

EFEKTIVITAS PENANGANAN ANAK TEMPERTANTRUM MELALUI *ROLE PLAYING*

Sean Marta Efastrri ^{*1}, Nisaul Hasanah², Wasiah Sufi ³, Reswita ⁴, Siti Fadillah⁵, Suharni ⁶

Universitas Lancang Kuning ^{1,2,3,4,5,6}

Email: *seanmarta@unilak.ac.id¹

Efastrri, Sean Marta., dkk. (2024). Efektivitas Penanganan Anak Tempertantrum Melalui Role Playing.

Jurnal Pelita PAUD, 9(1), 307-315.

doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v9i1.4438>

Diterima:03-11-2024

Disetujui: 03-12-2024

Dipublikasikan: 27-12-2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektifnya penanganan anak tempertantrum melalui role playing. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Metode ini dipilih karena tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari suatu perlakuan (*treatment*), yaitu pelaksanaan efektivitas penanganan temper tantrum dengan menggunakan metode role playing yang diterapkan pada kelompok anak. Metode penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan Eksperimen Semu atau *Quasi Experimental* dengan satu kelompok objek yang akan dilibatkan dalam penelitian atau yang disebut dengan one group pretest-posttest design. Berdasarkan uraian diatas penggunaan pendekatan Quasi dapat menghasilkan data eksperimen mengenai efektivitas penanganan anak tempertantrum *role playing*. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yang artinya ada efektivitas role playing (bermain peran) dalam penanganan anak temper tantrum di KB Delima Indah Siak. Hal tersebut ditunjukkan dengan uji T-test yang lebih kecil dari taraf signifikansi yaitu $0,00 < 0,05$. Nilai rata-rata persentase posttest efektivitas role playing dalam penanganan anak temper tantrum yaitu 80,56% yang termasuk ke dalam kategori berkembang sesuai harapan.

Kata kunci: Anak Tempertantrum, Role Playing.

Abstract: This study aims to determine how effective the handling of child tempertantrum is through role playing. The method used in this study is an experiment. This method was chosen because the main objective of this study was to determine the impact of a treatment, namely the implementation of the effectiveness of handling temper tantrums using the role playing method applied to a group of children. This research method is a quantitative study with a *Quasi Experiment* with one group of objects that will be involved in the study or what is called a one group pretest-posttest design. Based on the description above, the use of the Quasi approach can produce experimental data on the effectiveness of handling temper tantrum children using role playing. From the results of the study, it can be concluded that H_a is accepted, which means that there is effectiveness of role playing in handling temper tantrum children at KB Delima Indah Siak. This is indicated by the T-test which is smaller than the significance level of $0.00 < 0.05$. The average percentage value of the posttest effectiveness of role playing in handling temper tantrum children is 80.56% which is included in the category of developing according to expectations.

Keywords: Child Tempertantrum, Role Playing.

PENDAHULUAN

Emosi merupakan perasaan amarah yang tertahankan yang disertai dengan perasaan yang aktif (Desmita, 2010). Emosi merupakan serangkaian perasaan yang ditunjukkan dengan rasa marah, rasa takut, rasa sedih, cinta, malu, dan sebagainya. Salah satu perkembangan yang perlu diperhatikan pada anak adalah perkembangan emosionalnya. Perkembangan emosi pada anak sangatlah penting karena berhubungan dengan aktivitas-aktivitas yang ada dalam kehidupannya, dan juga emosi memberikan tekanan yang akan mempengaruhi keseimbangan tubuh dalam melakukan aktivitas tertentu.

Terkait dengan perkembangan emosional anak, terdapat kelainan terhadap emosi anak yang lebih dikenal dengan temper tantrum. Perilaku tantrum pada anak atau yang sering disebut dengan temper tantrum ledakan emosi yang terjadi pada anak usia dini dan berdampak negatif. Ledakan emosi tantrum pada anak terkadang terjadi untuk mencari perhatian orang sekitar, tetapi tidak hanya itu saja namun juga sebagai pelampiasan perasaannya kepada orang tua maupun orang yang ada disekitar anak karena adanya keinginan atau perasaan yang sedang dirasakan oleh anak, tetapi anak tidak dapat menyampaikannya.

