelitian ini dianggap berhasil apabila terdapat peningkatan sikap tanggung jawab anak yang signifikan melalui penerapan metode bercerita dan *role playing* dengan memperoleh nilai BSH dan BSB, dan presentase ketercapaian kelas mencapai lebih dari 75%. Sehingga dapat dikatakan berhasil dan tercapai.

## RESULTS AND DISCUSSION

Pelaksanaan penelitian terdiri dari tiga tahap, yakni tahap pra siklus, siklus pertama, dan siklus kedua. Kegiatan pada pra siklus dijadikan sebagai landasan dasar untuk perbaikan dan peningkatan tanggung jawab anak. Pada tahap ini guru hanya membacakan cerita saja, sehingga anak menjadi pasif karena hanya mendengarkan tanpa ikut terlibat didalamnya. Pada tahap pra siklus hanya ada 53,3% anak yang dapat mengerjakan tugas sampai selesai. Anak-anak tampak terburu-buru dan asal-asalan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, sehingga tugas yang diberikan tidak dapat diselesaikan dengan baik. Dalam menjaga barang milik sendiri dan orang lain hanya terdapat 33,3% anak yang mau berhati-hati dalam menjaga barang milik sendiri dan orang lain. Mereka cenderung membiarkan dan tidak mau mengambil jika ada barang yang jatuh bahkan ada yang mengembailikan barang teman dengan cara dilempar. Dalam merapikan alat setelah digunakan masih terdapat 46,6% anak yang dapat melakukan, 53,4% anak masih meninggalkan alat tulisnya dimeja, mereka akan merapikan alat-alatnya setelah guru mengingatkan untuk mengembalikan.

Dari observasi yang dilakukan, tanggung jawab anak perolehan hasil rata-rata 62,7% maka peneliti akan melanjutkan pada siklus 1 dengan menggunakan metode yang lebih menarik yaitu bercerita dan *role playing*.

### Hasil Pengamatan Siklus 1

#### Pertemuan 1

Kegiatan pada siklus 1 ini melibatkan 15 anak kelas B di TK Muslimat NU 5 Sholeh Yusuf Kidal Tumpang. Pada kegiatan perencanaan guru akan menyiapkan modul ajar, lembar penilaian dan topik yang sesuai, selanjutnya adalah pelaksanaan. Dalam kegiatan ini guru akan menjelaskan tentang pentingnya tanggung jawab yang harus dimiliki oleh anak kemudian guru membacakan sebuah cerita yang berjudul "Aku Dapat Merapikan Mainanku Sendiri". Saat bercerita guru juga mengajak anak untuk berinteraksi langsung dengan saling bertanya jawab seperti: Siapa tokoh yang ada dalam cerita? Apa pesan atau nasehat yang diberikan pada cerita tersebut?

Setelah guru selesai membacakan cerita anak-anak diajak untuk mempraktikkan secara langsung cerita yang sudah disampaikan oleh guru dengan *role playing*. Anak diberikan kesempatan untuk memilih peran yang akan dimainkan. Guru memberikan contoh kepada anak untuk memainkan tokoh yang ada pada cerita tersebut.

## Pertemuan 2

Pada pertemuan ke 2 guru melakukan langkah-langkah yang sama dengan pertemuan 1. Sebelum memulai kegiatan guru menjelaskan tentang pentingnya menjaga barang milik sendiri dan orang lain, pentingnya merapikan alat setelah digunakan. Kemudian guru membacakan cerita yang berjudul “Botolku Sayang Botolku Malang”. Setelah guru membacakan cerita dilanjutkan dengan *role playing*. Pada kegiatan ini anak sudah mulai dapat memainkan peran masing-masing meskipun sesekali guru mengarahkan dialog apa yang harus disampaikan. Dalam proses kegiatan, peneliti akan mengamati dan menilai perkembangan anak. Adapun hasil pengamatan pada siklus 1 pertemuan 1 dan 2 seperti pada gambar 2.



