



**MENINGKATKAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK DENGAN BERMAIN PERAN
MIKRO DI TK ISLAM TERPADU CENDIKIA KECAMATAN RAO KABUPATEN
PASAMAN**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh

FEBRIA TAMARA
1730109014

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BATUSANGKAR
2022**

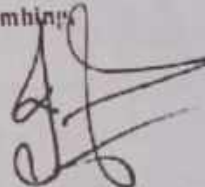
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama FEBRIA TAMARA, NIM 1730109014, dengan judul "MENINGKATKAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK DENGAN BERMAIN PERAN MIKRO DI TK ISLAM TERPADU CENDEKIA KECAMATAN RAO KABUPATEN PASAMAN", memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk dilanjutkan ke sidang munaqasah

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 10 Desember 2021

Pembimbing,



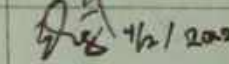


Dra. Desmita, M.Si
NIP.196812291998032001

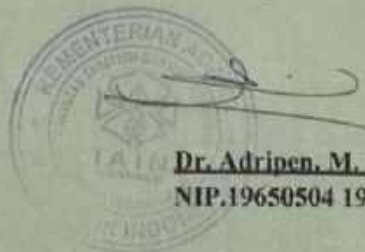
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama Febria Tamara NIM 1730109014, judul "Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Dengan Bermain Peran Mikro Di TK Islam Terpadu Cendekia Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman", telah diuji dalam ujian munaqasyah Fakultas Tarbiyan dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar yang dilaksanakan tanggal 11 Januari 2022.

Demikianlah pengesahan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan dan Tanggal Persetujuan
1	Dra. Desmita, M.Si NIP. 196812291 99803 2 001	Ketua Sidang/ pembimbing	
2	Dr. Hj. Nurlaila, M. Pd.I, M.A NIP. 19791215 200312 2 001	Penguji Utama	
3	Elis Komalasari, M.Pd NIP. 19850606 200912 2 006	Anggota Penguji Utama	

Batusangkar, Februari 2022
Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan (IAIN)
Batusangkar



Dr. Adripen, M. Pd
NIP.19650504 199303 1 003

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Febria Tamara
Nim : 1730109014
Tempat tanggal lahir : Pasaman, 03 Februari 1998
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa SKRIPSI yang berjudul **"Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Dengan Bermain Peran Mikro Di TK Islam Terpadu Cendekia Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman"** adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat. Apabila dikemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan berlaku.

Batusangkar, Februari 2022
membuat pernyataan.



Febria Tamara
NIM.1730109014

HALAMAN PERSEMBAHAN



”Dia memberikan hikmah (ilmu yang berguna) kepada siapa yang dikehendaki-Nya. Barang siapa yang mendapatkan hikmah itu. Sesungguhnya ia telah mendapatkan kebajikan yang banyak. Dan tiadalah yang menerima peringatan melainkan orang-orang yang berakal”

(Q.S Al-Baqarah:269)

Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan

(Q.S Ar-Rahman 13)

Niscaya Allah akan mengangkat (darajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat

(Q.S Al-Mujadillah:11)

Harta yang tak pernah habis adalah ilmu pengetahuan dan ilmu yang tak ternilai adalah pendidikan.

Alhamdulillahil' alamiin, sujud syukurku kepada mu ya ALLAH...

“Allah azza wa jalla yang maha baik, dengan segenap kekuatan yang begitu terbatas, dengan segala suka dan duka yang telah ku lalui, akhirnya Kau izinkan aku untuk menyelesaikan karya kecil ini.

Kau izinkan aku untuk menjalani rencana Mu yang lebih baik. Untuk itu, tunjukilah dan bimbinglah aku ya Allah demi masa depan yang lebih gemilang.”

Sujud syukurku untuk mu ya Allah

Kini, setitik terang telah hamba temui, sepenggal perjuangan telah hamba tempuh, sejuta penantian telah hamba raih, dengan izinmu telah hamba gapai suatu asa, dan telah hamba raih sepenggal cita-cita. Namun, keberhasilan ini bukanlah sebuah akhir, tapi sebuah awal dari perjuangan hidup hamba yang masih panjang, semoga suatu titik keberhasilan ini mengiringi dan menjadi bekal

dalam hidup hamba mu ini,

Ya Allah...

