



**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL DAN EMOSIONAL ANAK
KELOMPOK B PAUD AL HIDAYAH KECAMATAN
SUMBERSARI KABUPATEN JEMBER
TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Oleh:

Khadijah Al Fazaari

NIM 150210205056

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2019**



**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL DAN EMOSIONAL ANAK
KELOMPOK B PAUD AL HIDAYAH KECAMATAN
SUMBERSARI KABUPATEN JEMBER
TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Khadijah Al Fazaari

NIM 150210205056

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2019**

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang serta sholawat serta salam kepada nabi Muhammad SAW, dengan segala ketulusan dan keikhlasan saya persembahkan karyaku sebagai rasa kasih sayang cinta dan perwujudan tanggung jawab saya kepada :

1. Kedua orang tua saya, Ibunda Sutipah dan Edi Soesanto, yang telah memberikan dukungan, doa, serta semangat selama ini;
2. Bapak dan Ibu Guru yang telah membimbing saya sejak Taman Kanak-kanak sampai dengan Perguruan Tinggi;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember, yang saya banggakan.

MOTTO

Rasulullah Shallallahu'alaihi Wasallam bersabda:

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

“Sebaik baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain”
(Muslimah.Or.Id)^{*)}



*) Muslimah.Or.Id,2014. <https://muslimah.or.id/6435-pribadi-yang-bermanfaat.html>
[Diakses tanggal 07/05/2019]

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Khadijah Al Fazaari

NIM : 150210205056

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengaruh Metode Pemberlajaran Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial dan Emosional Anak Kelompok B PAUD Al Hidayah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2018/2019” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 06 Mei 2019

Yang menyatakan,

Khadijah Al Fazaari

NIM 150210205056

SKRIPSI

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL DAN EMOSIONAL ANAK
KELOMPOK B PAUD AL HIDAYAH KECAMATAN
SUMBERSARI KABUPATEN JEMBER
TAHUN AJARAN 2018/2019**

Oleh:

Khadijah Al Fazaari

NIM 150210205056

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Drs. Misno A. Latief, M.Pd.

Dosen Pembimbing II : Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd.,M.Pd.

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL DAN EMOSIONAL ANAK
KELOMPOK B PAUD AL HIDAYAH KECAMATAN
SUMBERSARI KABUPATEN JEMBER
TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama	: Khadiyah Al Fazaari
NIM	: 150210205056
Angkatan	: 2015
Daerah Asal	: Jember
Tempat, Tanggal Lahir	: Jember, 27 November 1995
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: PG PAUD

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing Utama

Dosen Pembimbing Anggota

Drs. Misno A. Latief, M. Pd
NIP. 195580813 198103 1 003

Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd
NIP. 19871211 201504 2 001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial dan Emosional Anak Kelompok B PAUD Al Hidayah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2018/2019” karya Khadijah Al Fazaari telah diuji dan disahkan pada:

Hari : Senin

Tanggal : 06 Mei 2019

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Drs. Misno A. Latief, M.Pd
NIP. 19550813 198103 1 003

Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd
NIP. 19871211 201504 2 001

Anggota I,

Anggota II,

Dra. Khutobah, M. Pd
NIP. 195610031982122001

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd
NIP. 19610729 198802 2 001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember,

Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D
NIP. 196808021993031004

RINGKASAN

Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok B PAUD Al Hidayah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2018/2019, Khadijah Al Fazaari, 150210205056; 65 halaman, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang memiliki keunikan tersendiri. Anak usia dini juga memiliki karakteristik aktif, energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, eksploratif, dan kecerdasan yang berbeda-beda. Metode pembelajaran adalah pola umum perbuatan guru dan murid dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar, sekaligus segala usaha guru untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Bermain peran merupakan permainan yang dilakukan anak dengan cara memerankan tokoh-tokoh, benda-benda, binatang ataupun tumbuhan yang ada disekitar anak. Observasi yang telah dilakukan di PAUD Al Hidayah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember memberikan hasil, bahwa kemampuan sosial emosional anak masih kurang pada saat proses pembelajaran berlangsung. Melihat kondisi yang demikian pembelajaran bermain peran dicobakan untuk mengetahui pembelajaran tersebut berpengaruh atau tidak terhadap kemampuan sosial emosional anak. Penelitian ini menggunakan satu kelompok untuk dijadikan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan jumlah anak sebanyak 17 anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu adakah pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap kemampuan sosial emosional anak kelompok B PAUD Al Hidayah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini

adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan metode pembelajaran bermain peran terhadap kemampuan sosial emosional anak kelompok B PAUD Al Hidayah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Penelitian ini dilakukan di PAUD Al Hidayah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B PAUD Al Hidayah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental dengan jenis penelitian ini adalah penelitian Pra Eksperimental dan desain penelitian *Treatment by Subjects Desain*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif.

Kelompok eksperimen diberikan perlakuan metode pembelajaran bermain peran terus menerus selama 4 hari atau 4 kali pertemuan berturut-turut, sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan metode pembelajaran pemberian tugas. Kedua kelompok kontrol dan eksperimen diujikan *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian dapat diperoleh nilai rata-rata pada saat dilakukan *pretest* sebesar 60,55. Hasil *posttest* pada kelompok kontrol sebesar 58,93, sedangkan untuk kelompok eksperimen sebesar 86,64. Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain peran dapat mempengaruhi kemampuan sosial emosional anak. Saran yang disampaikan yaitu metode pembelajaran bermain peran sangat efektif diterapkan, maka perlu diajarkan atau diterapkan oleh guru, saat penyampaian atau pemberian instruksi guru harus jelas agar mudah ditangkap anak. Bagi kepala TK, metode bermain peran dapat mendukung peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi daam peningkatan kompetensi guru.

PRAKATA

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D, selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
2. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan;
3. Dra. Khutobah., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini;
4. Drs. Misno A. Latief., M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatian untuk membimbing penulisan skripsi ini;
5. Dra. Khutobah., M.Pd selaku Dosen Penguji I dan Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku Dosen Penguji II yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
6. Seluruh bapak ibu dosen dan karyawan di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu namun tidak mengurangi rasa hormat dan kebanggaan penulis;
7. Kakak adik tersayang, Anita Hafsah, Syah Than Thowi, Shafia Nur Halizah,serta keluarga besarku terima kasih selalu mendoakan dan selalu memberikan semangat, sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini;
8. Kepala Sekolah PAUD Al Hidayah Dra. Sri Windaryati, guru-guru dan murid-muridku PAUD Al Hidayah yang sangat penulis banggakan.
9. Sahabat-sahabat yang sangat penulis cintai selama menyelesaikan strata satu (S1) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Septianin Trias Agustin, Hanung Astri Yanuarita, Septi Anggraini, Mareta Indah Lestari, Maria Florentina Wea Ea, Mirna Tri Puspaningrum, dan Yusi Saputri;

10. Sahabat-sahabat yang sudah banyak membantu dalam pengerjaan skripsi ini Dyah Rovidatul, Nuzulul Pawestri, Ifaturrohmah, Vega Dwi Astari, serta teman-teman PG PAUD angkatan 2015;
11. Teman-teman KKPLP Lailatul Fitria Nia Sari, , Yesi Diana, Maisya Oktarina, Mukti Nur Khoiriyah, Zulfa Dwi Asiva, Yanis Dharma Syahputri beserta guru-guru di TK Pertiwi Kabupaten yang telah memberikan semangat untuk segera menyelesaikan skripsi ini;
12. Sahabat-sahabat penulis mulai dari 2008 Alfiannuri Pramutia Safitri, Nilam Amaliyah, dan Citra Wahyu Nur Arifah;
13. Teman-teman masa paling indah yaitu masa SMA, Laeli Desi Indah Sari, Sovia Maulida, Septarini Della, Novia Hikmah Safitri, Rafika Faradila, Guruh Fani Sumantri;
14. Teman sepermainanku Sarah Faradilla, Febrina Chaty Sari, Muhammad Bakhtiar Lazuardi, Rendra Wafa Arixsa, Radifan patria Eleazar;
15. Organisasi tercintaku Hega's Wana yang memberikan keluarga baruku Lazuardi Rizqi Fitrah Pratama, Dimas Rizaldi Putra, Daniel Yoshi, Muhammad Bagus Dirar, Yunita Amalia Putri, Bunga Cahyaning Asri, Fiqih Al Mubarak, Aldi Firmansyah, serta adek-adekku yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
16. Alamamater, yang selalu dibanggakan.

Jember, 06 Mei 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN.....	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB. 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini	7
2.1.1 Hakikat Anak Usia Dini	7
2.1.2 Kemampuan Sosial.....	8
2.1.3 Kemampuan Emosi	9
2.1.4 Pencapaian Kemampuan Sosial Emosional pada Anak Usia Dini	10
2.2 Metode Pembelajaran.....	13
2.2.1 Pengertian Metode Pembelajaran	13
2.2.2 Jenis-jenis Metode Pembelajaran	14

2.3 Bermain Peran.....	17
2.3.1 Pengertian Bermain	17
2.3.2 Pengertian Bermain Peran	18
2.3.3 Tujuan Bermain Peran.....	19
2.3.4 Manfaat Bermain Peran.....	20
2.3.5 Langkah-langkah Bermain Peran	22
2.3.6 Jenis – jenis Bermain Peran.....	23
2.3.7 Kelebihan Metode Bermain Peran	24
2.3.8 Kelemahan Metode Bermain Peran.....	25
2.4 Penelitian Relevan.....	26
2.5 Kerangka Berpikir	27
2.6 Hipotesis Penelitian.....	28
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	29
3.1 Jenis Penelitian	29
3.2 Desain Penelitian	30
3.3 Alur Penelitian.....	30
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian	33
3.4.1 Tempat Penelitian	33
3.4.2 Waktu Penelitian	33
3.5 Populasi dan Sampel Penelitian.....	33
3.5.1 Populasi	33
3.5.2 Sampel.....	33
3.6 Definisi Operasional.....	34
3.6.1 Metode pembelajaran bermain peran	34
3.6.2 Kemampuan sosial	34
3.6.3 Kemampuan emosional	34
3.7 Metode Pengumpulan Data.....	35
3.7.1 Observasi.....	35

3.7.2	Dokumentasi.....	35
3.8	Teknik Analisis Data.....	36
3.9	Validitas dan Reliabilitas.....	37
3.9.1	Uji Validitas	37
3.9.2	Uji Reliabilitas.....	38
BAB 4.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1	Hasil Penelitian.....	42
4.4.1	Gambaran Umum Sekolah	42
4.4.2	Jadwal Penelitian.....	42
4.4.3	Penyajian Data.....	43
4.4.4	Analisis Data Hasil Penelitian.....	45
4.4.5	Uji Hipotesis.....	54
4.2	Pembahasan.....	57
BAB 5.	PENUTUP.....	62
5.1	Kesimpulan	62
5.2	Saran	62
5.2.1	Untuk Guru.....	62
5.2.1	Untuk Peneliti Lain	63
DAFTAR PUSTAKA		64
LAMPIRAN.....		65

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	27
Gambar 3.1 Desain Pola Eksperiment	32
Gambar 3.2 Bagan Alur Penelitian	32
Gambar 4.1 Histogram Hasil <i>Pretest</i>	48
Gambar 4.2 Histogram Hasil <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	50
Gambar 4.3 Histogram Hasil <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	53

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini	11
Tabel 2.2 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun.....	12
Tabel 2.3 Tahap Perkembangan Sosial dalam Bermain.....	22
Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas Instrumen	38
Tabel 3.2 Hasil Uji Reliabilitas.....	39
Tabel 3.3 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas	41
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	43
Tabel 4.2 Nilai Uji <i>Pretest</i>	43
Tabel 4.3 Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol.....	44
Tabel 4.4 Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	45
Tabel 4.5 Tabel Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i>	46
Tabel 4.6 Tabel Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	49
Tabel 4.7 Tabel Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	52
Tabel 4.8 Perbandingan Data Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	54
Tabel 4.9 Data Persiapan Analisis Data Ttest	54

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN	67
LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA	68
B.1 Pedoman Observasi	68
B.2 Pedoman Dokumentasi	68
LAMPIRAN C. KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN	69
C.1 Ceklist Terlaksananya Metode Pembelajaran Bermain Peran.....	69
C.2 Kisi – Kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Sosial Emosional	70
C.3 Instrumen Penilaian Kemampuan Sosial Emosional.....	71
C.4 Rubrik Instrumen Penilaian.....	72
LAMPIRAN D. TABEL UJI VALIDITAS INSTRUMEN	74
D.1 Hasil Perhitungan Uji Validitas Butir 1 - 10.....	75
LAMPIRAN E. TABEL PERSIAPAN UJI RELIABILITAS BELAH DUA (GANJIL GENAP)	85
LAMPIRAN F. DOKUMENTASI.....	85
F.1 Daftar Nama Anak Kelompok B	85
F.2 Profil Sekolah	86
F.3 Daftar PTK.....	87
F.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	88
F.5 Foto Kegiatan Pelaksanaan Eksperimen.....	90
F.6 Surat Izin Penelitian.....	91
LAMPIRAN H. DATA HASIL PENELITIAN.....	92
H.1 Data Hasil Kelompok Kontrol.....	92
H.2 Data Hasil Kelompok Eksperimen.....	93
LAMPIRAN I. BIODATA MAHASISWA	94

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan tentang 1.1 Latar Belakang; 1.2 Rumusan Masalah; 1.3 Tujuan Penelitian; dan 1.4 Manfaat Penelitian.

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD menurut NAEYC, (dalam Aisyah, 2014:1.3). Terdapat beberapa program pendidikan untuk anak usia dini, mulai dari Kelompok Bermain (KB), Taman Kanak-Kanak (TK), Taman Pendidikan Qur'an (TPQ) dan masih banyak lainnya. Anak usia dini, dilihat dari rentang usia menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ialah anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Anak usia dini menurut undang-undang ini berada pada rentang usia lahir sampai usia taman kanak-kanak. Anak senang mengulang-ulang berbagai kegiatan atau permainan yang sama meskipun rentang perhatian yang pendek. Montesori (dalam Sujiono, 2009:54) mengatakan bahwa usia keemasan merupakan masa di mana anak mulai peka menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja. Jadi pada masa ini anak akan mulai melakukan pembelajaran dari lingkungan paling dekatnya terlebih dahulu, yaitu keluarga.

Anak usia dini di sini memiliki beberapa aspek perkembangan yang harus dikembangkan secara baik, mulai dari perkembangan kognitif, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, moral agama, dan seni. Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yaitu aspek perkembangan sosial-emosional. Menurut Syamsuddin (dalam Nugraha dan Rachmawati, 2011:1.4) emosi merupakan suatu suasana yang kompleks (*a complex feeling state*) dan getaran jiwa (*stid up state*) yang menyertai atau muncul

sebelum atau sesudah terjadinya suatu perilaku. Berdasarkan definisi di atas dapat dipahami bahwa emosi merupakan suatu keadaan yang kompleks, dapat berupa perasaan ataupun getaran jiwa yang ditandai oleh perubahan biologis yang muncul menyertai terjadinya suatu perilaku.

Kecerdasan emosi adalah kemampuan untuk mengenali, mengolah, dan mengontrol emosi agar anak mampu merespons secara positif setiap kondisi yang merangsang munculnya emosi-emosi ini (Mashar, 2011:60). Mengajarkan anak-anak keterampilan emosi dan sosial, mereka akan lebih mampu untuk mengatasi berbagai masalah yang timbul selama proses perkembangannya menuju manusia dewasa. Tidak hanya itu, dengan keterampilan emosi dan sosialnya, anak pun akan lebih mampu mengatasi tantangan-tantangan emosional dalam kehidupan modern. Menurut Loree (dalam Nugraha dan Rachmawati, 2011:1.18) menyatakan bahwa,

“Sosialisasi merupakan suatu proses dimana individu (terutama) anak melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan-rangsangan sosial terutama tekanan dan tuntutan kehidupan (kelompoknya) serta belajar bergaul dengan tingkah laku, seperti orang lain di dalam lingkungan sosialnya”.