Perilaku tantrum pada anak biasanya ditunjukkan dengan menangis keras, teriak, memukul, menendang, melempar benda yang ada di sekitarnya, menjerit, menggigit, bahkan melukai dirinya atau orang yang ada di dekatnya. Beberapa faktor penyebab temper tantrum pada anak adalah adanya masalah keluarga, kurangnya cinta dan kasih sayang terhadap anak, anak terlalu dimanja atau keinginan anak selalu dipenuhi oleh orangtuanya, adanya rasa kecewa ketika keinginan anak tidak terpenuhi.

Selain itu penyebab tempertantrum pada anak adalah karena kebutuhan dasarnya tidak terpenuhi, seperti yang dikatakan seorang ahli psikologi yaitu Maslow bahwa kebutuhan dasar manusia adalah kebutuhan fisiologis/biologis, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan kasih sayang, kebutuhan dihargai, dan kebutuhan aktualisasi diri. Oleh sebab itu anak mengalami tempertantrum karena ada beberapa kebutuhan dasarnya tidak terpenuhi seperti teori Maslow yaitu

kebutuhan akan rasa aman seperti bebas dari rasa takut dan kenyamanan. Sedangkan kebutuhan akan kasih sayang seperti memiliki cinta dari keluarga dan teman. Kebutuhan seorang anak adalah cinta, perhatian, pujian, rasa hormat, berbicara dan mendengar, kemandirian bertahap dan konsistensi (Kathryn & David, 2008).

Temper tantrum merupakan salah satu bentuk perilaku emosional yang sering terjadi pada anak usia dini, terutama dalam rentang usia 1-4 tahun. Perilaku ini ditandai dengan luapan emosi yang berlebihan, seperti menangis, berteriak, membanting barang, atau bahkan berguling-guling di lantai. Tantrum sering kali muncul sebagai respons terhadap frustrasi yang dialami anak ketika keinginannya tidak terpenuhi atau ketika menghadapi situasi yang sulit dipahami.

Secara umum, tantrum dianggap sebagai fenomena yang wajar terjadi pada anak usia dini. Meski demikian, apabila tantrum masih terjadi sampai usia lebih dari 4 tahun dengan adanya perilaku agresi seperti melukai diri sendiri atau oranglain, serta berlangsung lebih dari 15 menit dengan frekuensi lebih dari 5 kali sehari, maka termasuk dalam tantrum yang abnormal (Daniels et al., 2012). Dalam hal ini banyak orangtua tidak menyadari bahwa tantrum merupakan fenomena yang wajar dalam perkembangan anak usia dini dan banyak dari mereka yang tidak dapat menangani tantrum secara tepat. Dalam hal ini, respon orangtua dalam menghadapi anak yang tantrum berdampak besar terhadap perkembangan dan perilaku anak (Ningrum, 2022). Tantrum bisa menjadi masalah di masa kanak-kanak dan remaja akhir jika tidak ditangani dengan benar (Ningrum, 2022) karena dapat menjadikan anak memiliki masalah perilaku di masa depan, seperti menjadi pendiam, menarik diri dari lingkungan, depresi, melakukan kekerasan, memiliki ledakan yang tidak menyenangkan dan perilaku antisosial (Deveney et al., 2019; Akker et al., 2022). Tantrum pada anak yang dibiarkan akan mengganggu kondusivitas dalam keluarga, kelas, maupun teman-teman sebaya di lingkungan sekitar (Sisterhen et al., 2023). Dalam teori model ekologis Bronfenbrenner, dijelaskan bahwa interaksi antara individu dengan lingkungannya dapat mempengaruhi perkembangan maupun perilaku