Seiringi rasa syukur dengan segala kerendahan hati dan mengharapkan ridho-Mu ya Allah. Izinkan aku mempersembahkan karya sederhana ini untuk orang yang istimewa dan yang selalu ada:

Untuk Orang Tua Ku

Skripsi ini adalah persembahan kecil dariku untukmu ayahku tercinta M.Akmal yang selalu melantunkan do'a-do'a terindah untuk anak-anaknya, yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, berjuang tanpa lelah dan selalu tegar untuk anak-anaknya, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Untuk ibuku Nursaimah Nasution yang selalu melantunkan do'a-do'a terindah untuk putri-putrinya, yang rela berjuang hidup dan mati melahirkan, merawat dan membesarkan anak-anaknya dengan penuh kasih sayang dan tegar, malaikat yang berhati lembut dan surga yang selalu kurindukan. Aku bahagia bisa terlahir dari rahimmu ibu. Tetaplah selalu ada untuk anak-anakmu dan tetaplah sehat selalu sampai nantinya aku bisa membahagiakan kedua malaikatku. Terima kasih untuk semua perjuangan ayah & ibu selama ini untuk membahagiakan aku dan adik. Teruslah menjadi penyinar untuk keberhasilan anak-anakmu ayah ibu. Mungkin tak terbilang pengorbanan dan kasih sayangmu untuk kehidupan anak-anakmu. Tak akan cukup ucapan terima kasih dariku atas semua yang engkau berikan. Sekali lagi terima kasih pa ma untuk semua perjuangan yang telah dilakukan untukku sehingga aku bisa mendapatkan gelar pertamaku dan menyelesaikan pendidikan ini, gelar pertama ini ku persembahkan untuk dua orang malaikat tanpa sayapku, Ayah & Ibu,

Love You.....

My Sister

Untukmu adik ku Annisa May Zahra yang selalu perhatian, selalu sabar menghadapi sikapku, dan selalu care, tetaplah menjadi adik yang baik dan selalu perhatian kepada kakak dan teruslah saling menyayangi satu sama lain dan selalu bersama. Semoga kita bisa menjadi kebanggaan bagi kedua orang tua kita, Love You.....

Dosen Pembimbing dan Penguji Tugas Akhir

Ibu Dra. Desmita, M.Si selaku pembimbing. Terimakasih banyak telah membimbing, mengarahkan, mensupport, memotivasi dan memberikan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini, terimakasih telah meluangkan waktu, pikiran dan tenaga dalam membimbing saya selama ini. Hanya Allah yang bisa membalas kebaikan bapak dan semoga menjadi amal jariyah. Amin ya

Rabbal'alamin.

Ibu Elis Komalasari, M.Pd dan Dr. Hj. Nurlaila, M. Pd.I, M.A sebagai penguji, terimakasih banyak ibu telah memberikan saran dan masukkan demi kesempurnaan skripsi ini, semoga menjadi amal jariyah bagi ibu, Amin Amin ya Rabbal'alamin

Ibu & Bapak Dosen IAIN Batusangkar

Ucapan ribuan terimakasih kepada seluruh dosen yang telah memberikan ilmunya kepada saya, yang telah mendidik, mengayomi, membimbing dan membina serta menghantarkan saya kepada pintu awal perjuangan ini. Semoga Allah membalas kebaikan ibu dan bapak dan mudah-mudahan barokah serta menjadialamal jariyah bagi ibu & bapak. Amin Amin ya Rabbal'alamin

Keluarga PJAD A'17

Terimakasih aku ucapkan untuk kalian yang lebih dari kata teman dan sahabat, saksi dari awal perjuangan sampai dititik akhir, yang selalu ada di saat suka dan duka selama 4 tahun perjalanan di kampus tercinta, yang selalu semangat berkumpul setiap pulang kuliah, yang nantinya pasti akan aku rindukan. Berkat bantuan, motivasi, suport, kasih sayang dan do'a dari kalian saya bisa meyelesaikanskripsi ini. Sebagai bentuk ucapan terimakasih saya terimalah persembahan ini, kalian yang dulunya orang-orang asing menjelma menjadi keluarga. Semoga kita semua selalu bahagia dan berhasil bersama, Aminm....