Aktivitas bermain bagi seorang anak memiliki peranan yang cukup besar dalam mengembangkan kecakapan sosialnya sebelum anak mulai berteman. Menurut Nugraha dan Rachmawati (2011:1.31) sikap yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain antara lain: sikap sosial, belajar komunikasi, belajar mengorganisasi, lebih menghargai orang lain dan perbedaan-perbedaan, menghargai harmoni dan kompromi. Bermain adalah kegiatan yang bebas dan menyenangkan. Melalui kegiatan bermain anak dapat memperoleh berbagai macam pengetahuan, mengekspresikan kreativitas dan dapat membantu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Menurut Asmawati (2015:10.3) bermain pada anak-anak ada tiga jenis, yaitu bermain fungsional, bermain konstruksi dan bermain peran.

Bermain peran adalah kegiatan bermain di mana anak melakukan kegiatan meniru perilaku, dapat berupa perilaku manusia, hewan, tanaman dan kejadian. Bermain peran dikenal juga dengan sebutan main pura-pura, khayalan, fantasi, *make-*

believe, atau simbolik. Menurut Piaget (dalam Asmawati, 2015:10.3) awal main peran dapat menjadi bukti perilaku anak. Ia menyatakan bahwa main peran ditandai oleh penerapan cerita pada objek dan mengulang perilaku menyenangkan yang diingatnya. Tujuan pengembangan bermain peran dalam aspek sosial-emosional (Asmawati 2013:10.5), meliputi hal-hal berikut:

“(1) Berinteraksi satu sama lain, (2) Mengekspresikan kreativitas (3) Melatih kerja sama dengan anak lain, (4) Menunjukkan sebuah pemahaman (5) Mengantisipasi bagaimana harus berperilaku dalam situasi baru, (6) Mengendalikan ketakutan dan kecemasan (7) Menunjukkan empati kepada orang lain.”

Selama pengamatan pada bulan Oktober tahun 2018 di PAUD Al Hidayah, ditemukan bahwa di sekolah tersebut perkembangan sosial emosional anak masih belum berkembang dengan baik. Dilihat dari segi sosial anak yang masih ada beberapa anak berdiam diri saat pembelajaran, tidak berbaur dengan temannya ketika jam istirahat, dan ada beberapa anak yang memilih-milih teman dalam bermain. Jika dilihat dari segi emosi dari beberapa anak, ada anak yang masih kurang bisa mengontrol emosinya, terkadang ada yang suka memukul temannya, naik ke atas meja untuk mendapat perhatian guru dan temannya, kurang bisa mematuhi aturan yang diberikan oleh guru. Apabila ditegur oleh guru, anak tersebut akan marah dan semakin berulah di kelompok. Hal ini yang menyebabkan rendahnya perkembangan sosial emosional anak.

Melihat kondisi kurangnya perkembangan sosial emosional anak dan interaksi antar anak, maka peneliti tergerak untuk menguji coba metode pembelajaran bermain peran, anak dapat melibatkan diri secara fisik, mental dan intelektual. Menurut Aqib dan Murtadlo (2016:184-194), penekanan pada metode bermain peran adalah keterlibatan emosional dan pengamatan indera anak ke dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Selama ini metode pembelajaran yang dipakai masih terpaku pada metode pembelajaran pemberian tugas dan bercakap-cakap. Metode pembelajaran bermain peran ini perlu diterapkan karena anak dapat melibatkan diri

secara langsung, dapat melatih komunikasi, interaksi sosial dan melatih kecerdasan emosi anak saat permainan berlangsung.

Wawancara yang pernah dilakukan terhadap guru kelompok, pembelajaran bermain peran di PAUD Al Hidayah belum pernah dilakukan sama sekali, baik itu jenis bermain peran makro maupun bermain peran mikro. Padahal penggunaan metode pembelajaran bermain peran ini membantu anak untuk mempelajari lebih dalam mengenai dirinya sendiri, keluarganya, dan masyarakat sekitarnya. Bermain peran juga memberi kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan sosial emosionalnya, seperti mengatasi rasa takut dengan memerankan berbagai tokoh yang sebenarnya bagi mereka menakutkan (Gunarti, Winda dkk, 2015:10.11).

Berdasarkan keterangan di atas akan dilihat ada tidaknya pengaruh penerapan metode pembelajaran bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak pada kelompok B PAUD Al Hidayah Jember Tahun Ajaran 2018/2019.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut, adakah pengaruh penerapan metode pembelajaran bermain peran terhadap tingkat kemampuan sosial emosional anak kelompok B PAUD Al Hidayah Tahun Ajaran 2018/2019 ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan bermain peran terhadap kemampuan sosial emosional anak kelompok B di PAUD Al Hidayah Tahun Ajaran 2018/2019.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian disebut juga signifikansi penelitian. Diharapkan setelah penelitian ini diperoleh manfaat sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat bagi peneliti

- a. Dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran bermain peran.
- b. Menambah pengetahuan tentang penulisan karya tulis ilmiah.
- c. Menjadikan bekal dalam proses belajar mengajar disekolah.
- d. Mendapatkan pengalaman pribadi untuk menjadi seorang guru PAUD yang profesional.
- e. Sebagai sarana belajar untuk menerapkan pengetahuan
- f. Memberikan pengalaman langsung dalam menerapkan bermain peran.

1.4.2 Manfaat bagi guru

- a. Meningkatkan pengetahuan guru tentang kemampuan sosial emosional anak dengan melibatkan anak bermain peran.
- b. Memberikan inspirasi pembelajaran tentang bermain peran.
- c. Meningkatkan kreativitas guru dalam pengembangan APE.

1.4.3 Manfaat bagi anak

- a. Meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.
- b. Mendapatkan pengalaman langsung tentang bermain peran.
- c. Dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak dalam bermain peran.

1.4.4 Manfaat bagi peneliti lain

- a. Sebagai refrensi untuk penelitian selanjutnya dengan pembahasan yang sama.
- b. Sebagai pengembangan untuk penelitian selanjutnya dengan pembahasan yang sama.



BAB. 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini diuraikan landasan teori yang berhubungan dengan variable penelitian. Materi yang dibahas mencakup: 2.1 Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini; 2.2 Metode Pembelajaran Bermain Peran; 2.3 Penelitian Relevan; 2.4 Kerangka Berpikir; 2.5 Hipotesis Penelitian.

2.1 Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini

2.1.1 Hakikat Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut dari pendapat ahli memiliki pengertian yang cukup beragam. *The National for Education of Young Children (NAEYC)* mengemukakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK dan SD (dalam Aisyah, 2008:13). Dalam rentang usia 0-8 tahun tersebut anak sudah mulai mempunyai potensi yang ada didalam dirinya dan harus dilatih untuk berkembang dengan baik. Anak usia dini, dilihat dari rentang usia menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ialah anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Anak usia dini menurut undang-undang ini berada pada rentang usia lahir sampai usia taman kanak-kanak.

Anak usia dini merupakan individu yang unik, yang artinya anak usia dini memiliki karakteristik aktif, energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, eksploratif, dan belajar dengan meniru serta mengekspresikan perilakunya secara spontan (Mulyaningsih, 2016). Semua keunikan anak berbeda-beda dan pada usia ini anak akan mengalami tingkat perkembangan yang begitu pesat. Jadi mereka membutuhkan tempat atau wadah dan bimbingan dari orang-orang terdekatnya untuk mengembangkan perilaku yang superaktif, energik, dan perilaku lainnya yang susah ditebak.

Sujiono (2009:6) mendefinisikan anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang memiliki keunikan tersendiri. Anak usia dini juga memiliki karakteristik aktif, energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, eksploratif, dan kecerdasan yang berbeda-beda. Mulai dari kecerdasan bahasa, logika, musik, gerak (kinestetik), gambar (spasial), intrapersonal, interpersonal, *naturalist*, dan spiritual. Berbagai kecerdasan yang dimiliki setiap anak akan berbeda dan akan berkembang dengan baik apabila kita dapat memberikan stimulus dalam perkembangannya dengan tepat.

2.1.2 Kemampuan Sosial

Sosialisasi adalah kemampuan bertingkah laku sesuai dengan norma, nilai atau harapan sosial (Wahyudin dan Mubiar, 2012:42). Hal ini, anak mulai belajar mengembangkan kemampuan sosial dalam bentuk a) bertingkah laku sesuai dengan harapan lingkungan; b) belajar memainkan peran sosial dalam aktivitas teman sebayanya; dan c) tidak lupa anak juga mengembangkan sikap/tingkah laku sosial terhadap individu lain dan aktivitas sosial yang berada di masyarakat. Semakin baik stimulasi yang diberikan lingkungan terhadap perkembangan sosial anak, maka akan semakin mantab bagi anak dalam mengembangkan kemampuan sosialnya tersebut.

Menurut Looree (dalam Nugraha dan Yeni, 2011:1.18), sosialisasi merupakan suatu proses di mana individu (terutama) anak melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan-rangsangan sosial terutama tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan (kelompoknya) serta belajar bergaul dengan bertingkah laku, seperti orang lain di dalam lingkungan sosialnya. Setiap individu akan melewati proses bersosialisasi dari masyarakat yang berada disekitarnya, untuk proses yang dilalui akan mendapatkan

rangsangan dan tekanan. Pembentukan sosialisasi anak dilakukan sejak dini, untuk melatih kepekaan anak terhadap lingkungan sosial.

Hurlock (dalam Masitoh dkk, 2012:2.15) mengemukakan pendapat bahwa anak usia 2 sampai 6 tahun, anak belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang-orang di luar lingkungan rumah, terutama dengan anak-anak umur sebaya. Mereka belajar menyesuaikan diri dan bekerja sama dalam kegiatan bermain. Studi lanjutan tentang kelompok anak melaporkan bahwa sikap dan perilaku sosial yang terbentuk pada usia dini biasanya menetap dan hanya mengalami perubahan sedikit.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan sosial anak itu adalah suatu kemampuan bertingkah laku anak untuk menyesuaikan diri dengan aturan-aturan keluarga, budaya dan masyarakat sekitar. Sikap dan perilaku sosial pada saat usia dini biasanya akan menetap pada pribadi anak dan hanya akan mengalami perubahan sedikit. Stimulasi yang diberikan oleh orang tua dan pendidik terhadap perkembangan sosial anak, dapat berdampak baik terhadap kemampuan sosial anak dalam lingkungan.

2.1.3 Kemampuan Emosi

Menurut James dan Lange (dalam Wahyudin dan Mubiar, 2012:41) emosi timbul karena pengaruh perubahan jasmaniah atau kegiatan individu. Misalnya menangis karena sedih, tertawa karena bahagia. Jadi emosi disini ditimbulkan karena adanya kegiatan yang dilakukan oleh individu, sehingga muncullah emosi tersebut.

Sukmadinata (dalam Susanto, 2012:135) memberikan definisi emosi sebagai perpaduan dari beberapa perasaan yang mempunyai intensitas yang relatif tinggi dan menimbulkan suatu gejala suasana batin. Seperti halnya perasaan, emosi juga membentuk suatu kontinum, bergerak dari emosi positif hingga yang bersifat negatif.

Emosi secara bahasa berarti luapan perasaan yang berkembang; keadaan dan reaksi psikologis dan fisiologis seperti kegembiraan, kesedihan, keharuan, kecintaan yang bersifat subyektif (Wiyani, 2014:123). Emosi disini merupakan gambaran

perasaan yang ada pada setiap individu. Setiap orang mempunyai emosi yang dapat berubah kapan saja ketika dalam keadaan apapun.

Berdasarkan pendapat dari beberapa pakar tersebut dapat disimpulkan bahwa emosi adalah perasaan batin seseorang dalam mengekspresikan diri dengan bebas dan terbuka yang mempengaruhi cara penyesuaian pribadi dan sosial baik fisik maupun psikis. Tingkat kemampuan emosi seseorang berbeda-beda, beberapa orang ada yang bisa dengan baik mengontrol emosinya dan untuk beberapa orang yang tidak mudah mengontrol emosinya itu bisa dipengaruhi dilingkungan sekitarnya.

2.1.4 Pencapaian Kemampuan Sosial Emosional pada Anak Usia Dini

Wiyani (2014:136) berpendapat bahwa, ketercapaian suatu kemampuan motorik, kognitif, bahasa, dan termasuk sosial-emosional pada setiap anak usia dini berbeda-beda. Untuk mengetahui apakah ketercapaian tersebut menggambarkan kemajuan atau tidak maka dibuatlah standar yang perlu dicapai oleh anak usia dini pada usia tertentu.

Standar tersebut dapat membantu pendidik ataupun orang tua untuk mengetahui apakah anak sudah mencapai kemampuan motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosinya atau belum. Standar tersebut juga dapat memberikan informasi kepada pendidik ataupun orang tua mengenai stimulus apa yang harus diberikan kepada anak untuk mencapai perkembangan yang optimal. Selanjutnya standar tersebut jika dideskripsikan secara integral-holistik akan menjadi semacam tingkatan pencapaian. Terkait dengan tingkat pencapaian perkembangan sosial-emosional pada anak usia dini, BNSP (Badan Nasional Sertifikasi Profesi) dalam Wiyani (2014:137-138) menstadarkan sebagai berikut.

Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Usia	Kemampuan Sosial – Emosi
0-3 Bulan	<ul style="list-style-type: none"> - Menatap dan tersenyum. - Menangis untuk mengekspresikan ketidaknyamanan.
3-6 bulan	<ul style="list-style-type: none"> - Merespon dengan gerakan tangan dan kaki. - Menangis jika tidak mendapatkan yang diinginkan.
6-9 bulan	<ul style="list-style-type: none"> - Mengulurkan tangan/menolak untuk diangkat (digendong). - Menunjuk kepada sesuatu yang diinginkan.
9-12 Bulan	<ul style="list-style-type: none"> - Menempelkan kepala bila merasa nyaman dalam pelukan/meronta kalau merasa tidak nyaman. - Menyatakan keinginan dengan berbagai gerakan tubuh dan ungkapan kata-kata sederhana. - Meniru cara menyatakan perasaan sayang dengan memeluk.
12-18 Bulan	<ul style="list-style-type: none"> - Menunjukkan reaksi marah jika mainannya diambil. - Menunjukkan reaksi berbeda terhadap orang yang baru dikenal. - Bermain bersama teman tetapi sibuk dengan mainannya sendiri - Memperhatikan/ mengamati teman-temannya bermain.
18-24 Bulan	<ul style="list-style-type: none"> - Mengekspresikan berbagai emosi (senang, marah, takut, dll) - Menunjukkan reaksi menerima/menolak kehadiran orang lain - Berekspresi dalam bermain peran (pura-pura).
2-3 Tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Memahami hak orang lain (harus antri, menunggu giliran). - Menunjukkan sikap berbagi, membantu, dan kerja sama. - Menyatakan perasaan terhadap anak lain (suka dengan teman karena baik, tidak suka dengan teman karena nakal, dll). - Berbagi peran dalam suatu permainan (menjadi dokter, perawat atau pasien pedagang atau pembeli, dll).
3-4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Bersabar menunggu antrian. - Bereaksi terhadap hal-hal yang tidak benar. - Menunjukkan reaksi menyesal saat melakukan kesalahan. - Menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja kelompok.
4-5 Tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu berbagi, menolong, dan membantu teman. - Antusias dalam melakukan perlombaan. - Menahan perasaan dan mengendalikan reaksi. - Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan.
5-6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Bersikap kooperatif dengan teman. - Menunjukkan sikap toleran. - Mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi. - Memahami peraturan dan disiplin. - Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai budaya setempat.

Selain itu dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini terdapat Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yang menjelaskan tentang pencapaian perkembangan anak mulai kelompok usia lahir sampai dengan 6 tahun. Terkait dengan tingkat pencapaian perkembangan sosial-emosional pada anak usia kelompok 5-6 tahun, menstandarkan sebagai berikut :

Tabel 2.2 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan		Usia 5-6 Tahun
Sosial Emosional		
A.	Kesadaran Diri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi 2. Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat) 3. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)
B.	Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahu akan hak nya 2. Mentaati aturan kelompok (kegiatan, aturan) 3. Mengatur diri sendiri 4. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri
C.	Perilaku Prososial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain dengan teman sebaya 2. Mengetahui perasaan temannya merespon secara wajar 3. Berbagi dengan orang lain suatu permainan 4. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain 5. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah 6. Bersikap kooperatif dengan teman 7. Menunjukkan sikap toleran 8. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb) 9. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat

2.2 Metode Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Metode Pembelajaran

Menurut Yaumi (2013:224) metode adalah alat atau cara yang digunakan untuk mengajarkan materi pembelajaran kepada peserta didik. Pilihan metode tergantung pada apa yang ingin diajarkan (konten), siapa yang diajarkan, dan tingkat kemampuan yang diharapkan. Setiap pembelajaran memiliki metode yang berbeda untuk digunakan. Tidak semua metode bisa dipakai dalam setiap pembelajaran. Jadi sebelum melakukan pembelajaran harus mengetahui terlebih dahulu metode apa yang cocok untuk digunakan.