Gambar 1. Hasil Penelitian Siklus 1

Berdasarkan Gambar 2, terjadi peningkatan tanggung jawab anak pada siklus 1 dan siklus 2, hasil penilaian tanggung jawab anak perolehan rata-rata 67,7% pada siklus 1 dan 73,8% pada siklus 2. Indikator *anak dapat mengerjakan tugas sampai selesai* dengan peningkatan 60% pada pertemuan 1 dan 73,3% pada pertemuan 2. Anak dapat menjaga barang milik sendiri dan orang lain mengalami peningkatan dari pertemuan 1 47% pada pertemuan 2 meningkat menjadi 60%. Pada indikator anak dapat merapikan alat setelah selesai digunakan mengalami peningkatan dari 60% menjadi 80%. Hal ini disebabkan karena guru sudah menyampaikan cerita dengan lebih menarik yaitu dengan mengajak anak untuk bertanya jawab tentang cerita yang disampaikan. Anak merasa ikut terlibat dalam penyampaian cerita sehingga anak menjadi lebih tertarik. Dalam mengerjakan tugas anak sudah mulai berhati-hati dan tidak tergesa-gesa, jika ada alat yang terjatuh anak sudah mulai merespon dan mau mengambil untuk dikembalikan ke tempatnya.

## Hasil pengamatan siklus 2

### Pertemuan 1

Pada kegiatan ini guru menggunakan indikator dan melakukan langkah yang sama dengan siklus 1. Cerita yang disampaikan berjudul “Antara Tugas Dan Jambu Biji”. Selain dengan tanya jawab guru melakukan perbaikan dengan cara menyampaikan cerita dengan lebih menarik yaitu dengan memberi kesempatan kepada anak untuk ikut mengungkapkan cerita dengan menunjukkan gambar. Anak dapat mengungkapkan pendapatnya tentang gambar yg dilihat. Dengan begitu anak akan lebih tertarik dan akan lebih mengingat pesan yang disampaikan dalam cerita. Kemudian dalam melakukan kegiatan *role playing* anak-anak sudah dapat memilih peran yang akan dimainkan sesuai dengan cerita yang disampaikan. Mereka lebih bersemangat karena ikut terlibat dalam menceritakan gambar sehingga lebih mudah untuk memahami peran yang dimainkan. Kegiatan ini dapat dilihat pada gambar dibawah :



**Gambar 2.** pertemuan 1 guru menyampaikan cerita yang berjudul “Antara Tugas Dan Jambu Biji”.



**Gambar 3.** pertemuan 1 setelah dibacakan cerita, peserta didik mencoba *role play* sesuai cerita yang telah disampaikan

Melalui kegiatan bercerita dan role play pada pertemuan pertama dengan cerita berjudul “*Antara Tugas dan Jambu Biji*”, peserta didik tidak hanya menikmati alur cerita, tetapi juga terlibat aktif dalam memerankan tokoh-tokoh yang ada. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna, karena nilai tanggung jawab yang disampaikan dalam cerita dapat dipahami lebih mendalam oleh anak-anak melalui peran yang mereka mainkan. Dengan demikian, metode ini terbukti efektif dalam menanamkan sikap tanggung jawab sejak usia dini.

### **Pertemuan 2**

Dalam kegiatan ini guru menjelaskan tentang pentingnya tanggung jawab yang harus dimiliki oleh anak terutama dalam menjaga barang milik sendiri dan orang lain serta dapat mengerjakan tugas sampai selesai. Kemudian guru membacakan sebuah cerita yang berjudul “Belajar Tanggung jawab”. Saat bercerita guru menyampaikan dengan menunjukkan ekspresi menarik. Guru juga mengajak anak untuk berinteraksi secara langsung dengan mengungkapkan pendapatnya tentang gambar yang dilihat dan saling bertanya jawab seperti: Siapa tokoh yang ada dalam

cerita? Apa pesan atau nasehat yang ada pada cerita tersebut?