individu tersebut (Bronfenbrenner et al., 2006). Dengan kata lain, tantrum pada anak yang tidak diatasi maka akan berdampak negatif pada anak itu sendiri. Keluarga dan lingkungan tempat tinggal adalah mikrosistem yang paling dekat dengan diri individu (Bronfenbrenner et al., 2006), maka penting bagi mereka untuk menerima intervensi yang berkaitan dengan penanganan tantrum pada anak. Intervensi tersebut dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti modifikasi perilaku, psikoedukasi, hingga terapi psikologis. Salah satu bentuk intervensi yang dapat dilakukan pada keluarga adalah pemberian psikoedukasi pada orangtua untuk menangani tantrum. Beberapa penelitian sebelumnya telah dilakukan untuk menangani tantrum. Berdasarkan tinjauan literatur, modifikasi perilaku merupakan intervensi yang banyak dilakukan untuk menangani tantrum (Nurfadilah, 2021). Selain itu, intervensi melibatkan profesional seperti *hypnotherapy* dan *brain spotting* juga terbukti efektif menangani tantrum (Astuti, 2012; Ningrum, 2022). Meskipun demikian, psikoedukasi kepada orang tua juga terbukti efektif dalam menangani tantrum pada anak. Anak-anak menghabiskan banyak waktu bersama orangtua mereka dan banyak melakukan kontak dengan orangtua mereka. Oleh karena itu, melibatkan orangtua dalam intervensi anak-anak dapat menguasai keterampilan baru dengan lebih baik (Patra et al., 2015). Penelitian meta-analisis menunjukkan bahwa intervensi perilaku yang melibatkan orangtua terbukti meningkatkan perkembangan bahasa dan perilaku adaptif (Strauss et al., 2013). Intervensi dalam bentuk psikoedukasi tidak hanya meningkatkan pengetahuan orangtua tentang tantrum dan penanganannya (Yuliani et al., 2024), tetapi juga mengurangi stres yang dialami orangtua (Patra et al., 2015). Oleh karena itu, psikoedukasi dinilai tepat untuk penanganan tantrum. Psikoedukasi bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada orangtua bagaimana cara mengatasi anak yang tantrum. Salah satunya dengan melakukan komunikasi efektif, yaitu komunikasi dua arah yang dilakukan dari hati ke hati. Menurut Hudaibiyah (2022), komunikasi orangtua dan anak terjalin dalam ikatan kekeluargaan, dimana orangtua

bertanggung jawab atas pendidikan anaknya. Hubungan antara orang tua dan anak bersifat dua arah, mereka harus saling memahami, saling mengungkapkan pendapat, ide, informasi atau saran. Dialog atau mengajak anak berdiskusi sejak dini membantu anak memahami label-label emosi seperti marah, sedih, kecewa, lapar, lelah yang mana hal ini membantu meminimalkan munculnya tantrum (Daniel et al., 2012). Beberapa penelitian menunjukkan hubungan antara komunikasi dengan tantrum (Yiw'Wiyof et al., 2017; Fawziyah et al., 2022; Hudaibiyah et al., 2023). Komunikasi efektif didefinisikan sebagai komunikasi yang mampu menghasilkan perubahan sikap (*attitude change*) pada orang lain yang bisa terlihat dalam proses komunikasi (Hanum, 2017). Tujuan komunikasi efektif adalah memberikan kemudahan dalam memahami pesan yang disampaikan. Cara komunikasi dikatakan efektif ketika proses komunikasi yang dilaksanakan memiliki perubahan pada sisi positif dan memberikan kemajuan perkembangan khususnya anak usia dini (Faisal, 2019). Lebih lanjut, Faisal (2019) mengungkapkan indikator komunikasi efektif antara lain: (1) Pemahaman, kemampuan memahami pesan secara cermat sebagaimana dimaksudkan oleh komunikator (2) Kesenangan, yakni apabila proses komunikasi itu selain berhasil menyampaikan informasi, juga dapat berlangsung dalam suasana yang menyenangkan kedua belah pihak. (3) Pengaruh pada sikap, apabila seorang komunikator setelah menerima pesan kemudian sikapnya berubah sesuai dengan makna pesan itu. (4) Hubungan yang semakin baik, bahwa dalam proses komunikasi yang efektif secara tidak sengaja meningkatkan kadar hubungan interpersonal. (5) Tindakan, kedua belah pihak yang berkomunikasi melakukan tindakan sesuai pesannya yang dikomunikasikan. Sedangkan Tristiana et al. (2015) mengungkapkan komunikasi efektif dengan anak meliputi mendengarkan, memuji, berbagi perasaan, menghargai, mendengar empatik, mempercayai, afirmasi/penegasan, mendengar reflektif, klarifikasi dan tindakan (kontak mata, sentuhan, mendekat pada anak). Komunikasi merupakan salah satu cara penanganan tantrum. Hal ini karena salah satu

