



**IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN DALAM
MENGOPTIMALKAN PERKEMBANGAN MORAL
ANAK KELOMPOK A3 TK TERPADU NAILUL
MARAM JEMBER TAHUN AJARAN
2019/2020**

SKRIPSI

Oleh:

**Tuhfatul Muawwinah
150210205132**

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



**IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN DALAM
MENGOPTIMALKAN PERKEMBANGAN MORAL
ANAK KELOMPOK A3 TK TERPADU NAILUL
MARAM JEMBER TAHUN AJARAN
2019/2020**

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:

TUHFATU MUAWWIAH

150210205132

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

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Swt. yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas segala Rahmat dan Karunia yang telah dilimpahkan-Nya, sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw. Segala rasa syukur tercurahkan atas terselesaikannya karya ilmiah ini dengan baik, dengan ketulusan dan kerendahan hati skripsi ini saya persembahkan kepada:

- 1) Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Husen (Almarhum) dan Ibu Rahayu yang telah senantiasa memberi kekuatan dan dukungan kepada saya dalam menuntut ilmu. Terima kasih atas do'a dan segala hal yang telah diberikan kepada saya;
- 2) Guru-guru saya sejak Taman Kanak-kanak hingga Perguruan Tinggi; serta
- 3) Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. (Al Mujadilah :11).¹



¹ <https://tafsirweb.com/10765-surat-al-mujadilah-ayat-11.html> (Diakses 14 Desember 2019)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tuhfatul Muawwinah

NIM : 150210205132

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Implementasi Metode Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Perkembangan Moral Anak Kelompok A3 di TK Terpadu Nailul Maram Jember Tahun Ajaran 2019/2020 ” adalah benar-benar hasil karya saya 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 sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember, 4 Desember 2019

Yang menyatakan,

Tuhfatul Muawwinah
NIM. 150210205132

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN DALAM
MENGOPTIMALKAN PERKEMBANGAN MORAL
ANAK KELOMPOK A3 TK TERPADU NAILUL
MARAM JEMBER TAHUN AJARAN
2019/2020**

Oleh

TUHFATUL MUAWWINAH

NIM 150210205132

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dra. Khutobah, M.Pd

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

PENGAJUAN

**IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN DALAM
MENGOPTIMALKAN PERKEMBANGAN MORAL
ANAK KELOMPOK A3 TK TERPADU NAILUL
MARAM JEMBER TAHUN AJARAN
2019/2020**

SKRIPSI

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

Oleh

Nama Mahasiswa : Tuhfatul Muawwinah
NIM : 150210205132
Angkatan Tahun : 2015
Daerah Asal : Probolinggo
Tempat, Tanggal Lahir : Probolinggo, 08 Maret 1996
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan / PG PAUD

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Dra. Khutobah, M.Pd
NIP. 19561003 198212 2 001

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

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Impelemetasi Metode Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Perkembangan Moral Anak Kelompok A3 di TK Terpadu Nailul Maram Jember Tahun Ajaran 2019/2020:

Hari :
Tanggal :
Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tim Penguji:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Dra. Khutobah, M.Pd

NIP. 19561003 198212 2 001

Dosen Pembahas,

Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd

NIP. 19871211 201504 2 001

Dosen Penguji,

Dr. Nanik Yulianti, M.Pd

NIP. 19610729 198802 2 001

Laily Nur Aisyah, S.Pd., M.Pd

NIP. 19800718 201504 2 001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

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

NIP. 19680802199303 1 004

RINGKASAN

IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN DALAM MENGOPTIMALKAN PERKEMBANGAN MORAL ANAK KELOMPOK A3 TK TERPADU NAILUL MARAM JEMBER TAHUN AJARAN 2019/2020;

Tufatul Muawwiah, 150210205132; 69 Halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak melalui proses belajar sambil bermain. Pembelajaran bermain peran di TK Terpadu Nailul Maram di TK terpadu Nailul Maram berusaha memperhatikan terhadap seluruh perkembangan anak di antaranya moral anak di kelompok A3. Terdapat beberapa anak yang perkembangan moralnya belum berkembang optimal. Perkembangan moral merupakan salah satu perkembangan yang dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah penerapan metode bermain peran dalam mengoptimalkan perkembangan moral anak kelompok A3 di TK Terpadu Nailul Maram?. Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mendeskripsikan penerapan metode bermain peran dalam mengoptimalkan perkembangan moral anak kelompok A3 di TK Terpadu Nailul Maram.

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Sumber data yang diperoleh dari informan kunci yaitu guru kelompok A3 dan informan pendukung yaitu Kepala sekolah TK Terpadu Nailul Maram. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara observasi, *check list*, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan melalui empat tahap yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian yang dilakukan di TK Terpadu Nailul Maram berdasarkan penerapan metode bermain peran dalam mengoptimalkan perkembangan moral anak kelompok A3 dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi metode bermain peran dapat mengoptimalkan perkembangan moral anak kelompok A3 yang mencakup nilai-nilai individu dan nilai-nilai sosial, hasil evaluasi pada kegiatan bermain peran memiliki hasil akhir yang mana pada pertemuan kegiatan kelima yang dinyatakan dalam bentuk *persentase* (%) anak berkembang sangat bagus dalam perkembangan moral yang mencakup nilai-nilai individu dan nilai-nilai sosial yaitu 82,81 %. Dikarenakan proses pembelajaran bermain sudah dilaksanakan secara baik sesuai dengan langkah-langkah bermain peran yang terdapat tiga tahapan yaitu tahap pra bermain, tahap bermain, dan tahap penutup, dalam kegiatan bermain peran di TK Terpadu Nailul Maram ialah merupakan upaya yang dilakukan sekolah untuk mengoptimalkan perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga perkembangan moral yang mencakup nilai-nilai individu dan sosial dapat berkembang dengan baik. Menunjukkan bahwa metode bermain peran dalam mengoptimalkan perkembangan moral anak kelompok A3 di TK Terpadu Nailul Maram sangat efektif.

Saran yang dapat disampaikan yaitu Guru diharapkan terus membuat ide-ide baru sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bermain peran dalam mengoptimalkan perkembangan moral anak. Sekolah diharapkan terus meningkatkan metode-metode atau desain bermain peran terhadap anak sehingga tujuan sekolah dalam meningkatkan pembelajaran yang berkualitas akan tercapai.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Metode Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Perkembangan Moral Anak Kelompok A3 di TK Terpadu Nailul Maram Jember Tahun Ajaran 2019/2020 ” dengan baik.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari berbagai hambatan, akan tetapi berkat bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak, maka penulis dapat mengatasi hal tersebut. Oleh karena itu, dengan rendah hati penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak sebagai berikut:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.d., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.d., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Mutrofin, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dra. Khutobah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember juga sebagai dosen pembahas;
5. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku dosen penguji I;
6. Laily Nur Aisyah, S.Pd., M.Pd., selaku dosen penguji II;
7. Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd., selaku dosen penbimbing II;
8. Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi., M.A., selaku validator instrumen penelitian;
9. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember;
10. Kepala beserta guru-guru TK Terpadu Nailul Maram yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian serta memberikan informasi yang dibutuhkan;
11. Kepala beserta guru-guru TK Terpadu Nailul Maram yang telah memberikan izin untuk melaksanakan uji validitas;

12. Kedua orang tua saya Bapak Husen (Almarhum) dan Ibu Rahayu tercinta yang tiada henti memberikan doa dan dukungan moril, serta memberikan kasih sayang yang sangat besar;
13. Kakak tersayang Mas Ula dan adek-adek tercinta Nurul hidayati dan Khoiruddin yang tiada henti memberikan motivasi dan semangat untuk segera menyelesaikan skripsi
14. Achmad Supaidi orang istimewa yang telah membantu memberikan dukungan, bantuan dan motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi.
15. Teman-teman SWAG, Ghea, Isti, Eyus, Yola, Firna, dan Luluk yang senantiasa memberi dukuan dan motivasi serta berjuang bersama mengerjakan skripsi;
16. Teman-teman seperantauan, yuni, vindi, ririn, mustika, fitri yang selalu menemani serta memberi dukungan dan motivasi utuk segera menyelesaikan skripsi
17. Teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2015 yang telah berjuang bersama selama perkuliahan;
18. Serta semua pihak yang membantu dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga segala bimbingan dan dukungan yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah Swt. Skripsi ini telah dibuat dengan sebaik-baiknya namun apabila terdapat kekurangan, penulis mengharapkan segala kritik dan saran yang membangun. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak, terutama akademisi yang berada di lingkungan Universitas Jember.

Jember, 4 Desember 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN SKRIPSI.....	vi
PENGAJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN.....	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	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	4
1.4.1 Manfaat Bagi Guru.....	5
1.4.2 Manfaat Bagi Sekolah	5
1.4.3 Manfaat Bagi Peneliti.....	5
1.4.4 Manfaat Bagi Peneliti Lain.....	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Metode Bermain Peran	6
2.1.1 Pengertian Metode Bermain Peran.....	6
2.1.2 Macam-macam Pembelajaran Bermain Peran	7

2.1.3 Tujuan Bermain peran.....	8
2.1.4 Manfaat Bermain Peran.....	10
2.1.5 Langkah-langkah Bermain Peran	11
2.1.6 Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran Bermain Peran.....	13
2.2 Perkembangan Moral Anak Usia Dini	14
2.2.1 Pengertian Anak Usia Dini.....	14
2.2.2 Pengertian Perkembangan Moral Anak.....	15
2.2.3 Pembagian Moral	16
2.2.4 Tahapan Perkembangan Moral Anak	17
2.2.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Moral Anak.....	20
2.3 Penelitian yang Relevan	21
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	24
3.1 Jenis Penelitian	24
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	25
3.2.1 Tempat Penelitian.....	25
3.2.2 Waktu Penelitian	25
3.3 Definisi Operasional.....	25
3.3.1 Metode Bermain Peran	25
3.3.2 Perkembangan Moral Anak.....	26
3.4 Desain Penelitian	26
3.5 Sumber Data	27
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.6.1 Observasi.....	28
3.6.2 Wawancara.....	29
3.6.3 Dokumentasi	30
3.7 Teknik Analisis Data.....	30
3.7.1 Pengumpulan Data	31
3.7.2 Reduksi Data	32
3.7.3 Penyajian Data	32
3.7.4 Penarikan Kesimpulan.....	32

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 Hasil Penelitian.....	34
4.1.1 Gambaran Umum Sekolah	34
4.1.2 Pelaksanaan Penelitian	36
4.1.3 Implementasi Metode Bermain Peran di TK Terpadu Nailul Maram	37
4.1.4 Hasil Wawancara Implementasi Metode Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Perkembangan Moral Anak Kelompok A3 di TK Terpadu Nailul Maram Jember	44
4.1.5 Hasil Pengamatan Implementasi Metode Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Perkembangan Moral Anak Kelompok A3 di TK Terpadu Nailul Maram	49
4.2 Pembahasan	63
BAB 5. PENUTUP.....	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran.....	68
5.2.1 Bagi Guru	68
5.2.2 Bagi Sekolah.....	68
5.2.3 Bagi Peneliti Lain.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR TABEL

4.1 Jadwal Penelitian.....	Halaman 36
----------------------------	---------------



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
3.1 Desain Penelitian.....	27
3.2 Komponen Analisis Data Model Interaktif.....	31



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	70
B. Pedoman Pengumpulan Data	71
B.1 Pedoman Observasi.....	71
B.2 Pedoman Wawancara.....	71
B.3 Pedoman Dokumentasi.....	71
C. Lembar Observasi	72
C.1 Lembar Observasi untuk anak.....	72
C.2 Lembar Instrumen Pelaksanaan Pembelajaran.....	74
D. Lembar Wawancara	75
D.1 Lembar Wawancara Kepala Sekolah	75
D.2 Lembar Wawancara Guru.....	76
E. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	77
F. Lembar Hasil Observasi	89
F.1 Hasil Observasi untuk anak pertemuan I.....	89
F.2 Kriteria Penilaian Kegiatan Bermain Peran.....	90
F.3 Hasil Observasi untuk anak pertemuan II.....	91
F.4 Kriteria Penilaian Kegiatan Bermain Peran.....	92
F.5 Hasil Observasi untuk anak pertemuan III.....	93
F.6 Kriteria Penilaian Kegiatan Bermain Peran.....	94
F.7 Hasil Observasi untuk anak pertemuan IV.....	95
F.8 Kriteria Penilaian Kegiatan Bermain Peran.....	96
F.9 Hasil Observasi untuk anak pertemuan V.....	97
F.10 Kriteria Penilaian Kegiatan Bermain Peran.....	98
F.11 Lembar Hasil Pelaksanaan Bermain peran Pertemuan I.....	99
F.12 Lembar Hasil Pelaksanaan Bermain peran Pertemuan II.....	100
F.13 Lembar Hasil Pelaksanaan Bermain peran Pertemuan III.....	101

F.14 Lembar Hasil Pelaksanaan Bermain peran Pertemuan IV.....	102
F.15 Lembar Hasil Pelaksanaan Bermain peran Pertemuan V.....	103
G. Lembar Hasil Wawancara.....	104
D.1 Lembar Hasil Wawancara Kepala Sekolah	104
D.2 Lembar Hasil Wawancara Guru.....	106
H. Transkrip Indikasi Tema.....	109
I. Dokumentasi.....	116
I.1 Profil TK Terpadu Nailul Maram	116
I.1 Daftar Nama Informasi Guru.....	118
J. Foto Kegiatan Penelitian.....	119
K. Lembar Validasi Instrumen.....	124
L. Surat Izin Penelitian.....	125
M. Surat Izin Penelitian.....	126
N. Biodata Mahasiswa.....	127

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini terdiri dari bagian uraian, yaitu antara lain: 1.1 Latar Belakang Masalah, 1.2 Rumusan Masalah, 1.3 Tujuan Penelitian, 1.4 Manfaat Penelitian.

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang begitu pesat, dan memiliki rentang usia yang berharga dibandingkan dengan usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses pertumbuhan dan perkembangan yang berlangsung seumur hidup, bertahap dan berkesinambungan (Mulyasa, 2012:16). Pada usia tersebut anak dapat secara mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya untuk mengembangkan potensi dalam dirinya. Montessori (dalam Sujiono 2009:54) menyatakan:

“Usia keemasan merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulus dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik sengaja maupun tidak sengaja. Pada masa peka inilah terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik maupun psikis sehingga anak dapat melaksanakan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilaku sehari-hari”

Pendidikan untuk anak usia dini sangat penting diberikan sebelum anak memasuki Sekolah Dasar. Pendidikan yang diberikan sejak dini dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan yang belum mereka ketahui sebelumnya. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 menyatakan:

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan atau stimulus pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan yang lebih lanjut”

Hal tersebut dapat menyadarkan pendidik bahwa pentingnya anak diberi pendidikan sejak dini.

Pembelajaran dilembaga PAUD memegang peranan penting dalam perjalanan hidup manusia. Melalui pembelajaran yang tepat, anak usia dini dapat mengalami proses perkembangan dalam berbagai bidang, seperti perkembangan moral, perkembangan sosial, perkembangan emosional, perkembangan mental, perkembangan spiritual, perkembangan kognitif, dan perkembangan fisik (Mulyasa, 2017:15). Pada proses perkembangannya, setiap anak memiliki potensi yang berbeda-beda pada masing-masing bidang.

Perkembangan merupakan perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dan dalam waktu tertentu, dari kemampuan yang sederhana menjadi kemampuan yang lebih sulit, misalnya kecerdasan, sikap, dan tingkahlaku (Susanto, 2011:21). Secara teori berdasarkan aspek perkembangannya, seorang anak dapat belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fisiknya dipenuhi dan anak merasa nyaman dan aman secara psikologis. Selain itu, hal yang perlu diperhatikan adalah bahwa anak membangun pengetahuan sendiri, anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak-anak lainnya, anak belajar sambil bermain serta terdapat variasi individual dalam perkembangan dan belajar (Sujiono, 2009:55). Salah satu perkembangan yang perlu dikembangkan sejak anak usia dini adalah perkembangan moral anak.

Moral merupakan suatu nilai yang dijadikan pedoman dalam bertingkah laku. Perkembangan moral yang terjadi pada anak usia dini sifatnya masih relatif terbatas. Seorang anak belum mampu menguasai nilai-nilai abstrak yang berkaitan dengan benar salah dan baik buruk (Fadlillah, 2016:47). Perkembangan moral pada awal masa kanak-kanak masih dalam tingkat yang rendah. Hal ini, disebabkan perkembangan intelektual anak belum mencapai titik dimana anak dapat mempelajari atau menerapkan prinsip-prinsip abstrak tentang yang benar dan yang salah. Anak juga tidak mempunyai dorongan untuk mengikuti peraturan-peraturan, karena tidak mengerti manfaat sebagai anggota kelompok sosial (Susanto, 2011:67). Menurut Fadlillah (2016:49) Tahapan

perkembangan moral anak yang didasarkan atau disesuaikan dengan tata nilai yang ada antara lain sebagai berikut:

“Usia 1,0-4,0 tahun. Pada tahap ini ukuran baik dan buruk bagi seorang anak itu tergantung dari apa yang dikatakan oleh orang tua. Usia 4,0-8,0 tahun. Pada tahap ini ukuran tata nilai bagi seorang anak adalah dari lahir atau relitas. Usia 8,0-13,0 tahun. Anak sudah dapat mengenal ukuran baik, buruk secara batin, meskipun masih terbatas. Usia 13,0-19,0 tahun. Seorang anak sudah mulai sadar betul tentang tata nilai kesusilaan”

TK Terpadu Nailul Maram merupakan lembaga Pendidikan anak usia dini berbasis agama islam yang menerapkan BCCT atau model sentra, dalam sentra peran yang menerapkan metode bermain peran dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak, salah satunya dalam perkembangan moral anak. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 10 agustus 2018. Diketahui bahwa metode bermain peran sudah diterapkan dengan baik, dikarenakan penerapan pelaksanaan bermain peran sudah sesuai dengan langkah-langkah metode bermain peran. Sehingga kemampuan perkembangan moral anak berkembang dengan baik. namun masih terdapat beberapa anak yang belum berkembang secara maksimal, seperti; masih terdapat anak yang tidak menghormati guru disaat menjelaskan, kurang disiplin, dan kurang bertanggung jawab atas perbuatannya (enggan meminta maaf).