Setelah guru selesai membacakan cerita anak-anak diajak untuk mempraktikkan secara langsung cerita yang sudah disampaikan oleh guru dengan *role playing*. Anak diberikan kesempatan untuk memilih peran dan anak juga lebih dapat menghayati peran yang dimainkan karena telah melakukan kegiatan yang sama secara berulang-ulang. Terlihat dari gambar dibawah ini :



**Gambar 4.** Peserta didik memilih peran sesuai yang diinginkan



**Gambar 5.** peserta didik melakukan *roleplay*

Setelah peserta didik memahami alur cerita yang telah dibacakan, mereka diberi kesempatan untuk memilih peran sesuai dengan tokoh dalam cerita yang mereka inginkan, seperti tokoh utama, teman, atau anggota keluarga dalam cerita. Proses pemilihan peran ini bertujuan untuk memberikan kebebasan berekspresi dan mendorong partisipasi aktif setiap anak dalam kegiatan bermain peran. Setelah semua peran ditentukan, kegiatan role play pun dimulai dan didampingi oleh guru sebagai fasilitator. Kegiatan ini kemudian diamati dan dicatat oleh peneliti menggunakan tabel observasi yang telah disiapkan untuk menilai keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap nilai tanggung jawab yang ingin ditanamkan.



**Gambar 6.** Hasil Penelitian Siklus 2

Dalam proses kegiatan, peneliti akan mengamati dan menilai perkembangan anak. Adapun hasil pengamatan pada siklus 2 pertemuan 1 dan 2 pada gambar 3, setelah dilakukan perbaikan dalam siklus 2 ini, seperti penyampaian cerita dengan lebih menarik yaitu melibatkan anak dalam bercerita dan saling bertanya jawab tentang isi cerita, terjadi peningkatan yang signifikan pada tanggung jawab anak

dengan hasil rata-rata mencapai 77,7% pada siklus 1 dan 81,6% pada siklus 2. pada indikator *Anak dapat mengerjakan tugas sampai selesai* mengalami peningkatan 66,6% pada pertemuan 1 dan 80% pada pertemuan 2. Hal ini disebabkan karena anak lebih mengingat pesan-pesan yang di sampaikan dalam cerita, anak lebih bertanggung jawab dengan tugasnya sehingga dapat menyelesaikan tugas dengan baik. Hal ini sejalan dengan pernyataan Mufidah, (2023) bahwa penerapan metode pembelajaran role playing efektif dalam meningkatkan rasa tanggung jawab anak. Peningkatan ini terlihat dari adanya perbedaan skor tanggung jawab yang cukup signifikan antara tahap awal dan tahap selanjutnya, yang mencerminkan bahwa metode ini mampu memberikan dampak positif terhadap perkembangan sikap tanggung jawab anak. Temuan ini mendukung efektivitas role playing sebagai pendekatan yang dapat diterapkan dalam pendidikan karakter anak usia dini.



Gambar 7. Hasil Penelitian Pra Siklus, Siklus 1 & Siklus 2

Berdasarkan data kuantitatif yang ditunjukkan dalam Gambar 4, terlihat adanya tren peningkatan yang konsisten pada sikap tanggung jawab anak dari pra siklus hingga siklus 2. Rata-rata peningkatan dari 62,7% di pra siklus menjadi 81,6% pada pertemuan kedua di siklus 2 merupakan indikator kuat bahwa intervensi metode pembelajaran yang diterapkan berjalan efektif. Peningkatan ini tidak hanya sekedar angka, melainkan mencerminkan perubahan perilaku nyata dalam keseharian anak. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, perubahan sebesar hampir 19% secara bertahap menunjukkan hasil yang signifikan secara pedagogis. Hal ini mempertegas bahwa metode yang digunakan bukan hanya menarik secara bentuk, tetapi juga relevan secara psikologis dan sosial-emosional untuk usia perkembangan anak.

Anak lebih antusias saat melakukan role playing karena kegiatan ini memberikan kesempatan bagi mereka untuk berpartisipasi aktif, berimajinasi, dan mengekspresikan diri secara bebas dalam suasana yang menyenangkan. Berbeda dengan hanya mendengarkan cerita, role playing memungkinkan anak untuk "masuk" ke dalam peran tokoh, merasakan situasi, serta membuat keputusan dan tindakan yang sesuai alur cerita. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih

hidup, bermakna, dan menyentuh aspek emosional anak.