Sahabatku Keluargaku

Untuk sahabat - sahabat terbaikku yang sudah seperti keluargaku, terimakasih telah menjadi bagian dari keluargaku, yang selalu memberikan semangat, motivasi, serta yang selalu punya banyak waktu untuk kita habiskan bersama, yang selaluada, selalu memberikan kebahagiaan dan semua cerita yang tiada habisnya.

Mungkin tidak terhitung berapa banyak waktu yang sudah kita habiskan bersama. Untuk sahabat ku Ratna Ningsih (Ninin), Sri Rahayu Wulandari (Mak Uo), Intal Elvira (Ante), Liza Agustian Annisa Insani (Onni), Devia Lukita Sari, Amelia Manda Sari, Aulia Nuddi Yanti Putri, dan Tasa Melinda. Terima kasih selalu menjadi sumber kebahagiaan ditengah kegabutan dan stress melanda, terima kasih selama ini selalu membantu ku, dan selalu bersedia memberikan pundaknya untuk ku, semoga kebersamaan kita tetap berlanjut sampai kapanpun. Semua masa yang sudah kulalui bersama kalian akan jadi kenangan terindah di masa kuliahku dan akan selalu menjadi kenangan dalam hati ku.

Do'aku untuk kalian, semoga selalu bahagia dan semoga suatu saat kita dapat berhasil bersama,

Aminm.....

Anak TK Qatrinnada Padang Dan TK IT Cendekia

Untuk anak-anak murid ibuk, terima kasih sudah mendo'akan, sudah berbagi pengalaman selama masa PPL ku di TK Qatrinnada Padang dan anak-anak Penelitian ibuk di TK IT Cendekia , selalu memberikan keceriaan, canda dan tawa yang kalian berikan setiap harinya. Selalu menemani selama PPL ku, selalu memberikan support untukku Doa ibuk untuk anak-anak semuanya, semoga sukses selalu dan semoga kita bisa berjumpa lagi suatu saat nanti.....

Sekali lagi kuucapkan terima kasih telah memberikan kebahagiaan dan tawa selama perjalanan ku dalam mendapatkan gelar pertama ku. Dalam perjalanan ini aku mandapatkan banyak pengalaman dan aku mandapatkan pelajaran bahwa *“mereka yang selalu ada disamping kita dalam keadaan apapun dan kondisi apapun, adalah mereka yang benar-banar mencintai kita dengan tulus”* you're everything. I love you

Dan terimakasih untuk seseorang A.I.H yang telah memberikan semangat semasa perkuliahan di IAIN Batusangkar sampai meenyelesaikan pendidikan. Dan untuk Alexander sahabat jauh yang selalu memberikan support kepada saya selama perkuliahan ini.

Batusangkar, 11 Februari 2022

BIODATA



Nama Lengkap : Febria Tamara
Nama Panggilan : Tamara
NIM : 1730109014
Tempat/Tanggal Lahir : Pasaman, 03 Februari 1998
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Agama
Golongan Darah : O
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Tahun Masuk : 2017
Tahun Keluar : 2022
Anak ke/dari : 1 dari 2 Bersaudara
No.HP : 0821-6906-1362
Email : febriatamara13@gmail.com
Alamat : Pasaman Timur
Judul Skripsi : Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Dengan Bermain Peran Mikro Di TK Islam Terpadu Cendekia Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman
Orang Tua
Ayah : M.Akmal
Ibu : Nursaimah Nasution

Riwayat Pendidikan

SD : SD N 15 Tarung-Tarung Utara

MTsN : MTsN Langsung Kadap

SMA : SMA N 1 Rao

Kuliah Starata : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

ABSTRAK

FEBRIA TAMARA, NIM 1730109014, Judul Skripsi: Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Dengan Bermain Peran Mikro Di TK Islam Terpadu Cendekia Kecamatan Rao, Kabupaten Pasaman, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Terbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar 2021.