Metode bermain merupakan metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran anak (Fadlillah, 2016:168). Semua anak suka bermainan oleh karena itu metode bermain ini sangat cocok bila diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini, dan dengan bermain peran anak dapat menyalurkan sifat peniru anak dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Susanto (2017:122) metode bermain peran adalah permainan yang dilakukan untuk memerankan tokoh-tokoh, benda-benda,dan peran-peran tertentu didisakitarnya. Dengan bermain peran, kebiasaan dan kesukaan anak untuk meniru anak akan tersalurkan, serta dapat mengembangkan imajinasinya dalam kegiatan yang dilaksanakan.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti berminat untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Implementasi Metode Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Perkembangan Moral Anak Kelompok A TK Terpadu Nailul Maram Tahun Ajaran 2018-2019”**. Hal yang berhubungan dengan identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian dan cara penelitian akan diuraikan pada pembahasan dibawah ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah **“Bagaimanakah penerapan metode bermain peran dalam mengoptimalkan perkembangan moral anak kelompok A di TK Terpadu Nailul Maram?”**

1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan penelitian ini adalah **“Untuk medeskripsikan penerapan metode bermain peran dalam mengoptimalkan perkembangan moral anak kelompok A di TK Terpadu Nailul Maram.**

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian disebut juga signifikansi penelitian. Manfaat penelitian memaparkan kegunaan hasil penelitian yang akan dicapai, baik untuk kepentingan ilmu, kebijakan pemerintah, maupun masyarakat luas. Oleh karena itu, diharapkan setelah pemeelitian ini akan diperoleh manfaat antara lain:

1.4.1 Manfaat Bagi Guru

- a. Sebagai tambahan pengetahuan dalam memilih metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan moral anak.
- b. Sebagai acuan evaluasi pembelajaran

1.4.2 Manfaat Bagi Sekolah

- a. Sebagai masukan yang membangun guna meningkatkan kualitas lembaga.
- b. Dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk memberikan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.
- c. Dapat dijadikan alternatif pemilihan teknik pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak dalam bermain dan meningkatkan kemampuan moral anak.

1.4.3 Manfaat Bagi Peneliti

- a. Dapat mengetahui implementasi metode pembelajaran bermain peran terhadap perkembangan moral anak.
- b. Memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan metode pembelajaran bermain peran yang dapat meningkatkan kemampuan moral anak
- c. Menambah wawasan tentang penelitian karya ilmiah.
- d. Dapat memotivasi peneliti untuk lebih kreatif dalam memilih metode pembelajaran

1.4.4 Manfaat Bagi Peneliti Lain

- a. Sebagai bahan pengembangan untuk melaksanakan penelitian selanjutnya.
- b. Dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian yang sejenis.
- c. Dijadikan sumber rujukan dan perbandingan

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini mendefinisikan tentang teori-teori dari beberapa sumber yang akan menguraikan konsep-konsep yang terdapat dalam judul penelitian, yang meliputi; 2.1 Metode Bermain Peran, 2.2 Perkembangan Moral Anak, 2.3 penelitian yang relevan,

2.1 Metode Bermain Peran

2.1.1 Pengertian Metode Bermain Peran

Secara Bahasa, bermain diartikan sebagai suatu aktivitas yang dilakukan secara langsung dan spontan, dilakuan dengan senang dengan menggunakan daya imajinatif anak (Latif, dkk., 2013:77). Melalui bermain anak dapat belajar tentang dirinya serta dunianya, pengalaman awal bermain anak dengan menggunakan benda-benda yang kongkrit sangatlah berharga, sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah Dewy (dalam Montolalu 2009:1.7).

Kegiatan bermain yang merupakan wahana kesenang bagi anak juga mempunyai berbagi pengaruh yang dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Menurut Harlock 1991 (dalam Latif, dkk., 2013) menyatakan bahwa ada sebelas pengaruh bermain bagi anak yaitu: perkembangan fisik, dorongan berkomunikasi, penyaluran bagi emosi yang terpendam, penyaluran bagi keinginan dan kebutuhan, sumber belajar, rangsangan bagi kreatifitas, perkembangan wawasan diri, berlajar bermasyarakat, standrat moral, dan perkembangan ciri kepribadian.

Bermain peran merupakan bermain yang menggunakan daya khayal yaitu memakai Bahasa atau pura-pura bertingkah seperti laku seperti benda tertentu, situasi tertentu atau orang tertentu, dan binatang tertentu Moeslichatoen (dalam Elyana, 2016:27) Metode pembelajaran bermian peran merupakan sebuah metode yang digunakan selama kegiatan belajaran, dimana guru memberikan peran kepada anak yang akan diperankan selama kegiatan belajar, sehingga anak dapat menyalurkan kemampuan imajinasinya. Menurut Hamdayama, (2014:189) metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi

dan penghayatan anak. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan anak dengan memerankan sebagai tokoh hidup ataupun benda mati, permainan ini pada umumnya dilakukan atau di perankan oleh dua orang atau lebih.

Menurut Vygotsky dan Erikson (dalam Mutiah, 2010:115) Bermain peran disebut juga permainan simbolik, pura-pura, *make-believe*, fantasi, imajinasi, atau drama, sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, emosi dan moral anak pada usia tiga sampai enam tahun. Menggunakan metode pembelajaran bermain peran ini menuntut anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan mengembangkan imajinasi, sosial emosional, sikap peduli, sopan satun dan tanggu jawab anak selama bermain peran, dengan harap anak dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah suatu metode yang digunakan selama pembelajaran, dimana anak berpura-pura atau memerankan tokoh-tokoh baik sebagai benda mati maupun benda hidup, yang dilakukan oleh anak berusia tiga sampai enam tahun. Menggunakan metode bermain peran dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan dalam diri anak seperti perkembangan kognisi, sosial, emosi dan moral anak.

2.1.2 Macam-macam Pembelajaran Bermain Peran

Bermain peran merupakan suatu kegiatan yang menuntut anak yang menuntut anak untuk berperan menjadi tokoh-tokoh tertentu. Melalui kegiatan tersebut anak belajar melakukan interaksi dengan temannya, belajar menghayati peran yang diamainkan. Menurut Erikson (dalam Latif, dkk., 2013:207) Bermain peran dibagi menjadi dua, yaitu bermain peran makro dan bermain peran mikro. Berikut ini uraian macam-macam bermain peran:

a. Bermain peran makro

Menurut Vygotsky (dalam Mutia, 2010:115) menjelaskan bahwa peran makro merupakan anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu. Sejalan dengan pendapat Erikson (dalam Latif, dkk., 2013:207) menyatakan bahwa peran makro merupakan anak bermain menjadi tokoh

menggunakan alat berukuran seperti sesungguhnya yang digunakan untuk menciptakan dan memainkan peran-peran

Contoh dari bermain peran makro seperti:

- 1) Rumah sakit; dokter, perawat, pengunjung, apoteker.
- 2) Kantor polisi; polisi, penjahat.
- 3) Kantor pos; pengantar surat, pegawai kantor pos.
- 4) Kantor; direktur sekretaris, pegawai, biasa, *cleaning service*.

b. Bermain peran mikro

Menurut Vygotsky (dalam Mutia, 2010:115) menjelaskan bahwa peran mikro merupakan anak memegang atau menggerak-gerakkan benda-benda berukuran kecil untuk menyusun adegan. Sejalan dengan pendapat Erikson (dalam Latif dkk., 2013:207) menyatakan bahwa peran mikro merupakan anak memainkan peran melalui alat bermain atau benda yang kecil.

Contoh dari bermain peran makro seperti:

- 1) Rumah boneka; perabotan dan ruang
- 2) Kereta api; rel lokomotif, gerbong-gerbongnya
- 3) Bandar udara; pesawat, boneka, dan truk-truk
- 4) Kebun binatang; boneka-boneka bintang liar, boneka pengunjung
- 5) Jalan jalan kota; jalan, orang, kota, mobil

Berdasarkan pendapat di atas kedua jenis bermain peran memiliki fungsi yang sama, hanya saja saat pelaksanaannya yang berbeda. Saat bermain peran makro anak menjadi pemerannya secara langsung. Sedangkan pada saat anak bermain peran mikro anak menjadi dalang untuk memerankan tokoh-tokoh berukuran kecil. Metode bermain peran yang diterapkan di TK Terpadu Nailul Maram yaitu menggunakan metode bermain peran makro.

2.1.3 Tujuan Bermain peran

Menurut Smilansky (dalam Fauziah, 2016:16) terdapat beberapa tujuan bermain peran yaitu 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 antara sesama.

Menurut Depdiknas (2003:20) tujuan bermain peran di Taman Kanak-Kanak adalah sebagai berikut: melatih daya tangkap, melatih anak berbicara lancar, dan melatih daya konsentrasi, melatih anak membuat kesimpulan, membantu intelegensi, membantu perkembangan fantasi, menciptakan suasana yang menyenangkan.

Menurut Guarti (dalam Wardani, 2016:20) tujuan bermain peran adalah sebagai berikut:

- a. Anak mampu mengeksplorasi perasaan-perasaan
- b. Memperoleh tentang wawasan sikap-sikap, nilai-nilai, dan persepsinya
- c. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi
- d. Mengembangkan kreativitas dengan membuat jalan cerita atau inisiatif anak
- e. Melatih daya tangkap, konsentrasi, dan membuat kesimpulan
- f. Membantu pengembangan kognitif dan fantasi
- g. Mencapai kemampuan berkomunikasi secara spontan atau berbicara lancar
- h. Membangun sikap positif dalam diri anak
- i. Membangun pemikiran yang analitis dan kritis
- j. Untuk membawa situasi yang sebenarnya kedalam bentuk simulasi atau miniatur kehidupan

Berdasarkan pendapat diatas, bermain peran memiliki banyak tujuan dalam sebuah pembelajaran yaitu ingin mengembangkan perkembangan-perkembangan yang berada dalam diri anak.

2.1.4 Manfaat Bermain Peran

Anak memerlukan waktu yang cukup untuk dapat memenuhi kebutuhan bermainnya, karena dengan bermain berarti memberikan kesempatan kepada anak mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang dimilikinya. Bermain peran memiliki berbagai manfaat bagi aspek-aspek perkembangan anak, berikut adalah pemaparan manfaat bermain peran. Menurut Gowen (dalam Latif, dkk., 2013:208) menyebutkan bahwa,

Bermain peran memiliki manfaat sebagai dasar perkembangan daya cipta, tahapan, ingatan, kerjasama, kelompok, penyerapan kosakata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan mengambil sudut pandang spasial, afeksi, dan kognisi.

Menurut Papalia, *et al* (dalam Elyana, 2016:30) mengatakan bahwa dramatisasi/bermain peran memberikan banyak kesempatan untuk melatih keterampilan antara pribadi serta mengeksplorasi berbagai peran dan konvensi sosial, memperoleh pemahaman mengenai sudut pandang orang lain, dan membangun citra dunia sosial. Selain itu melalui bermain peran anak dapat mengembangkan pemecahan masalah bersama, perencanaan, dan berbagai keterampilan mencapai tujuan.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Fadlillah (2016:178) mengatakan bahwa, manfaat metode simulasi/peran yaitu anak dapat menggali perasaan, memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh teradap sikap, nilai, persepsi anak dan untuk mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bermain peran memiliki berbagai manfaat dan peranan penting dalam menunjang aspek perkembangan anak. melalui bermain peran anak akan belajar cara berhubungan dengan orang lain, dan mendapat pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap dan nilai, belajar berkomunikasi, belajar memecahkan masalah sederhana dalam kelompoknya, serta belajar kerja sama dengan temannya.

2.1.5 Langkah-langkah Bermain Peran

Pelaksanaan pembelajaran metode bermain peran hendaknya melihat langkah-langkah atau tahapan bermain peran agar tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Secara rinci langkah-langkah bermain peran menurut Nuraini (dalam Elyana, 2016:31) adalah sebagai berikut:

- a. Guru mengumpulkan anak-anak untuk diberikan pengarahan dan aturan serta tata tertib dalam permainan
- b. Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak untuk bermain
- c. Guru memberikan pengarahan sebelum bermain dan mengabsen anak serta menghitung jumlah anak bersama-sama
- d. Guru membagikan tugas kepada anak sebelum bermain menurut kelompoknya agar anak tidak saling berebut dalam bermain. Anak diberi penjelasan mengenai alat-alat bermain yang telah disediakan
- e. Guru sudah menyiapkan alat-alat permainan yang akan digunakan sebelum memulai bermain
- f. Anak bermain sesuai dengan perannya
- g. Guru hanya mengawasi anak. mendampingi anak dalam bermain apabila dibutuhkan anak guna membantunya
- h. Setelah waktu bermain selesai habis, guru dapat menyiapkan berbagai macam buku cerita. Sementara guru merapikan dengan dibantu anak.

Wiyani & Barnawi (2014:125) mengemukakan langkah-langkah metode bermain peran terdapat tiga tahap utama yaitu, tahap prabermain, tahap bermain, dan tahap penutup,

- a. Tahap prabermain:
 1. Kegiatan penyiapan siswa,
 2. Kegiatan penyiapan bahan dan peralatan yang akan digunakan.
- b. Tahap bermain:
 1. Semua anak menuju tempat yang telah disediakan untuk bermain,
 2. Dengan bimbingan guru, peserta permainan mulai melakukan tugasnya masing-masing,
 3. Setelah kegiatan selesai setiap anak menata kembali bahan dan peralatan permainannya,
 4. Anak-anak mencuci tangan
- c. Tahap penutup:
 1. Menghubungkan pengalaman anak dalam bermain yang baru saja dilakukan dengan pengalaman lain misalnya di rumah

2. Menunjukkan aspek-aspek penting dalam bekerja secara kelompok
3. Menekankan pentingnya kerja sama.

Hamdayama, (2014:191) mengemukakan langkah-langkah metode bermain peran adalah sebagai berikut:

- a. Memilih masalah yang sesuai dengan kehidupan anak agar anak dapat merasakan masalah dan terdorong untuk mencari penyelesaian,
- b. Pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
- c. Menyusun tahap-tahap bermain peran,
- d. Menyiapkan pengamat, pengamatan dari kegiatan ini adalah untuk mengetahui anak yang ikut serata dalam permainana dan anak yang tidak ikut serta dalam permainan.
- e. Pemeranan, peserta didik mulai beraksi sesuai dengan peran masing-masing.
- f. Diskusi dan evaluasi, menanyakan kegiatan bermain peran yang telah di dimainkan,
- g. Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.

Berdasarkan pendapat dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran penting atau sangat diperlukan untuk menyusun langkah-langkah yang akan dilaksanakan selama pembelajar agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran yang detalah direncanakan direncanakan sebelumnya. Berikut ini langkah-langkah bermain peran; 1) Tahap prabermain; kegiatan penyiapan siswa, kegiatan penyiapan bahan dan peralatan yang akan digunakan. 2) Tahap bermain; semua anak menuju tempat yang telah disediakan untuk bermain, dengan bimbingan guru peserta permainan mulai melakukan tugasnya masing-masing, setelah kegiatan selessai setiap anak menata kembali bahan dan peralatan permainannya, anak-anak mencuci tangan. 3) Tahap penutup; menghubungkan pengalaman anak dalam bermain yang baru saja dilakukan dengan pengalaman lain misalnya dirumah, melakukan evaluasi tentang pembelajaran yang telah dilaksanakan.

2.1.6 Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran Bermain Peran

Pemilihan suatu metode pembelajaran yang akan dilaksanakan didalam kelas hendaknya melihat kelebihan dan kelemahannya terlebih dahulu, hal tersebut bertujuan agar pembelajaran yang akan disampaikan dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan dan dirumuskan sebelumnya. Begitu pula pembelajaran metode bermain peran harus melihat kelebihan dan kekurangan dari metode bermain peran. Kelemahan dan kelebihan metode bermain peran adalah sebagai berikut: (Hamdayama, 2015:191)

- a. Kelebihan Metode Bermain Peran
 1. Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai dan memajukan kemampuan kerjasamanya.
 2. Siswa mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
 3. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
 4. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu permainan
 5. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan
- b. Kelemahan Metode Bermain Peran
 1. Sebagian anak yang tidak ikut bermain menjadi kurang aktif
 2. Banyak memakan waktu
 3. Memerlukan tempat yang luas
 4. Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara pemain.

Menurut Fadlillah (2016:179) mengemukakan bahwa

metode simulasi atau disebut juga metode peran memiliki kelebihan dan kelemahan, yaitu kelebihan metode simulasi/peran adalah dapat menyenangkan peserta didik bila yang diperankan sesuai dengan karakternya dan terjadi interaksi anatar siswa yang dapat menimbulkan suasana keakraban. Kelemahan dari metode simulasi/peran adalah banyak membutuhkan waktudan terkesan belajar hanya dibuat permainan (tidak serius).

Berdasarkan teori diatas sama halnya dengan metode pembelajaran lainnya metode bermain peran juga memiliki kelebihan dan kelemahan tersendiri. Dari kedua pendapat tersebut terdapat kesamaan, dari segi kelebihan yaitu anak dapat menjalin interaksi dan kerjasama yang baik dengan teman sebayanya, sedangkan dari segi kelemahannya yaitu membutuhkan waktu yang lebih.

2.2 Perkembangan Moral Anak Usia Dini

2.2.1 Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses pertumbuhan dan perkembangan yang berlangsung seumur hidup, secara bertahap dan berkesenambungan. Perkembangan anak usia dini merupakan masa keemasan dan masa kritis dalam tahap kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya, dan merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar perkembangan fisik, Bahasa, sosial, emosiaonal, konsep diri, seni, moral dan nilai agama (Latif, dkk., 2013:1).

Perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami oleh setiap individu menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya baik secara jasmani maupun rohani. Menurut Izzaty (2005:9) perkembangan merupakan pola gerakan atau perubahan yang secara dinamis dimulai dari perubahan atau konsepsi dan terus berlanjut sepanjang siklus kehidupan manusia. Hal tersebut sependapat dengan Jumaris (dalam Sujiono, 2009:54) menyatakan bahwa perkembangan merupakan proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Oleh sebab itu, apabila terjadi hambatan pada perkembangan anak maka perkembangan selanjutnya cenderung akan mendapat hambatan.

Menurut Lalampoh dan Lalampoh (2017:22) memperhatikan aspek-aspek penting perkembangan yang perlu dikembangkan pada sisi rohani/mental anak usia dini maka perkembangan moral dan nilai-nilah agama berada pada urutan pertama. Moral dan nilai agama yang kuat dalam diri seseorang mampu menciptakan kehidupan harmonis dalam kebersamaan, bertanggung jawab, peduli dan menghormati hak-hak orang lain.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa perkembangan adalah suatu proses perubahan yang terjadi pada individu baik jasmani maupun rohani yang terjadi secara berkelanjutan. Anak usia dini berada dalam masa keemasan atau

masa kritis yang perlu diberikan pendidikan sesuai dengan kebutuhan dan minat anak. Perkembangan moral merupakan aspek perkembangan yang sangat penting dikembangkan dalam sisi rohani/mental anak usia dini karena berpengaruh pada kehidupan anak dimasa yang akan datang.

2.2.2 Pengertian Perkembangan Moral Anak

Moral adalah tata cara atau akhlak yang sesuai dengan peraturan sosial, menyangkut hukum atau adat kebiasaan yang mengatur tingkah laku. Menurut Lalampoh dan Lalampoh (2017:50) moral pada hakikatnya merupakan sesuatu yang mempunyai nilai yang tinggi, yang dapat menjadi tolak ukur dalam kehidupan bermasyarakat dan mengatur tata laku dan bersikap bagaimana sebaiknya berperilaku, bersikap, dan ucapan yang baik dalam kehidupan masyarakat, sesuai dengan norma-norma atau kaidah-kaidah kemasyarakatan yang berlaku.

Perkembangan moral pada anak dapat dilihat dari sikap dan perilaku sehari-hari, anak dapat membedakan suatu perbuatan yang dilakukan itu baik atau tidak baik, yang berkembang secara berangsur-angsur tahap demi tahap. Santrock (20017:119) menyatakan bahwa perkembangan moral adalah perubahan, penalaran perasaan dan perilaku tentang standar mengenai benar dan salah. Menurut Lawrence Kohlberg (dalam Ibung, 2009:3) seorang pakar Pendidikan moral pernah menyatakan bahwa perkembangan moral seorang anak erat hubungannya dengan cara berpikir seorang anak. Artinya, bagaimana seorang anak memiliki kemampuan untuk melihat, mengamati, memperkirakan, berpikir, menduga, mempertimbangkan dan menilai, akan mempengaruhi perkembangan moral dalam diri anak. Namun demikian, antara kemampuan berpikir dan perkembangan moral seorang anak tidak menjamin bahwa anak yang cerdas akan memiliki perkembangan moral yang baik

Penanaman moral kepada anak usia taman kanak-kanak dapat dilakukan dengan berbagai cara dan lebih disarankan untuk menggunakan pendekatan yang bersifat individual, persuasive, demokratis, keteladanan, informal, dan dragmatis, beberapa program yang diterapkan di taman kanak-kanak dalam rangka menanamkan

dan mengembangkan perilaku moral anak di antaranya dengan bercerita, bermain peran, bernyanyi, mengucapkan sajak, dan program membiasaan lainnya (Suryana, 2016:73).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan moral adalah tindakan atau perbuatan seseorang tentang benar atau salah dan baik atau buruk untuk bertindak sesuai dengan adat atau kebiasaan dalam masyarakat. Perkembangan moral anak erat hubungannya dengan kemampuan berpikir anak, namun demikian hal tersebut tidak menjamin anak yang cerdas memiliki kemampuan moral yang baik. Penanaman moral yang diterapkan di Taman Kanak-kanak menggunakan berbagai macam pendekatan di antaranya metode bercerita, bermain peran, bernyanyi, mengucapkan sajak, yang mempunyai tujuan sama yaitu untuk menanamkan dan mengembangkan perkembangan moral anak

2.2.3 Pembagian Moral

Menurut Ibung (2009:64) moral dibagi menjadi dua yaitu: 1) Nilai-nilai individual; kejujuran, disiplin. 2) Nilai-nilai sosial; empati, menghormati orang lain, kontrol diri.

a. Kejujuran

Menurut Ibung (2009:70) kejujuran adalah kemampuan untuk mengakui perasaan, pemikiran atau tindakan seseorang pada orang lain. Kejujuran menjadi penting, karena dengan mengakui apa yang dirasakan, dipikirkan dan dilakukan sebagaimana adanya, seseorang dapat terhindar dari rasa bersalah yang timbul akibat ketidak jujuran (kebohongan).

b. Disiplin

Menurut Wantah (dalam Ibung, 2009:82) disiplin adalah cara untuk membantu anak agar dapat mengembangkan diri. Anak dapat memperoleh batasan untuk memperbaiki tingkah laku yang salah, dapat membimbing, mendorong, dan membantu anak agar memperoleh perasaan puas dan mengajarkan kepada anak bagaimana berpikir secara teratur.

c. Empati

Menurut Ibung (2009:132) empati adalah kemampuan untuk menempatkan diri pada posisi orang lain, untuk mengerti dan merasakan pemikiran serta perasaan orang lain. anak yang memiliki empati yang baik akan mempunyai kemampuan tenggang rasa terhadap orang lain dan peka terhadap situasi orang lain.

d. Menghormati Orang Lain

Menurut Ibung (2009:148) menghormati orang lain adalah memperlakukan orang lain dengan baik dan manusiawi. Proses pembelajaran kemampuan moral ini dapat dimulai sejak dini, yaitu dengan memberi keteladanan pada anak, mengenai apa yang disebut dengan menghormati orang lain, seorang anak akan menghormati orang lain ketika ia merasa orang lain menghormatinya, karena merasa dihormati orang lain maka anak akan menumbuhkan rasa menghormati diri sendiri.

e. Kontrol Diri

Menurut Ibung (2009:163) termasuk didalam kontrol diri adalah ekspresi emosi, anak mengekspresikan emosinya erat kaitannya dengan kontrol diri yang anak lakukan. Ekspresi emosi termasuk pada keterampilan moral anak yang berhubungan dengan relasi anak dengan lingkungan sosialnya karena ekspresi emosi erat kaitannya dengan penerimaan lingkungan.

Berdasarkan pengertian diatas pembagian moral dibagi menjadi dua yaitu: dalam nilai-nilai individu yang meliputi; kejujuran, disiplin, dan dalam nilai-nilai sosial yang meliputi; empati, menghormati orang lain, control diri, dan keadilan.

2.2.4 Tahapan Perkembangan Moral Anak

Seperti halnya perkembangan fisik dan psikis lainnya perkembangan moral juga memiliki tahap perkembangan, dan semua anak akan melewati tahapan-tahapan tersebut walaupun setiap anak kecepatan berbeda-beda dalam melewati tahapan-tahapan perkembangannya. Menurut Erik Erikson (dalam Ibung, 2009:5) menyatakan bahwa dasar-dasar perilaku moral pada anak terbagi dalam empat tahapan usia, yaitu:

a. Usia 0-2 tahun

Pada tahap ini seorang anak sepenuhnya tergantung pada ibu. Ketika ibu memenuhi kebutuhan anak, fisik maupun mental, maka tumbuhlah kepercayaan anak kepada ibu.

b. Usia 2-4 tahun

Pada tahap ini, anak sudah meyakini adanya hubungan erat dengan figure ibu. Maka anak mulai ingin mengembangkan keinginannya sendiri, anak mulai belajar mandiri dalam Batasan tertentu.

c. Usia 4-6 tahun

Pada tahap ini, anak sudah mempunyai kepercayaan diri dan sadar dengan eksistensi dirinya. Anak mulai berinisiatif untuk mengatasi konflik.

d. Usia 6-8 tahun

Pada tahap ini, anak mulai belajar banyak hal disekolah. Dari hasil pembelajarannya, anak mulai menyadari kesamaan atau perbedaan dirinya dengan teman-temannya.

Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan No 137 Tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini menyatakan tingkat tahap pencapaian perkembangan moral anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui agama yang dianutnya,
- b. Meniru gerakan ibadah dengan urutan yang benar,
- c. Mengucapkan doa sebelum dan/atau sesudah melakukan sesuatu
- d. Mengenal perilaku baik/sopan dan buruk.
- e. Membiasakan diri berperilaku baik,
- f. Mengucapkan salam dan membalas salam

Menurut seorang ahli psikologis Lawrence Kohlberg (Lalampoh dan Lalampoh 2017:21) perkembangan moral dibagi menjadi 6 tahapan pada 3 tingkat yaitu sebagai berikut:

a. Tingkat I : *Pra-Konvensional*

Tahap 1 : Orientasi terhadap kepatuhan dan hukum, anak memandang aturan atau kaidah sebagai suatu yang mutlak harus dilakukan jika tidak maka akan mendapatkan hukuman.

Tahap 2 : *Relativistik Hedonisma*, dimana suatu aturan dipandang bukanlah sesuatu yang mutlak dilakukan, tetapi bergantung pada kebutuhan dan juga pertimbangan pihak lain. Juga sebagai sesuatu yang dapat memberikan kesenangan (hedonis) bagi diri sendiri (bersifat egosentrik sebagaimana ciri anak usia dini)

b. Tingkat II : *Konvensional*

Tahap 3 : Orientasi mengenai anak yang baik, anak sudah memasuki masa remaja, perbuatan-perbuatan atau perilaku anak sudah dapat dilihat sebagai perbuatan baik atau tidak baik oleh masyarakat.

Tahap 4 : Mempertahankan norma-norma sosial dan otoritas, yaitu anak menyadari kewajibannya untuk ikut melaksanakan norma-norma yang ada dan mempertahankan pentingnya norma-norma tersebut ada.

c. Tingkat III : *Pasca-Konvensional*

Tahap 5 : Orientasi terhadap perjanjian antara dirinya dan lingkungan sosial, yaitu terdapat hubungan timbal balik antara seseorang dengan lingkungan sosial dimana ia hidup dan berada, berbuat baik agar diperlakukan baik.

Tahap 6 : Prinsip Universal, yaitu terdapat norma etika selain norma pribadi dan subjektif pada diri seseorang dalam hubungannya dengan masyarakat yang menilai apakah sesuatu tindakan bermoral atau tidak bermoral.

Menurut Piaget (dalam Suryana, 2000:73-74) menyatakan bahwa, anak berpikir tentang moralitas dalam cara/tahap, yaitu 1) cara *Heteronomous* (usia 4-7 tahun) dimana anak menganggap keadilan dan aturan sebagai sifat-sifat dunia (lingkungan) yang tidak berubah dan lepas dari kendali manusia. 2) cara *Autonomous* (usia 10 tahun

keatas) dimana anak sudah menyadari bahwa aturan-aturan dan hukum itu diciptakan oleh manusia.

Berdasarkan teori diatas perkembangan moral anak mempunyai beberapa tahapan dalam rentang usia anak yaitu sebagai berikut: 1) Usia 0-2 tahun, pada tahap ini seorang anak sepenuhnya tergantung pada ibu. Ketika ibu memenuhi kebutuhan anak, fisik maupun mental, maka tumbuhlah kepercayaan anak kepada ibu. 2) Usia 2-4 tahun, pada tahap ini, anak sudah meyakini adanya hubungan erat dengan figure ibu. Maka anak mulai ingin mengembangkan keinginannya sendiri, anak mulai belajar mandiri dalam batasan tertentu. 3) Usia 4-6 tahun, pada tahap ini, anak sudah mempunyai kepercayaan diri dan sadar dengan eksistensi dirinya. Anak mulai berinisiatif untuk mengatasi konflik. 4) Usia 6-8 tahun, pada tahap ini, anak mulai belajar banyak hal disekolah. Dari hasil pembelajarannya, anak mulai menyadari kesamaan atau perbedaan dirinya dengan teman-temannya.

2.2.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Moral Anak

Terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan seseorang terutama perkembangan anak usia dini. Lalampoh dan Lalampoh (2017:67-69) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan moral dapat diklasifikasi atas pengaruh yang berasal dari dalam diri anak (faktor internal) dan yang berasal dari luar diri anak (faktor eksternal).

a. Pengaruh dalam diri anak (Internal)

Teori Nativisme (dalam Lalampoh dan Lalampoh 2017:68) mengemukakan bahwa faktor keturunan sangat berpengaruh pada perkembangan seseorang, termasuk perkembangan moral anak. moral berkenaan dengan perbuatan baik dan buruk manusia, baik dan tidak bagi perkembangan anak. akibatnya anak akan mengalami keterbelakangan-keterbelakangan pada aspek tertentu bahkan dapat mengalami keterbelakangan mental

b. Pengaruh dari luar diri anak (Eksternal)

Perkembangan moral anak usia dini banyak juga ditemukan oleh faktor dari luar atau eksternal. Tanpa faktor dari luar terutama lingkungan keluarga dan sekolah, potensi berbuat baik atau modal besar dari keturunan (gen) yang diturunkan oleh orang tua tidak akan mempunyai arti apa-apa.

Menurut Suryana (2016:71) menyatakan bahwa, pembentukan moral selain ditentukan oleh faktor didikan dan sentuhan orang tua, juga ditentukan oleh faktor dan sekolah dan pengalaman bergaul dengan teman sebayanya. Sikap anak yang pada semulanya dibentuk dirumah, namun kemudian disempurnakan oleh sekolah, terutama oleh guru yang menjadi tauladan bagi anak.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan moral yaitu berasal dari dalam diri anak (Internal) dan berasal dari luar diri anak (Eksternal). Walaupun peran orang tua sangatlah besar dalam membangun dasarmoral bagi anak, namun peran guru disekolah tidak kalah kecil dalam meletakkan dasar moral bagi anak, karena biasanya anak mematuhi perintah guru.

2.3 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Umairoh (2015) dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas koperatif yang berjudul “Mengembangkan Moral Melalui Penggunaan Metode Bermain Peran Dikelompok Bermain Nurul Hikmah Surobayan Argomulyo Sedayu”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa moral anak dapat dikembangkan melalui penggunaan metode bermain peran dengan cara pengujian terhadap aksi/tindakan-tindakan diri sendiri dan orang lain. Hal ini terlihat dari rata-rata pencapaian jumlah anak yang memiliki kemampuan moral sebelum penggunaan metode bermain peran masih pada kriteria rendah yaitu 41,7% setelah dilakukan tindakan pada siklus I sampai siklus II terjadi perkembangan menjadi 81,09%.

Jurnal penelitian Chrismayanti, dkk. (2016) dengan menggunakan desain penelitian tindak kelas yang berjudul “Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Perilaku Kedisiplinan Pada Anak Usia 5-6 Tahundi PAUD Pradya

Paramita”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I rata-rata presentase perilaku disiplin anak adalah 60,4% berada pada kategori rendah, sedangkan terjadi peningkatan pada siklus II menjadi 90,6% dengan kategori tinggi.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang berkaitan dengan bermain peran dan perkembangan moral anak, bahwa dalam penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), penggunaan metode bermain peran memberikan peningkatan memberikan peningkatan terhadap kemampuan moral anak. Sedangkan penelitian ini ingin mengetahui bagaimana implementasi metode bermain peran dalam mengoptimalkan perkembangan moral anak kelompok A di TK Terpadu Nailul Maram Jember.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai metode penelitian yang digunakan yang digunakan dalam rangka pelaksanaan penelitian. Secara rinci pada bagian ini akan diuraikan tentang: (1) jenis penelitian, (2) tempat dan waktu, (3) definisi operasional, (4) desain penelitian, (5) sumber data, (6) metode pengumpulan data, (8) Teknik analisis data

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Masyhud (2016:10) penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha untuk mendeskripsikan kondisi secara ilmiah, dalam penelitian deskriptif ini, hanya mendeskripsikan kondisi yang diamati semata-mata, tidak perlu mencari atau menerangkan saling hubungan, menguji hipotesis, membuat ramalan prediksi, atau mendapatkan implikasi dari hasil penelitian yang dilakukan, meskipun yang bertujuan untuk menemukan hal-hal tersebut dapat juga mencakup metode deskriptif.

Menurut Sanjaya (2013:47) menyatakan bahwa penelitian deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan secara utuh dan mendalam tentang realitas sosial dan berbagai fenomena yang terjadi di masyarakat yang menjadi subjek penelitian sehingga tergambaran ciri, karakter, sifat, dan model dari fenomena tersebut. Menurut Denzin dan Lincoln (dalam Sasmita 2018:24) penelitian kualitatif adalah proses penelitian yang menggunakan latar ilmiah, dengan menafsirkan fenomena yang telah terjadi dan melibatkan berbagai metode yang ada dalam melakukannya.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang mendeskripsikan suatu pengamatan dengan latar ilmiah dan sebuah kejadian dengan menggunakan berbagai metode yang ada. Suatu alasan yang mendasari penelitian deskriptif kualitatif adalah hendak melakukan

penelitian dengan mendeskripsikan data-data yang diperoleh dilapangan mengenai implementasi metode pembelajaran bermain peran dalam mengoptimalkan perkembangan moral anak kelompok A di TK Terpadu Nailul Maram.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Terpadu Nailul Maram Kabupaten Jember. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019.

3.2.1 Tempat Penelitian

Tempat penelitian ditentukan secara sengaja yaitu di TK Terpadu Nailul Maram Jember. Penelitian yang medasari penelitian ini adalah sebagai berikut

- a. Ingin mengetahui bagaimana implementasi metode bermain peran terhadap perkembangan moral anak kelompok A di TK Terpadu Nailul Maram
- b. Adanya kesediaan TK Terpadu Nailul Maram untuk dijadikan tempat pelaksanaan penelitian
- c. Belum adanya penelitian tentang implementasi metode bermain peran di TK Terpadu Nailul Maram

3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu yang dibutuhkan penelitian ini yaitu selama 2 minggu dalam mengkaji implepentasi metode bermain peran dalam mengoptimalkan perkembangan moral anak kelompok A di TK Terpadu Nailul Maram Kabupaten Jember tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini dilakukan di dalam kelas pada saat pembelajaran berlangsung.