penyebab tantrum adalah kesulitan komunikasi yang dialami anak-anak akibat terbatasnya kosa kata anak-anak untuk mengekspresikan emosi dan perasaan mereka sehingga muncul frustrasi dan tantrum (Giesbrecht et al., 2010). Penelitian Lestari et al. (2021) menunjukkan, melalui komunikasi dan pengenalan emosi yang dialami anak, membuat anak semakin memahami perasaan mereka sehingga mengurangi perilaku tantrum secara bertahap. Selain itu, penelitian yang dilakukan Wulandari (2013) menunjukkan pelatihan komunikasi efektif terbukti meningkatkan pengetahuan ibu dalam mengatasi tantrum pada anak usia dini. Jika orangtua melakukan hal yang keliru ketika mengatasi anak tantrum, maka orangtua akan kehilangan kesempatan untuk mengajarkan anak bagaimana cara bereaksi yang wajar dan mengenalkan jenis-jenis emosi lain seperti marah, takut, kesal, cemas, dan sedih (Idhayanti, 2022).

Di KB Delima Indah, Siak, perilaku temper tantrum menjadi tantangan yang cukup signifikan bagi guru dan orang tua. Anak-anak yang sering mengalami tantrum tidak hanya menghadapi kesulitan dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya, tetapi juga mengalami hambatan dalam perkembangan emosional dan kognitif. Oleh karena itu, diperlukan metode yang efektif untuk membantu anak mengelola emosinya secara lebih adaptif.

Meskipun banyak penelitian yang telah membahas strategi penanganan temper tantrum pada anak usia dini, masih terdapat kesenjangan dalam memahami efektivitas pendekatan yang spesifik, seperti role playing, dalam konteks lokal seperti KB Delima Indah Siak. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada intervensi psikologis konvensional atau pendekatan disiplin yang bersifat top-down, di mana anak lebih banyak menerima arahan daripada berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Gap utama dalam literatur adalah kurangnya penelitian yang mengintegrasikan pendekatan bermain peran sebagai metode intervensi yang melibatkan anak secara aktif dalam pembelajaran emosional. Role playing memungkinkan anak untuk mempraktikkan keterampilan sosial dan emosional dalam situasi yang disimulasikan, memberikan mereka pengalaman langsung yang relevan

dengan kehidupan sehari-hari. Namun, bukti empiris mengenai efektivitas pendekatan ini dalam mengurangi frekuensi dan intensitas temper tantrum pada anak usia dini masih terbatas.

Konteks lokal juga menjadi elemen penting yang belum banyak dieksplorasi dalam literatur. Di KB Delima Indah Siak, intervensi berbasis budaya dan lingkungan anak dapat memberikan hasil yang berbeda dibandingkan dengan studi yang dilakukan di daerah lain. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menguji penerapan role playing sebagai strategi penanganan temper tantrum dalam lingkungan pendidikan anak usia dini yang spesifik.

Keunikan atau novelty dari penelitian ini terletak pada:

Pendekatan Berbasis Partisipasi Aktif: Anak tidak hanya diajarkan cara mengelola emosinya, tetapi juga diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi dan mempraktikkan keterampilan tersebut melalui skenario bermain peran yang dirancang secara kontekstual.

Integrasi Guru dan Orang Tua: Penelitian ini melibatkan guru dan orang tua sebagai mitra aktif dalam mendukung proses pembelajaran, menciptakan sinergi antara lingkungan rumah dan sekolah.

Konteks Lokal: Penelitian ini memberikan wawasan mengenai bagaimana pendekatan inovatif seperti role playing dapat diterapkan secara efektif di KB Delima Indah Siak, dengan mempertimbangkan faktor budaya dan dinamika sosial yang unik di daerah tersebut.

Dengan mengisi gap dalam literatur dan menghadirkan pendekatan yang inovatif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dan teoretis bagi pengembangan strategi pendidikan anak usia dini yang lebih holistik. Hasil penelitian juga dapat menjadi acuan bagi lembaga pendidikan lain dalam menangani tantangan serupa, khususnya dalam konteks temper tantrum pada anak usia dini.

Bertemu dengan peserta didik dan menghadapi berbagai karakter peserta didik, pendidik dituntut untuk dapat mengasuh anak dengan tepat dan memiliki keterampilan dalam mendidik anak. Oleh sebab itu pendidik harus dapat memahami karakter anak dan permasalahan anak yang salah satunya adalah temper tantrum.