Mengajar adalah suatu usaha yang sangat kompleks sehingga sulit menentukan bagaimana sebenarnya mengajar yang baik. Metode adalah salah satu alat untuk mencapai tujuan tertentu, sedangkan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku peserta didik berubah ke arah yang lebih baik. Menurut Ahmadi (dalam Rachmawati dan Daryanto, 2015:166) metode pembelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh guru atau instruktur. Metode pembelajaran disini merupakan cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan suatu pengetahuan baru kepada anak.

Metode pembelajaran adalah pola umum perbuatan guru dan murid dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar, sekaligus segala usaha guru untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran dalam mencapai tujuan yang diharapkan, seperti yang dikemukakan oleh Latif, Mukhtar (2013:108). Dengan demikian, metode pembelajaran menekankan kepada bagaimana aktivitas guru mengajar dan aktivitas anak belajar. Anak menggunakan seluruh tubuhnya untuk belajar, dan secara energi untuk mencari cara untuk menghasilkan potensi yang maksimal, sedangkan tugas guru adalah bagaimana caranya menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman fisik, sosial, dan mampu merefleksikannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas metode pembelajaran dapat disimpulkan bahwa suatu usaha atau cara yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik. Metode yang digunakan tergantung dari materi pembelajaran apa yang ingin disampaikan. Guru harus mengetahui metode pembelajaran apa yang efektif untuk diterapkan dalam setiap kelompoknya, karena tidak semua metode pembelajaran cocok diterapkan pada pendidikan anak usia dini.

2.2.2 Jenis-jenis Metode Pembelajaran

Pembelajaran pada anak usia dini dapat dilaksanakan dengan menggunakan beberapa metode. Menurut Risaldy, Sabil (2014:30) menjelaskan beberapa metode pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Metode pembelajaran bercerita
- b. Metode pembelajaran bernyanyi
- c. Metode pembelajaran berdarmawisata
- d. Metode pembelajaran bermain peran
- e. Metode pembelajaran demonstrasi
- f. Metode pembelajaran pemberian tugas
- g. Metode pembelajaran latihan

Berikut ini akan dijelaskan tentang jenis-jenis metode pembelajaran yang ada di PAUD:

- a. Metode pembelajaran bercerita

Menurut Latif, dkk (2013:112) bercerita adalah cara bertutur dan menyampaikan cerita atau memberikan penjelasan secara lisan. Bercerita juga merupakan cara untuk menyampaikan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Isi bercerita diupayakan bercerita dengan dunia kehidupan anak yang penuh suka cita, disesuaikan dengan minat anak, tingkat usia, kebutuhan, dan kemampuan anak menangkap isi cerita berbeda-beda, membuka kesempatan anak untuk bertanya dan menanggapi setelah guru selesai bercerita. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam bercerita:

- 1) Membaca langsung dari buku cerita.

- 2) Menceritakan dongeng.
- 3) Bercerita menggunakan ilustrasi gambar dari buku.
- 4) Bercerita menggunakan papan flanel.
- 5) Bercerita dengan menggunakan media boneka.
- 6) Bercerita dengan menggunakan atau memainkan jari-jari tangan.

b. Metode pembelajaran bernyanyi

Honig (dalam Latif, dkk, 2015:112) menyatakan bahwa bernyanyi memiliki banyak manfaat untuk praktik pendidikan anak dan pengembangan pribadi anak secara luas, karena:

- 1) Bernyanyi bersifat menyenangkan.
- 2) Bernyanyi dapat dipakai untuk mengatasi kecemasan.
- 3) Bernyanyi merupakan media untuk mengekspresikan perasaan.
- 4) Bernyanyi dapat membantu membangun rasa percaya diri anak.
- 5) Bernyanyi dapat membantu daya ingat anak.
- 6) Bernyanyi dapat mengembangkan rasa humor.
- 7) Bernyanyi dapat mengembangkan keterampilan berpikir dan kemampuan motorik anak.
- 8) Bernyanyi dapat meningkatkan keeratan dalam sebuah kelompok.

c. Metode pembelajaran karyawisata

Menurut Rachmawati dan Daryanto (2015:169) metode pembelajaran karyawisata yaitu cara mengunjungi suatu tempat/objek tertentu dengan melibatkan seluruh warga belajar, dengan kegiatan ada unsur karya dan unsur wisatanya. Melalui karyawisata diharapkan dapat merangsang minat anak terhadap sesuatu, memperluas informasi yang diperoleh di tempat kegiatan, memberi pengalaman belajar secara langsung, menumbuhkan minat anak terhadap sesuat, menambah wawasan anak, memberi perasaan yang menyenangkan, sarana mempererat hubungan antara orang tua dengan orang tua, orang tua dengan anak, serta anak dengan anak.

d. Metode pembelajaran bermain peran

Menurut Rachmawati dan Daryanto (2015:173) metode bermain peran (*role playing*) yaitu cara permainan yang pelaksanaannya berupa peragaan secara singkat oleh warga belajar dengan dengan tekanan utama pada karakteristik/sifat seseorang dengan dasar memerankan cuplikan tingkah laku dalam situasi tertentu, yang dilanjutkan dengan diskusi tentang masalah yang baru diperagakan. Adanya bermain

peran, kebiasaan dan kesukaan anak untuk meniru akan tersalurkan serta dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi).

e. Metode pembelajaran demonstrasi

Hampir dalam setiap kegiatan main akan terjadi pengalaman-pengalaman baru yang menimbulkan kegiatan belajar pada anak. Pengalaman-pengalaman yang dikenal dengan pengalaman belajar tersebut diperoleh anak melalui penglihatan, pendengaran, dan peniruan. Menurut Montolalu (2013:10.17) demonstrasi adalah perolehan pengalaman belajar yang dirancang secara khusus untuk menunjukkan, mengerjakan, dan menjelaskan suatu objek atau proses dari suatu peristiwa yang sedang dilakukan.

f. Metode pembelajaran pemberian tugas

Menurut Latif, dkk (2013:111) tugas atau pekerjaan yang diberikan kepada anak berfungsi memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan tugas berdasarkan petunjuk (aturan) yang telah diberikan oleh guru sebelumnya, sehingga anak dapat mengalami secara nyata dan melaksanakan pekerjaan dari awal sampai tuntas. Tugas atau pekerjaan yang diberikan dapat dikerjakan secara berkelompok atau individual. Metode pembelajaran pemberian tugas kepada anak ini dirasa cukup efektif dalam setiap pembelajaran, agar kita dapat menilai apakah anak mampu mengerjakan tugas yang kita berikan atau kesulitan dengan tugas tersebut.

g. Metode pembelajaran latihan

Yamin (2010:162) berpendapat bahwa metode pembelajaran bersama teman ini memanfaatkan siswa yang berhasil untuk melatih temannya dan ia bertindak sebagai pelatih dan pembimbing seorang siswa yang lain. Ia dapat menggunakan metode pembelajaran yang disukainya untuk melatih temannya tersebut. Setelah temannya berhasil, kemudian ia bertindak sebagai pelatih bagi seorang teman lainnya. Namun metode pembelajaran seperti ini kurang efektif jika dilakukan untuk PAUD, karena tidak semua anak dapat mengerti dan bisa mengajari teman lainnya.

Berdasarkan beberapa metode pembelajaran yang telah dipaparkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa berbagai metode pembelajaran bagi anak usia dini

yang paling penting pada saat implementasinya. Semua metode pembelajaran yang akan diterapkan harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak itu sendiri. Sehingga metode satu dengan metode lainnya bersifat tidak sama dan saling melengkapi. Penggunaan metode pembelajaran harus direncanakan secara tepat sasaran sehingga proses pembelajaran mencapai titik kebermaknaan dan memberikan pengalaman langsung untuk anak.

2.3 Bermain Peran

2.3.1 Pengertian Bermain

Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu luang, tetapi media bagi anak untuk belajar. Dengan bermain, anak dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran, dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitas (Wiyani, 2014:91). Bermain merupakan hal yang paling disukai oleh anak, karena dalam bermain anak menemukan dunianya sendiri dan mulai menciptakan pengetahuan baru.

Menurut Dewey (dalam Montolalu 2013:1.7) percaya bahwa anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain. Melalui pengalaman-pengalaman awal bermain yang bermakna menggunakan benda-benda konkret, anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah, sedangkan pengembangan sosialnya meningkat melalui interaksi dengan teman sebaya dalam bermain. Bermain selalu mempunyai arti yang sangat penting bagi anak. Menurut Ibid (dalam Fadlillah, 2014:25) bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat.

Montolalu (2013:1.3), berdasarkan pengamatan, pengalaman dan hasil para ahli dapat dikatakan bermain mempunyai arti sebagai berikut.

- a. Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya.
- b. Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta juga minat dan kebutuhannya.

- c. Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial dan emosional).
- d. Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik.
- e. Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

Berdasarkan beberapa pengertian bermain di atas dapat disimpulkan mengenai pengertian bermain adalah suatu media untuk belajar, baik itu menggunakan alat ataupun tidak yang dapat mengembangkan potensi serta seluruh aspek perkembangan yang ada pada diri anak. Saat bermain anak mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya baik secara fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial dan emosional). Tidak membatasi anak dalam bermain mungkin akan lebih optimal dalam mengembangkan potensi yang ada dalam diri anak, namun ketika bermain harus tetap berada dalam pengawasan.

2.3.2 Pengertian Bermain Peran

Bermain peran adalah permainan yang dilakukan anak dengan cara memerankan tokoh-tokoh, benda-benda, binatang ataupun tumbuhan yang ada di sekitar anak. Melalui permainan ini, daya imajinasi, kreativitas, empati, serta penghayatan anak dapat berkembang (Nugraha dan Yeni, 2011:8.14)

Menurut Piaget (dalam Asmawati, 2015:10.3), ia menyatakan bahwa main peran ditandai oleh penerapan cerita pada objek dan mengulang perilaku menyenangkan yang diingatnya. Piaget menyatakan bahwa keterlibatan anak dalam main peran dan upaya anak mencapai tahap yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak lainnya disebut sebagai *collective symbolis*.

Menurut Gowen (dalam Asmawati, 2015:10.4) main peran mendukung perkembangan kognitif, rangkaian ingatan, penerimaan kosakata, konsep-konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, pengambilan sudut pandang spasial, afeksi, dan kognisi. Supriyati (dalam Gunarti dkk, 2015:10.9) berpendapat bahwa,

“metode bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Bermain peran berarti menjalankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya berperan sebagai dokter, ibu guru, nenek tua.”

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan, bahwa bermain peran adalah suatu kegiatan meniru atau berakting (berpura-pura) perilaku manusia, hewan, tanaman atau kejadian yang dapat mengembangkan kognitif, menambah kosakata anak. Jadi anak diajak memerankan tokoh yang ada disekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi), misalnya menjadi guru, dokter, polisi, dan lainnya. Tidak hanya memerankan tokoh saja, anak juga bisa memerankan benda-benda, hewan, tanaman, tokoh kartun dan sebagainya yang dekat dengan anak.

2.3.3 Tujuan Bermain Peran

Menurut Smilansky (dalam Sulistyorini, 2016) berpendapat bahwa tujuan bermain peran diantaranya sebagai berikut.

- a. Anak memperoleh sebuah pengalaman yang baru dan mampu menerapkan pada berbagai kondisi yang berbeda.
- b. Mengenali berbagai karakteristik peran yang ada di kehidupan nyata dan merupakan dalam kondisi yang sesuai.
- c. Merasakan kebersamaan, membina hubungan baik, mengontrol diri dan berhati-hati dalam bersikap antar sesama.

Adapun tujuan pengembangan bermain peran dari setiap aspek perkembangan adalah sebagai berikut (Asmawati, 2015:10.5).

- a. Tujuan pengembangan aspek sosial-emosional, meliputi hal-hal berikut.
 - 1) Berinteraksi satu sama lain
 - 2) Mengekspresikan kreativitas
 - 3) Melatih kerjasama dengan anak lain
 - 4) Menunjukkan pemahaman dari dugaan dan sikap sosial bagi yang lain melalui bermain peran dan berbagi pengalaman hidup.
 - 5) Mengantisipasi bagaimana harus berperilaku dalam situasi baru dengan cara mengembangkan kemampuan berimajinasi.

- 6) Mengendalikan ketakutan dan kecemasan.
- 7) Menunjukkan empati kepada yang lain.
- b. Tujuan pengembangan aspek kognitif, meliputi hal-hal berikut.
 - 1) Menggunakan simbol untuk mewakili benda-benda dan situasi nyata.
 - 2) Mengidentifikasi dan merencanakan episode permainan dengan yang lain.
 - 3) Menampilkan informasi dan pengalaman masa lalu untuk memecahkan masalah.
 - 4) Mengelompokkan perlengkapan menurut karakteristik umum.
 - 5) Menyusun benda-benda menurut ukurannya.
 - 6) Tekun dalam melakukan kegiatan bermain hingga tuntas.
- c. Tujuan pengembangan aspek fisik motorik, meliputi hal-hal berikut.
 - 1) Meningkatkan kontrol otot kecil.
 - 2) Menggunakan koordinasi mata dan tangan.
 - 3) Menggunakan keterampilan membedakan secara visual.

Berdasarkan ulasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari bermain peran adalah anak dapat berinteraksi dengan teman sebayanya. Anak juga dapat mempermudah dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dan juga mendapatkan pengalaman yang baru untuk anak kedepannya. Bermain peran juga bertujuan untuk mengembangkan aspek sosial emosional anak seperti melatih kerjasama dengan anak lain, menunjukkan empati kepada yang lain, dan lain-lain. Mengembangkan aspek kognitif anak seperti, mengelompokkan perlengkapan menurut karakteristik umum, menyusun benda-benda menurut ukurannya, dan lain-lain. Mengembangkan aspek fisik motorik anak seperti, meningkatkan kontrol otot kecil, menggunakan koordinasi mata dan tangan, dan lain-lain. Jadi, bermain peran mempunyai tujuan yang banyak sekali untuk seluruh aspek perkembangan anak usia dini.

2.3.4 Manfaat Bermain Peran

Selain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional dan moral, bermain juga mempunyai manfaat yang sangat banyak. Fledman (dalam Gunarti dkk, 2015:10.11) berpendapat bahwa,

“di dalam area drama , anak-anak memiliki kesempatan untuk bermain peran dalam situasi kehidupan yang sebenarnya, melepaskan emosi,

mempraktikan kemampuan berbahasa, membangun keterampilan sosial, dan mengekspresikan diri dengan kreatif.”

Menurut Vygotsky (dalam Gunarti dkk, 2015:10.11), bermain peran mendukung munculnya dua kemampuan penting, yaitu:

- a. Kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda;
- b. Kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel.

Menurut Bobby Depoter (dalam Purwaningsih, Pudjawan, dan Raga, 2014), menyatakan bahwa manfaat yang dapat diambil dari bermain peran adalah dapat memberikan semacam *hidden practise* yaitu murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari. Bermain peran melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelompok besar. Bermain peran dapat memberikan kesenangan kepada murid karena bermain peran pada dasarnya permainan.

Menurut Gunarti (2015:10.11), bermain peran mempunyai makna penting bagi perkembangan anak usia dini karena dapat:

- a. Mengembangkan daya khayal (imajinasi) anak.
- b. Menggali kreativitas anak.
- c. Melatih motorik kasar anak untuk bergerak.
- d. Melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu.
- e. Menggali perasaan anak.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain peran mempunyai manfaat yang sangat penting sekali bagi perkembangan anak usia dini, terutama pada aspek sosial emosionalnya. Anak dapat melepaskan emosi, mempraktikan kemampuan berbahasa, membangun keterampilan sosial, dan mengekspresikan diri dengan kreatif. Sehingga metode bermain peran ini merupakan pembelajaran yang sangat bermanfaat dan memberikan pengalaman langsung kepada anak usia dini.