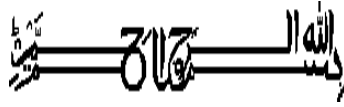
Masalah dalam penelitian ini masih kurangnya perkembangan sosial anak. Hal ini terlihat ketika anak memilih-milih teman saat bermain, anak tidak mematuhi aturan saat bermain, anak belum mampu bekerja sama dan masih ada anak yang tidak menghargai teman. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk perkembangan sosial anak adalah dengan metode bermain peran mikro. Penelitian ini bertujuan untuk menguji metode bermain peran mikro untuk perkembangan sosial anak di TK Islam Terpadu Cendekia Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, dengan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan teknik analisis data menggunakan uji homogenitas, uji normalitas, dan uji t. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia dini di TK Islam Terpadu Cendekia Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman. Sampel penelitian ini adalah anak usia dini usia 5-6 tahun sebanyak 10 orang anak.

Hasil menunjukkan bahwa hasil *pretest* yang peneliti dapatkan di lapangan yaitu (6,7) dengan kategori belum berkembang. Setelah melakukan *pretest*, peneliti melakukan *treatment* sebanyak 4 kali dengan hasil *treatment 1* (7,8) dikategorikan belum berkembang, *treatment 2* (9,2) dikategorikan mulai berkembang, *treatment 3* (12,7) dikategorikan mulai berkembang, dan *treatment ke 4* (19,4) dikategorikan berkembang sesuai harapan. Setelah *treatment* kemudian peneliti melakukan *posttest* dengan hasil (19,7) dikategorikan berkembang sesuai harapan. Perbandingan besarnya t yang diperoleh dengan perhitungan ($t_0 = 43,33$) dan besarnya t yang tercantum pada tabel nilai t pada taraf signifikan 5% yaitu 2,26, maka diketahui bahwa t_0 adalah lebih besar dari t_1 yaitu $43,33 > 2,26$. Karena t_0 lebih besar dari t_1 maka hipotesis nilai (h_0) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternatif diterima (h_a). Ini berarti bahwa metode bermain peran mikro dapat meningkatkan perkembangan sosial anak di TK Islam Terpadu Cendekia Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman.

Kata Kunci: *Perkembangan Sosial, Metode Bermain Peran Mikro, Anak Usia Dini*

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran ALLAH SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga dengan rahmat dan hidayah-Nya itu penulis telah dapat membuat Skripsi yang berjudul Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Dengan Bermain Peran Mikro di TK Islam Terpadu Cendekia Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman. Sholawat serta salam penulis mohonkan kepada ALLAH SWT, agar selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah meninggalkan dua pedoman hidup untuk kebahagiaan manusia di dunia dan akhirat terutama untuk umat yang mau tunduk dan patuh pada ajaran Nya yang bersumberkan kepada Al-Qur'an dan Hadits.

Penulisan Skripsi ini adalah sebagai tanda bukti penyelesaian Strata Satu (S.1) Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar. Dalam membahas dan menyelesaikan skripsi ini penulis menemui berbagai kesulitan. Namun, penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini tidak mungkin terlaksana dengan baik tanpa adanya bantuan orang lain. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih:

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar Bapak Dr. Marjoni Imamora, M.Sc
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Bapak Dr. Adripen, M.Pd
3. Bapak Dr. Jhoni Warmansyah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
4. Ibu Dr. Desmita, M.Si. selaku pembimbing yang telah membimbing, memberikan semangat, dan telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran

untuk membimbing penulis selama penyusunan skripsi ini dari awal hingga selesai.

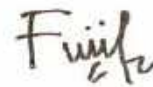
5. Ibu DR. Hj. Nurlaila, M. Pd.I, M.A selaku penguji utama yang telah memberikan arahan, motivasi dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Elis Komalasari, M.Pd selaku penguji pendamping yang telah memberikan arahan, motivasi dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu DR. Hj. Nurlaila, M. Pd.I, M.A selaku Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberikan semangat dan motivasi selama kuliah dan penulis selama penyusunan skripsi ini dari awal hingga selesai.
8. Dosen dan Karyawan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar yang telah memberikan motivasi dan dorongan serta kemudahan administrasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teristimewa kepada Ayahanda M.Akmal dan Ibunda Nursaimah NST, yang senantiasa memberikan do'a dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Seterusnya kepada saudara ku Annisa May Zahra yang tidak lupa memberikan semangat yang tidak henti-hentinya.
10. Para guru dan anak-anak di sekolah yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
11. Terimakasih juga kepada teman-teman seperjuangan jurusan PIAUD angkatan 2017 yang sudah memberikan semangat, motivasi, dan bantuan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini di masa yang akan datang.