Salah satu layanan bimbingan dan konseling yang digunakan untuk membantu mengatasi temper tantrum adalah role playing (bermain peran). Karena dengan teknik ini dapat merubah perilaku anak dan langsung mencontohkan dan meniru melalui bermain peran untuk merubah kondisi tersebut. Role Playing merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk memerankan perilaku yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial (Winkel, 2004).

Dari hasil observasi dan fenomena yang sudah peneliti amati maka hal tersebut merupakan hal penting yang menjadi dasar untuk melakukan penelitian. n yang berjudul “Efektivitas Penanganan Anak Tempertantrum Melalui Role Playing (Bermain Peran) di KB Delima Jaya Siak”.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Metode ini dipilih karena tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari suatu perlakuan (*treatment*), yaitu pelaksanaan efektivitas penanganan temper tantrum dengan menggunakan metode role playing yang diterapkan pada kelompok anak.

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen dengan desain pretest-posttest kelompok tunggal. Pendekatan ini dipilih untuk mengevaluasi perubahan perilaku temper tantrum pada anak setelah diberikan intervensi berupa metode role playing selama enam minggu.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah anak usia dini yang terdaftar di KB Delima Indah Siak, dengan rentang usia 3-5 tahun. Total partisipan adalah 20 anak yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria berikut:

Sering mengalami temper tantrum (minimal 3 kali per minggu).

Mendapat persetujuan dari orang tua untuk berpartisipasi dalam penelitian.

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Tidak memiliki gangguan perkembangan yang signifikan.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan meliputi:

Lembar Observasi Perilaku: Digunakan untuk mencatat frekuensi, durasi, dan intensitas tantrum sebelum dan sesudah intervensi.

Pedoman Wawancara: Digunakan untuk mendapatkan perspektif guru dan orang tua tentang perubahan perilaku anak.

Checklist Evaluasi Role Playing: Untuk mengevaluasi partisipasi dan respons anak selama sesi role playing.

Prosedur Penelitian

Tahap Persiapan: Peneliti memberikan pelatihan kepada guru mengenai cara melaksanakan metode role playing dan menyusun skenario yang relevan dengan kehidupan anak.

Tahap Pretest: Dilakukan observasi awal untuk mencatat frekuensi dan intensitas tantrum pada setiap anak.

Tahap Intervensi: Sesi role playing dilaksanakan sebanyak 12 kali selama enam minggu, dengan durasi 30 menit per sesi. Skenario yang digunakan meliputi situasi sehari-hari, seperti berbagi mainan, meminta maaf, dan menyelesaikan konflik kecil.

Tahap Posttest: Observasi ulang dilakukan untuk mengevaluasi perubahan perilaku setelah intervensi.

Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat perubahan frekuensi, durasi, dan intensitas tantrum sebelum dan sesudah intervensi. Data kualitatif dari wawancara dan observasi dianalisis menggunakan pendekatan analisis tematik untuk mengidentifikasi pola perubahan perilaku.

Metode penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan Eksperimen Semu atau *Quasi Experimental* dengan satu kelompok objek yang akan dilibatkan dalam penelitian atau yang disebut dengan one group pretest-posttest design (Sugiyono, 2015). Berdasarkan uraian diatas penggunaan pendekatan Quasi dapat menghasilkan data eksperimen mengenai efektivitas penanganan anak tempertantrum *role playing*

Berikut gambaran mengenai *One Group Pretest Posttest Design*

Keterangan :

O1 : Tes awal (*Pretest*) sebelum perlakuan diberikan.

O2 : Tes akhir (*Posttest*) setelah perlakuan diberikan.

X : Perlakuan terhadap kelas eksperimen yaitu dengan efektivitas *role playing* dalam menangani temper tantrum pada anak

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara melakukan eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan adalah desain kelompok tunggal pretest dan posttest (*One Group Pretest Posttest Design*), Eksperimen dilaksanakan terhadap satu kelompok tanpa kelompok pembandingan dengan memberikan tes awal dan tes akhir kepada subjek penelitian.