2.3.5 Langkah-langkah Bermain Peran

Pada kegiatan bermain peran terdapat beberapa tahapan yang dapat diamati oleh pendidik. Tahapan-tahapan ini menunjukkan kemajuan anak tentang berbagai macam aspek yang digunakan untuk keterampilan yang telah dikuasai. Terdapat tiga tahapan bermain peran, yaitu sebagai berikut (Asmawati, 2015:10.4).

1. Tahap I : Permainan Peran Meniru
2. Tahap II : Permainan Khayalan
3. Tahap III : Bermain Sosio Drama

Kegiatan bermain peran dipengaruhi tahap perkembangan sosial dalam bermain yang dikemukakan oleh Mildred Partens (dalam Asmawati, 2015:10.8), yaitu sebagai berikut.

Tabel 2.3 Tahap Perkembangan Sosial dalam Bermain

Tahap	Keterangan
a. Perilaku tidak peduli	Anak tidak bermain, tetapi terlibat dalam “perilaku tidak peduli”
b. Perilaku penonton	Anak memperhatikan anak lain saat bermain. Mereka mungkin berinteraksi secara lisan, tetapi tidak ikut main.
c. Main sendiri	anak terlibat dalam main dengan diri sendiri. Main yang dimaksud sepenuhnya diatur dirinya sendiri.
d. Main berdampingan	Anak main dekat dengan anak lainnya. Anak terlibat dalam permainannya sendiri, tetapi senang dengan kehadiran anak lainnya.
e. Main bersama	Anak main dengan anak lain dalam satu kelompok. Ia dapat saling bertukar bahan main, tetapi tidak ada tujuan yang direncanakan.
f. Main kerja sama	Anak main dengan anak lainnya & mainnya memiliki tujuan yang direncanakan serta mengambil peran tertentu.

Menurut Aqib dan Murtadlo (2016:189), bahwa langkah-langkah bermain peran yang pertama adalah persiapan, menentukan pemeran, mulai bermain, dan diakhiri dengan diskusi. Dijelaskan sebagai berikut:

- a. Persiapan
Mempersiapkan masalah situasi hubungan sosial yang akan diperagakan atau memilih tema cerita. Pada kesempatan ini pula dijelaskan mengenai peranan-peranan yang dimainkan, pelaksanaan bermain peran dan tugas-tugas bagi mereka yang tidak ikut berperan atau penonton.
- b. Penentuan pelaku atau pemeran
Setelah mengemukakan tema cerita memberi dorongan kepada peserta didik untuk bermain peran, dipilihlah pemain dan menjelaskan kepada siswa aturan permainan.
- c. Bermain peran
Siswa mulai memainkan perannya masing-masing sesuai dengan imajinasi dan daya tangkap siswa, hingga pada klimaks tertentu atau berada pada titik puncak.
- d. Diskusi
Permainan selesai siswa dipersilahkan duduk kembali kemudian dilanjutkan dengan diskusi yang dipimpin oleh guru dan diikuti oleh para siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah bermain peran untuk anak usia dini sangat mudah. Mulai dari persiapan, pemilihan tokoh, bermain peran dan diakhiri dengan diskusi. Kegiatan bermain peran juga dapat mempengaruhi tahap perkembangan sosial emosional anak dalam bermain.

2.3.6 Jenis – jenis Bermain Peran

Pada pendekatan BCCT (*Beyond Center and Circle Time*) terdapat dua jenis bermain peran, yaitu bermain peran makro dan bermain peran mikro (Asmawati, 2015:10.10).

- a. Bermain peran makro
Bermain peran makro adalah kegiatan bermain peran di mana anak menggunakan diri sendiri sebagai peran dan menggunakan alat sesuai benda aslinya sesungguhnya. Misalnya, anak berperan sebagai perawat, ia menggunakan pakaian, topi, dan bertingkah laku seakan-akan dirinya adalah seorang perawat.
- b. Bermain peran mikro
Bermain peran mikro dimainkan oleh anak yang lebih besar. Main peran mikro adalah kegiatan main peran di mana seorang anak dapat memainkan beberapa peran seperti dalang memainkan beberapa

wayang. Misalnya, seorang anak bermain rumah boneka, ia menggunakan beberapa boneka.

Berdasarkan pendapat dari ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan bermain peran diatas terdiri dari tiga tahapan, yaitu permainan peran meniru, permainan khayalan, bermain sosio drama. Jenis-jenis bermain peran dalam pendekatan BCCT ada dua yaitu bermain peran makro dan bermain peran mikro. Saat bermain peran makro anak akan memerankan perannya sendiri dalam suatu adegan bermain peran. Ketika bermain peran mikro anak akan menjadi dalangnya dan menggunakan orang lain atau benda lain sebagai wayangnya dalam adegan bermain peran.

2.3.7 Kelebihan Metode Bermain Peran

Menurut Roestiyah (dalam Purwaningsih, Pudjawan, dan Raga, 2014) menjelaskan bahwa kelebihan metode bermain peran adalah anak bebas mengambil keputusan dan bereksperimen secara utuh. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. Guru dapat mengevaluasi pengalaman anak melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan. Metode bermain peran dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan anak, disamping merupakan pengalaman menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.

Menurut Gunarti dkk (2015:10.17) terdapat beberapa kelebihan metode bermain peran, sebagai berikut.

- a. Melibatkan anak secara aktif dalam pembelajaran yang dibangunnya.
- b. Anak memperoleh umpan balik yang cepat/segera.
- c. Memungkinkan siswa mempraktikkan keterampilan berkomunikasi.
- d. Sangat menarik minat dan antusiasme anak.
- e. Membuat guru dapat mengajar pada ruang lingkup yang luas dalam mengoptimalkan kemampuan banyak anak pada waktu yang bersamaan.
- f. Mendukung anak untuk berpikir kritis dan analitis.
- g. Menciptakan percobaan situasi kehidupan dengan model lingkungan yang nyata.

Berdasarkan paparan dari beberapa ahli di atas tentang kelebihan dari bermain peran itu sendiri adalah anak mendapatkan pengalaman secara langsung pada kegiatan tersebut, anak juga dapat berkomunikasi antar teman, melatih anak pendiam menjadi antusiasme dalam bermain peran dikarenakan metode yang digunakan sangat menarik berbeda dari biasanya.

2.3.8 Kelemahan Metode Bermain Peran

Menurut Aqib dan Murtadlo (2016:190), bahwa terdapat kelemahan dalam metode bermain peran adalah waktu yang digunakan relatif panjang, guru juga harus memiliki keahlian atau kreatifitas, terkadang anak juga merasa malu saat dijadikan pemeran. Penjelasannya sebagai berikut:

- a. Memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
- b. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid, dan ini tidak semua guru memilikinya.
- c. Anak yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk melakukan suatu adegan tertentu. Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberikan kesan kurang baik, tapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- d. Membutuhkan banyak waktu untuk melakukan persiapan dalam bermain peran.

Menurut Gunarti (2015:10.17) terdapat juga beberapa kelemahan metode bermain peran, sebagai berikut.

- a. Perlu dibangun imajinasi yang sama antara guru dan anak, dan hal ini tidak mudah.
- b. Sulit menghadirkan elemen situasi penting seperti yang sebenarnya, misalnya suara hiruk-pikuk pasar, air terjun, ributnya suara kemacetan lalu lintas, tanpa bantuan pendukung, misalnya rekaman suara (*dubbing*).
- c. Jalan cerita biasanya berlangsung singkat, dan karena memungkinkan tidak adanya jalan cerita yang berkesinambungan adegan demi adegan dapat terpotong-potong, hal ini karena metode bermain peran menekankan pada imajinasi, kreativitas, inisiatif dan spontanitas dari anak sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa masih ada beberapa kelemahan yang terdapat metode bermain peran yaitu membutuhkan waktu yang relatif banyak dalam persiapan, membutuhkan kreativitas yang dan daya imajinasi yang tinggi baik dari guru maupun anak, dan terkadang anak masih malu memerankan suatu adegan. Meskipun terdapat beberapa kelemahan dalam metode bermain peran ini, setidaknya metode ini sudah lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional.

2.4 Penelitian Relevan

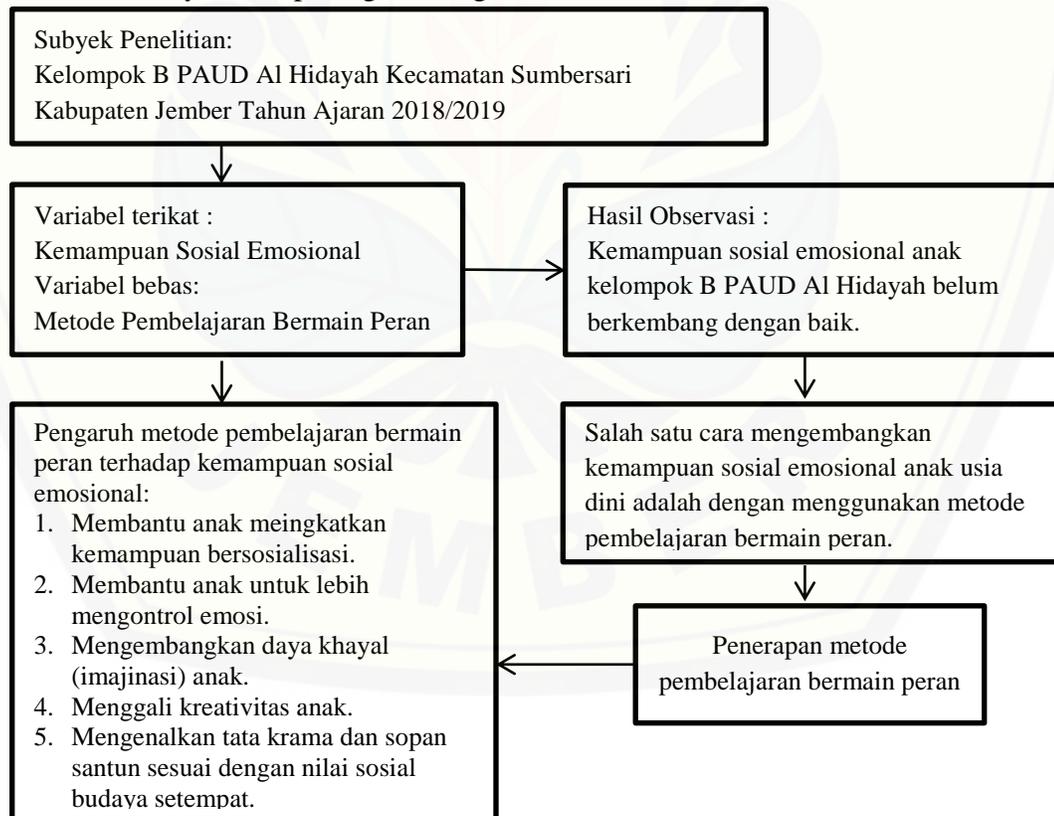
Penelitian relevan dilakukan oleh Fauziah, Dian dengan judul “Pengaruh Penerapan Berbantuan Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B Di TK Dharma Indria II Jember Tahun Ajaran 2017/2018”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian quasi eksperimental. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan metode bermain peran berbantuan boneka tangan membantu anak untuk membangun keterampilan berbicara, saling mendengarkan, dan melakukan percakapan baik dengan teman sebaya, maupun orang dewasa. Melatih anak untuk berani berimajinasi, karena imajinasi penting sebagai salah satu kemampuan mencari pemecahan masalah. Selama masa perlakuan atau treatment menggunakan metode bermain peran berbantuan anak selalu diberikan kesempatan untuk mengekspresikan semua yang pernah mereka temui dalam kehidupan sehari-hari yang dituangkan dalam permainan peran dengan tema yang sudah disesuaikan. Masa treatment ini anak sangat antusias dan berebut untuk mendapatkan peran, sedangkan anak yang lain bermain peran, sebagian yang lain lagi menyimak dan menilai temannya di depan.

Selain itu ada juga penelitian yang dilakukan oleh Elyana, Ria dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Makro Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Kesuma Segalamider Tanjung Karang Barat Tahun Ajaran 2015/2016”. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian

asosiatif. Responden dalam penelitian ini berjumlah 26 anak. Waktu dalam penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 16 sampai dengan 19 Februari 2016. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi berupa rubrik penilaian. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan metode bermain peran makro terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di TK Kesuma Segalamider Tanjung Karang Barat Tahun Ajaran 2015/2016.

2.5 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini yaitu tentang pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap kemampuan sosial emosional anak kelompok B PAUD Al-Hidayah berupa bagan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.6 Hipotesis Penelitian

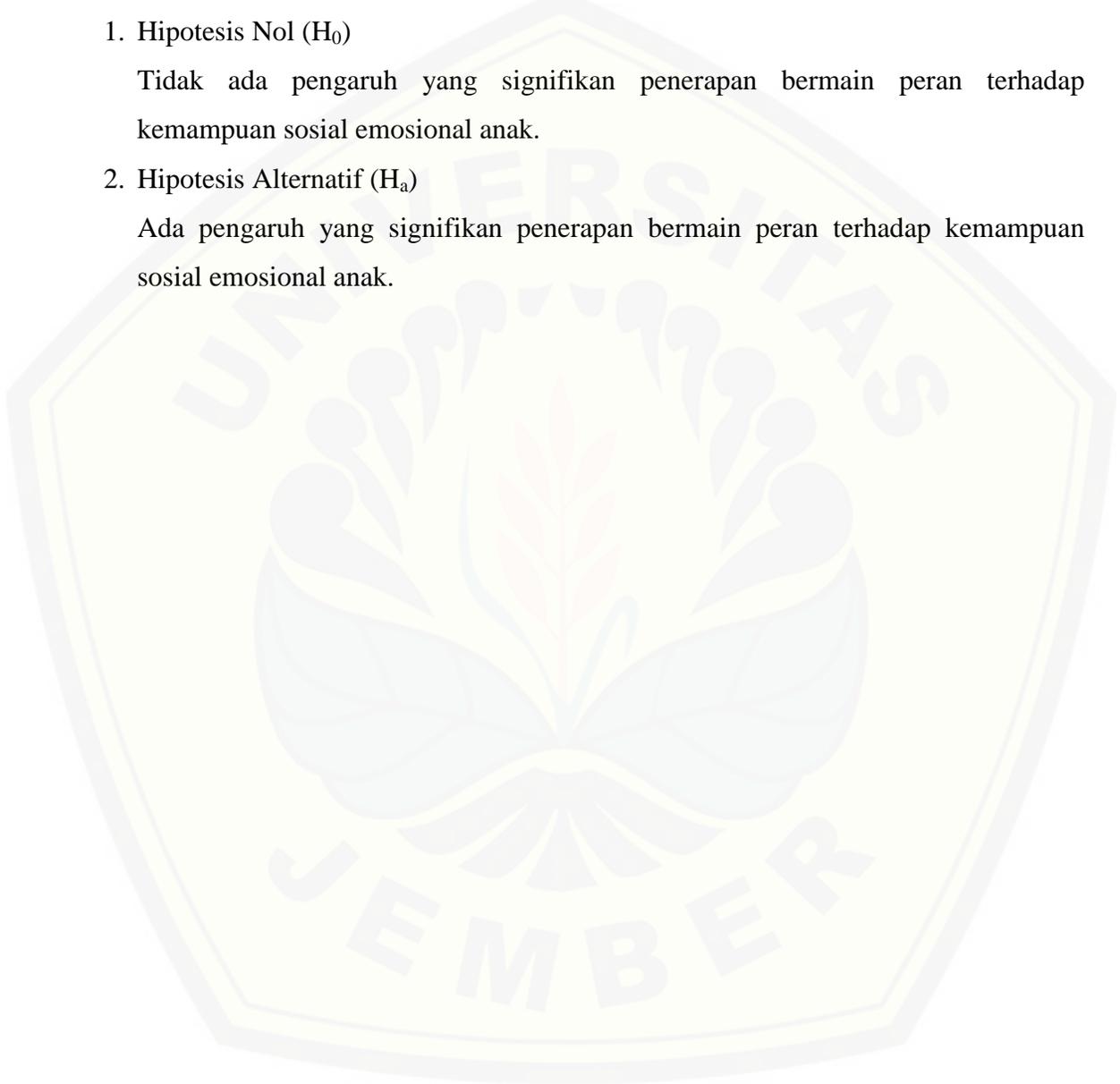
Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap kemampuan sosial emosional anak, maka hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak ada pengaruh yang signifikan penerapan bermain peran terhadap kemampuan sosial emosional anak.

2. Hipotesis Alternatif (H_a)

Ada pengaruh yang signifikan penerapan bermain peran terhadap kemampuan sosial emosional anak.