3.3 Definisi Operasional

3.3.1 Metode Bermain Peran

Metode bermain peran adalah metode yang digunakan selama pembelajaran, dimana anak berpura-pura atau memerankan tokoh baik sebagai benda mati atau benda hidup, yang dilakukan oleh anak usia tiga sampai enam tahun. Metode bermain peran

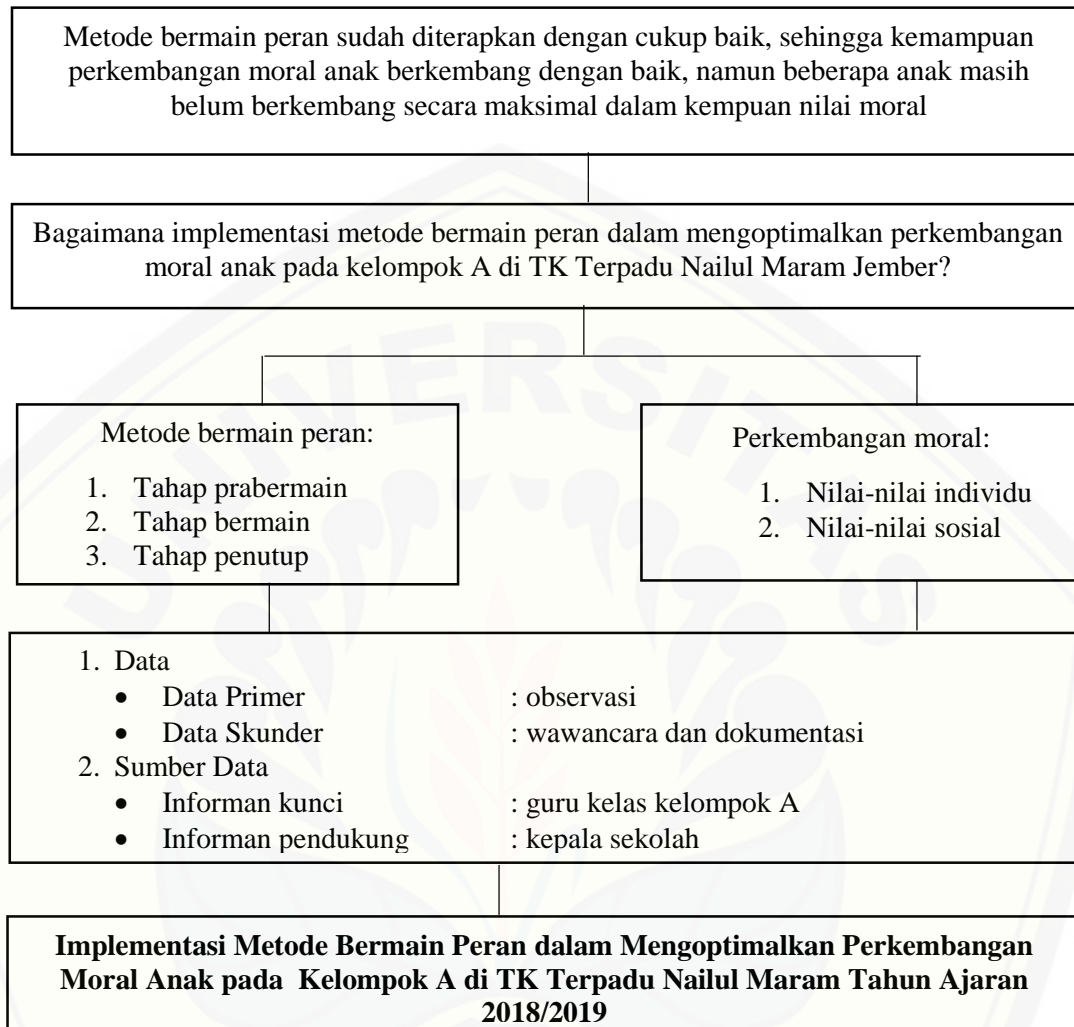
tersebut meliputi pelaksanaan langkah-langkah bermain peran yang dilaksanakan yaitu tahap prabermain, tahap tahap bermain, dan tahap penutup.

3.3.2 Perkembangan Moral Anak

Perkembangan moral adalah tindakan atau perbuatan seseorang tentang benar atau salah dan baik atau buruk untuk bertindak sesuai dengan adat atau kebiasaan dimasyarakat. Perkembangan moral tersebut meliputi dalam nilai-nilai individu (disiplin) dan nilai-nilai sosial (menghormati orang lain) anak.

3.4 Desain Penelitian

Menurut Sukardi (dalam Siyoto dan Sodik, 20015;98) desain penelitian memiliki dua pengertian yaitu dalam arti luas dan dalam arti sempit. Desain penelitian dalam arti luas adalah suatu proses yang akan dilakukan saat penelitian, yang dilaksanakan dengan melakukan perencanaan dan pelaksanaan. Desain penelitian dalam arti sempit gambaran mengenai variabel, pengumpulan data, dan analisis data agar mempunyai sebuah gambaran cara memperolehnya. Desain penelitian berisikan tentang langkah-lang yang akan dilaksanakan saat melakukan penelitian yang dilaksanakan dilapangan disertai dengan data yang akan didapatkan Masyhud (2014:294). Adapun rancangan penelitian yang akan digunakan adalah sebagai berikut.



Gambar 3.1 Desain Penelitian

3.5 Sumber Data

Menurut Lofland dan Lofland (dalam Moleong, 2011:157) pada penelitian kualitatif data yang diperoleh dari sumber data yaitu berupa kata-kata dan tindakan, selain itu juga terdapat data tambahan seperti dokumentasi. Menurut Arikunto (2002:57) data sumber data adalah sebuah subjek data yang diperoleh dalam penelitian. Data yang diperoleh pada penelitian ini yaitu hasil dari wawancara, dokumentasi, dan observasi. Sumber data diperoleh dari informan kunci yaitu guru kelas kelompok A3

TK Terpadu Nailul Maram Jember dan informan pendukung kepala sekolah TK Terpadu Nailul Maram Jember.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Masyhud (2016:263) pengumpulan data merupakan tahap yang sangat menentukan dalam proses penelitian, sebab kualitas data yang dikumpulkan dalam suatu kegiatan penelitian sangat menentukan kualitas hasil penelitian yang dilakukan. Tanpa adanya metode penelitian, maka peneliti tidak akan mendapatkan data untuk memenuhi penelitiannya atau data yang memenuhi standar data yang telah ditentukan. Menurut Sugiyono (2018:308) pengumpulan data dilakukan dalam kondisi yang alamiah, sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.6.1 Observasi

Menurut Sanjaya (2013:270) observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung maupun tidak tentang hal-hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi. Guba dan Lincoln (dalam Sasmita 2018:27) menjelaskan observasi dalam penelitian kualitatif didasarkan pada pengamatan langsung yang dilakukan di tempat penelitian, mengamati sendiri kemudian mencatat data yang diperoleh di lapangan, dan observasi menjadi alat yang tepat untuk mendapatkan data dalam sebuah kasus dengan teknik komunikasi.

Menurut Yusuf (2017:384) observasi dibagi menjadi dua macam yaitu, *participant observer* adalah suatu observasi dimana seorang peneliti ikut serta dalam kegiatan yang diamati secara langsung. Sedangkan *non-participan observer* adalah suatu observasi dimana seorang peneliti hanya sebagai pengamat dan tidak ikut serta dalam kegiatan yang diamati secara langsung. Daftar cek (*check list*) merupakan instrument penelitian yang digunakan sebagai alat bantu dalam pengumpulan data

melalui metode observasi. Menurut Masyhud (2016:272) *check list* berisi daftar pernyataan peneliti yang berkaitan dengan indikator dalam variabel yang diteliti dan disampingnya disediakan kolom untuk diberi tanda centang sesuai dengan fakta atau fenomena yang akan diobservasi.

Berdasarkan penjelasan diatas observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara langsung observasi yang digunakan dalam penelitian dalam penelitian ini yaitu observasi *non-participan observer* dimana peneliti hanya hadir ditempat sebagai pengamat dan tidak ikut serta dalam kegiatan, agar peneliti lebih focus dalam memperoleh data yang benar-benar valid dengan menggunakan *check list* yang berisi daftar pernyataan berdasarkan dengan indikator dalam variabel penelitian mengenai implementasi metode bermain peran dalam mengoptimalkan perkembangan moral anak

3.6.2 Wawancara

Menurut Sanjaya (2013:263) wawancara adalah teknik penelitian yang dilaksanakan secara dialog baik secara langsung maupun melalui saluran media tertentu antara pewawancara dan yang diwawancarai sebagai sumber data. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan apabila ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam Sugiyono (2019:231)

Menurut Sugiyono (2018:319) wawancara dibagi menjadi tiga kelompok yaitu, wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila pengumpul data/peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Wawancara semi-terstruktur dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur, tujuan dari teknik ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang dilakukan secara bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis.

Berdasarkan teori diatas wawancara adalah seatu dialaog yang dilakukan secara langsung. Wawancara yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian ini yaitu menggunakan wawancara semi-terstruktur yaitu wawancara yang dilakukan lebih bebas dan terbuka dalam memperoleh data yang diperlukan dan ditemulan dilapangan dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis. Wawancara dilakukan pada guru kelompok A, dan kepala sekolah TK Terpadu Nailul Maram, untuk mendapatkan data mengenai implementasi metode bermain peran dalam mengoptimalkan perkembangan moral anak di TK Terpadu Nailul Maram.

3.6.3 Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018:329) dokumentasi adalah catatan peristiwa yang yang sudah berlalu, bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Menurut Sukardi (dalam Dimiyanti, 2013:100) dokumentasi ada dua jenis yaitu; dokumentasi resmi dan dokumentasi tidak resmi. Dokumentasi resmi adalah suatu dokumen yang dimiliki atau dibuat oleh suatu instansi. Dokumentasi tidak resmin adalah dokumen yang tidak disusun untuk kepentingan dua belah pihak dan dinas.

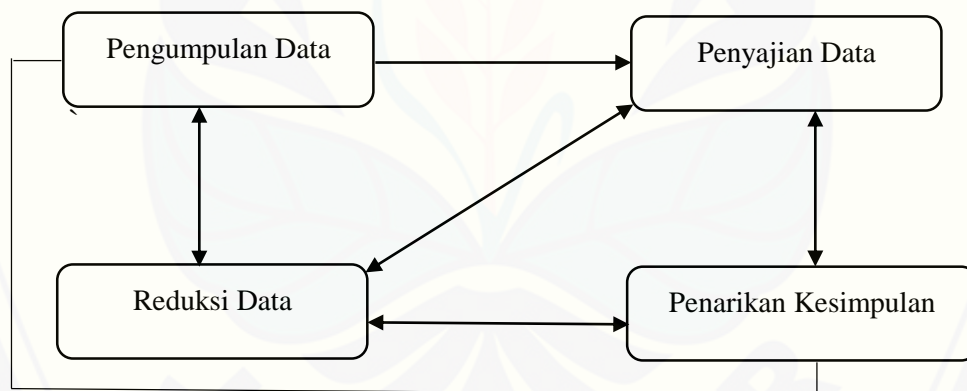
Berdasarkan teori di atas dokumentasi adalah catatan peristiwa yang yang sudah berlalu, bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Adapun data-data yang dapat diperoleh dari pencatatan dokumentasi yang dapat menunjang mengenai penelitian implementasi metode bermain peran terhadap perkembangan moral anak kelompok A3. yaitu; profil sekolah TK Terpadu Nailul Maram Jember, data tenaga kependidikan, kegiatan bermain peran, RKH dan RKM.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian menurut Masyhud (2016:319) langkah yang sangat penting dan kritis dalam suatu kegiatan penelitian. Menurut Bogdan (dalam Sugiyono, 2018:334) analisis data kualitatif adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-

bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan cara mengorganisasikan data, menjelaskan dalam unit-unit, menyusun dalam pola, memilih data yang akan dipelajari untuk keperluan penelitian, serta membuat sebuah kesimpulan. Menurut Masyhud (2013:320) Analisis data dalam penelitian kualitatif merupakan upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain.

Teknis analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah model interaktif Miles dan Huberman. Menurut pendapat Miles dan Huberman (dalam Satori dan Komariah, 2017:218), analisis data dalam penelitian kualitatif terdiri dari tiga alur kegiatan, yaitu meliputi; reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. model analisis tersebut dinamakan model interaktif.



Gambar 3.2 Komponen analisis data model interaktif

3.7.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan sebuah cara untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitian dan mendukung tujuan dari penelitian. Pengumpulan data yang dilakukan di TK Terpadu Nailul Maram menggunakan tiga metode pengumpulan data yaitu: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara yang dilakukan mengacu pada pedoman wawancara. Dokumentasi dilakukan sesuai dengan kegiatan yang berlangsung di TK Terpadu Nailul Maram Jember berkaitan dengan

tujuan penelitian. Observasi dilakukan dengan menggunakan alat instrument, *check list*. Wawancara dilakukan kepada informan kunci dan informan pendukung dengan mengacu pada pedoman wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan dengan kegiatan yang berkaitan dengan tujuan penelitian.

3.7.2 Reduksi Data

Menurut Sugoyono (2018:339) reduksi data adalah proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi. Bagi peneliti yang melakukan reduksi data dapat mendiskusikan pada teman atau orang lain yang dipandang ahli dalam bidang penelitian. Reduksi data yang dilakukan di TK Terpadu Nailul Maram yaitu dengan menfokuskan penemuan yang diperoleh dilapangan tentang implementasi metode bermain peran terhadap perkembangan moral anak kelompok A3 yang dilakukan dengan menggunakan berbagai metode pengumpulan data. Kemudian data yang diperoleh dikaitkan dengan kajian pustaka dan indikator yang terdapat pada variabel.

3.7.3 Penyajian Data

Penyajian data adalah sebuah tahap penyajian data temuan penelitian berupa kategori atau pengelompokan Afrizal (2015:179). Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2018:341) menyatakan dalam penyajian data hal yang paling sering dilakukan dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Pada tahap penyajian data harus mampu memahami data-data yang diperoleh dilapangan dan menjelaskannya. Data yang diperoleh berkaitan dengan implementasi metode bermain peran terhadap perkembangan moral anak kelompok A di TK Terpadu Nailul Maram berdasarkan yang telah di reduksi dalam bentuk narasi.

3.7.4 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan yang dilakukan pada langkah awal diperoleh data, kesimpulan yang diperoleh masih belum jelas/benar dan bersifat sementara, namun

semakin banyak data yang diperoleh dilapangan akan lebih memperjelas sebuah kesimpulan. Penarikan kesimpulan yang dilakukan tentang bagaimana implementasi metode bermain peran terhadap perkembangan moral anak kelompok A di TK Terpadu Nailul Maram yang merupakan sebuah tahap akhir pada teknis analisis data model interaktif.



BAB 5. PENUTUP

Dalam bab ini akan membahas tentang kesimpulan dan saran berkaitan dengan penelitian yang dilakukan yaitu tentang implementasi metode bermain peran dalam mengoptimalkan perkembangan moral anak kelompok A3 di TK Terpadu Nailul Maram Jember Tahun Ajaran 2019/2020.

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian implementasi metode bermain peran dalam mengoptimalkan perkembangan moral anak kelompok A3 di TK Terpadu Nailul Maram dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi metode bermain peran dapat mengoptimalkan perkembangan moral anak kelompok A3 yang mencakup nilai-nilai individu dan nilai-nilai sosial, dikarenakan proses pembelajaran bermain sudah dilaksanakan secara baik sesuai dengan langkah-langkah bermain peran yang terdapat tiga tahapan yaitu tahap pra bermain, tahap bermain, dan tahap penutup, dalam kegiatan bermain peran di TK Terpadu Nailul Maram ialah merupakan upaya yang dilakukan sekolah untuk mengoptimalkan perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan moral anak kelompok A3 di TK Terpadu Nailul Maram sudah berkembang dengan baik yang mencakup nilai-nilai individu (disiplin) dan nilai-nilai sosial (menghormati orang lain). Hasil evaluasi pada kegiatan bermain peran memiliki hasil akhir yang mana pada pertemuan kegiatan kelima yang dinyatakan dalam bentuk *persentase* (%) anak berkembang sangat bagus dalam perkembangan moral yang mencakup nilai-nilai individu dan nilai-nilai sosial yaitu 82,81 %.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian diatas, maka saran yang dapat diberikan berkaitan dengan metode bermain peran dalam mengoptimalkan perkembangan moral anak kelompok A3 di TK Terpadu Nailul Maram yaitu:

5.2.1 Bagi Guru

- a. Guru diharapkan terus membuat ide-ide baru sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bermain peran dalam mengoptimalkan perkembangan moral anak
- b. Guru diharapkan menjadi pedoman kedisiplinan bagi anak-anak dalam melakukan pembelajaran bermain peran
- c. Guru diharapkan lebih meningkatkan pemahaman mengenai pembelajaran bermain peran agar dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran yang varian

5.2.2 Bagi Sekolah

- a. Sekolah diharapkan terus meningkatkan metode-metode atau desain bermain peran terhadap anak sehingga tujuan sekolah dalam meningkatkan pembelajaran yang berkualitas akan tercapai
- b. Sekolah diharapkan tidak tertinggal terhadap media-media atau alat-alat dalam melakukan pembelajaran bermain peran