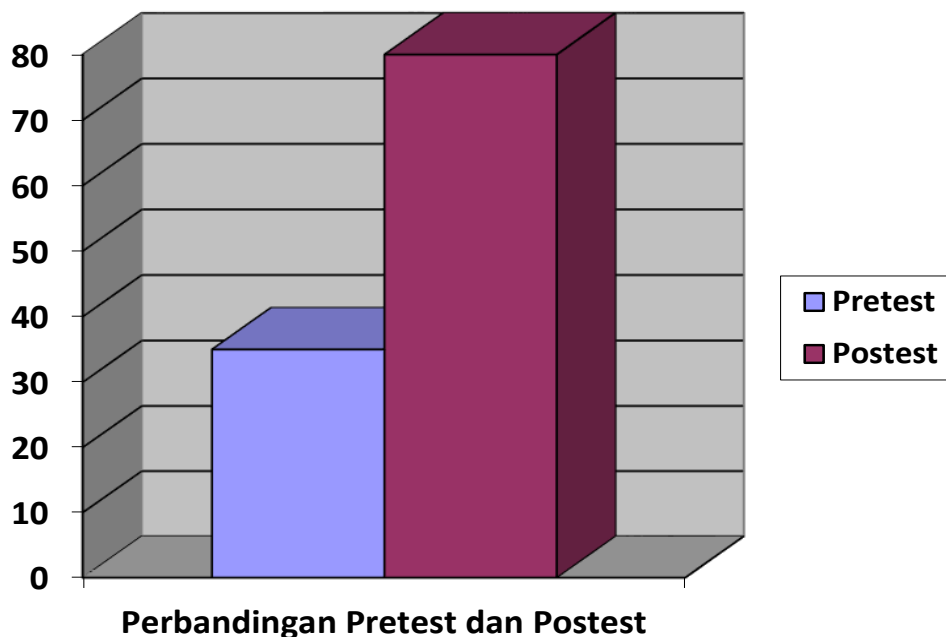
Langkah pertama dalam pengambilan data adalah melakukan tes awal (*pretest*) yaitu

Diagram Lembar Observasi *pretest* dan *posttest*

mengajak anak bermain peran secara bebas menggunakan benda-benda yang ada didalam kelas. Tes ini dilakukan untuk mengetahui skor siswa sebelum dan diberikan perlakuan (*treatment*).

Setelah dilakukan untuk tes awal, langkah selanjutnya yaitu memberikan perlakuan, dalam hal ini bentuk perlakuan selanjutnya yaitu memberikan perlakuan, dalam hal ini untuk bentuk perlakuannya adalah memberikan alat *role playing* untuk penanganan anak temper tantrum sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Setelah perlakuan selesai dilakukan, selanjutnya dilakukan tes akhir (*posttest*) yaitu dengan memberikan tontonan video youtube tentang kebiasaan keluarga lalu anak mempragakan peran sesuai yang ada di video *youtube*.



Gambar 1. Diagram Batang Perolehan Skor Lembar Observasi *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan hasil lembar observasi *pretest* dan *posttest* maka terdapat perbandingan seperti diagram diatas, terdapat nilai keseluruhan indikator pretest sebesar (35,02%) dan nilai indikator posttest sebesar (80,56%) yang menyatakan terdapat perbedaan antara *pretest* dan *posttest*.

Tabel. 1
Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest	Posttest
N		15	15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	15.93	34.27
	Std. Deviation	1.981	2.549
Most Extreme Differences	Absolute	.238	.192
	Positive	.148	.142
	Negative	-.238	-.192
Test Statistic		.238	.192
Asymp) . Sig. (2-tailed		.150 ^c	.200 ^c

Sumber :SPSS22

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebelum (*pretest*) sebesar 0,150 lebih besar dari 0,05 dan nilai sesudah (*posttest*) sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa *pretest* (X) dan *posttest* (Y) berdistribusi normal.

Berdasarkan tingkat signifikan sebesar $000 < 0,05$ maka untuk model uji t-tes dapat diartikan bahwa H_a yang menyatakan ada efektivitas role playing (bermain peran) dalam penanganan anak temper tantrum di TK Agape Solideo Ujungbatu diterima dan H_0 ditolak.

Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas metode role playing dalam menangani perilaku temper tantrum pada anak usia dini di KB Delima Indah Siak. Berikut adalah hasil dan pembahasan dari penelitian ini:

Penurunan Frekuensi dan Intensitas Tempertantrum

Hasil pengamatan dan catatan harian menunjukkan penurunan yang signifikan dalam frekuensi dan intensitas temper tantrum setelah penerapan metode role playing. Sebelum intervensi, rata-rata anak mengalami tantrum sebanyak 3-5 kali per minggu dengan intensitas tinggi. Setelah enam minggu

pelaksanaan metode role playing, frekuensi tantrum menurun menjadi 1-2 kali per minggu dengan intensitas yang lebih rendah. Hal ini menunjukkan bahwa anak mulai mengembangkan keterampilan dalam mengelola emosi mereka secara lebih adaptif. Peningkatan Keterampilan Sosial dan Emosional

Metode role playing memungkinkan anak untuk belajar mengenali emosi mereka dan mengekspresikannya dengan cara yang lebih konstruktif. Dalam skenario bermain peran, anak-anak diajak untuk mempraktikkan situasi kehidupan nyata, seperti meminta maaf, berbagi mainan, atau menyelesaikan konflik kecil. Guru mencatat peningkatan kemampuan anak dalam berbicara secara asertif, memahami perspektif orang lain, dan bekerja sama dengan teman sebayanya.

Partisipasi Guru dan Orang Tua

Guru di KB Delima Indah terlibat aktif dalam merancang skenario bermain peran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak. Orang tua juga dilibatkan dalam proses ini melalui diskusi kelompok dan pelatihan singkat mengenai cara mendukung anak di rumah. Hasil wawancara menunjukkan bahwa orang tua merasa lebih percaya diri dalam menangani perilaku tantrum anak setelah

memahami pentingnya konsistensi antara pendekatan di sekolah dan di rumah.

Tantangan dalam Implementasi

Beberapa tantangan yang dihadapi selama penelitian meliputi keterbatasan waktu, terutama untuk anak yang membutuhkan pendekatan lebih intensif. Selain itu, beberapa anak awalnya sulit untuk terlibat dalam role playing karena rasa malu atau ketidaktertarikan. Namun, dengan bimbingan yang konsisten dari guru, anak-anak secara bertahap menunjukkan antusiasme dalam berpartisipasi.

Dampak Jangka Panjang

Meskipun penelitian ini berlangsung selama enam minggu, observasi awal menunjukkan bahwa role playing dapat memberikan dampak jangka panjang terhadap kemampuan pengelolaan emosi anak. Guru dan orang tua melaporkan bahwa anak-anak lebih mudah diarahkan dan lebih cepat pulih dari episode tantrum dibandingkan sebelum intervensi.

Kesimpulan dan Implikasi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode role playing merupakan pendekatan yang efektif dalam menangani temper tantrum pada anak usia dini. Selain membantu anak mengelola emosinya, pendekatan ini juga memperkuat keterampilan sosial, meningkatkan partisipasi orang tua, dan menciptakan lingkungan belajar yang inklusif. Implikasi praktis dari penelitian ini mencakup pentingnya pelatihan guru dalam merancang skenario role playing yang relevan serta perlunya kerja sama yang erat antara sekolah dan orang tua untuk mendukung pembelajaran anak secara holistik.

Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah diuraikan, dihasilkan bahwa terdapat perbedaan temper tantrum anak sebelum dan sesudah melakukan role playing yaitu “ada efektivitas role playing (bermain peran) dalam penanganan anak temper tantrum di KB Delima Jaya”.

Efektivitas role playing dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* dimana terdapat perubahan skor *pretest* setelah diberi perlakuan. Perolehan peningkatan skor tertinggi *pretest* hanya mencapai nilai 43 dengan rata-rata 35,02% dan setelah diberi perlakuan atau *posttest* skor tertinggi meningkat menjadi 88 dengan rata-rata

80,56% dari hasil tersebut dilihat peningkatan sebanyak 45%. Adanya suatu peningkatan efektivitas role playing (bermain peran) terhadap anak temper tantrum dengan menggunakan media-media yang menarik sehingga anak dapat ikut serta dalam pembelajaran membuat anak aktif dan mulai berperilaku baik.

Berdasarkan dari hasil yang telah dilaksanakan oleh peneliti, dapat diketahui bahwa adanya perbedaan dari hasil nilai *posttest*. Peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran dan beberapa media seperti gambar-gambar, boneka, media *youtube*. Respon yang diterima dan dihasilkan dari *pretest* dan *posttest* berbeda.