BAB 3. METODE PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan tinjauan pustaka yang telah dikemukakan, dalam bab ini akan diuraikan mengenai metode penelitian sebagai pedoman dalam penelitian. Metode penelitian yang dimaksud mencakup: 3.1 Jenis Penelitian, 3.2 Desain Penelitian, 3.3 Alur Penelitian, 3.4 Tempat dan Waktu Penelitian, 3.5 Populasi dan Sampel, 3.6 Definisi Operasional 3.7 Metode Pengumpulan Data, 3.8 Teknik Analisis Data, 3.9 Validitas dan Reabilitas.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental, yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau dampak dari suatu perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap perubahan suatu kondisi atau keadaan tertentu. Menurut Mashyud (2016:138), penelitian eksperimen yaitu suatu penelitian yang berusaha mengkaji ada tidaknya hubungan sebab akibat antara perlakuan yang diberikan dengan dampak yang ditimbulkan. Penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan satu atau lebih variabel eksperimental yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih variabel kontrol atau pembanding yang tidak menerima perlakuan.

Jenis penelitian eksperimental dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu: 1) penelitian pra eksperimental; 2) penelitian eksperimental yang sebenarnya (*true experimental*) dan 3) penelitian eksperimental. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian Pra Eksperimental (*Pra Experimental Research*), sebab pola penelitian ini masih bersifat sederhana dan belum menerapkan pola kontrol variabel penelitian secara ketat (Mashyud, 2016:144).

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk desain penelitian eksperimen *Treatment by Subjects Desain*. Pola eksperimen ini sudah ada kelompok eksperimentalnya, meskipun kelompok kontrolnya sama dengan kelompok eksperimentalnya. Desain penelitian ini diambil oleh peneliti sebab peneliti memiliki kelompok/kelompok yang terbatas. Peneliti hanya memiliki satu subyek kelompok dengan usia 5-6 tahun, serta jumlah anggota subyeknya yang terbatas sehingga tidak memungkinkan lagi untuk dibagi menjadi dua kelompok. Jika digambarkan dalam diagram, pelaksanaan pola eksperimental ini sebagai berikut:

E		C	
X ₁	O ₂₁	X ₂	O ₂₂

Gambar 3.1 Desain Pola Eksperimental

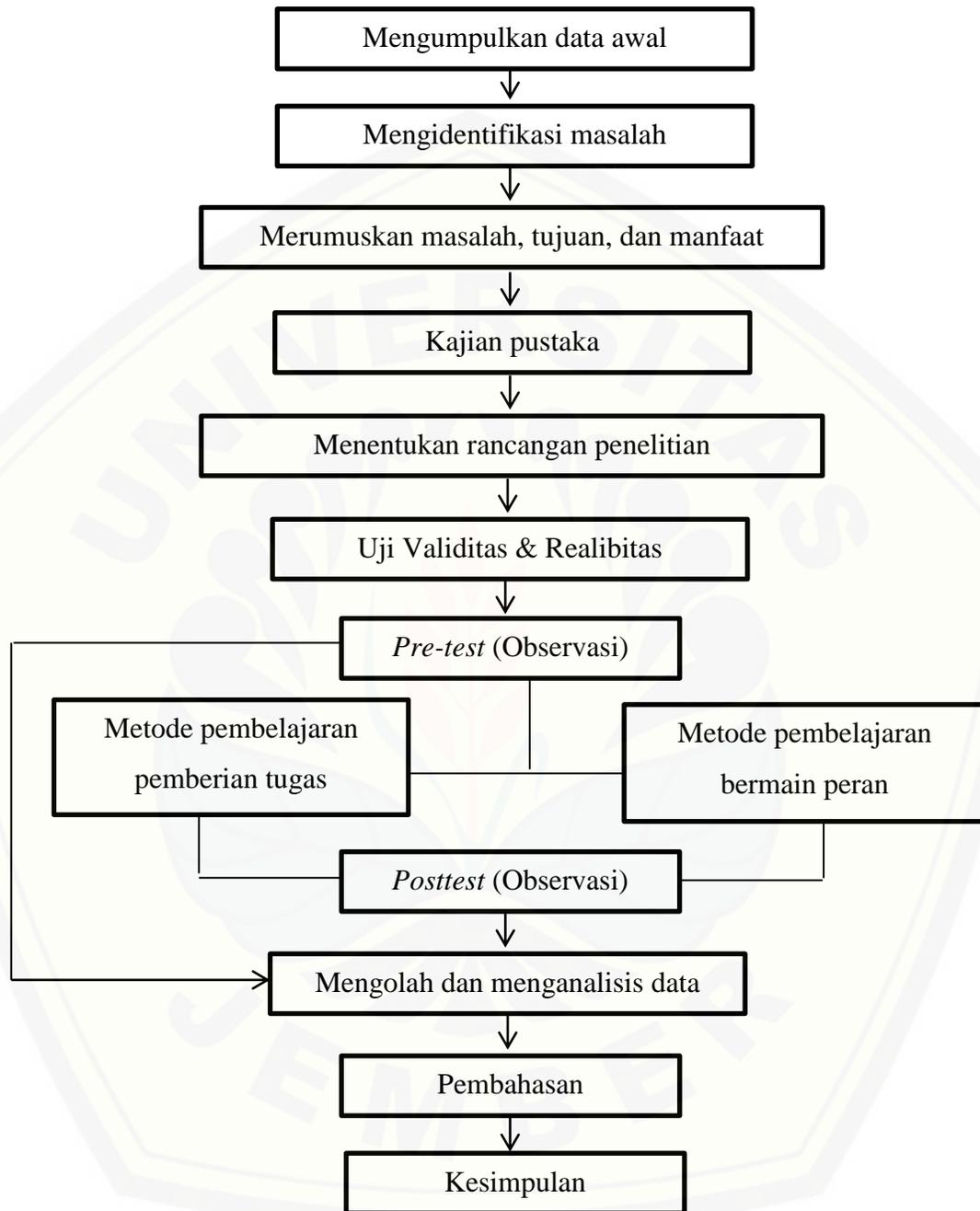
Keterangan:

- E : Peran sebagai kelompok eksperimental
- C : Peran sebagai kelompok/pembanding
- X₁ : Perlakuan 1, yaitu kelompok mendapatkan perlakuan sebagai kelompok eksperimental
- O₂₁ : Observasi/Test (*posttest-1*), yaitu test sesudah dilaksanakan perlakuan 1 sebagai kelompok eksperimental
- X₂ : Perlakuan 2, yaitu kelompok yang mendapatkan perlakuan sebagai kelompok kontrol
- O₂₂ : Observasi/Test (*posttest-2*), yaitu test sesudah dilaksanakan perlakuan 2 sebagai kelompok kontrol

3.3 Alur Penelitian

Pada penelitian ini terdapat langkah-langkah pelaksanaan penelitian pra eksperimen dengan pola "*experiment by subject design*" adalah sebagai berikut (Mashyud, 2016:150):

- a. Peneliti mengidentifikasi dan merumuskan masalah
- b. Peneliti melakukan studi pendahuluan dan kajian pustaka
- c. Peneliti merumuskan hipotesis penelitian
- d. Peneliti menyiapkan materi dan aktifitas perlakuan tahap 1 (kelompok berperan sebagai kelompok eksperimental)
- e. Peneliti melakukan penelitian dengan memberi perlakuan 1 terhadap kelompok untuk berperan sebagai kelompok eksperimental
- f. Peneliti menyiapkan alat/instrumen test yang akan digunakan untuk tes perlakuan 1
- g. Peneliti melakukan test setelah dilakukan perlakuan 1
- h. Peneliti menyiapkan materi dan aktifitas untuk perlakuan tahap 2 (berperan sebagai kelompok kontrol)
- i. Peneliti melakukan penelitian dengan memberi perlakuan 2 terhadap kelompok untuk berperan sebagai kelompok kontrol
- j. Peneliti menyiapkan alat/instrumen test yang akan digunakan untuk tes perlakuan 2
- k. Peneliti melakukan test setelah dilakukan perlakuan 2 (berperan sebagai kelompok kontrol)
- l. Peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan teknis analisis data yang sesuai (ttest untuk subjek berhubungan) untuk membandingkan hasil test 1 dan test 2
- m. Uji hipotesis penelitian
- n. Tarik kesimpulan
- o. Susun laporan penelitian



Gambar 3.2 Bagan Alur Penelitian

3.4 Tempat dan Waktu Penelitian

3.4.1 Tempat Penelitian

Penelitian pengaruh metode pembelajaran bermain peran ini akan dilaksanakan di PAUD Al Hidayah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019.

3.4.2 Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian eksperimen ini dilaksanakan di PAUD Al Hidayah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember yaitu selama 2 minggu dengan 8 kali pertemuan disemester genap tahun pelajaran 2018/2019. Jadi, 4 kali pertemuan untuk kelompok kontrol dan 4 kali pertemuan untuk kelompok eksperimen.

3.5 Populasi dan Sampel Penelitian

3.5.1 Populasi

Sugiyono (2010:61) menyimpulkan, "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya".

Populasi dari penelitian ini adalah sejumlah 33 anak di PAUD Al Hidayah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019.

3.5.2 Sampel

Sugiyono (2010:62) menyimpulkan, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristiknya yang dimiliki oleh populasi. Sampel acak (*random sampling*) penggunaan tehnik ini peneliti menggunakan kesempatan yang sama kepada setiap subyek untuk terambil sebagai anggota sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah sejumlah 18 anak PAUD Al Hidayah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling* (sampel acak).

3.6 Definisi Operasional

Penelitian ini berjudul pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap kemampuan sosial emosional anak. Judul ini terdapat dua variabel, yang pertama variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran bermain peran, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan sosial emosional anak.

3.6.1 Metode pembelajaran bermain peran

Metode pembelajaran bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung pada anak untuk memainkan atau berperan sebagai tokoh, hewan dan tanaman pada anak kelompok B PAUD Al Hidayah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember.

3.6.2 Kemampuan sosial

Kemampuan sosial dalam penelitian ini merupakan kemampuan anak dalam menyesuaikan dengan situasi, mentaati aturan kelompok, berbagi dengan orang lain, bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial dilingkungan PAUD Al Hidayah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember

3.6.3 Kemampuan emosional

Kemampuan emosional dalam penelitian ini merupakan kemampuan anak untuk mengenal perasaan sendiri dan mengendalikannya, bertanggung jawab atas perilakunya sendiri, dan kemampuan anak untuk mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada.

3.7 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode observasi dan dokumentasi. Berikut masing-masing uraian mengenai metode pengumpulan data:

3.7.1 Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti (Sanjaya, 2009:86). Senada dengan Dimiyati, (2013:92) Observasi metode pengumpulan data penelitian melalui pengamatan terhadap objek yang diteliti.

Observasi digunakan pada saat sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) dilakukan *treatmen*. Observasi juga digunakan untuk memperoleh data selama diberi perlakuan metode pembelajaran bermain peran ataupun saat metode pembelajaran pemberian tugas kelompok B PAUD Al Hidayah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember.

3.7.2 Dokumentasi

Menurut Arikunto (dalam Dimiyati, 2013:100), merupakan suatu teknik pengumpulan data mengenai suatu hal atau variabel yang berupa catatan, buku, surat, koran, majalah, transkrip, agenda, dan lain-lain. Menurut Riduwan (2015:31), dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan penelitian.

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan sekolah yang akan diteliti. Data dokumentasi yang ingin diperoleh berupa data siswa yang berisi nama siswa, jenis kelamin, profil sekolah, foto kegiatan saat penelitian berlangsung.

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif. Analisis data kuantitatif dipergunakan untuk mengolah skor hasil dari lembar observasi dan hasil dokumentasi. Data hasil penelitian kemudian dikumpulkan, dikelompokkan, diinterpretasikan kemudian ditarik kesimpulan berupa angka. Membandingkan hasil sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan lalu dianalisis menggunakan uji-t atau t_{test} . Gambaran mengenai hasil pengukuran terhadap dua variabel yaitu kemampuan sosial emosional dan metode pembelajaran bermain peran disajikan melalui data kuantitatif. Data penelitian dideskripsikan dengan menggunakan statistik. Angka-angka tersebut kemudian dimasukkan ke dalam rumus t_{test} untuk sampel berhubungan sebagai berikut rumus untuk uji-t atau t_{test} :

$$t = \frac{\Sigma D}{\frac{\sqrt{[nD^2 - (\Sigma D)^2]}}{(n-1)}}$$

Keterangan :

n : Jumlah subjek penelitian

D : Devinisi skor antara X_1 dan X_2

D^2 : Kuadrat dari D

Adapun hipotesis dan ketentuan uji hipotesis dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Hipotesis

H_a = Ada pengaruh yang signifikan penerapan bermain peran terhadap kemampuan sosial emosional anak kelompok B PAUD Al Hidayah.

H_o = Tidak ada pengaruh yang signifikan penerapan bermain peran terhadap kemampuan sosial emosional anak kelompok B PAUD Al Hidayah.

b. Pengujian hipotesis, sebagai berikut.

Jika hasil $t_{tes} \geq t_{tabel}$ maka Hipotesis nihil (H_o) ditolak dan H_a diterima.

Jika hasil $t_{tes} < t_{tabel}$ maka Hipotesis nihil (H_o) diterima dan H_a ditolak.

3.9 Validitas dan Reliabilitas

3.9.1 Uji Validitas

Instrumen dikatakan memenuhi syarat validitas jika instrumen tersebut dapat mengukur semua yang harus diukur, sehingga instrumen tersebut benar-benar cocok untuk mengukur apa yang hendak diukur (Masyhud, 2016:280). Validitas ini berkenaan dengan isi instrumen, yakni item instrumen hendaknya dapat mencakup keseluruhan indikator dalam variabel yang akan diukur. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi tata jenjang dari Spearman sebagai berikut.

$$\text{Rho} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2-1)}$$

Keterangan :

Rho : koefisien korelasi tata jenjang

D : beda, yaitu selisih nilai variabel 1 dengan variabel 2.

N : banyaknya subjek

Hasil perhitungan dari Rho tersebut untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu instrumen penelitian yang dibandingkan menggunakan taraf kepercayaan 95%, apabila nilai Rho lebih besar atau sama dengan nilai r-tabel pada taraf signifikansi maka instrumen soal dapat dikatakan valid, sedangkan apabila Rho lebih kecil dari pada nilai r-tabel pada taraf kepercayaan 95% maka instrumen soal dinyatakan tidak valid. Berikut merupakan tabel hasil uji validitas dalam penelitian ini dengan jumlah N=18.

Uji validitas instrumen ini dilakukan di TK Pertiwi Kabupaten Jember dengan jumlah 18 anak dalam satu kelompok. Pembelajaran yang digunakan dalam uji validitas ini dengan menggunakan bermain peran untuk menguji kevalidan dari instrumen.

Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas Instrumen

Nomer Item	Hasil Validitas	R – Tabel	Keterangan
1	0,512	0,475	Valid
2	0,723	0,475	Valid
3	0,353	0,475	Tidak Valid
4	0,541	0,475	Valid
5	0,574	0,475	Valid
6	0,583	0,475	Valid
7	0,502	0,475	Valid
8	0,561	0,475	Valid
9	0,556	0,475	Valid
10	0,530	0,475	Valid

Berdasarkan tabel hasil analisis validitas di atas dapat dilihat bahwa dari 10 butir terdapat 1 butir yang tidak valid. Analisis butir pada instrumen penelitian diuji dengan menggunakan rumus korelasi tata jenjang. Pada penelitian ini jika ada butir soal gugur maka butir soal tersebut dihilangkan dan diganti dengan yang baru. Akan tetapi jika butir soal yang gugur sudah diwakili oleh butir soal yang lain maka butir soal tersebut tidak perlu diganti.

3.9.2 Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2010:221), reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Jika sebuah data benar adanya sesuai kenyataan maka berulang kali data tersebut diambil hasil yang akan diperoleh akan sama. Hal tersebut dapat dihasilkan dari instrumen yang reliabel atau dapat dipercaya. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode belahdua atau *split-half*. Mahsyud (2016:304) menyebutkan langkah-langkah dalam uji reabilitas sebagai berikut:

- a. Peneliti menyusun instrumen penelitian dengan jumlah butir instrumen genap.