5.2.3 Bagi Peneliti Lain

- a. hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam penelitian, tentunya dengan menambahkan referensi lain dengan pembahasa yang sejenis agar penelitian menjadi lebih berkembang
- b. hasil penelitian ini dapat dijadikan perbandingan untuk melakukan penelitian lain yang berkaitan dengan metode bermain peran dalam mengoptimalkan perkembangan moral anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Chrismayanti, Putu A. R., dkk. 2016. *Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Perilaku Kedisiplinan pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Pradya Paramita*. e-Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Ganesa Singgaraja
- Elyana, R. Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Makro Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Keruma Segalamider Tanjung Krang Barat. *Skripsi*. Bandung. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
- Fadlillah, M. 2016. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta; Ar-ruzmedia
- Fauziah, D. 2016. Pengaruh Penerapan Bermain Peran Berbantuan Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B di TK Darma Indria II Jember. *Skripsi*. Jember. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember
- Hamdayama. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Ibung, D. 2009. *Mengembangkan Nilai Moral Pada Anak*. Jakarta: PT Elek Media
- Lalampoh dan Lalampoh. 2017. *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-Nilai Keagamaan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Gramedi
- Latif, M., dkk. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kharisma Putra Utama
- Masyhud, M. S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK)
- Masyhud, M. S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK)
- Montolalu. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Uversitas Terbuka
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Ofiset
- Mulyasa. 2017. *Srategi Pembelajaran PAUD*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya

- Mutiah, D. 2010. *Psikologi Bermain Anak*. Jakarta: prenada Media Grup
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 137 Tahun 2014. *Standar Tingkat Pencapaian Permembangan Anak (STTPA) PAUD Kurikulum 2013*.
- Sanjaya, W. 2013. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: TP Fajar Interpratama Mandiri
- Santrok. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Y. N. 2009. *Konsep Dasar PAUD*. Jakarta: PT Indeks
- Suryana, D. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Kharisma Putra Utama
- Susanto, A. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Bumi Aksa
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003. Lembar Negara Republik Indonesia Tahun 2007
- Umairoh, N. F. 2015. Mengembangkan Moral Melalui Penggunaan Meode Bermain Peran di Kelompok Bermain Nurul Hikmah Surobayan Argomulyo Sedayu Bantul. *Skripsi*. Yogyakarta. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negri Yogyakarta
- Wardani, N. A. 2016. Peningkatan Keterampilan Berbicara Anak Kelompok B4 Melalui Metode Bermain Peran di Taman Kanak-kanak Kartika IV Sumbersari Jember. *Skripsi*. Jember. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember
- Wiyani, N. A. dan Barnawi. 2014. *Format Paud*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

LAMPIRAN A. MATRIKS PENELITIAN

MATRIKS PENELITIA

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Implementasi Metode Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Perkembangan Moral Anak Kelompok A TK Terpadu Nailul Maram Tahun Ajaran 2018/2019	1. Bagaimanakah Implementasi Metode Bermain Peran dalam mengoptimalkan Perkembangan Moral Anak Kelompok A TK Terpadu Nailul Maram Tahun Ajaran 2018/2019?	1. Variable Bebas: Metode Bermain Peran 2. Variable Terikat: Perkembangan Moral Anak Kelompok A	1. Metode Bermain Peran: a. Tahap Prabermain b. Tahap Bermain c. Tahap Penutup 2. Perkembangan Moral Anak Kelompok A: a. Nilai-nilai individu (disiplin) b. Nilai-nilai social (menghormati orang lain)	Subyek Penelitian: 1. Informan kunci: a. Guru kelas kelompok A TK Terpadu Nailul Maram Jember 2. Informan pendukung: a. Kepala sekolah TK Terpadu Nailul Maram Jember 3. Dokumen 4. Literatur relevan	1. Tempat Penelitian: TK Terpadu Nailul Maram Jember 2. Jenis Penelitian: Penelitian Deskriptif Kualitatif 3. Definisi Operasional: a. Metode bermain peran b. Perkembangan moral anak 4. Pengumpulan Data: a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi 5. Analisis Data: Deskriptif Kualitatif

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

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Implementasi metode bermain peran dalam mengoptimalkan perkembangan moral anak kelompok A3 TK Terpadu Nailul Maram Jember tahun ajaran 2019/2020	Guru sentra bermain peran TK Terpadu Nailul Maram

B.2 Pedoman Wawancara

No.	Data yang yang diperoleh	Sumber data
1.	Informasi tentang implementasi metode bermain peran dalam mengoptimalkan perkembangan moral anak kelompok A3 TK Terpadu Nailul Maram Jember tahun ajaran 2019/2020	Guru sentra bermain peran,
2.	Informasi tentang implementasi metode bermain peran dalam mengoptimalkan perkembangan moral anak kelompok A3 TK Terpadu Nailul Maram Jember tahun ajaran 2019/2020	Kepala sekolah TK Terpadu Nailul Maram

B.3 Pedoman dokumentasi

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Gambara umum TK Terpadu Nailul Maram	Dokumentasi
2.	Profil TK Terpadu Nailul Maram	Dokumentasi
3.	Data anak kelompok A TK Terpadu Nailul Maram	Dokumentasi
4.	Foto kegiatan bermain peran	Dokumentasi
5.	RPPH	Dokumentasi

LAMPIRAN C. LEMBAR OBSERVASI**C.1 Lembar Observasi untuk Anak**

No	Nama Anak	Aspek Perkembangan															
		Nilai-nilai Individu								Nilai-nilai Sosial							
		Dapat mengikuti peraturan bermain peran				Dapat memasuki kelas tepat waktu				Dapat menghargai pendapat teman saat bermain peran				Dapat mendengarkan dan menghargai guru saat memberi pengarahan bermain			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	
10																	
11																	
12																	
13																	
14																	
15																	
16																	
Ket	1. BB																
	2. MB																
	3. BSH																
	4. BSB																

BB : Anak belum mampu melakukan kegiatan

MB : Anak mampu melakukan kegiatan dengan bimbingan dan bantuan guru

BSH : Anak mampu melakukan kegiatan dengan bimbingan guru

BSB : Anak mampu melakukan kegiatan dengan mandiri

Menurut Sugiono (dalam Agustawati, 2013:36) menyatakan bahwa penyajian data lebih mudah dipahami bila dinyatakan dalam persen (%).

Rumus :

$$P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

Keterangan :

P : presentase

A : jumlah kegiatan yang dilaksanakan anak

B : jumlah aspek yang diamati

C : jumlah anak kelompok A3

C.2 Lembar Instrumen Pelaksanaan Pembelajaran

Tujuan : Untuk mengetahui implementasi metode bermain peran

NO	Aspek yang dikaji	Indikator	Keterlaksanaan kegiatan	
			Sudah	Belum
1	Tahap Pra Bermain	Guru menyiapkan alat dan bahan main		
		Berdoa sebelum memulai pembelajaran		
		Bercakap-cakap tentang tema		
		Menyampaikan peraturan dan mengenalkan permainan		
		Guru membagi kelompok dan peran dalam bermain		
2	Tahap Bermain	Guru membimbing anak melakukan tugasnya masing-masing (bermain peran)		
		Guru meminta anak untuk memerankan perannya secara bergiliran (meroling) sesuai dengan aturan permainan		
		Guru mendampingi dan mengawasi anak dalam permainan		
		Guru meminta anak untuk menata kembali bahan dan peralatan bermain		
3	Tahan Penutup	Guru membantu anak untuk mengingat kembali pengalaman bermain yang sudah dilakukan (recalling)		
		Berdoa sesudah pembelajaran		

Lampiran D. Lembar Wawancara**D.1 Lembar Wawancara Kepala Sekolah****Hari/ Tanggal :****Tempat :****Sumber : Kepala Sekolah TK Terpadu Nailul Maram**

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa visi dan misi TK Terpadu Nailul Maram?	
2.	Apakah moral adalah bagian dari visi dan misi?	
3.	Nilai-nilai moral apa saja yang di ajarkan di TK Terpadu Nailul Maram?	
4.	Bagaimana cara guru mengajarkan nilai-nilai moral di TK Terpadu Nailul Maram?	
5.	Siapa saja yang ikut serta dalam mengajarkan nilai-nilai moral di TK Terpadu Nailul Maram?	
6.	Kapan saja jadwal bermain peran dilaksanakan di TK Terpadu Nailul Maram?	
7.	Bagaimana cara mengajarkan anak dalam bermain peran di TK Terpadu Nailul Maram?	
8.	Bagaimana proses persiapan pembelajaran bermain peran di TK Terpadu Nailul Maram?	
9.	Peralatan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran di TK Terpadu Nalul Maram?	

Jember, 25 Juli 2019

Narasumber Pewawancara

Tuhfatul Muawwinah

150210205132

D.2 Lembar Wawancara Guru**Hari/ Tanggal : Jum'at, 26 Juli 2019****Tempat : Ruang Kelas****Sumber : Guru**

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana cara guru mengajarkan nilai-nilai moral di TK Terpadu Nailul Maram?	
2.	Kapan saja jadwal bermain peran dilaksanakan di TK Terpadu Nailul Maram?	
3.	Nilai-nilai moral apa saja yang dapat diajarkan melalui bermain peran di TK Terpadu Nailul Maram?	
4.	Bagaimana proses persiapan yang dilakukan guru dalam bermain peran?	
5.	Peralatan apa saja yang digunakan guru dalam bermain peran?	
6.	Bagaimana proses pelaksanaan bermain peran dalam mengoptimalkan moral anak?	
7.	Bagaimana proses pelaksanaan tahap prabermain (pijakan sebelum main)?	
8.	Bagaimana proses pelaksanaan tahap bermain (pijakan selama bermain)?	
9.	Bagaimana proses pelaksanaan tahap penutup (pijakan setelah main)?	
10.	Bagaimana cara guru menilai perkembangan moral anak dalam bermain peran?	
11.	Apa saja hambatan-hambatan pelaksanaan bermain peran?	

Jember, 26 Juli 2019

Narasumber Pewawancara

Tuhfatul Muawwinah
150210205132

LAMPIRA E. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)****SENTRA PERAN****TK TERPADU NAILUL MARAM****TAHUN PELAJARAN 2019-2020**

Kelompok / Usia : A / 4-5 Tahun

Semester / Minggu : 1 / 1

Tema / Subtema : Aku dan Lingkunganku /Aku
/Akhlakku

Hari / Tanggal : Senin, 29 Juli, 2019

KD yang dicapai :

- 1.1 Mengetahui Tuhan melalui ciptaan Nya (NAM)
- 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (KOG)
- 3.3 Mengetahui anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus (FM)
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FM)
- 3.7 Mengetahui lingkungan social (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) (KOG)
- 4.7 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan social (keluarga,teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh. (KOG)
- 3.12 Mengetahui keaksaraan awal melalui bermain (BHS)
- 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya (BHS)
- 3.14 Mengetahui kebutuhan, keinginan, dan minat diri (SE)
- 4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat (SE)
- 3.15 Mengetahui berbagai karya dan aktivitas seni (SENI)

4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (SENI)

Metode Pembelajaran :

1. Demonstrasi
2. Tanya jawab
3. Sosio Drama

Materi Dalam Kegiatan / Indikator :

1. Bercakap-cakap tentang adab ketika di masjid
2. Bermain peran “Beribadah ke masjid”
 - Berperan sebagai muadzin
 - Berperan sebagai imam
 - Berperan sebagai makmum

Tujuan Pembelajaran :

1. Anak dapat mengetahui adab ketika di dalam masjid
2. Anak dapat mengikuti aturan
3. Anak dapat memerankan peran sesuai dengan perannya
4. Anak dapat memahami alur cerita yang diperankan

Materi yang masuk dalam Pembiasaan :

1. Sikap ingin tahu
2. Sikap estetik

Sumber belajar : Gambar tentang adab ketika di masjid

Alat dan Bahan :

1. Sajadah

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pijakan	1. Guru menyiapkan alat dan bahan main
Sebelum	2. Berdoa sebelum memulai pembelajaran
Main	3. Bercakap-cakap tentang tema
09.00 – 09.15	4. Menyampaikan peraturan dan mengenalkan permainan
(15 menit)	5. Guru membagi kelompok dan peran dalam bermain

<p>Pijakan Selama Main</p> <p>09.15 – 10.15 (60 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membimbing anak melakukan tugasnya masing-masing (bermain peran) 2. Guru meminta anak untuk memerankan perannya secara bergiliran (<i>meroling</i>) sesuai dengan aturan permainan 3. Guru mendampingi dan mengawasi anak dalam permainan 4. Guru meminta anak untuk menata kembali bahan dan peralatan bermain
<p>Pijakan Setelah Main</p> <p>10.15 – 10.30 (15 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membantu anak untuk mengingat kembali pengalaman bermain yang sudah dilakukan (<i>recalling</i>) <ul style="list-style-type: none"> - Anak diminta untuk mengungkapkan perasaannya selama bermain - Anak diminta menceritakan kegiatan yang sudah dilakukan - Guru membimbing anak membuat kesimpulan sederhana dengan bahasa sendiri tentang adab ketika di masjid 2. Guru dan anak berdoa, mengucapkan salam dan pulang

Jember, 29 Juli 2019

Mengetahui
Kepala TK Terpadu Nailul Maram

Guru Sentra Peran

Enie Soffia, S.E.

Nafila Rizqi Amalia.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**SENTRA PERAN****TK TERPADU NAILUL MARAM****TAHUN PELAJARAN 2019-2020**

Kelompok / Usia : A / 4-5 Tahun
Semester / Minggu : 1 / 2
Tema / Subtema : Aku dan Lingkunganku
/Keluargaku /profesi anggota
keluarga
Hari / Tanggal : Senin, 5 Agustus 2019

KD yang dicapai :

- 1.1 Mengetahui Tuhan melalui ciptaan Nya (NAM)
- 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (KOG)
- 3.3 Mengetahui anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus (FM)
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FM)
- 3.7 Mengetahui lingkungan social (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) (KOG)
- 4.7 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan social (keluarga,teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh. (KOG)
- 3.12 Mengetahui keaksaraan awal melalui bermain (BHS)
- 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya (BHS)
- 3.14 Mengetahui kebutuhan, keinginan, dan minat diri (SE)
- 4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat (SE)
- 3.15 Mengetahui berbagai karya dan aktivitas seni (SENI)
- 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (SENI)

Metode Pembelajaran :

1. Demonstrasi
2. Tanya jawab
3. Sosio Drama

Materi Dalam Kegiatan / Indikator :

1. Bercakap-cakap tentang tugas anggota keluarga
2. Bermain peran “aku berani kedokter gigi” berperan menjadi:
 - Menjadi dokter gigi
 - Menjadi orang tua pasien
 - Menjadi anak
 - Penjaga loket
 - apoteker

Tujuan Pembelajaran :

1. Melalui bercakap-cakap, anak dapat mengetahui tugas anggota keluarga
2. Anak dapat menyebutkan anggota keluarga, profesi, dan ciri-cirinya.
3. Anak dapat menceritakan kembali apa yang didengar
4. Anak dapat memilihkegiatan/benda yang sesuai dengan yang dibutuhkan

Materi yang masuk dalam Pembiasaan :

1. Sikap ingin tahu
2. Sikap estetis

Sumber belajar : Gambar profesi anggota keluargaku

Alat dan Bahan :

1. Stetoskop
2. Senter
3. Obat (dari krayon)
4. No antrian
5. Nama buat kasir

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pijakan	1. Guru menyiapkan alat dan bahan main
Sebelum	2. Berdoa sebelum memulai pembelajaran
Main	3. Bercakap-cakap tentang tema “profesi anggota keluarga”
09.00 – 09.15	4. Menyampaikan peraturan dan mengenalkan permainan
(15 menit)	5. Guru membagi kelompok dan peran dalam bermain

<p>Pijakan Selama Main</p> <p>09.15 – 10.15 (60 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membimbing anak melakukan tugasnya masing-masing (bermain peran) 2. Guru meminta anak untuk memerankan perannya secara bergiliran (meroling) sesuai dengan aturan permainan 3. Guru mendampingi dan mengawasi anak dalam permainan 4. Mencatat yang dilakukan anak (jenis main, tahap perkembangan, tahap sosial) 5. Guru meminta anak untuk menata kembali bahan dan peralatan bermain
<p>Pijakan Setelah Main</p> <p>10.15 – 10.30 (15 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membantu anak untuk mengingat kembali pengalaman bermain yang sudah dilakukan (recalling) <ul style="list-style-type: none"> - Anak diminta untuk mengungkapkan perasaannya selama bermain - Guru membimbing anak membuat kesimpulan sederhana dengan bahasa sendiri tentang kegiatan yang telah dilakukan - Anak diminta untuk menceritakan kegiatan yang sudah dilakukan 2. Guru dan anak berdoa, mengucapkan salam dan pulang

Jember, 5 Agustus 2019

Mengetahui
Kepala TK Terpadu Nailul Maram

Guru Sentra Peran

Enie Soffia, S.E.

Nafila Rizqi Amalia.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SENTRA PERAN
TK TERPADU NAILUL MARAM
TAHUN PELAJARAN 2019-2020**

Kelompok / Usia : A3 / 5-6 Tahun
Semester / Minggu : 1 / 3
Tema / Subtema : Aku dan Lingkunganku /Rumahku
Hari / Tanggal : Selasa / 13 Agustus 2019

KD yang dicapai :

- 1.2 Mengetahui Tuhan melalui ciptaan Nya (NAM)
- 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (KOG)
- 3.3 Mengetahui anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus (FM)
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FM)
- 3.7 Mengetahui lingkungan social (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) (KOG)
- 4.7 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan social (keluarga,teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh. (KOG)
- 3.12 Mengetahui keaksaraan awal melalui bermain (BHS)
- 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya (BHS)
- 3.14 Mengetahui kebutuhan, keinginan, dan minat diri (SE)
- 4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat (SE)
- 3.15 Mengetahui berbagai karya dan aktivitas seni (SENI)
- 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (SENI)

Metode Pembelajaran :

- 1. Demonstrasi
- 2. Tanya jawab
- 3. Sosio Drama

Materi Dalam Kegiatan / Indikator :

- 1. Bercakap-cakap tentang rumah (2.2, 3.7, 3.12, 1.1)
 - a) Bagian-bagian rumah : Atap, dinding, lantai, jendela, pagar, pintu
 - b) Fungsi rumah : untuk tempat berlindung dari panas dan hujan, untuk tempat berkumpul bersama keluarga, untuk tempat istirahat dan belajar.
 - c) Ruang di dalam rumah : ruang tamu, ruang keluarga, dapur, kamar mandi, kamar tidur.