Hasil penelitian ini yang menyatakan bahwa efektivitas *role playing* sebelum dilakukan *pretest* dan *posttest* sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Istiningtyas (2017) berjudul “Bermain Peran (*Role Play*) Dan Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini”. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa hasil penelitian mendapatkan nilai signifikansi (2-tailed) $(0,000) < \alpha (0,05)$. Yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa perlakuan bermain peran (*role play*) dalam penelitian ini berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini.

Peneliti ini juga menggunakan *Uji paired sample t test* untuk melihat ada perbedaan nilai rata-rata skor *pretest* dan *posttest*. maka dapat disimpulkan bahwa bermain peran (*role play*) dalam penelitian ini berpengaruh untuk meningkatkan keterampilan sosial.

Selain itu hasil penelitian dari Hanifah (2018) berjudul “Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Bahasa Anak TK AL-Husna Malang”. Juga sesuai dengan hasil penelitian ini. Hasil analisis data pada penelitian ini menggunakan *Paired sample t Test* menunjukkan $t = 4.482$ dan signifikansi $p = 0.02 < 0.05$ yang menunjukkan bahwa adanya perbedaan tingkat perkembangan Bahasa antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan bermain peran.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas penggunaan pendekatan Quasi dapat menghasilkan

data eksperimen mengenai efektivitas penanganan anak tempertantrum *role playing*. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Ha diterima yang artinya ada efektivitas *role playing* (bermain peran) dalam penanganan anak temper tantrum di KB Delima Indah Siak. Hal tersebut ditunjukkan dengan uji T-test yang lebih kecil dari taraf signifikansi yaitu $0,00 < 0,05$. Nilai rata-rata persentase posttest efektivitas *role playing* dalam penanganan anak temper tantrum yaitu 80,56% yang termasuk ke dalam kategori berkembang sesuai harapan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin. (2018). Implementasi Asesmen dan Intervensi Bagi Anak Berperilaku Temper
- Efastrid & Dasweni. (2021). *Permasalahan Anak Usia Dini Perspektif Bimbingan Konseling*. Palembang: Bening Media Publishing
- Efastrid & Dkk. (2017). Persepsi Orang Tua terhadap Pemecahan Masalah Temper Tantrum Anak Usia Dini di Kecamatan Rumbai Kota Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan*, 8 (1): 93-94.
- Hanifah (2018). *Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Bahasa Anak TK AL-Husna Malang*” (Skripsi). Malang
- Hayes, (2003). *Tantrum*. Jakarta: Erlangga
- Istiningtyas & Dkk (2019). Bermain Peran (*Role Play*) dan Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi*, 8 (1): 1-6
- Kiromi. (2018). Pengaruh Metode Role Playing/Bermain Peran Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa Pada Anak. *Jurnal Pendidikan*, 4(1): 57-66.
- Lusiana, (2015). “Perbedaan Risiko *Temper Tantrum* Anak Usia Prasekolah Antara Ibu Bekerja dan Tidak Bekerja Di Roudlotul Atfal Man 2 Kelurahan Gebang Kecamatan Patrang Kabupaten Jember”. Skripsi. Jember: Universitas Jember
- Munajat & Dkk (2021). Efektivitas Media Bahan Alam Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2): 4628-4632
- Berk, L. E. (2013). *Child Development*. Pearson Education.
- Bratton, S., Ray, D., Rhine, T., & Jones, L. (2005). The efficacy of play therapy with children: A meta-analytic review of treatment outcomes. *Professional Psychology: Research and Practice*, 36(4), 376-390.
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. Bantam Books.
- Isbell, R., & Raines, S. C. (2013). *Creativity and the Arts with Young Children*. Wadsworth Cengage Learning.
- Santrock, J. W. (2016). *Life-Span Development*. McGraw-Hill Education.
- Smith, P. K., & Pellegrini, A. D. (2008). Learning through play. In *Encyclopedia on Early Childhood Development*. Centre of Excellence for Early Childhood Development.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wahyuni, S. (2017). Peran guru dalam menangani temper tantrum pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 65-75.
- Wulandari, T., & Hidayati, S. (2019). Bermain peran sebagai metode pengembangan kemampuan sosial emosional anak. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Anak Usia Dini*, 4(2), 123-134.