- b. Peneliti membagi instrumen menjadi 2 bagian, yaitu dengan cara ganjil dan genap atau atas bawah.
- c. Peneliti mengkorelasikan jumlah skor bagian 1 dengan bagian luar.
- d. Hasil korelasi tersebut kemudian diolah kembali dengan rumus *Spearman Brown* sebagai berikut:

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ splithalf}}}{1 + r_{xy \text{ splithalf}}}$$

Keterangan :

R_{11} : koefisien reliabilitas

$r_{xy \text{ splithalf}}$: hasil korelasi belah dua

Berikut merupakan hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen dengan menggunakan metode belah-dua atau *split-half* dalam penelitian ini:

Tabel 3.2 Hasil Uji Reliabilitas

Jumlah Ganjil (X)	Jumlah Genap (Y)	Rank (X)	Rank (Y)	D	D ²
15	17	8	7	1	1
16	16	6	8	-2	4
14	13	12	13	-1	1
15	14	8	12	-4	16
15	15	9	10	-1	1
18	19	4	1	3	9
14	12	12	16	-4	16
11	13	18	13	5	25
14	15	12	11	1	1
14	13	14	14	0	0
18	19	5	3	2	4
14	12	13	17	-4	16
17	18	8	6	2	4
16	18	6	5	1	1
15	12	9	17	-8	64

Jumlah Ganjil (X)	Jumlah Genap (Y)	Rank (X)	Rank (Y)	D	D ²
11	16	20	10	10	100
19	19	2	2	0	0
17	19	4	3	1	1
Jumlah					264

Perhitungan korelasi Tata Jenjang:

$$Rho = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2-1)}$$

$$Rho = 1 - \frac{6 \times 264}{18(18^2-1)}$$

$$Rho = 1 - \frac{1.584}{5.814}$$

$$Rho = 1 - 0,272$$

$$Rho = 0,727$$

Hasil dari perhitungan korelasi tata jenjang kemudian diolah kembali menggunakan rumus *Spearman-Brown* Sebagai berikut:

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy} \text{ splithalf}}{1 + r_{xy} \text{ splithalf}}$$

$$= \frac{2 \times 0,727}{1 + 0,727}$$

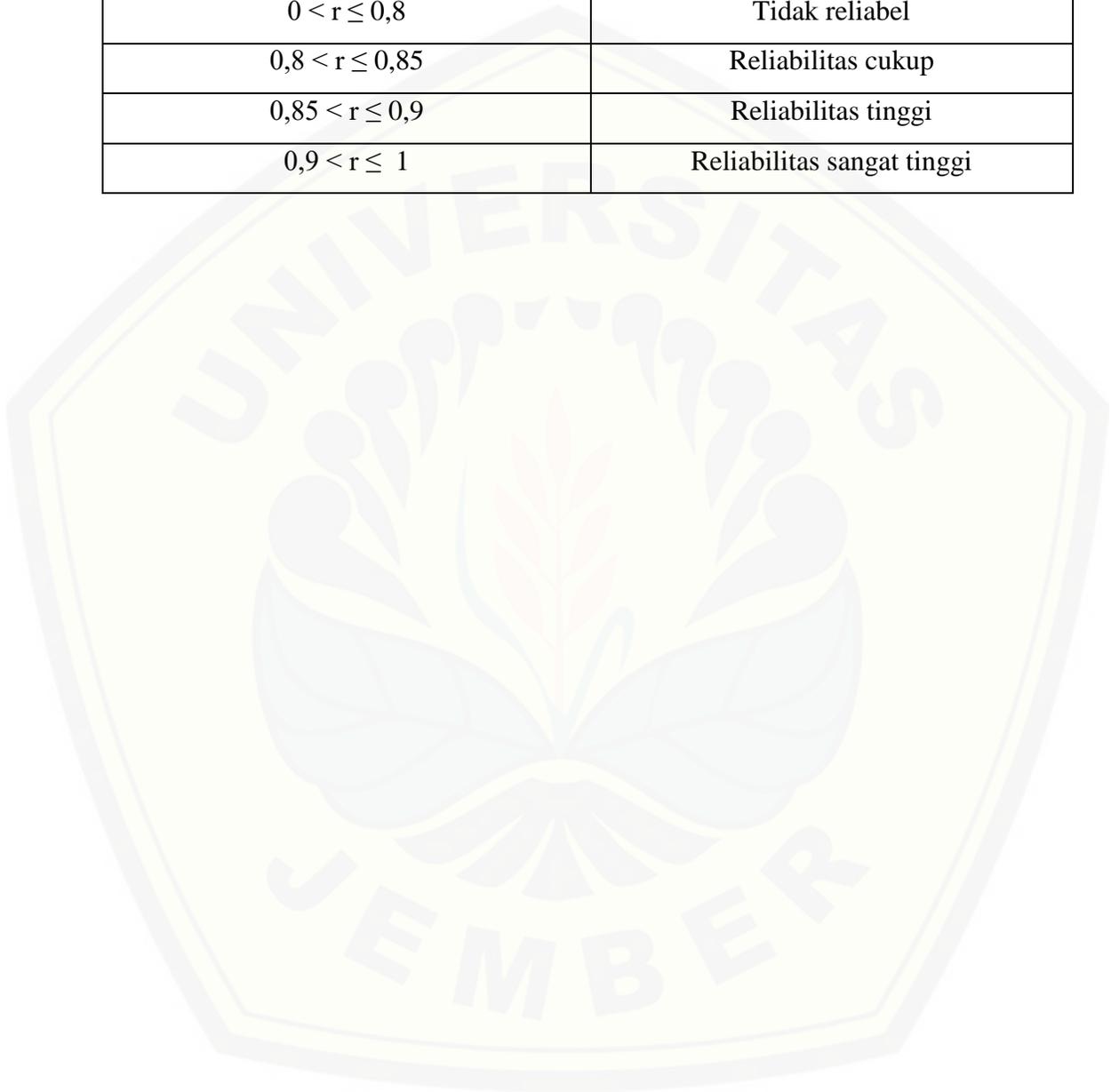
$$= \frac{1,454}{1,727}$$

$$= 0,841$$

Berdasarkan hasil dari perhitungan dengan menggunakan rumus *Spearman-Brown* adalah $R_{11} = 0,841$. Maka dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini masuk dalam kategori reabilitas cukup menurut kategori penafsiran hasil uji reabilitas:

Tabel 3.3 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas

Hasil Uji Reliabilitas	Kategori Reliabilitas
$0 < r \leq 0,8$	Tidak reliabel
$0,8 < r \leq 0,85$	Reliabilitas cukup
$0,85 < r \leq 0,9$	Reliabilitas tinggi
$0,9 < r \leq 1$	Reliabilitas sangat tinggi



BAB 5. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian melalui pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap kemampuan sosial emosional anak dapat diambil kesimpulan dan saran sebagai berikut.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan pada metode pembelajaran bermain peran terhadap kemampuan sosial anak kelompok B di PAUD AL Hidayah Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2018/2019, karena hasil analisis data menunjukkan adanya pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap kemampuan sosial anak kelompok B di PAUD Al Hidayah Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2018/2019.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, maka saran dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

5.2.1 Untuk Guru

- a. Hendaknya guru dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak dapat dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran.
- b. Hendaknya pelaksanaan pembelajaran harus jelas ketika mengenai materi yang diberikan kepada anak.
- c. Metode pembelajaran bermain peran memberikan hasil yang lebih efektif untuk penangkapan materi yang diterima, anak diberikan kesempatan untuk melakukannya sendiri atau diperaktekkan secara langsung.

5.2.2 Untuk Sekolah

- a. Hendaknya sekolah selalu memberikan metode pembelajaran yang beranekaragam untuk memancing seluruh aspek perkembangan anak, agar anak tidak mudah bosan.
- b. Hendaknya sekolah meningkatkan kemampuan sosial emosional anak dengan kegiatan yang menyenangkan.

5.2.3 Untuk Peneliti Lain

- a. Peneliti lain hendaknya menjadikan penerapan metode pembelajaran bermain peran ini referensi dalam melaksanakan penelitian sejenisnya.
- b. Peneliti lain hendaknya mempersiapkan segala sesuatu yang menyangkut tentang metode bermain peran dengan baik sehingga hasil yang dicapai dapat lebih optimal.
- c. Peneliti lain hendaknya memperhatikan kelemahan dan kelebihan penelitian ini, sehingga dapat menjadi pertimbangan dalam penerapan penelitiannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti dkk. 2015. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Banten : Universitas Terbuka.
- Aisyah, Siti. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib, Z dan A. Murtadlo. 2016. *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu PendekatanPraktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmawati, Luluk dkk. 2015. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Banten: Universitas Terbuka.
- Dimiyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Elyana, Ria. 2016. *Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Makro Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Kesuma Segalamider Tanjung Karang Barat Tahun Ajaran 2015/2016*. Bandar Lampung: Universitas Lampung
- Fadlillah. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Fauziah, Dian. 2018. *Pengaruh Penerapan Bermain Peran Berbantuan Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B di TK Dharma Indria II Jember Tahun Ajaran 2017/2018*. Jember: Universitas Jember
- Gunarti, Winda, Lilis Suryani, dan Azizah Muis. 2015. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Banten : Universitas Terbuka

- Latif, Mukhtar, Zulhairina, Rita Zubaidah, dan Muhammad Afandi. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Prenada Media
- Mashar, Riana. 2011. *Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Masitoh, Djoehaeri, Heny, dan Setiasih Ocih. 2012. *Strategi Pembelajaran TK*. Banten : Universitas Terbuka
- Masyhud, Sulton. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember : Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan
- Montolalu, dkk. 2013. *Bermain dan Permainan Anak*. Banten : Univesitas Terbuka.
- Mulyaningsih, Indrya. 2016. Kosakata yang digunakan anak agresif di pendidikan anak usia dini (PAUD) se-kota Cirebon. *E-Journal IAIN Syekh Nurjati Cirebon*. 1(2): 191-205.
- Nugraha, Ali dan Yeni Rachmawati. 2011. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Purwaningsih, Pudjawan, dan Raga. 2014. Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Kelompok A TK Dharma Kumala Penatahan. PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, 2(1): 1-10.
[jurnal online]
<https://ejournal.unidiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/3060>
[diakses pada 20 November]
- Rachmawati, Tutik dan Daryanto. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Yogyakarta: Gava Media
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. 2009. *Penelitian Tindakan Kelompok*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Cetakan ke-17. Bandung: Alfabet
- Sugiyono. 2015. *Statistik Nonparametris Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, A. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group
- Utami, R. 2011. Penerapan Metode Sosio Drama Untuk Meningkatkan Parisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Sosiologi kelompok XI Ips 1 Madrasah Aliyah Negeri Yogyakarta III. *Skripsi*. Jogjakarta. Program Studi Pendidikan Sosiologi Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Yogyakarta.
[jurnal online]
<https://eprints.uny.ac.id/2007/>
[diakses pada 21 oktober]
- Wahyudin, Uyu dan Mubiar Agustin. 2012. *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Refika Aditama
- Wijana, Widarmi D. 2015. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Banten: Universtias Terbuka.
- Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Yamin, Martinis. 2010. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA Prenada Media Group

LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial dan Emosional Anak Kelompok B PAUD Al Hidayah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2018/2019	Apakah ada pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap kemampuan sosial emosional anak?	1. X : Metode pembelajaran bermain peran 2. Y : Kemampuan sosial Emosional	1. Indikator metode pembelajaran bermain peran: - Persiapan - Penentuan pemeran - Bermain peran - Diskusi 2. Indikator kemampuan Sosial : - Menyesuaikan dengan situasi - Mentaati peraturan kelas - Berbagi dengan orang lain - Bersikap kooperatif - Menunjukkan sikap toleran Emosional : - Mengenal tata krama - Mengelola perasaan - Bertanggung jawab - Mengekspresikan emosi	1. Responden : Siswa Kelompok B PAUD Al-Hidayah 2. Informan : Guru Kelompok B PAUD Al Hidayah 3. Dokumen 4. Buku rujukan, buku pustaka atau literatur yang mendukung	1. Subjek Penelitian : Siswa Kelompok B PAUD Al-Hidayah 2. Lokasi Penelitian : PAUD Al-Hidayah 3. Jenis Penelitian : Pra Eksperimental. 4. Metode pengumpulan data: a. Observasi b. Dokumen Menggunakan Uji t_{test} : Rumus: $t = \frac{\Sigma D}{\frac{\sqrt{[nD^2 - (\Sigma D)^2]}}{(n-1)}}$

LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA**B.1 Pedoman Observasi**

Aspek yang Diamati	Indikator	Nomer Item	Sumber Data
Kemampuan Sosial & Emosional	I. Sosial <ul style="list-style-type: none"> - Menyesuaikan dengan situasi - Mentaati peraturan kelompok - Bermain dengan teman - Berbagi dengan orang lain - Bersikap kooperatif - Menunjukkan sikap toleran - Mengenal tata krama 	1 - 7	Responden
	II. Emosional <ul style="list-style-type: none"> - Mengelola perasaan - Bertanggung jawab - Mengekspresikan emosi 	8 - 10	Responden

Aspek yang Diamati	Indikator	Nomer Item	Sumber Data
Metode Pembelajaran Bermain Peran	I. Persiapan	1, 2	Responden
	II. Penentuan pelaku atau pemeran	3, 4, 5	Responden
	III. Bermain peran	6, 7, 8, 9	Responden
	IV. Diskusi	10, 11	Responden

B.2 Pedoman Dokumentasi

No	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1.	Profil lembaga PAUD Al Hidayah	Dokumentasi
2.	Daftar nama anak kelompok B PAUD Al Hidayah	Dokumentasi
3.	Foto kegiatan saat penelitian berlangsung	Dokumentasi

LAMPIRAN C. KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN**C.1 Ceklist Terlaksananya Metode Pembelajaran Bermain Peran**

No.	Pelaksanaan Kegiatan	Ya	Tidak
I. Persiapan			
1.	Guru <i>mensetting</i> ruangan menjadi area bermain peran		
2.	Guru menjelaskan tentang tema bermain peran		
II. Penentuan pelaku atau pemeran			
3.	Guru menjelaskan peran yang akan dimainkan		
4.	Guru memilih anak untuk diberikan peran		
5.	Guru memberi contoh sederhana bermain peran dengan peran yang ada		
6.	Guru memberikan peraturan dalam bermain peran		
III. Bermain peran			
7.	Guru meminta anak untuk bermain peran dan berkspresi sesuai peran		
8.	Guru menilai kemampuan sosial anak sesuai dengan instrumen penilaian		
IV. Diskusi			
9.	Permainan selesai dan dilanjutkan diskusi bersama		

Keterangan :

Ceklist digunakan untuk langkah-langkah metode pembelajaran bermain peran yang telah terlaksana. Instrumen ini hanya diberikan pada kelompok eksperimen saja.