2. Anak memainkan peran “Kegiatan di dalam rumah” (4.7,3.3, 4.3, 4.12, 3.14, 4.14, 3.15, 4.15)
 - a. Anak berperan sebagai ibu
 - b. Anak berperan sebagai ayah
 - c. Anak berperan sebagai kakak
 - d. Anak berperan sebagai adik

Tujuan Pembelajaran :

1. Melalui bercakap-cakap, anak dapat mengetahui bagian-bagian rumah, ruangan di dalam rumah, fungsi rumah, dan bahan pembuatan rumah.
2. Melalui kegiatan bermain peran, anak dapat memilih salah satu dari beberapa peran yang diinginkan, dan memilih atribut yang sesuai dengan perannya.
3. Melalui kegiatan bermain peran, anak dapat mengetahui tugas anggota keluarga di rumah. (Ayah bertugas untuk bekerja, Ibu bertugas untuk melakukan pekerjaan rumah, anak bertugas untuk belajar dan membantu orang tua di rumah)
4. Melalui kegiatan bermain peran, anak dapat melakukan pembiasaan mengucapkan salam ketika masuk dan keluar rumah
5. Melalui kegiatan bermain peran, anak dapat membereskan tempat main.

Materi yang masuk dalam Pembiasaan :

1. Sikap ingin tahu
2. Sikap estetik

Sumber belajar : Gambar tentang bagian-bagian, fungsi, ruangan, dan bahan pembuatan rumah

Alat dan Bahan :

1. Mainan alat memasak
2. Kursi dan meja

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
<p>Pijakan Sebelum Main</p> <p>09.00 – 09.15 (15 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan alat dan bahan main 2. Berdoa sebelum memulai pembelajaran 3. Bercakap-cakap tentang tema “rumahku” (bagian rumah, fungsi rumah, ruangan dalam rumah) 4. Menyampaikan peraturan dan mengenalkan permainan 5. Guru membagi kelompok dan peran dalam bermain
<p>Pijakan Selama Main</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membimbing anak melakukan tugasnya masing-masing (bermain peran)

09.15 – 10.15 (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru meminta anak untuk memerankan perannya secara bergiliran (meroling) sesuai dengan aturan permainan 3. Guru mendampingi dan mengawasi anak dalam permainan 4. Mencatat yang dilakukan anak (jenis main, tahap perkembangan, tahap sosial) 5. Guru meminta anak untuk menata kembali bahan dan peralatan bermain
<p>Pijakan Setelah Main</p> <p>10.15 – 10.30 (15 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membantu anak untuk mengingat kembali pengalaman bermain yang sudah dilakukan (recalling) <ul style="list-style-type: none"> - Anak diminta menceritakan kegiatan yang sudah dilakukan - Guru membimbing anak membuat kesimpulan sederhana dengan bahasa sendiri tentang kegiatan yang telah dilakukan - Anak diminta untuk mengungkapkan perasaannya selama bermain di sentra 2. Guru dan anak berdoa, mengucapkan salam dan pulang

Jember, 13 Agustus 2019

Mengetahui

Kepala TK Terpadu Nailul Maram

Guru Sentra Peran

Enie Soffia, S.E.

Nafila Rizqi Amalia.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SENTRA PERAN
TK TERPADU NAILUL MARAM
TAHUN PELAJARAN 2019-2020

Kelompok / Usia : A3 / 5-6 Tahun
Semester / Minggu : 1 / 3
Tema / Subtema : Aku dan Lingkunganku / sekolahku
Hari / Tanggal : Selasa / 20 Agustus 2019

KD yang dicapai :

- 1.2 Mengenal Tuhan melalui ciptaan Nya (NAM)
- 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (KOG)
- 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan (SE)
 - 2.6.2 Mematuhi aturan kelas (SE)
- 3.7 Mengenal lingkungan social (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) (KOG)
 - 4.7.4 Menyebutkan peran-peran dan pekerjaan termasuk didalamnya perlengkapan/atribut dan tugas-tugas yang dilakukan dalam pekerjaan tersebut (KOG)
- 3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak, membaca)
 - 4.10.1.3 Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa yang lain)
- 3.14 Mengenal kebutuhan, keinginan, dan minat diri (SE)
- 4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat (SE)
- 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni (SENI)
- 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (SENI)

Metode Pembelajaran :

1. Demonstrasi
2. Tanya jawab
3. Sosio Drama

Materi Dalam Kegiatan / Indikator :

1. Bercakap-cakap tentang tema sekolahku
2. Bermain peran
 - Jadi ustadzah
 - Jadi murid
 - Jadi kepala sekolah

Tujuan Pembelajaran :

1. Anak dapat menyebutkan ciri-ciri peran dan pekerjaan termasuk perlengkapan atribut yang digunakan (KOG 3.7; 4.7.4)
2. Anak dapat menyiapkan perkataan orang lain (B 3.10; 4.10.1.3)
3. Anak dapat memilih dari 2-3 pilihan yang tersedia dan memahami aturan (SE 3.14; 4.14.1)
4. Anak dapat memelihara kebersihan lingkungan (FM 2.1)

Materi yang masuk dalam Pembiasaan :

1. Sikap ingin tahu
2. Sikap estetik

Sumber belajar : Gambar tentang bagian-bagian, fungsi, ruangan, dan bahan pembuatan rumah

Alat dan Bahan :

1. Papan tulis
2. Spidol
3. Meja
4. Alat tulis

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
Pijakan Sebelum Main 09.00 – 09.15 (15 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan alat dan bahan main 2. Berdoa sebelum memulai pembelajaran 3. Bercakap-cakap tentang tema “rumahku” (bagian rumah, fungsi rumah, ruangan dalam rumah) 4. Menyampaikan peraturan dan mengenalkan permainan 5. Guru membagi kelompok dan peran dalam bermain
Pijakan Selama Main 09.15 – 10.15 (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membimbing anak melakukan tugasnya masing-masing (bermain peran) 2. Guru meminta anak untuk memerankan perannya secara bergiliran (meroling) sesuai dengan aturan permainan 3. Guru mendampingi dan mengawasi anak dalam permainan 4. Mencatat yang dilakukan anak (jenis main, tahap perkembangan, tahap sosial) 5. Guru meminta anak untuk menata kembali bahan dan peralatan bermain

Pijakan Setelah Main 10.15 – 10.30 (15 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Guru membantu anak untuk mengingat kembali pengalaman bermain yang sudah dilakukan (recalling)<ul style="list-style-type: none">- Anak diminta menceritakan kegiatan yang sudah dilakukan- Guru membimbing anak membuat kesimpulan sederhana dengan bahasa sendiri tentang kegiatan yang telah dilakukan- Anak diminta untuk mengungkapkan perasaannya selama bermain di sentra3. Guru dan anak berdoa, mengucapkan salam dan pulang
--	--

Jember, 20 Agustus 2019

Mengetahui
Kepala TK Terpadu Nailul Maram

Guru Sentra Peran

Enie Soffia, S.E.

Nafila Rizqi Amalia.

LAMPIRAN F. LEMBAR HASIL OBSERVASI**F.1 Pertemuan I. (Senin, 29 Juli 2019. Tema; aku/akhlakku. Bermain; masjidku)**

No	Nama Anak	Aspek Perkembangan															
		Nilai-nilai Individu								Nilai-nilai Sosial							
		Dapat mengikuti peraturan bermain				Dapat memasuki kelas tepat waktu				Dapat menghargai pendapat teman				Dapat mendengarkan dan menghargai guru saat memberi pengarahan bermain			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Putri				√				√				√				√
2	Faris				√				√				√				√
3	Alzam				√				√				√				√
4	Shaka			√					√				√			√	
5	Azka				√				√				√			√	
6	Khayyira				√				√				√				√
7	Nanta				√				√			√				√	
8	Nindy				√				√		√				√	√	
9	Rifqi		√						√				√		√		
10	Majid				√				√				√			√	
11	Febri	√							√			√			√		
12	Fara				√				√				√			√	
13	Nabila				√				√		√						√
14	Aufar			√					√			√					√
15	Tiwi				√				√			√					√
16	Jasmine				√				√		√						√
Ket	1. BB	1				0				0				0			
	2. MB	1				0				3				1			
	3. BSH	2				0				6				6			
	4. BSB	12				16				7				9			

BB : Anak belum mampu melakukan kegiatan

MB : Anak mampu melakukan kegiatan dengan bimbingan dan bantuan guru

BSH : Anak mampu melakukan kegiatan dengan bimbingan guru

BSB : Anak mampu melakukan kegiatan dengan mandiri

F.2 Kriteria Penilaian Kegiatan Bermain Peran

Menurut Sugiyono (dalam Agustawati, 2013:36) menyatakan bahwa penyajian data lebih mudah dipahami bila dinyatakan dalam persen (%).

Rumus:

$$P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

Hasil dalam persentase:

- 1) Dapat mengikuti peraturan bermain

$$P = \frac{1}{(4 \times 16)} \times 100\%$$

$$P = \frac{1}{64} \times 100\%$$

$$P = 1,57\% \quad (\text{Belum Berkembang})$$

- 2) Dapat memasuki kelas tepat waktu

$$P = \frac{4}{4 \times 16} \times 100\%$$

$$P = \frac{4}{64} \times 100\%$$

$$P = 6,25\% \quad (\text{Mulai Berkembang})$$

- 3) Dapat menghargai pendapat teman

$$P = \frac{14}{4 \times 16} \times 100\%$$

$$P = \frac{14}{64} \times 100\%$$

$$P = 21,87\% \quad (\text{Berkembang Sesuai Harapan})$$

- 4) Dapat mendengarkan dan menghargai guru saat memberi pengarahan bermain

$$P = \frac{44}{(4 \times 16)} \times 100\%$$

$$P = \frac{44}{64} \times 100\%$$

$$P = 68,75\% \quad (\text{Berkembang Sangat Baik})$$

F.3 Pertemuan II. (Senin, 5 Agustus 2019. Tema; aku/profesi. Bermain; dokter)

No	Nama Anak	Aspek Perkembangan															
		Nilai-nilai Individu								Nilai-nilai Sosial							
		Dapat mengikuti peraturan bermain				Dapat memasuki kelas tepat waktu				Dapat menghargai pendapat teman				Dapat mendengarkan dan menghargai guru saat memberi pengarahan bermain			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Putri				√				√				√				√
2	Faris				√				√			√					√
3	Alzam				√				√				√				√
4	Shaka				√				√		√					√	
5	Azka				√				√				√			√	
6	Khayyira				√				√			√					√
7	Nanta				√				√			√			√		
8	Nindy				√				√				√			√	
9	Rifqi			√					√			√				√	
10	Majid				√				√				√				√
11	Febri			√					√				√				√
12	Fara				√				√				√				√
13	Nabila				√				√				√				√
14	Aufar			√					√				√				√
15	Tiwi				√				√				√			√	
16	Jasmine				√				√				√				√
Ket	1. BB	0				0				0				0			
	2. MB	0				0				1				1			
	3. BSH	3				0				4				5			
	4. BSB	13				16				11				10			

BB : Anak belum mampu melakukan kegiatan

MB : Anak mampu melakukan kegiatan dengan bimbingan dan bantuan guru

BSH : Anak mampu melakukan kegiatan dengan bimbingan guru

BSB : Anak mampu melakukan kegiatan dengan mandiri

F.4 Kriteria Penilaian Kegiatan Bermain Peran

Menurut Sugiyono (dalam Agustawati, 2013:36) menyatakan bahwa penyajian data lebih mudah dipahami bila dinyatakan dalam persen (%).

Rumus:

$$P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

Hasil dalam persentase:

- 1) Dapat mengikuti peraturan bermain

$$P = \frac{0}{(4 \times 16)} \times 100\%$$

$$P = \frac{0}{64} \times 100\%$$

$$P = 0\% \quad (\text{Belum Berkembang})$$

- 2) Dapat memasuki kelas tepat waktu

$$P = \frac{2}{4 \times 16} \times 100\%$$

$$P = \frac{2}{64} \times 100\%$$

$$P = 3,125\% \quad (\text{Mulai Berkembang})$$

- 3) Dapat menghargai pendapat teman

$$P = \frac{12}{4 \times 16} \times 100\%$$

$$P = \frac{12}{64} \times 100\%$$

$$P = 18,12\% \quad (\text{Berkembang Sesuai Harapan})$$

- 4) Dapat mendengarkan dan menghargai guru saat memberi pengarahan bermain

$$P = \frac{50}{(4 \times 16)} \times 100\%$$

$$P = \frac{50}{64} \times 100\%$$

$$P = 78,125\% \quad (\text{Berkembang Sangat Baik})$$

F.5 Pertemuan III. (Selasa, 13 Agustus 2019. Tema; aku/rumahku. Bermain; rumah)

No	Nama Anak	Aspek Perkembangan															
		Nilai-nilai Individu								Nilai-nilai Sosial							
		Dapat mengikuti peraturan bermain				Dapat memasuki kelas tepat waktu				Dapat menghargai pendapat teman				Dapat mendengarkan dan menghargai guru saat memberi pengarahan bermain			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Putri				√				√				√				√
2	Faris			√					√				√			√	
3	Alzam				√				√				√				√
4	Shaka				√				√				√			√	
5	Azka				√				√				√			√	
6	Khayyira				√				√				√				√
7	Nanta	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	Nindy				√				√				√				√
9	Rifqi				√				√				√				√
10	Majid			√					√				√				√
11	Febri				√				√				√				√
12	Fara			√					√				√			√	
13	Nabila				√				√				√				√
14	Aufar				√				√				√				√
15	Tiwi				√				√				√				√
16	Jasmine				√				√				√				√
Ket	1. BB	0				0				0				0			
	2. MB	0				0				0				0			
	3. BSH	3				0				5				4			
	4. BSB	12				15				10				10			

BB : Anak belum mampu melakukan kegiatan

MB : Anak mampu melakukan kegiatan dengan bimbingan dan bantuan guru

BSH : Anak mampu melakukan kegiatan dengan bimbingan guru

BSB : Anak mampu melakukan kegiatan dengan mandiri

F.6 Kriteria Penilaian Kegiatan Bermain Peran

Menurut Sugiyono (dalam Agustawati, 2013:36) menyatakan bahwa penyajian data lebih mudah dipahami bila dinyatakan dalam persen (%).

Rumus:

$$P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

Hasil dalam persentase:

- 1) Dapat mengikuti peraturan bermain

$$P = \frac{0}{(4 \times 16)} \times 100\%$$

$$P = \frac{0}{64} \times 100\%$$

$$P = 0\% \quad (\text{Belum Berkembang})$$

- 2) Dapat memasuki kelas tepat waktu

$$P = \frac{0}{4 \times 16} \times 100\%$$

$$P = \frac{0}{64} \times 100\%$$

$$P = 0\% \quad (\text{Mulai Berkembang})$$

- 3) Dapat menghargai pendapat teman

$$P = \frac{12}{4 \times 16} \times 100\%$$

$$P = \frac{12}{64} \times 100\%$$

$$P = 18,75\% \quad (\text{Berkembang Sesuai Harapan})$$

- 4) Dapat mendengarkan dan menghargai guru saat memberi pengarahan bermain

$$P = \frac{48}{(4 \times 16)} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{64} \times 100\%$$

$$P = 75\% \quad (\text{Berkembang Sangat Baik})$$

F.7 Pertemuan IV (Selasa, 20 Agustus 2019. Tema; aku/Sekolahku. Bermain; seklahku)

No	Nama Anak	Aspek Perkembangan															
		Nilai-nilai Individu								Nilai-nilai Sosial							
		Dapat mengikuti peraturan bermain				Dapat memasuki kelas tepat waktu				Dapat menghargai pendapat teman				Dapat mendengarkan dan menghargai guru saat memberi pengarahan bermain			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Putri				√				√				√				√
2	Faris			√					√				√				√
3	Alzam				√				√				√				√
4	Shaka				√				√				√				√
5	Azka				√				√				√				√
6	Khayyira				√				√				√				√
7	Nanta			√					√				√				√
8	Nindy				√				√				√				√
9	Rifqi			√					√				√				√
10	Majid				√				√				√				√
11	Febri			√					√				√				√
12	Fara	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
13	Nabila				√				√				√				√
14	Aufar				√				√				√				√
15	Tiwi				√				√				√				√
16	Jasmine	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ket	1. BB	0				0				0				0			
	2. MB	0				0				0				0			
	3. BSH	4				0				4				4			
	4. BSB	9				14				10				9			

BB : Anak belum mampu melakukan kegiatan

MB : Anak mampu melakukan kegiatan dengan bimbingan dan bantuan guru

BSH : Anak mampu melakukan kegiatan dengan bimbingan guru

BSB : Anak mampu melakukan kegiatan dengan mandiri

F.8 Kriteria Penilaian Kegiatan Bermain Peran

Menurut Sugiyono (dalam Agustawati, 2013:36) menyatakan bahwa penyajian data lebih mudah dipahami bila dinyatakan dalam persen (%).

Rumus:

$$P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

Hasil dalam persentase:

- 1) Dapat mengikuti peraturan bermain

$$P = \frac{0}{(4 \times 16)} \times 100\%$$

$$P = \frac{0}{64} \times 100\%$$

$$P = 0\% \quad (\text{Belum Berkembang})$$

- 2) Dapat memasuki kelas tepat waktu

$$P = \frac{0}{4 \times 16} \times 100\%$$

$$P = \frac{0}{64} \times 100\%$$

$$P = 0\% \quad (\text{Mulai Berkembang})$$

- 3) Dapat menghargai pendapat teman

$$P = \frac{12}{4 \times 16} \times 100\%$$

$$P = \frac{12}{64} \times 100\%$$

$$P = 18,75\% \quad (\text{Berkembang Sesuai Harapan})$$

- 4) Dapat mendengarkan dan menghargai guru saat memberi pengarahan bermain

$$P = \frac{33}{(4 \times 16)} \times 100\%$$

$$P = \frac{33}{64} \times 100\%$$

$$P = 51,57\% \quad (\text{Berkembang Sangat Baik})$$

F.9 Pertemuan V (Selasa, 13 Agustus 2019. Tema; aku/bangunan tinggi.