Akhirnya, kepada ALLAH SWT jugalah penulis berserah diri, semoga bantuan, motivasi dan bimbingan serta nasehat dari berbagai pihak menjadi amal ibadah yang ikhlas hendaknya, dan dibalas oleh ALLAH SWT, dengan balasan yang berlipat ganda. Akhirnya peneliti mengucapkan terimakasih dan semoga skripsi ini bermanfaat dan menyelesaikan tugas akhir penulis hingga menjadi karya tulis yang bermanfaat bagi semua orang.

Amin ya robbal'amin

Batusangkar, Januari 2022
Penulis



FEBRIA TAMARA
NIM.1730109014

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

BIOGRAFI PENULIS

HALAMAN PERSEMBAHAN PENULIS

ABSTRAK

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Defenisi Operasional	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	9
1. Anak Usia Dini (AUD)	9
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	9
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	10
c. Pendidikan Anak Usia Dini.....	14
2. Perkembangan Sosial	15
a. Pengertian Perkembangan Sosial	15
b. Ciri-Ciri Perkembangan Sosial	16
c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial..	19
d. Faktor Penghambat Perkembangan Sosial	22
3. Bermain Peran.....	24

a. Pengertian bermain peran	24
b. Jenis bermain peran	26
c. Tujuan bermain peran mikro	28
d. Manfaat bermain peran mikro	30
e. Langkah-langkah bermain peran mikro	32
f. Kelebihan dan kekurangan bermain peran mikro	33
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	36
C. Kerangka Berfikir	39
D. Hipotesis	39

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian	41
C. Populasi dan Sampel.....	42
D. Pengembangan Intrumen.....	43
E. Teknik Pengumpulan Data.....	46

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian.....	52
1. Deskripsi Data <i>Pretest</i>	52
2. Pelaksanaan Perlakuan/ <i>Treatment</i>	54
3. Deskripsi Data Hasil <i>Posttest</i>	69
4. Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Peningkatan Perkembangan Sosial Anak Di TK Islam Terpadu Cendekia.....	71
B. Penguji Prasyarat Analisis Data	73
1. Data Distribusi Normal	73
2. Data Berdistribusi Homogenitas	73
C. Uji Hipotesis	74
D. Pembahasan	76

BAB VPENUTUP

A. Kesimpulan 79

B. Implikasi 79

C. Saran 79

DAFTAR KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

- Tabel III.1 Rancangan Penelitian
- Tabel III.2 Jumlah Anak Didik TK Islam Terpadu Cendekia
- Tabel III.3 Tabel Nama Anak
- Tabel III.4 Kisi Instrumen
- Tabel III.5 Lembar Observasi Bermain Peran Mikro Terhadap Perkembangan Sosial
- Tabel III.6 Alternatif Pengembangan Intrument Dan Bobot
- Tabel III.7 Klasifikasi Penelitian Skor Peningkatan Perkembangan Sosial Anak
- Tabel IV. 1 Data *Pretest*
- Tabel IV.2 Klasifikasi Skor Pengembangan Sosial Pada Anak Di TK Islam Terpadu Cendekia
- Tabel IV. 3 Jadwal Kegiatan *Treatment*
- Tabel IV. 4 Data *Treatment 1*
- Tabel IV. 5 Data *Treatment 2*
- Tabel IV. 6 Data *Treatment 3*
- Tabel IV. 7 Data *Treatment 4*
- Tabel IV. 8 Data *Posstest*
- Tabel IV. 9 Perolehan Hasil Perkembangan Sosial Di TK Islam Terpadu Cendekia
- Tabel IV. 10 Perbandingan Hasil *Pretest* Dan *Posstest*
- Tabel IV. 11 Uji Homogenitas
- Tabel IV. 12 Perhitungan Untuk Memperoleh Nilai t