Relevansinya dengan teori belajar konstruktivistik sangat kuat. Menurut Vygotsky, (1978) anak belajar secara optimal melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung dalam konteks yang bermakna. Dalam role playing, anak tidak hanya merekam informasi secara pasif, tetapi membangun sendiri pemahamannya melalui dialog, kerja sama, dan penghayatan peran. Proses ini mendukung terbentuknya makna secara konstruktif dan kontekstual, sehingga nilai tanggung jawab yang dipelajari tidak hanya disimpan dalam ingatan, tetapi dihayati dan diwujudkan dalam perilaku. Dengan demikian, antusiasme anak saat role playing menjadi indikator keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar yang bersifat sosial, kontekstual, dan menyeluruh sesuai prinsip konstruktivisme.

Vranda (2019) mengembangkan keterampilan sosial melalui metode role playing dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan anak dalam bekerja sama. Dalam kegiatan bermain peran, anak-anak dilibatkan dalam situasi atau skenario tertentu yang menuntut mereka untuk berinteraksi dengan teman-temannya. Melalui proses ini, anak belajar untuk berbagi peran dan tanggung jawab, seperti saling membantu menyelesaikan tugas bersama, membagi alat atau bahan, serta mendengarkan pendapat satu sama lain. Dengan demikian, role playing tidak hanya melatih kemampuan komunikasi, tetapi juga menumbuhkan sikap saling menghargai dan bekerja sama dalam kelompok.

Juli, (2023) menyampaikan teknik role playing dengan pendekatan kooperatif terbukti mampu meningkatkan kompetensi sosial peserta didik. Kompetensi sosial yang dimaksud mencakup beberapa aspek, antara lain: (a) kemampuan dalam memahami perasaan orang lain, (b) meningkatnya keterampilan berkomunikasi, (c) terbangunnya kerjasama yang lebih baik saat bermain peran, serta (d) tumbuhnya rasa tanggung jawab terhadap peran dan aturan yang telah disepakati.

Selaras dengan yang menyampaikan bahwa Endriani & Patimarliza, (2021) penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan konseling behavioristik dengan teknik role playing memberikan dampak positif terhadap peningkatan sikap tanggung jawab peserta didik. Analisis data dilakukan dua kali, yaitu sebelum dan sesudah treatment, dengan menggunakan desain *one group pre-test post-test*. Hasil penelitian memperlihatkan adanya perubahan signifikan dalam sikap tanggung jawab setelah diberikan perlakuan melalui role playing. Hal ini membuktikan bahwa metode tersebut efektif dalam membentuk perilaku bertanggung jawab karena peserta didik tidak hanya memahami nilai melalui teori, tetapi juga mengalami dan mempraktikkannya secara langsung dalam konteks yang relevan.

Penelitian lain menyatakan bahwa teknik role playing dalam pelaksanaan bimbingan kelompok juga menunjukkan hasil yang positif. Teknik ini terbukti berperan dalam membantu meningkatkan sikap tanggung jawab peserta didik. Melalui keterlibatan aktif dalam peran-peran tertentu, peserta didik mampu memahami konsekuensi dari tindakan mereka serta menginternalisasi nilai-nilai tanggung jawab secara lebih mendalam. Temuan ini memperkuat bahwa role

playing merupakan metode yang efektif dalam pengembangan karakter, khususnya dalam membentuk sikap tanggung jawab (Kusmawati, Astuti, & Huda, 2022).

## CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bercerita dan role playing mampu meningkatkan rasa tanggung jawab anak di TK Muslimat NU 5 Sholeh Yusuf Kidal Tumpang. Peningkatan tanggung jawab yang terlihat mencakup kemampuan anak dalam menyelesaikan tugas hingga tuntas, menjaga barang milik pribadi maupun orang lain, serta mengembalikan mainan atau barang yang telah digunakan ke tempat semula. Peningkatan tanggung jawab pada anak dipengaruhi oleh faktor belum pernah diterapkannya metode bercerita dan *role playing* sebelumnya, sehingga anak menjadi tertarik dengan cerita yang disampaikan dan terdorong untuk mempraktikkannya secara langsung. Berdasarkan hasil penelitian tersebut para guru sebaiknya memberikan cerita yang bervariasi dan dapat menggunakan alat atau media yang berbeda seperti bercerita dan *role playing*, menggunakan boneka tangan, dan berinteraksi dengan anak agar anak tidak hanya mendengarkan tapi juga ikut terlibat di dalam cerita tersebut.

## ACKNOWLEDGMENT

Penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada Kepala TK Muslimat NU 5 Sholeh Yusuf Kidal Tumpang atas izin dan dukungan yang telah diberikan selama proses penelitian. Rasa terima kasih juga disampaikan kepada seluruh guru dan tenaga pendidik yang turut membantu serta bekerja sama dalam pelaksanaan metode pembelajaran. Penghargaan yang sama diberikan kepada para peserta didik beserta orang tua yang telah berperan aktif dalam kegiatan penelitian ini. Selain itu, penulis juga menyampaikan apresiasi yang mendalam kepada dosen pembimbing serta semua pihak yang telah memberikan arahan, semangat, dan bantuan dalam penyusunan artikel ini.

## REFERENCES

- Afnita, J. A. U. (2021). Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 75–95. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.7084>
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Jakarta: Rineka Cipta.
- Endriani, A., & Patimarliza, R. (2021). Pengaruh Konseling Behavior Menggunakan Teknik Role Playing Terhadap Sikap Tanggung Jawab Pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 PRAYA BARAT. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 9(2), 11–18.
- Juli, S. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas V SD INPRES Karunrung Makassar Kota Makassar. *PINISI JOURNAL OF HEALTH & SCIENCE*,

1(1), 1–19.

- Kusmawati, R., Astuti, F. H., & Huda, K. (2022). PENGARUH TEKNIK ROLE PLAYING TERHADAP SIKAP TANGGUNG JAWAB PADA SISWA KELAS XI DI SMAN 7 MATARAM. *Jurnal Realita Bimbingan Dan Konseling (JRbk)*, 7(2), 1752–1758.
- Lisdiyana, L. (2023). Kompetensi Kepribadian Guru dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 2(2), 217-234.
- Mufidah, Q. (2023). *PENERAPAN METODE BELAJAR ROLE PLAYING BERTEMA PROFESI UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU TANGGUNG JAWAB ANAK USIA 5-6 TAHUN*. Jakarta : UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH.
- Nurhayati, Awalunisah, S., & Amirullah. (2019). KEEFEKTIFAN METODE ROLE PLAY TERHADAP NILAI MORAL ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Yayasan Akrab Pekanbaru*, 4(2), 181–195.
- Paulus, Bully, S., Lobo, L., & Bribin, M. L. (2021). PENGEMBANGAN KARAKTER SISWA MELALUI MOTEDE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING). *Gatra Nusantara*, 19(2), 286–295.
- Purnama, S., Suci Rohmadheny, P., & Pratiwi, H. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Bandar Lampung : PT Remaja Rosdakarya. Retrieved from [www.rosda.co.id](http://www.rosda.co.id)
- Salsabila, & Nurmaniah, J. (2021). Studi Tentang Sikap Tanggung Jawab Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Fajar Cemerlang Sei Mencirim. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 5(2), 111–118.
- Samani, M., & Hariyanto. (2020). *Konsep Dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Samani, M., & Hariyanto. (2020). *Konsep Dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung; PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Bandung: Alfabeta.
- Triyani, E., Busyairi, A., & Ansori, I. (2020). Penanaman Sikap Tanggung Jawab Melalui Pembiasaan Apel Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Kelas III. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 150– 154.
- Vranda, C. (2019). *Role Play dan Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard: Harvard University Press.