Bermain; jual beli)

No	Nama Anak	Aspek Perkembangan															
		Nilai-nilai Individu								Nilai-nilai Sosial							
		Dapat mengikuti peraturan bermain				Dapat memasuki kelas tepat waktu				Dapat menghargai pendapat teman				Dapat mendengarkan dan menghargai guru saat memberi pengarahan bermain			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Putri				√				√				√				√
2	Faris				√				√				√				√
3	Alzam				√				√				√				√
4	Shaka				√				√				√			√	
5	Azka				√				√				√			√	
6	Khayyira				√				√				√			√	
7	Nanta			√					√				√			√	
8	Nindy				√				√				√			√	
9	Rifqi			√					√				√			√	
10	Majid				√				√				√			√	
11	Febri			√					√				√			√	
12	Fara				√				√				√			√	
13	Nabila				√				√				√			√	
14	Aufar				√				√				√			√	
15	Tiwi				√				√				√			√	
16	Jasmine				√				√				√			√	
Ket	1. BB	0				0				0				0			
	2. MB	0				0				0				0			
	3. BSH	3				0				5				3			
	4. BSB	13				16				11				13			

BB : Anak belum mampu melakukan kegiatan

MB : Anak mampu melakukan kegiatan dengan bimbingan dan bantuan guru

BSH : Anak mampu melakukan kegiatan dengan bimbingan guru

BSB : Anak mampu melakukan kegiatan dengan mandiri

F.10 Kriteria Penilaian Kegiatan Bermain Peran

Menurut Sugiyono (dalam Agustawati, 2013:36) menyatakan bahwa penyajian data lebih mudah dipahami bila dinyatakan dalam persen (%).

Rumus:

$$P = \frac{(\Sigma A)}{(\Sigma B \times \Sigma C)} \times 100\%$$

Hasil dalam persentase:

- 1) Dapat mengikuti peraturan bermain

$$P = \frac{0}{(4 \times 16)} \times 100\%$$

$$P = \frac{0}{64} \times 100\%$$

$$P = 0\% \quad (\text{Belum Berkembang})$$

- 2) Dapat memasuki kelas tepat waktu

$$P = \frac{0}{4 \times 16} \times 100\%$$

$$P = \frac{0}{64} \times 100\%$$

$$P = 0\% \quad (\text{Mulai Berkembang})$$

- 3) Dapat menghargai pendapat teman

$$P = \frac{11}{4 \times 16} \times 100\%$$

$$P = \frac{11}{64} \times 100\%$$

$$P = 17,18\% \quad (\text{Berkembang Sesuai Harapan})$$

- 4) Dapat mendengarkan dan menghargai guru saat memberi pengarahan bermain

$$P = \frac{53}{(4 \times 16)} \times 100\%$$

$$P = \frac{53}{64} \times 100\%$$

$$P = 82,81\% \quad (\text{Berkembang Sangat Baik})$$

F.11 Lembar Instrumen Hasil Pelaksanaan Pembelajaran Bermain Peran

Pertemuan I. (Senin, 29 Juli 2019. Tema; aku/akhlakku. Bermain; masjidku)

NO	Aspek yang dikaji	Indikator	Keterlaksanaan kegiatan	
			Sudah	Belum
1	Tahap Pra Bermain	Guru menyiapkan alat dan bahan main		V
		Berdoa sebelum memulai pembelajaran	V	
		Bercakap-cakap tentang tema	V	
		Menyampaikan peraturan dan mengenalkan permainan		
		Guru membagi kelompok dan peran dalam bermain	V	
2	Tahap Bermain	Guru membimbing anak melakukan tugasnya masing-masing (bermain peran)	V	
		Guru meminta anak untuk memerankan perannya secara bergiliran (meroling) sesuai dengan aturan permainan		V
		Guru mendampingi dan mengawasi anak dalam permainan	V	
		Guru meminta anak untuk menata kembali bahan dan peralatan bermain		V
3	Tahan Penutup	Guru membantu anak untuk mengingat kembali pengalaman bermain yang sudah dilakukan (recalling)	V	
		Berdoa sesudah pembelajaran	V	

F.12 Lembar Instrumen Hasil Pelaksanaan Pembelajaran Bermain Peran**Pertemuan II.** (Senin, 5 Agustus 2019. Tema; aku/profesi. Bermain; dokter)

NO	Aspek yang dikaji	Indikator	Keterlaksanaan kegiatan	
			Sudah	Belum
1	Tahap Pra Bermain	Guru menyiapkan alat dan bahan main		V
		Berdoa sebelum memulai pembelajaran	V	
		Bercakap-cakap tentang tema	V	
		Menyampaikan peraturan dan mengenalkan permainan		
		Guru membagi kelompok dan peran dalam bermain	V	
2	Tahap Bermain	Guru membimbing anak melakukan tugasnya masing-masing (bermain peran)	V	
		Guru meminta anak untuk memerankan perannya secara bergiliran (meroling) sesuai dengan aturan permainan	V	
		Guru mendampingi dan mengawasi anak dalam permainan	V	
		Guru meminta anak untuk menata kembali bahan dan peralatan bermain	V	
3	Tahan Penutup	Guru membantu anak untuk mengingat kembali pengalaman bermain yang sudah dilakukan (recalling)	V	
		Berdoa sesudah pembelajaran	V	

F.13 Lembar Instrumen Hasil Pelaksanaan Pembelajaran Bermain Peran**Pertemuan III.** (Selasa, 13 Agustus 2019. Tema; aku/rumahku. Bermain; rumah)

NO	Aspek yang dikaji	Indikator	Keterlaksanaan kegiatan	
			Sudah	Belum
1	Tahap Pra Bermain	Guru menyiapkan alat dan bahan main		V
		Berdoa sebelum memulai pembelajaran	V	
		Bercakap-cakap tentang tema	V	
2	Tahap Bermain	Menyampaikan peraturan dan mengenalkan permainan		
		Guru membagi kelompok dan peran dalam bermain	V	
		Guru membimbing anak melakukan tugasnya masing-masing (bermain peran)	V	
		Guru meminta anak untuk memerankan perannya secara bergiliran (meroling) sesuai dengan aturan permainan	V	
3	Tahan Penutup	Guru mendampingi dan mengawasi anak dalam permainan	V	
		Guru meminta anak untuk menata kembali bahan dan peralatan bermain	V	
		Guru membantu anak untuk mengingat kembali pengalaman bermain yang sudah dilakukan (recalling)	V	
		Berdoa sesudah pembelajaran	V	

F.14 Lembar Instrumen Hasil Pelaksanaan Pembelajaran Bermain Peran

Pertemuan IV (Selasa, 20 Agustus 2019. Tema; aku/Sekolahku. Bermain; seklahku)

NO	Aspek yang dikaji	Indikator	Keterlaksanaan kegiatan	
			Sudah	Belum
1	Tahap Pra Bermain	Guru menyiapkan alat dan bahan main		V
		Berdoa sebelum memulai pembelajaran	V	
		Bercakap-cakap tentang tema	V	
		Menyampaikan peraturan dan mengenalkan permainan		
		Guru membagi kelompok dan peran dalam bermain	V	
2	Tahap Bermain	Guru membimbing anak melakukan tugasnya masing-masing (bermain peran)	V	
		Guru meminta anak untuk memerankan perannya secara bergiliran (meroling) sesuai dengan aturan permainan	V	
		Guru mendampingi dan mengawasi anak dalam permainan	V	
		Guru meminta anak untuk menata kembali bahan dan peralatan bermain	V	
3	Tahan Penutup	Guru membantu anak untuk mengingat kembali pengalaman bermain yang sudah dilakukan (recalling)	V	
		Berdoa sesudah pembelajaran	V	

F.15 Lembar Instrumen Hasil Pelaksanaan Pembelajaran Bermain Peran

Pertemuan V (Selasa, 13 Agustus 2019. Tema; aku/bangunan tinggi. Bermain; jual beli)

NO	Aspek yang dikaji	Indikator	Keterlaksanaan kegiatan	
			Sudah	Belum
1	Tahap Pra Bermain	Guru menyiapkan alat dan bahan main		V
		Berdoa sebelum memulai pembelajaran	V	
		Bercakap-cakap tentang tema	V	
		Menyampaikan peraturan dan mengenalkan permainan		
		Guru membagi kelompok dan peran dalam bermain	V	
2	Tahap Bermain	Guru membimbing anak melakukan tugasnya masing-masing (bermain peran)	V	
		Guru meminta anak untuk memerankan perannya secara bergiliran (meroling) sesuai dengan aturan permainan	V	
		Guru mendampingi dan mengawasi anak dalam permainan	V	
		Guru meminta anak untuk menata kembali bahan dan peralatan bermain	V	
3	Tahan Penutup	Guru membantu anak untuk mengingat kembali pengalaman bermain yang sudah dilakukan (recalling)	V	
		Berdoa sesudah pembelajaran	V	

Lampiran G. Lembar Hasil Wawancara**G.1 Lembar Hasil Wawancara Kepala Sekolah****Hari/ Tanggal : Kamis, 25 Juli 2019****Tempat : Ruang Kepala Sekolah TK Terpadu Nailul Maram****Sumber : Kepala Sekolah TK Terpadu Nailul Maram**

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa visi dan misi TK Terpadu Nailul Maram?	“Visi dan misi sekolah utamanya mendidik anak usia dini demi mewujudkan generasi yang shaleh, cerdas, sehat jasmani dan rohani melalui kegiatan yang bernuansa agama berakhlakul karimah, melakukan proses belajar mengajar untuk mengembangkan potensi fisik maupun psikis melalui bermain, mengembangkan kecakapan hidup (life skill) memberikan pengetahuan dasar berwawasan ilmu pengetahuan dan teknologi serta iman dan taqwa anak.”
2.	Apakah moral adalah bagian dari visi dan misi?	Sangat jelas tadi dari visi misi sekolah yaitu menciptakan generasi sholeh dan sholehah, bukan hanya dalam bermain peran akan tetapi itu menjadi pembiasaan-pembiasaan sehari-hari yang kita memang targetkan
3.	Nilai-nilai moral apa saja yang di ajarkan di TK Terpadu Nailul Maram?	dalam hal kejujuran, sopan santun dan akhlak yang sudah kita rencanakan di program tahunan
4.	Bagaimana cara guru mengajarkan nilai-nilai moral di TK Terpadu Nailul Maram?	Dengan uswatun hasanah yaitu dengan memberi contoh kepada anak dalam setiap harinya karena anak cenderung lebih banyak meniru

5.	Siapa saja yang ikut serta dalam mengajarkan nilai-nilai moral di TK Terpadu Nailul Maram?	Semua guru di TK Terpadu Nailul Maram saya kira ikut serta dalam mengajarkan moral kepada anak dalam kesehariannya disekolah, dan pihak sekolah juga melibatkan orang tua anak dengan mengadakan pertemuan wali murid agar tujuan yang ingin dicapai dapat dicapai dengan maksimal
6.	Kapan saja jadwal bermain peran dilaksanakan di TK Terpadu Nailul Maram?	Jadwal pelaksanaan bermain peran di TK Terpadu Nailul Maram yaitu setiap senin sampai jumat, kelompok A3 dilaksanakannya bermain peran setiap seminggu sekali begitu pula untuk kelompok yang lain dilaksanakan seminggu sekali sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan oleh sekolah
7.	Bagaimana cara mengajarkan anak dalam bermain peran di TK Terpadu Nailul Maram?	Dalam pengajaran bermain peran, guru menyiapkan permainan, membuat skenario, menyeting tempat sesuai dengan permainan, dan membagi peran, untuk kegiatan bermainnya guru hanya mengamati anak saat bermain
8.	Bagaimana proses persiapan pembelajaran bermain peran di TK Terpadu Nailul Maram?	Dimulai dari prota, prosem, RPPM dan RPPH, jadi sebelum besok guru memasuki kelas sudah dipersiapkan terlebih dahulu
9.	Peralatan apa saja yang dibutuhkan dalam bermain peran di TK Terpadu Nailul Maram?	Terdapat APE dalam, tergantung dengan tema yang akan dilaksanakan selama bermain peran, tema yang dilaksanakan maka guru akan menyiapkan peralatan yang telah disediakan oleh sekolah

Jember, 25 Juli 2019
Narasumber Pewawancara

Tuhfatul Muawwinah
150210205132

G.2 Lembar Wawancara Guru**Hari/ Tanggal : Jum'at, 26 Juli 2019****Tempat : Ruang Kelas****Sumber : Guru**

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kapan saja jadwal bermain peran dilaksanakan di TK Terpadu Nailul Maram?	jadwal dilaksanakannya pembelajaran bermain peran di TK Terpadu Nailul Maram yaitu setiap hari senin sampai hari jumat akan tetapi untuk setiap kelompok bermain akan mendapat bagian untuk bermain peran yaitu satu minggu sekali, dikarenakan TK Terpadu Nailul Maram menerapkan <i>moving class</i> jadi untuk kelompok A3 dilaksanakannya pembelajaran bermain peran yaitu setiap hari senin sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan oleh sekolah
2.	Nilai-nilai moral apa saja yang dapat diajarkan melalui bermain peran di TK Terpadu Nailul Maram?	Hal yang diajarkan melalui bermain peran di TK Terpadu Nailul Maram yaitu tentang <i>life skill</i> kehidupan yaitu kemampuan dalam kehidupan sehari-hari anak seperti beres-beres, menjaga kebersihan, dan dalam bermain peran anak akan belajar bagaimana cara berperilaku dan bersikap terhadap teman, bagaimana cara anak memerankan perannya. ketika tema rumahku anak akan belajar tentang adab-adab dirumah, dan dalam bermain peran tersebut lebih pada hubungan sesama teman
3.	Bagaimana proses persiapan yang dilakukan guru dalam bermain peran?	Kalau persiapan yang dilakukan oleh guru yaitu melakukan setting kelas dan menyiapkan peralatan yang digunakan selama bermain tergantung dengan tema, jika tema rumahku maka guru akan menyiapkan peralatan rumah dan guru akan menyetting ruang seperti rumah. Jika tema pasar maka guru akan menyiapkan alat-alat yang berada di pasar, dan guru menyetting ruangan seperti dipasar. Jika tema dokter maka guru akan menyiapkan peralatan dokter dan menyetting tempat seperti rumah sakit.
4.	Peralatan apa saja yang digunakan guru dalam bermain peran?	Peralatan yang disediakan selama bermain peran yaitu tergantung dengan tema dan permainan yang akan dilaksanakan selama bermain peran. Terdapat peralatan dokter, peralatan memasak, terdapat sayuran, buah-

		buahan, terdapat uang mainan, dan banyak peralatan bermain peran yang disediakan oleh sekolah
5.	Bagaimana proses pelaksanaan bermain peran?	Hal yang diajarkan melalui bermain peran di TK Terpadu Nailul Maram yaitu tentang <i>life skill</i> kehidupan yaitu kemampuan dalam kehidupan sehari-hari anak seperti beres-beres, menjaga kebersihan, dan dalam bermain peran anak-anak akan belajar bagaimana cara anak berperilaku, bersikap terhadap temannya dan bagaimana cara anak memerankan perannya. Ketika tema rumahku anak akan belajar tentang adab-adab dirumah, anak akan berperan sebagai anggota rumah, jika anak berperan sebagai ibu anak akan belajar bagaimana sikap seorang ibu kepada keluarganya begitu pula peran seorang anak dan ayah. Ketika anak bermain peran anak akan memerankan perannya sesuai dengan apa yang diliatnya dalam kehidupan sehari-hari karena bermain peran sendiri itu adalah sebuah tiruan dari kehidupan nyata anak, dan dalam bermain peran tersebut lebih pada hubungan sesama teman bagaimana bersikap dan berperilaku.
6.	Bagaimana proses pelaksanaan tahap prabermain (pijakan sebelum main)?	Kalau ditahap pra bermain, dikarenakan waktu yang cukup sedikit dan tempat bermain juga di jadikan tempat pembelajaran materi pagi jadi untuk menata alat dan bahan bermain setelah pembelajaran materi. Kemudian guru akan mengajak anak untuk duduk melingkar dengan bernyanyi bersama dan bercakap-cakap tentang tema, guru akan bertanya tentang tema hari itu dan menjelaskannya kepada anak dan mengajukan beberapa pertanyaan kepada anak tentang tema yang telah dijelaskan sebelumnya. Setelah itu guru menyampaikan peraturan permainan dan menjelaskan permainan yang akan dimainkan. Guru membagi kelompok yang terdiri dari 3 kelompok yang beranggotakan 5 anak dimasing-masing kelompok
7.	Bagaimana proses pelaksanaan tahap bermain (pijakan selama bermain)?	Pada tahap ini guru akan memberi kesempatan kepada anak untuk bermain, selama permainan guru akan mendampingi dan mengawasi anak disetiap kelompok jika terdapat anak yang masih belum mengerti atau anak yang tidak paham dengan tugasnya maka guru akan mengingatkan dan membimbing anak tersebut tentang tugas dan peran yang dia mainkan, serta guru mencatat apa yang dilakukan dan diucapkan anak selama bermain dan ditulis dalam bentuk portofolio sebagai dokumentasi dan penilaian. Kemudian jika waktu

		bermain sudah hampir tinggal 5 menit, maka guru akan memberi kode kepada anak bahwa waktu bermain tinggal 5 menit lagi, setelah selesai bermain guru akan membiasakan anak untuk membereskan kembali peralatan dan bahan yang digunakan
8.	Bagaimana proses pelaksanaan tahap penutup (pijakan setelah main)?	Kalau pada tahap penutup, guru akan anak untuk membuat lingkaran sesuai dengan nomer urut angka dan guru melakukan <i>recalling</i> atau evaluasi dengan kegiatan menanyakan kembali pengalaman anak selama bermain dan meminta anak untuk menceritakan kegiatan bermain peran yang dilakukannya selama bermain. Sebelum pulang guru akan membiasakan anak untuk membaca doa sehari-hari dan doa sebelum pulang sekolah
9.	Bagaimana cara guru menilai perkembangan moral anak dalam bermain peran?	Saat anak bermain peran, hal yang dilakukan oleh guru yaitu mengawasi dan mengamati anak apakah anak sudah dapat memainkan perannya, guru juga harus mencatat semua yang dilakukan dan diucapkan oleh anak pada lembar penilaian serta mendokumentasikannya kedalam portofolio yang ada, dari hal tersebut guru dapat menilai apa yang ingin guru nilai
10.	Apa saja hambatan-hambatan pelaksanaan bermain peran?	Faktor yang menghambat guru saat pembelajaran bermain peran yaitu waktu yang cukup sedikit, anak rewel dan terdapat anak yang kekamar mandi saat pembelajaran berlangsung dan kurangnya tenaga kerja sebagai guru pendamping Faktor pendukungnya yaitu permainan ataupun alat-alat yang digunakan dalam bermain peran menyenangkan dan disukai oleh anak-anak