Daftar Bagan

Bagan II.1

Daftar Grafik

Grafik IV.1 Grafik Data *Pretest*

Grafik IV.2 Grafik Data *Posstest*

Grafik IV.3 Grafik Perbandingan Nilai *Pretest* Dan *Posstest*

Daftar Gambar

Gambar 1. Bermain Peran Mikro Dokter Pada Treatment 1

Gambar 2. Bermain Peran Mikro Guru Pada Treatment 2

Gambar 3. Bermain Peran Mikro Polisi Pada Treatment 3

Gambar 4. Bermain Peran Mikro Pedagang Pada Treatment 4

Daftar Lampiran

Lampiran 1. Suran Mohon Izin Penelitian

Lampiran 2. Surat Persetujuan Pembimbing

Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

Lampiran 4. Surat Keterangan Validasi

Lampiran 5. Kisi-Kisi Intrumen Perkembangan Sosial

Lampiran 6. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) I,II,II, Dan
IV

Lampiran 7. Lembar Observasi Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun

Lampiran 8. Foto Di TK Islam Terpadu Cendekia

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa anak usia dini adalah masa keemasan yang sering disebut Golden Age. Pada masa ini otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya. Hal ini berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini, yaitu usia nol sampai enam tahun. Namun, masa bayi dalam kandungan hingga lahir, sampai usia enam tahun adalah masa-masa yang paling menentukan. Periode ini, otak anak sedang mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Oleh karena itu memberikan perhatian lebih terhadap anak usia dini merupakan kewajiban. Wujud perhatian diantaranya dengan memberikan pendidikan baik langsung dari orang tua sendiri maupun melalui lembaga pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu perkembangan pada masa awal ini akan menjadi penentu bagi perkembangan selanjutnya. Keberhasilan dalam menjalankan tugas perkembangan pada suatu masa akan menentukan keberhasilan pada masa perkembangan berikutnya.

Tujuan pendidikan anak usia dini (PAUD) menurut undang-undang 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Lebih lanjut menurut dalam PERMENDIKBUD nomor 37 tahun 2014 dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan pada anak usia dini (PAUD). Keenam aspek tersebut adalah aspek perkembangan yang harus dikembangkan nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik, motorik, dan seni (Mufarizuddin, 2018:163).

Salah satu perkembangan anak usia dini yang perlu dikembangkan adalah perkembangan sosial anak. Perkembangan sosial anak sangat

tergantung pada individu anak, peran orang tua, orang dewasa, lingkungan masyarakat dan termasuk Taman Kanak-kanak. Adapun yang dimaksud dengan perkembangan sosial anak merupakan bagaimana anak usia dini berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa dan masyarakat luas agar dapat menyesuaikan diri dengan baik sesuai apa yang diharapkan oleh bangsa dan negara (Mayar, 2013:459).

Perkembangan sosial adalah proses belajar menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok bekerja sama dan adat kebiasaan, belajar berkerja sama, saling berhubungan dan merasa bersatu dengan orang-orang sekitarnya. Pada dasarnya anak usia TK memiliki keinginan yang kuat untuk dapat diterima oleh kelompoknya. Anak akan terus berusaha untuk dapat bergabung dan diakui oleh kelompok sebayanya. Bila anak tidak diakui oleh kelompoknya, maka anak akan mencari cara lain untuk dapat diterima dalam kelompok sebayanya tersebut. Keinginan yang kuat pada anak untuk diakui menuntut sejumlah kemampuan sosial yang perlu dimilikinya. Tidak semua anak mampu menunjukkan perilaku sosial seperti yang diharapkan, dan tidak semua anak mampu berinteraksi dengan kelompoknya secara baik.