C.2 Kisi – Kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Sosial Emosional

Aspek yang diamati	Indikator/ Sub Indikator	Nomer item
Kemampuan sosial dan emosional (Vaiabel Y)	I. Sosial	
	1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi	1
	2. Mentaati aturan kelompok (kegiatan, aturan)	2
	3. Bermain dengan teman sebaya	3
	4. Berbagi dengan orang lain	4
	5. Bersikap kooperatif dengan teman	5
	6. Menunjukkan sikap toleran	6
	7. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat	7
	II. Emosional	
	8. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)	8
9. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri	9	
10. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb)	10	

C.3 Instrumen Penilaian Kemampuan Sosial Emosional

Instrumen Penilaian Kemampuan Sosial Emosional

No.	Kegiatan	Skor Penilaian			
		★	★★★	★★★★	★★★★★
I.	Sosial				
1.	Anak mampu menyesuaikan diri saat bermain peran				
2.	Anak mampu mentaati peraturan selama bermain peran				
3.	Anak mampu bermain dengan teman sebaya				
4.	Anak mampu berbagi dengan orang lain				
5.	Anak mampu bekerjasama dengan teman dalam bermain peran				
6.	Anak mampu menunjukkan sikap menghargai terhadap satu sama lain				
7.	Anak mampu bersikap sopan santun ketika bermain peran				
II.	Emosional				
8.	Anak mampu memahami peran yang diberikan				
9.	Anak bertanggung jawab atas perilakunya dalam bermain peran				
10.	Anak mampu berekspresi ketika bermain peran				

Keterangan:

Lambang	Skor	Keterangan
★★★★★	4	Berkembang sangat baik
★★★★	3	Berkembang sesuai harapan
★★★	2	Mulai berkembang
★	1	Belum berkembang

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{Skor Tercapai}}{\text{Skor Maksimal yang bisa dicapai}} \times 100$$

C.4 Rubrik Instrumen Penilaian

No.	Indikator Penilaian	Kegiatan Anak	Skor
1.	Anak mampu menyesuaikan diri saat bermain peran	Anak cenderung diam saat bermain peran	1
		Anak kurang mampu menyesuaikan diri saat bermain peran	2
		Anak mampu menyesuaikan diri saat bermain peran meskipun diarahkan oleh guru	3
		Anak mampu menyesuaikan diri dengan baik saat bermain peran	4
2.	Anak mampu mentaati peraturan selama bermain peran	Anak tidak mampu dalam menaati peraturan	1
		Anak mampu mentaati peraturan dengan bantaun guru (diingatkan)	2
		Anak mampu mentaati peraturan bermain peran	3
		Anak mampu mentaati peraturan bermain peran dengan sangat baik	4
3.	Anak mampu bermain dengan teman sebaya	Anak tidak mau bermain dengan teman sebayanya	1
		Anak tidak mau bermain, jika bukan teman dekatnya	2
		Anak mau bermain dengan teman sebayanya	3
		Anak mau bermain dengan semua teman sebayanya	4
4.	Anak mampu berbagi dengan orang lain	Anak tidak mau berbagi apa pun dengan temannya	1
		Anak mau berbagi hanya pada teman dekatnya	2
		Anak mau berbagi dengan temannya, ketika diminta oleh guru	3
		Anak mau berbagi kepada siapapun tanpa diminta	4
5.	Anak mampu bekerjasama dengan teman dalam bermain peran	Anak tidak mau bekerjasama dengan teman, cenderung diam	1
		Anak mau bekerjasama dengan teman, setelah disuruh oleh guru	2
		Anak mau bekerjasama dengan teman	3
		Anak mau bekerjasama dengan temannya dan dengan sangat baik	4

No.	Indikator Penilaian	Kegiatan Anak	Skor
6.	Anak mampu menunjukkan sikap menghargai terhadap satu sama lain	Anak tidak menghiraukan temannya saat bermain peran	1
		Anak kurang bisa menghargai saat temannya bermain peran	2
		Anak mampu memperhatikan teman bermain peran, meskipun hanya sebentar	3
		Anak mampu memperhatikan dan mengapresiasi ketika temannya bermain peran	4
7.	Anak mampu bersikap sopan santun ketika bermain peran	Anak mencela pada saat guru berbicara	1
		Anak mencela teman ketika bermain peran	2
		Anak tidak mencela ketika bermain peran	3
		Anak mampu bersikap sopan santun ketika bermain peran	4
8.	Anak mampu memahami peran yang diberikan	Anak tidak paham mendapatkan peran apa dan tidak bisa memerankan	1
		Anak hanya tau peran yang diberikan, tapi kurang bisa memainkan	2
		Anak tau peran apa yang diberikan guru dan bisa memainkan peran	3
		Anak tau peran apa yang diberikan guru dan bisa memainkan peran dengan sangat baik	4
9.	Anak bertanggung jawab atas perilakunya dalam bermain peran	Anak tidak bisa bertanggung jawab dalam berperan	1
		Anak kurang mampu bertanggung jawab dalam bermain peran	2
		Anak mampu bertanggung jawab meskipun dengan rayuan guru	3
		Anak bertanggung jawab dalam memainkan peran	4
10.	Anak mampu berekspresi ketika bermain peran	Anak tidak bisa berekspresi pada saat bermain peran	1
		Anak kurang maksimal dalam berekspresi pada saat bermain peran	2
		Anak mampu berekspresi ketika diarahkan oleh guru	3
		Anak mampu berekspresi sesuai peran yang didapatkan	4

LAMPIRAN D. TABEL UJI VALIDITAS INSTRUMEN

No	Nama	Variabel Y (Kemampuan Sosial & Emosional)										Total
		Sosial							Emosional			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Aulia	3	3	4	4	3	3	3	3	2	4	32
2	Dinda	3	4	4	4	3	2	4	3	2	3	32
3	Asha	3	3	3	3	4	2	2	2	2	3	27
4	Dita	3	2	3	4	4	2	3	3	2	3	29
5	Bram	3	4	3	3	3	3	2	3	4	2	30
6	Tofa	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	37
7	Ardan	2	2	4	3	3	2	3	2	2	3	26
8	Prabu	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	24
9	Denis	2	3	4	2	4	3	2	4	2	3	29
10	Fauzan	3	2	3	3	3	2	2	2	3	4	27
11	Gilang	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	37
12	Hans	3	2	2	3	4	2	3	2	2	3	26
13	Aga	2	4	4	4	4	3	4	3	3	4	35
14	Nunu	3	4	5	3	2	4	4	3	2	4	34
15	Zaqi	3	2	4	2	3	4	3	2	2	2	27
16	Naeva	2	3	3	3	2	2	2	4	2	4	27
17	Sabrian	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	38
18	Tania	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	36
JUMLAH											553	

D.1 Hasil Perhitungan Uji Validitas Butir 1 - 10

1. Butir soal 1 (B1)

B1	Total	Rank (X)	Rank (Y)	D	D²
3	31	4	7	-3	9
3	31	5	8	-3	9
3	30	6	11	-5	25
3	30	7	12	-5	25
3	31	8	9	-1	1
3	33	9	5	4	16
2	28	15	15	0	0
3	25	10	18	-8	64
2	31	16	10	6	36
3	29	11	14	-3	9
4	34	1	3	-2	4
3	26	12	17	-5	25
2	34	17	4	13	169
3	32	13	6	7	49
3	27	14	16	-2	4
2	30	18	13	5	25
4	36	2	1	1	1
4	35	3	2	1	1
JUMLAH					472

$$\text{Rho} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2-1)}$$

$$\text{Rho} = 1 - \frac{6 \times 472}{18(18^2-1)}$$

$$\text{Rho} = 1 - \frac{2.832}{5.814}$$

$$\text{Rho} = 1 - 0,487$$

$$\text{Rho} = 0,512$$

2. Butir soal 2 (B2)

B2	Total	Rank (X)	Rank (Y)	D	D²
3	31	8	7	1	1
4	31	1	8	-7	49
3	30	9	11	-2	4
2	30	13	12	1	1
4	31	2	9	-7	49
4	33	3	5	-2	4
2	28	14	15	-1	1
2	25	15	18	-3	9
3	31	10	10	0	0
2	29	16	14	2	4
4	34	4	3	1	1
2	26	17	17	0	0
4	34	5	4	1	1
4	32	6	6	0	0
2	27	18	16	2	4
3	30	11	13	-2	4
4	36	7	1	6	36
3	35	12	2	10	100
JUMLAH					268

$$\text{Rho} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2-1)}$$

$$\text{Rho} = 1 - \frac{6 \times 268}{18(18^2-1)}$$

$$\text{Rho} = 1 - \frac{1608}{5.814}$$

$$\text{Rho} = 1 - 0,276$$

$$\text{Rho} = 0,723$$

3. Butir soal 3 (B3)

B3	Total	Rank (X)	Rank (Y)	D	D²
4	31	2	7	-5	25
4	31	3	8	-5	25
3	30	12	11	1	1
3	30	13	12	1	1
3	31	14	9	5	25
4	33	4	5	-1	1
4	28	5	15	-10	100
2	25	18	19	-1	1
4	31	6	10	-4	16
3	29	17	17	0	0
4	34	7	3	4	16
2	26	23	22	1	1
4	34	8	4	4	16
5	32	1	7	-6	36
4	27	9	23	-14	196
3	30	20	18	2	4
4	36	10	1	9	81
4	35	11	2	9	81
JUMLAH					626

$$\text{Rho} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2-1)}$$

$$\text{Rho} = 1 - \frac{6 \times 626}{18(18^2-1)}$$

$$\text{Rho} = 1 - \frac{3.756}{5.814}$$

$$\text{Rho} = 1 - 0,646$$

$$\text{Rho} = 0,353$$

4. Butir soal 4 (B4)

B4	Total	Rank (X)	Rank (Y)	D	D²
4	31	1	7	-6	36
4	31	2	8	-6	36
3	30	9	11	-2	4
4	30	3	12	-9	81
3	31	10	9	1	1
4	33	4	5	-1	1
3	28	11	15	-4	16
3	25	12	18	-6	36
2	31	17	10	7	49
3	29	13	14	-1	1
4	34	5	3	2	4
3	26	14	17	-3	9
4	34	6	4	2	4
3	32	15	6	9	81
2	27	18	16	2	4
3	30	16	13	3	9
4	36	7	1	6	36
4	35	8	2	6	36
JUMLAH					444

$$\text{Rho} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2-1)}$$

$$\text{Rho} = 1 - \frac{6 \times 444}{18(18^2-1)}$$

$$\text{Rho} = 1 - \frac{2.664}{5.814}$$

$$\text{Rho} = 1 - 0,458$$

$$\text{Rho} = 0,541$$

5. Butir soal 5 (B5)

B5	Total	Rank (X)	Rank (Y)	D	D²
3	31	9	7	2	4
3	31	2	8	-6	36
4	30	9	11	-2	4
4	30	3	12	-9	81
3	31	10	9	1	1
4	33	4	5	-1	1
3	28	11	15	-4	16
2	25	12	18	-6	36
4	31	17	10	7	49
3	29	13	14	-1	1
4	34	5	3	2	4
4	26	14	17	-3	9
4	34	6	4	2	4
2	32	15	6	9	81
3	27	18	16	2	4
2	30	16	13	3	9
4	36	7	1	6	36
3	35	8	2	6	36
JUMLAH					412

$$\text{Rho} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2-1)}$$

$$\text{Rho} = 1 - \frac{6 \times 412}{18(18^2-1)}$$

$$\text{Rho} = 1 - \frac{2.472}{5.814}$$

$$\text{Rho} = 1 - 0,425$$

$$\text{Rho} = 0,574$$

6. Butir soal 6 (B6)

B6	Total	Rank (X)	Rank (Y)	D	D²
3	31	6	7	-1	1
2	31	12	8	4	16
2	30	13	11	2	4
2	30	14	12	2	4
3	31	7	9	-2	4
3	33	8	5	3	9
2	28	15	15	0	0
3	25	9	18	-9	81
3	31	10	10	0	0
2	29	16	14	2	4
4	34	1	3	-2	4
2	26	17	17	0	0
3	34	11	4	7	49
4	32	2	6	-4	16
4	27	3	16	-13	169
2	30	18	13	5	25
4	36	4	1	3	9
4	35	5	2	3	9
JUMLAH					404

$$\text{Rho} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2-1)}$$

$$\text{Rho} = 1 - \frac{6 \times 404}{18(18^2-1)}$$

$$\text{Rho} = 1 - \frac{2.424}{5.814}$$

$$\text{Rho} = 1 - 0,416$$

$$\text{Rho} = 0,583$$

7. Butir soal 7 (B7)

B7	Total	Rank (X)	Rank (Y)	D	D²
3	31	5	7	-2	4
4	31	1	8	-7	49
2	30	13	11	2	4
3	30	6	12	-6	36
2	31	14	9	5	25
3	33	7	5	2	4
3	28	8	15	-7	49
2	25	15	18	-3	9
2	31	16	10	6	36
2	29	17	14	3	9
3	34	9	3	6	36
3	26	10	17	-7	49
4	34	2	4	-2	4
4	32	3	6	-3	9
3	27	11	16	-5	25
2	30	18	13	5	25
4	36	4	1	3	9
3	35	12	2	10	100
JUMLAH					482

$$\text{Rho} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2-1)}$$

$$\text{Rho} = 1 - \frac{6 \times 482}{18(18^2-1)}$$

$$\text{Rho} = 1 - \frac{2.892}{5.814}$$

$$\text{Rho} = 1 - 0,497$$

$$\text{Rho} = 0,502$$

8. Butir soal 8 (B8)

B8	Total	Rank (X)	Rank (Y)	D	D ²
3	31	5	8,5	-3,5	12,25
3	31	6	8,5	-2,5	6,25
2	30	13	12	1	1
3	30	7	12	-5	25
3	31	8	8,5	-0,5	0,25
4	33	1	5	-4	16
2	28	14	15	-1	1
2	25	15	18	-3	9
4	31	2	8,5	-6,5	42,25
2	29	16	14	2	4
3	34	9	3,5	5,5	30,25
2	26	17	17	0	0
3	34	10	3,5	6,5	42,25
3	32	11	6	5	25
2	27	18	16	2	4
4	30	3	12	-9	81
3	36	12	1	11	121
4	35	4	2	2	4
JUMLAH					424,5

$$\text{Rho} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2-1)}$$

$$\text{Rho} = 1 - \frac{6 \times 424,5}{18(18^2-1)}$$

$$\text{Rho} = 1 - \frac{2.547}{5.814}$$

$$\text{Rho} = 1 - 0,438$$

$$\text{Rho} = 0,561$$

9. Butir soal 9 (B9)

B9	Total	Rank (X)	Rank (Y)	D	D ²
2	31	8	7	1	1
2	31	9	8	1	1
2	30	10	11	-1	1
2	30	11	12	-1	1
4	31	1	9	-8	64
4	33	2	5	-3	9
2	28	12	15	-3	9
2	25	13	18	-5	25
2	31	14	10	4	16
3	29	3	14	-11	121
3	34	4	3	1	1
2	26	15	17	-2	4
3	34	5	4	1	1
2	32	16	6	10	100
2	27	17	16	1	1
2	30	18	13	5	25
3	36	6	1	5	25
3	35	7	2	5	25
JUMLAH					430

$$\text{Rho} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2-1)}$$

$$\text{Rho} = 1 - \frac{6 \times 430}{18(18^2-1)}$$

$$\text{Rho} = 1 - \frac{2.580}{5.814}$$

$$\text{Rho} = 1 - 0,443$$

$$\text{Rho} = 0,556$$

10. Butir soal 10 (B10)

B3	Total	Rank (X)	Rank (Y)	D	D²
4	31	1	8,5	-7,5	56,25
3	31	10	8,5	1,5	2,25
3	30	11	12	-1	1
3	30	12	12	0	0
2	31	17	8,5	8,5	72,25
4	33	2	5	-3	9
3	28	13	15	-2	4
3	25	14	18	-4	16
3	31	15	8,5	6,5	42,25
4	29	3	14	-11	121
4	34	4	3,5	0,5	0,25
3	26	16	17	-1	1
4	34	5	3,5	1,5	2,25
4	32	6	6	0	0
2	27	18	16	2	4
4	30	7	12	-5	25
4	36	8	1	7	49
4	35	9	2	7	49
JUMLAH					454,5

$$\text{Rho} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2-1)}$$

$$\text{Rho} = 1 - \frac{6 \times 454,5}{18 (18^2-1)}$$

$$\text{Rho} = 1 - \frac{2.727}{5.814}$$

$$\text{Rho} = 1 - 0,469$$

$$\text{Rho} = 0,530$$

LAMPIRAN E. TABEL PERSIAPAN UJI RELIABILITAS BELAH DUA (GANJIL GENAP)

No	Nama	Skor butir belahan ganjil					Jumlah	Skor butir belahan genap					Jumlah
		1	3	5	7	9		2	4	6	8	10	
1	Aurel	3	4	3	3	2	15	3	4	3	3	4	17
2	Dinda	3	4	3	4	2	16	4	4	2	3	3	16
3	Asha	3	3	4	2	2	14	3	3	2	2	3	13
4	Dita	3	3	4	3	2	15	2	4	2	3	3	14
5	Bram	3	3	3	2	4	15	4	3	3	3	2	15
6	Tofa	3	4	4	3	4	18	4	4	3	4	4	19
7	Ardan	2	4	3	3	2	14	2	3	2	2	3	12
8	Prabu	3	2	2	2	2	11	2	3	3	2	3	13
9	Denis	2	4	4	2	2	14	3	2	3	4	3	15
10	Fauzan	3	3	3	2	3	14	2	3	2	2	4	13
11	Gilang	4	4	4	3	3	18	4	4	4	3	4	19
12	Hans	3	2	4	3	2	14	2	3	2	2	3	12
13	Aga	2	4	4	4	3	17	4	4	3	3	4	18
14	Nunu	3	5	2	4	2	16	4	3	4	3	4	18
15	Zaqi	3	4	3	3	2	15	2	2	4	2	2	12
16	Naeva	2	3	2	2	2	11	3	3	2	4	4	16
17	Sabrian	4	4	4	4	3	19	4	4	4	3	4	19
18	Tania	4	4	3	3	3	17	3	4	4	4	4	19
JUMLAH							273	JUMLAH					280