Jember, 26 Juli 2019

Narasumber Pewawancara

Tuhfatul Muawwinah
150210205132

LAMPIRAN H. TRANSKIP INDIKASI TEMA

Transkrip Reduksi Data Triagulasi

Implementasi Metode Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Perkembangan Moral Anak

Kelompok A3 di TK Terpadu Nailul Maram Jember Tahun Ajaran 2019/2020

Tema	Data Wawancara Guru	Data Observasi	Kesan/Kesimpulan
<p>Nilai-nilai moral yang dapat diajarkan dalam bermain peran</p>	<p>“Hal yang diajarkan melalui bermain peran di TK Terpadu Nailul Maram yaitu tentang <i>life skill</i> kehidupan yaitu kemampuan dalam kehidupan sehari-hari anak seperti beres-beres, menjaga kebersihan, dan dalam bermain peran anak-anak akan belajar bagaimana cara anak berperilaku, bersikap terhadap temannya dan bagaimana cara anak memerankan perannya. Ketika tema rumahku</p>	<p>Berdasarkan hasil observasi saat melakukan penelitian, dalam bermain peran anak dapat belajar tentang nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari anak, seperti anak akan belajar untuk mematuhi peraturan dalam permainan, anak akan belajar bersikap atara sesama temannya dan menghargai teman saat bermain peran</p>	<p>Dari hasil yang didapat saat penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa nilai-nilai moral yang dianjurkan saat bermain peran di TK Terpadu Nailul Maram yaitu hubungan antara sesama teman bagaimana bersikap dan berperilaku, begitu pula kemampuan</p>

	<p>anak akan belajar tentang adab-adab dirumah, anak akan berperan sebagai anggota rumah, jika anak berperan sebagai ibu anak akan belajar bagaimana sikap seorang ibu kepada keluarganya begitu pula peran seorang anak dan ayah. Ketika anak bermain peran anak akan memerankan perannya sesuai dengan apa yang diliatnya dalam kehidupan seharinya karena bermain peran sendiri itu adalah sebuah tiruan dari kehidupan nyata anak, dan dalam bermain peran tersebut lebih pada hubungan sesama teman bagaimana bersikap dan berperilaku” (Nafila Rizqi Amalia, 26 Juli 2019)</p>		<p>dalam kehidupan sehari-hari anak (<i>life skill</i>)</p>
--	--	--	---

<p>Proses Pelaksanaan Bermain Peran</p>	<p>“Untuk pelaksanaan bermain peran di TK Terpadu Nailul Maram terdapat beberapa tahapan (pijakan) yaitu tahap pra bermain, tahap bermain, dan tahap penutup. Hal tersebut dapat memudahkan guru untuk menjalankan proses berjalannya pembelajaran bermain peran, apa yang harus guru lakukan saat pelaksanaan tahap pra bermain, tahap bermain, dan tahap penutup, dalam dalam setiap tahapan guru dapat mengetahui berapa banyak waktu yang dibutuhkan guru pada setiap tahapan. Dan guru dapat lebih mudah mengetahui apa yang akan dilihat dan diamati oleh guru pada setiap tahapan bermain peran”</p>	<p>Berdasarkan pada hasil observasi yang dilakukan saat penelitian, proses pelaksanaan pembelajaran bermain peran di TK Terpadu Nailul Maram yaitu terdapat beberapa tahapan atau pijakan yaitu; tahap pra bermain, tahap bermain, dan tahap penutup</p>	<p>Dari hasil yang didapat saat penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah pelaksanaan bermain peran di TK Terpadu Nailul Maram sudah terlaksana dengan baik</p>
---	--	--	---

	(Nafila Rizqi Amalia, 26 Juli 2019)		
Tahap Pra Bermain	<p>“Kalau ditahap pra bermain, dikarenakan waktu yang cukup sedikit dan tempat bermain juga di jadikan tempat pembelajaran materi pagi jadi untuk menata alat dan bahan bermain setelah pembelajaran materi. Kemudian guru akan mengajak anak untuk duduk melingkar dengan bernyanyi bersama dan bercakap-cakap tentang tema, guru akan bertanya tentang tema hari itu dan menjelaskannya kepada anak dan mengajukan beberapa pertanyaan kepada anak tentang tema yang telah dijelaskan sebelumnya. Setelah itu guru menyampaikan</p>	<p>Berdasarkan hasil observasi pada saat penelitian, untuk tahap pra bermain terdapat beberapa langkah yang dilaksanakan oleh guru yaitu penataan alat dan bahan bermain yang masih belum terlaksana oleh guru, guru akan mengajak anak untuk bercakap-cakap dan menjelaskan tentang tema serta mengajukan beberapa pertanyaan, penyampaian peraturan bermain, dan pembagian kelompok</p>	<p>Dari hasil yang didapat saat penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa pada tahap pra bermain untuk penataan alat dan bahan main masih kurang begitu maksimal dikarenakan waktu yang sedikit dan tempat bermain juga digunakan untuk materi pagi. Sedangkan untuk langkah-langkah berikutnya terlaksana dengan baik dilihat dari pelaksanaan tahap pra</p>

	peraturan permainan dan mmenjelaskan permainan yang akan dimainkan. Guru membagi kelompok yang terdiri dari 3 kelompok yang beranggotakan 5 anak dimasing-masing kelompok” (Nafila Rizqi Amalia, 26 Juli 2019)		bermain yang dilakukan oleh guru
Tahap Bermain	“Pada tahap ini guru akan memberi kesempatan kepada anak untuk bermain, selama permainan guru akan mendampingi dan mengawasi anak disetiap kelompok jika terdapat anak yang masih belum mengerti atau anak yang tidak paham dengan tugasnya maka guru akan mengingatkan dan membimbing anak tersebut tentang tugas dan peran yang dia	Berdasarkan hasil observasi pada saat penelitian, pada tahap bermain guru memberi kesempatan bermain kepada anak, hal yang dilakukan oleh guru saat bermain peran berlangsung yaitu mengamati, meliat serta mencatat perilaku dan perkataan anak pada lembaran, dan setelah	Dari hasilyang didapat saat penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa pelaksanaan tahap bermain terlaksana dengan baik diliat dari lancarnya pelaksanaan bermain peran

	<p>mainkan, serta guru mencatat apa yang dilakukan dan diucapkan anak selama bermain dan ditulis dalam bentuk portofolio sebagai dokumentasi dan penilaian. Kemudian jika waktu bermain sudah hampir tinggal 5 menit, maka guru akan memberi kode kepada anak bahwa waktu bermain tinggal 5 menit lagi, setelah selesai bermain guru akan membiasakan anak untuk membereskan kembali peralatan dan bahan yang digunakan,” (Nafila Rizqi Amalia, 26 Juli 2019)</p>	<p>permainan selesai guru membiasakan anak untuk membereskan alat dan bahan bermain.</p>	
Tahap Penutup	<p>“Kalau pada tahap penutup, guru akan anak untuk membuat lingkaran sesuai dengan nomer urut angka dan guru melakukan</p>	<p>Berdasarkan hasil observasi pada saat penelitian, pada tahap penutup anak duduk melingkar dan guru</p>	<p>Dari hasil yang didapat saat penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa tahap penutup terlaksana</p>

	<p><i>recalling</i> atau evaluasi dengan kegiatan menanyakan kembali pengalaman anak selama bermain dan meminta anak untuk menceritakan kegiatan bermain peran yang dilakukannya selama bermain. Sebelum pulang guru akan membiasakan anak untuk membaca doa sehari-hari dan doa sebelum pulang sekolah” (Nafila Rizqi Amalia, 26 Juli 2019)</p>	<p>melaksanakan kegiatan <i>recalling</i> atau evaluasi dengan menanyakan pengalaman anak selama bermain, meminta anak bercerita tentang kegiatan bermain, dan guru membiasakan anak untuk membaca doa sehari dan doa sebelum pulang sekolah</p>	<p>dengan baik, dan pada tahap ini guru membiasakan anak untuk membaca doa sehari-hari dan doa sesudah belajar.</p>
--	--	--	---

LAMPIRAN I. DOKUMENTASI**I.1 PROFIL TK TERPADU NAILUL MARAM****Profil TK Terpadu Nailul Maram Jember****A. IDENTITAS SEKOLAH**

1. Nama Sekolah : TK. NAILUL MARAM
2. NPSN : 20556171
3. Bentuk Pendidikan : TK
4. Status Sekolah : Swasta
5. Waktu Penyelenggaraan : Senin s/d Sabtu Pkl. 07:00 s/d 10:30 WIB.
(khusus hari Jum'at Pkl. 07:00 s/d 10:00 WIB.)

B. LOKASI SEKOLAH

1. Alamat : Jln. Gajah Mada XII No. 19 Jember
2. Nama Dusun/Lingkungan : Pattimura RT 02 RW 32
3. Desa/Kelurahan : Jember Kidul
4. Kecamatan : Kec. Kaliwates Kode Pos. 68131
5. Kabupaten : Jember

C. DATA PELENGKAP SEKOLAH

1. Nomor SK Pendirian : 4205/104.32/I/1995
2. Tanggal SK. Pendirian : 7 Desember 1995
3. Status Kepemilikan : Yayasan
4. Nomor SK Izin Operasional : 503/ A.1/TK-P/0249/35.09.325/2018
5. Tanggal SK Izin Operasional : 7 Mei 2018
6. Tanggal Masa Berlaku : 7 Mei 2018 sampai dengan 7 Mei 2020
7. SK Akreditasi : No. PAUD- TK/ 3509/ 0001/ 10/ 2018
8. Tanggal SK Akreditasi : 17 Oktober 2018
9. Akreditasi : A

10. Nomor Rekening Sekolah : 0032661955
11. Nama Bank : Bank Jatim
12. Cabang / KCP Unit : Cabang Jember
13. Rekening Atas Nama : TK Nailul Maram
14. Luas Tanah : milik = 354 m² / bukan milik = 170 m²

D. DATA KEPSEK/PENGELOLA

1. Nama : Enie Soffia, SE
2. Alamat : Jl. Gajah Mada XII/ Kav 12 RT 02, RW 32
Ling. Pattimura, Kel. Jember Kidul
Kec. Kaliwates
3. NomorTlp/HP : 081 216 092 110

E. DATA YAYASAN /ORGANISASI

1. Nama Yayasan : Yayasan Nailul Marom
2. Alamat : Jl. Gajah Mada XII No 19 Kelurahan
Jember Kidul Kecamatan Kaliwates
3. Nama Ketua Yayasan : Ir. M Habib Ichsan, MP
4. Alamat : Jl. Karimata IV/ 18 Lingk. Krajan Barat
Kel. Sumbersari Kecamatan Sumbersari
5. Nomor Tlp/HP : 081 336 678 561

I.2 Daftar Nama Informasi Guru

Daftar Informasi di TK Terpadu Nailul Maram Jember Tahun Ajaran 2019/2020

NO	NAMA	L/P	TEMPAT TANGGAL LAHIR	IJASAH	JABATAN	TANGGAL MULAI TUGAS
1	ENIE SOFFIA, SE NUPTK 2048 7416 4230 0043 NIY 20556171950001	P	Jember, 16 Juli 1963	S1 Management 1986	Kepala Sekolah	20 Juli 1995
2	NIESA ARROSIHUNNA, S.Pd NUPTK 5957 7666 6730 0002 NIY 20556171060010	P	Jember, 25 Juni 1988	S1 PAUD 2011	Guru Sekertaris	16 Juli 2016
3	MASIDAH, SE NIY 20556171060010	P	Jember, 15 Juni 1976	S1 Akuntansi 2011	Guru Bendahara	5 Juli 2013
4	AZIZAHTUL FITRI, S.Pd NIY 20556171130017	P	Jember, 25 Juli 1988	S1 BK 2011	Guru Penanggung Jawab Perpustakaan	5 Juli 2013
5	NURSARI OKTAVIA NIY 20556171130017	P	Gresik, 12 Juli 1983	SMA 2001 (menempuh S1 PAUD)	Guru Penanggung Jawab UKS	13 Juni 2015
6	RAUTHAH QAMAR NIY 20556171010007	P	Jember, 25 Mei 1982	Mmal 2001	Tenaga Administrasi	5 Juni 2014
7	NAFILA RISQI AMALIA	P	Jember, 27 Februari 1999	SMA 2016 (menempuh SI PAUD)	Guru	28 Juni 2018

LAMPIRAN J. FOTO KEGIATAN PENELITIAN



Gambar kegiatan sebelum memulai pembelajaran



Pertemuan I. (Senin, 29 Juli 2019. Tema; aku/akhlakku. Bermain; masjidku)



Pertemuan III. (Selasa, 13 Agustus 2019. Tema; aku/rumahku. Bermain; rumah)



Pertemuan III. (Selasa, 13 Agustus 2019. Tema; aku/rumahku. Bermain; rumah)



Pertemuan IV (Selasa, 20 Agustus 2019. Tema; aku/Sekolahku. Bermain; seklahku)



Pertemuan IV (Selasa, 20 Agustus 2019. Tema; aku/Sekolahku. Bermain; seklahku)



Pertemuan IV (Selasa, 20 Agustus 2019. Tema; aku/Sekolahku. Bermain; seklahku)



Gambar Kegiatan membereskan peralatan bermain



Gambar kegiatan beres-beres



Gambar Kegiatan wawancara kepala sekolah



Gambar Kegiatan wawancara guru

LAMPIRAN K. LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

LEMBAR VALIDASI LEMBAR WAWANCARA

Judul Penelitian : Implementasi Metode Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Perkembangan Moral Anak Kelompok A3 di TK Terpadu Nailul Maram Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019-2020

Petunjuk :

1. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan aspek yang diamati menurut Bapak/Ibu.
2. Apabila ada revisi dapat ditulis pada tempat saran yang telah disediakan atau bisa langsung ditulis pada naskah.
3. Berilah tanggal, nama lengkap dan tanda tangan pada tempat yang telah disediakan.

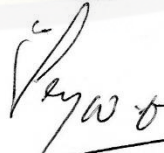
No	Aspek yang diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Pertanyaan menggunakan bahasa yang mudah dipahami	✓	
2.	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan paham arti ganda	✓	
3.	Kalimat yang digunakan sudah menggunakan tanda baca yang jelas	✓	
4.	Pertanyaan yang diajukan meliputi indikator-indikator metode bermain peran dan perkembangan moral	✓	

Saran :

Perbaiki urutan pertanyaan & terapkan cara bertanya yang lugas.

Jember, 16 Juni 2019

Validator



Senny Wevara Dienda Saputri, S.Psi., M.A
NIP. 199770502 200501 2 001

LAMPIRAN L. 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)- 330224, 334267, 337422, 333147 * Faximile: 0331-339029
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 10378/N25.1.3/MT/2019
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

12 DEC 2019

Yth. Kepala Sekolah TK Terpadu Nailul Maram
Jember

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

Nama : Tuhfatul Muawwinah
NIM : 150210205132
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Rencana Penelitian : Juni 2019 s.d Agustus 2019

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di TK Terpadu Nailul Maram dengan judul "Implementasi Metode Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Perkembangan Moral Anak Kelompok A3 di TK Terpadu Nailul Maram Jember Tahun Ajaran 2019/2020".

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

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan I,



Prof. Dr. Suratno, M.Si.
NIP. 196706251992031003

LAMPIRAN M. SURAT IZIN PENELITIAN

**TAMAN KANAK-KANAK TERPADU NAILUL MARAM**

Jl. Gajah Mada XII No 19 Jember TELP. (0331) 423705
LINGK. PATTIMURA KEL. JEMBER KIDUL KEC. KALIWATES KAB. JEMBER
Email : tkterpadunailulmaram@gmail.com

Jember, 12 Desember 2019

Nomor : 130/A/TKT-NM/ 20556171/XII/2019
Lampiran : -
Perihal : Pemberian Izin Penelitian

Yth. Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Assalamualaikum Wr, Wb

Menindaklanjuti surat Nomor 1037/UN25.1.5/LT/2019 tentang permohonan Izin Penelitian untuk penyusunan Skripsi atas nama :

Nama : Tuhfatul Muawwinah
NIM : 150210205132
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini
Rencana Penelitian : Juni 2019 s.d Agustus 2019

Kami Izinkan untuk mengadakan penelitian di Sentra Peran khususnya kelompok A3 TK Terpadu Nailul Maram Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Mulai tanggal 22 Juli 2019 sampai selesai, hal terkait informasi yang diperlukan kami bersama staf guru siap membantu.

Demikian surat Izin kami buat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Kepala Sekolah

Tk Terpadu Nailul Maram

Enie Soffia, SE

LAMPIRAN N. BIODATA MAHASISWA**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Tuhfatul Muawwiah
 Tempat, Tanggal lahir : Probolinggo, 08 Maret 1996
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat Asal : Dusun Togur, RT/RW 04/02, Desa Dawuhan,
 Kecamatan Krejengan, Kabupaten Probolinggo
 Alamat Tinggal : Jl. Kalimantan 4, blok c, nomer 77 c, Kecamatan
 Sumpersari, Kabupaten Jember
 Telepon : 082337738441
 Email : winamuawwiah@gmail.com
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Riwayat Pendidikan :

No.	Pendidikan	Tempat	Tahun Lulus
1.	RA Al Husna	Dawuhan	2003
2.	MI Al Husna	Dawuhan	2009
3.	SMP Darul Lughah Wal Karomah	Kraksaan	2012
4.	SMA Darul Lughah Wal Karomah	Kraksaan	2015
5.	Universitas Jember	Jember	2019