Kemampuan bersosialisasi pada anak usia Taman kanak-kanak memiliki arti kemampuan anak untuk mencapai perilaku yang sesuai dengan lingkungan sosial. Pada umumnya, perkembangan anak usia dini merupakan sudah dapat mengontrol dirinya sendiri, sudah dapat merasakan kelucuan misalnya ikut tertawa ketika orang dewasa atau ada hal-hal lucu. Rasa takut dan cemas mulai berkembang, dan hal ini akan berlangsung sampai usia 5 tahun. Keinginan untuk berdusta mulai muncul, akan tetapi anak takut untuk melakukannya. Anak sudah dapat mempelajari mana yang benar dan salah dan mampu menenangkan diri. Pada usia ini, anak-anak mulai mengungkapkan pilihan atas anak-anak yang akan dijadikan sebagai teman bermain dan anak-anak yang tidak mereka suka menjadi teman bermain. Para guru perlu mengetahui struktur hubungan sosial yang terjadi diantara anak-anak di ruang kelas. Peran guru sangat

diperlukan untuk membantu anak-anak memahami perasaan anak-anak lain dan mengembangkan rasa hormat terhadap orang lain (Aida, 2015:88-89).

Pengembangan kemampuan anak juga sangat ditentukan oleh ketepatan dalam menerapkan pembelajaran. Masitoh (dalam Auliana, 2014:15), mengatakan bahwa pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini yaitu melalui suatu kegiatan yang berorientasi bermain. Melalui kegiatan bermain, anak dapat meningkatkan kemampuan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa dan sosial emosional. Sehubungan dengan hal tersebut, Tintje (dalam Auliana, 2014:15), mengatakan bahwa “prinsip pembelajaran anak usia dini adalah belajar melalui bermain dengan dasar berulang, bertahap dan terpadu”. Belajar melalui bermain artinya setiap anak diberi kesempatan melakukan kegiatan yang telah dicontohkan oleh guru, jadi mereka bukan hanya menjadi penonton atau pendengar. Comenius (dalam Auliana, 2014:15), menyatakan pendidikan anak berlangsung sejalan dengan bermain, karena bermain merupakan realisasi dari pengembangan diri dan kehidupan anak.

Bermain peran adalah metode pembelajaran yang memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh atau benda tersebut. Dengan bermain peran anak mampu berlatih bersosialisasi, berkomunikasi dan berempati dengan anak-anak lain (Auliana, 2014:15).

Bermain peran dibagi menjadi dua yaitu bermain peran makro dan mikro. Bermain peran makro yaitu anak berperan sesungguhnya. Sedangkan bermain peran mikro yaitu anak memegang atau menggerakkan benda-benda berukuran kecil untuk menyusun adegan. Saat anak bermain peran mikro, mereka belajar untuk menghubungkan, dan mengambil sudut pandang dari orang lain (Mutiah, 2010:115-116).

Untuk mengembangkan perkembangan sosial anak dapat menggunakan bermain peran mikro. Bermain peran mikro adalah bentuk permainan aktif, anak bertindak sebagai dalang yang merupakan otak

penggerak, menghidupkan alat main untuk memainkan suatu adegan, memerankan peran dalam skenario main peran, dan cara anak berinteraksi, berkomunikasi dengan orang lain dengan mengembangkan imajinasi, ekspresi dan kreativitas anak. Dengan bermain peran mikro bisa membuka pikiran dan menyelesaikan masalah saat konflik terjadi diantara anak-anak itu sendiri, sekaligus terjadi jalinan komunikasi.

Menurut hasil penelitian Cherrullo Samuel dkk (2019) mengungkapkan bahwa kegiatan bermain peran mikro dapat meningkatkan perkembangan sosial anak.

Penelitian lain yang dilakukan Nadhifathur Rizky Uladiah (2015) menyatakan bahwa perkembangan sosial anak dapat dikembangkan melalui bermain peran. Hal ini dilihat pada anak yang dapat mengikuti kegiatan bermain peran dengan antusias. Sehingga anak dapat berperilaku menghargai, bersabar menunggu giliran, dan bersikap toleran.

Senada dengan penelitian Melly Karmila (2021), menyatakan bahwa metode bermain peran mikro dapat meningkatkan perkembangan sosial anak PAUD Mutiara Bundan Desa Sungai Rukam Kecamatan Enok.