LAMPIRAN F. DOKUMENTASI**F.1 Daftar Nama Anak Kelompok B**

No	Nama Lengkap	Nama Panggilan	Jenis Kelamin	Tempat, tanggal lahir
1	Ahmad Arif Rabitul Akbar	Obit	L	Jember, 10-11-2012
2	Alif Firzah Dwi Saputra	Alif	L	Jember, 24-02-2013
3	Alivia Mabsuthurizka Fathoni	Alivia	P	Jember, 22-05-2012
4	Anang Muhammad Firman	Anang	L	Jember, 14-10-2012
5	Fitri Yanti Putri Agustina	Putri	P	Jember, 08-08-2012
6	Ilham Bagaskara	Ilham	L	Jember, 18-06-2013
7	Khansa Lutfi Arba'a Putri Anugrah	Khansa	P	Jember, 28-05-2012
8	Muhammad Eka Putra Pratama	Eka	L	Jember, 02-06-2012
9	Muhammad Farhan Zainnullah	Farhan	L	Jember, 14-10-2011
10	Muhammad Najwan Aprilio	Lio	L	Jember, 14-04-2013
11	Nawaf Azmi Arba'a Putra Ain	Nawaf	L	Jember, 24-11-2011
12	Quenna Claretta Alamsyah	Quenna	P	Jember, 30-04-2013
13	Raditya Hasbi Zakirullah	Hasbi	L	Jember, 23-10-2012
14	Raditya Romadhon	Radit	L	Jember, 31-07-2012
15	Ridho Gusti Pratama	Ridho	L	Jember, 23-12-2012
16	Tantri Istighfarien Utami	Tantri	P	Situbondo, 20-10-2012
17	Vivi Wahyu Anggraini	Vivi	P	Malang, 27-06-2012

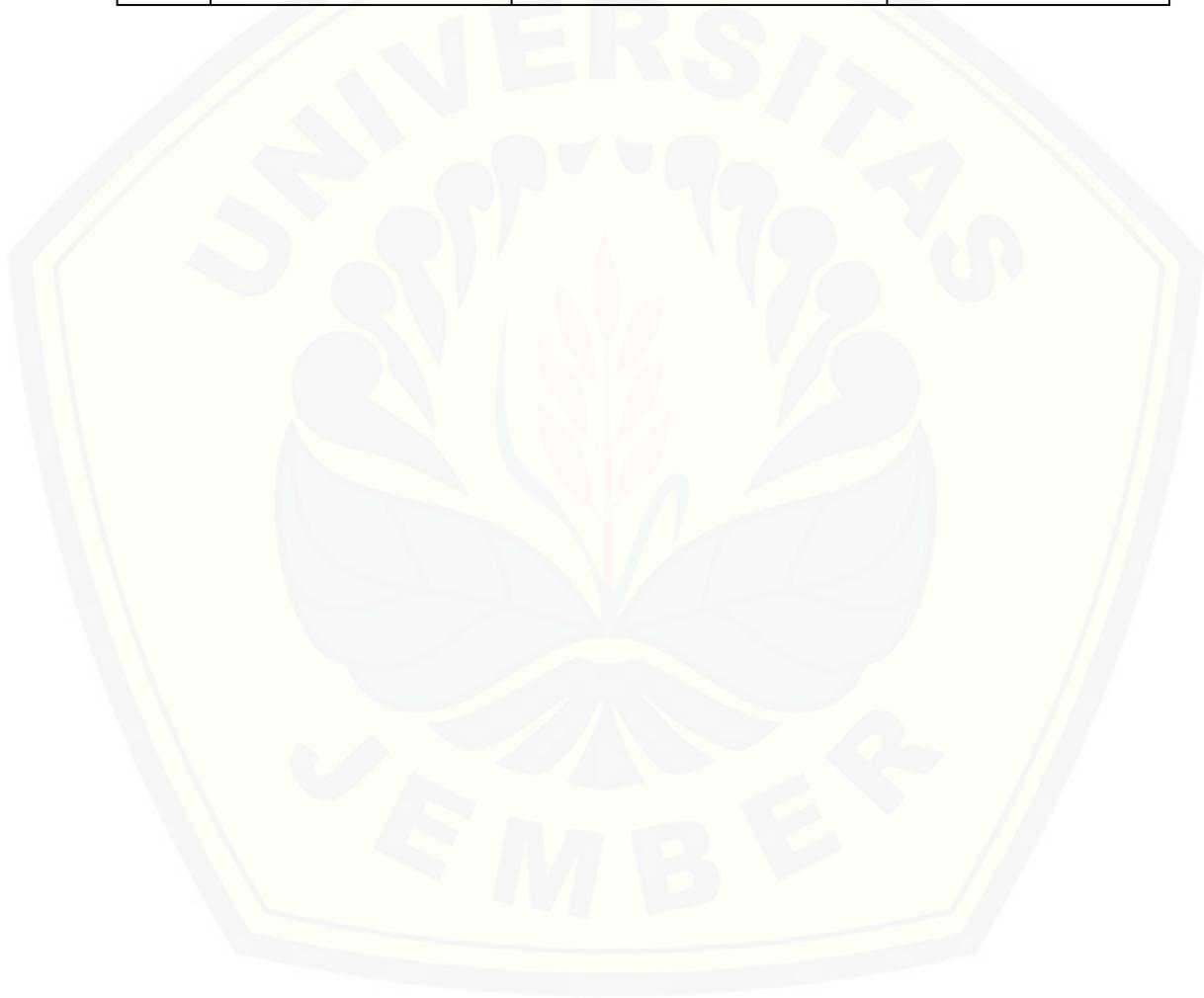
F.2 Profil Sekolah

PROFIL SEKOLAH

A. Identitas Sekolah	
Nama Sekolah	KB AL HIDAYAH
NPSN / NSS	69784899 / *****
Jenjang Pendidikan	KB
Status Sekolah	Swasta
B. Lokasi Sekolah	
Alamat	Jl. Bengawan Solo 3 No.61 A
RT/RW	3/35
Desa/Kelurahan	Sumbersari
Kode pos	68121
Kecamatan	Kec. Summersari
Kab/kota	Kab. Jember
Provinsi	Prov. Jawa Timur
C. Data Pelengkap Sekolah	
SK Pendirian Sekolah	421.9/916/413/2010
Tgl SK Pendirian	08-02-2010
Status Kepemilikan	Yayasan
SK Izin Operasional	421.9/1040/P/413/2016
Tgl SK Izin Operasional	03-03-2016
Luas Tanah Milik	280 m ²
D. Kontak Sekolah	
Nomor Telepon	085233002998
Email	PAUDalhidayahjember01@gmail.com
E. Data Periodik	
Daya Listrik	900
Waktu Penyelenggaraan	Sehari Penuh/5 hari
Sumber Listrik	PLN

F.3 Daftar PTK**DAFTAR PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN**

No.	Nama	Tempat, tanggal lahir	Jenis PTK
1	Sri Windaryati	Madiun, 16-10-1964	Kepala Sekolah
2	Faizatun Naimah	Situbondo, 25-05-1985	Guru Kelompok
3	Anita Hafisah	Jember, 07-11-1991	Guru Kelompok
4	Khadijah Al Fazaari	Jember, 27-11-1995	Guru Kelompok



F.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Hari/tanggal : Selasa, 12 Maret 2019
 Kelompok : Matahari
 Semester/ Minggu ke : II / 32
 Tema / Sub Tema : Kendaraan / Kendaraan di Udara (Pesawat Terbang)
 Kompetensi dasar : 1.1, 1.2, 2.1-2.14, 3.6, 3.7, 3.10, 3.11, 4.7, 4.10, 4.11

WAKTU	KEGIATAN
07.30 - 08.00	Sholat duha dan membaca surat-surat pendek
08.00 - 08.10	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Salam pembuka dan berdoa ➤ Bercerita tentang macam-macam kendaraan di udara ➤ Menjelaskan tentang bagian-bagian dari pesawat terbang ➤ Menirukan pesawat terbang dengan bergerak seperti burung dan mengelilingi kelas
08.10 - 09.20	<p>KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pijakan lingkungan <ul style="list-style-type: none"> • Setting : Bandara • Peran : <ul style="list-style-type: none"> Pilot : 1 anak Asisten Pilot : 1 anak Penjual Tiket : 1 anak Pramugari : 2 anak Pemandu wisata : 2 anak Penumpang : 14 anak ➤ Pijakan sebelum bermain <ul style="list-style-type: none"> • Bercerita tentang pesawat terbang • Menjelaskan cara bermain / alur cerita dari peran yang ada. • Mendiskusikan aturan main <ul style="list-style-type: none"> - Bermain sesuai peran - Bermain peran dengan tertib - Membereskan mainan setelah selesai bermain ➤ Pijakan saat main : <ul style="list-style-type: none"> • Mengobservasi dan mendokumentasikan perilaku bermain anak • Memperluas bahasa anak dengan menanyakan beberapa hal tentang kegiatan main yang sedang dilakukan • Memberi motivasi/dorongan terutama pada anak yang cenderung pasif ➤ Pijakan setelah main : <ul style="list-style-type: none"> • Mempersilakan anak mengembalikan mainan ke tempat semula • Mengulas kembali kegiatan bermain peran • Memperkuat perilaku anak yang positif
09.20 - 09.45	Makan bekal dan istirahat
09.45 - 10.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Diskusi kegiatan hari ini ➤ Memberikan pesan-pesan untuk kegiatan esok hari. ➤ Berdo'a sebelum pulang dan salam

Mengetahui,
Kepala Sekolah


(Dra. Sri Windaryati)

Jember, 12 Maret 2019
Guru Kelas


(Anita Hafsah)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Hari/tanggal : Rabu, 13 Maret 2019
 Kelompok : Matahari
 Semester/ Minggu ke : II / 32
 Tema / Sub Tema : Kendaraan / Kendaraan di Udara (Helikopter)
 Kompetensi dasar : 1.1, 1.2, 2.1-2.14, 3.6, 3.7, 3.15, 4.6, 4.7, 4.15

WAKTU	KEGIATAN
07.30 - 08.00	Sholat duha dan membaca surat-surat pendek
08.00 - 08.10	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Salam pembuka dan berdoa ➤ Bercerita tentang macam-macam kendaraan di udara ➤ Menjelaskan manfaat kendaraan helikopter ➤ Menirukan gaya orang terjun payung dari atas helikopter, serta menirukan suara helikopter
08.10 - 09.20	<p>KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pijakan lingkungan <ul style="list-style-type: none"> • Setting : Markas helikopter dan medan perang • Peran : <ul style="list-style-type: none"> 1 kelompok di markas : 6 anak 1 kelompok di helikopter : 6 anak 1 kelompok di medan perang : 6 anak ➤ Pijakan sebelum bermain <ul style="list-style-type: none"> • Bercerita tentang helikopter • Menjelaskan cara bermain / alur cerita dari peran yang ada. • Mendiskusikan aturan main <ul style="list-style-type: none"> - Bermain sesuai peran - Bermain peran dengan tertib - Membereskan mainan setelah selesai bermain ➤ Pijakan saat main : <ul style="list-style-type: none"> • Mengobservasi dan mendokumentasikan perilaku bermain anak • Memperluas bahasa anak dengan menanyakan beberapa hal tentang kegiatan main yang sedang dilakukan • Memberi motivasi/dorongan terutama pada anak yang cenderung pasif ➤ Pijakan setelah main : <ul style="list-style-type: none"> • Mempersilakan anak mengembalikan mainan ke tempat semula • Mengulas kembali kegiatan bermain peran • Memperkuat perilaku anak yang positif
09.20 - 09.45	Makan bekal dan istirahat
09.45 - 10.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Diskusi kegiatan hari ini ➤ Memberikan pesan-pesan untuk kegiatan esok hari. ➤ Berdo'a sebelum pulang dan salam

Mengetahui,
Kepala Sekolah


(Dra. Sri Windaryati)

Jember, 13 Maret 2019
Guru Kelas


(Anita Hapsah)

F.5 Foto Kegiatan Pelaksanaan Eksperimen



F.6 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121

Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475

Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 1826/UN25.1.5/LT/2019
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

16 MAR 2019

Yth. Kepala
PAUD Al Hidayah
Jember

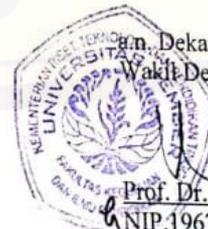
Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Khadijah Al Fazaari
NIM : 150210205056
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di PAUD Al Hidayah Jember dengan judul "Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok B PAUD Al Hidayah Tahun Ajaran 2018/2019"

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.



g.n. Dekan
Wakil Dekan I,

Prof. Dr. Suratno, M.Si
NIP.19670625 1992031003

LAMPIRAN H. DATA HASIL PENELITIAN**H.1 Data Hasil Nilai Kelompok Kontrol**

No	Nama Anak	Hasil Nilai				Rata - Rata
		Hari 1	Hari 2	Hari 3	Hari 4	
1.	Alif	52,77	52,77	55,55	50	52,77
2.	Anang	55,55	55,55	61,11	50	55,55
3.	Alivia	66,66	69,44	66,66	63,88	66,66
4.	Putri	69,44	66,66	66,66	63,88	66,66
5.	Ilham	58,33	58,33	58,33	58,33	58,33
6.	Khanza	58,33	61,11	58,33	55,55	58,33
7.	Farhan	61,11	58,33	61,11	63,88	61,11
8.	Eka	61,11	58,33	63,88	61,11	61,11
9.	Lio	58,33	58,33	58,33	58,33	58,33
10.	Nawaf	61,11	61,11	61,11	61,11	61,11
11.	Obit	63,88	66,66	61,11	63,88	63,88
12.	Quenna	66,66	66,66	66,66	66,66	66,66
13.	Ridho	58,33	55,55	58,33	61,11	58,33
14.	Radit	58,33	55,55	55,55	63,88	58,33
15.	Hasbi	55,55	52,77	58,33	55,55	55,55
16.	Vivi	58,33	58,33	58,33	58,33	58,33
17.	Tantri	61,11	63,88	58,33	61,11	61,11

H.2 Data Hasil Nilai Kelompok Eksperimen

No	Nama Anak	Hasil Nilai				Rata - Rata
		Hari 1	Hari 2	Hari 3	Hari 4	
1.	Alif	75	77,77	72,22	75	74,9975
2.	Anang	77,77	77,77	77,77	75	77,0775
3.	Alivia	86,11	88,88	91,66	88,88	88,8825
4.	Putri	86,11	88,88	83,33	86,11	86,1075
5.	Ilham	80,56	83,33	77,77	80,55	80,5525
6.	Khanza	83,33	80,55	83,33	86,11	83,33
7.	Farhan	83,33	80,55	83,33	83,33	83,33
8.	Eka	83,33	80,55	83,33	86,11	83,33
9.	Lio	83,33	86,11	83,33	80,55	83,33
10.	Nawaf	86,11	83,33	88,88	86,11	86,1075
11.	Obit	83,33	88,88	86,11	86,11	86,1075
12.	Quenna	86,11	88,88	88,88	88,88	88,1875
13.	Ridho	77,77	80,55	83,33	80,55	80,55
14.	Radit	80,55	83,33	77,77	80,55	80,55
15.	Hasbi	83,33	83,33	86,11	80,55	83,33
16.	Vivi	83,33	80,55	83,33	86,11	83,33
17.	Tantri	86,11	83,33	88,88	86,11	86,1075

LAMPIRAN I. BIODATA MAHASISWA**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****a. Identitas Diri**

Nama : Khadijah Al Fazaari
 Tempat, Tanggal lahir : Jember, 27 November 1995
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Alamat Asal : Jl. Trunojoyo VI No.80 Jember
 No HP : 082245670882
 Email : Khadijahalfazaari12ips2@gmail.com

b. Riwayat hidup

No	Instansi Pendidikan	Tempat	Tahun Lulus
1	TK PERTIWI KABUPATEN	Jember	2002
2	SDN KEPATIHAN 01 JEMBER	Jember	2008
3	SMPN 1 JEMBER	Jember	2011
4	SMAN ARJASA JEMBER	Jember	2014