Berdasarkan uraian penelitian diatas dapat terlihat jelas bahwa bermain peran mikro mampu meningkatkan perkembangan sosial anak usia dini. Dikarenakan bermain peran mikro dapat memotivasi anak untuk dapat berkomunikasi dengan orang-orang disekitarnya.

Berdasarkan uraian penelitian di atas dapat terlihat jelas bahwa bermain peran mikro dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan sosial anak. Dikarenakan strategi bermain peran dapat meningkatkan minat anak, memberikan kesempatan pada anak untuk memerankan tokoh-tokoh, dan strategi bermain peran dapat diterapkan dalam berbagai setting yang bervariasi di dalam ruangan. Selain itu bermain peran dapat dilakukan anak secara individual maupun secara berkelompok.

Menurut PERMENDIKNAS N0 58 Tahun 2009, untuk melihat dampak bermain peran terhadap perkembangan sosial anak yaitu dengan anak tidak memilih-milih teman saat bermain, anak mematuhi aturan-aturan saat main, bekerja sama dan menghargai teman.

Dengan bermain peran mikro ini dapat dilakukan secara berkelompok. Dimana anak-anak dapat bermain secara bersama, tidak memilih-milih teman, bekerja sama dan menghargai teman-teamannya saat bermain peran tersebut. Karena di dalam permainan anak-anak dilatih untuk dapat berkomunikasi antara anak yang satu dengan lainnya agar perkembangan sosial anak dapat berkembang dengan baik

Jadi dapat disimpulkan bahwasanya bermain peran mikro ini mampu meningkatkan perkembangan sosial anak. Menurut Nirwana (2016) mengungkapkan bahwa bermain peran mikro dapat menjadi salah satu cara bagaimana anak-anak belajar berkomunikasi dengan orang lain, bekerjasama, dan menghargai teman.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di TK Islam Terpadu Cendekia Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman pada 13-14 Desember 2020 perkembangan sosial anak masih rendah. Hal ini terlihat ketika anak memilih-milih teman saat bermain, anak belum mampu bekerja sama, dan masih ada anak yang tidak menghargai temannya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “*Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Dengan Bermain Peran Mikro Di Tk Islam Terpadu Cendekia Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Masih rendahnya kemampuan sosial anak
2. Belum mampu bekerjasama dengan teman-temannya
3. Pentingnya metode bermain peran mikro terhadap perkembangan sosial anak.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian dapat dilakukan secara mendalam dan terarah, maka peneliti memberi batasan masalah penelitian ini. Penelitian ini

difokuskan pada meningkatkan perkembangan sosial anak dengan bermain peran mikro.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan bahwa: Apakah metode bermain peran mikro dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan sosial anak di TK Islam Terpadu Cendikia Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini yaitu: Untuk mengetahui metode bermain peran mikro dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan sosial anak di TK Islam Terpadu Cendikia Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Penelitian

Berikut manfaat yang diharapkan dan diharapkan dari penelitian ini:

a. Untuk Penulis

Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan khususnya bagi peneliti, dan dapat membantu guru menyampaikan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan sosial anak dengan menggunakan metode bermain peran mikro

b. Untuk Orang Tua

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi orang tua karena dapat melihat bagaimana perkembangan sosial anaknya.

c. Untuk Guru

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru dengan memberikan informasi yang dapat digunakan untuk membantu

guru dalam mengembangkan keterampilan sosial anak dengan menggunakan metode bermain peran mikro.

d. Untuk Sekolah

Studi ini mungkin memiliki implikasi bagi sekolah dalam hal mengembangkan keterampilan sosial anak-anak, yang sekarang tidak terlihat, tetapi dapat ditingkatkan melalui permainan peran mikro.

2. Luaran Penelitian

Para peneliti berharap untuk mempublikasikan temuan mereka dalam artikel jurnal ilmiah tentang dampak peran mikro terhadap perkembangan sosial anak. Melalui kegiatan bermain peran mikro, kegiatan bermain peran ini dilakukan untuk meningkatkan perkembangan sosial anak sehingga dapat berkomunikasi dengan baik dengan orang-orang di sekitarnya. Oleh karena itu, peneliti berkeinginan untuk mengganti judul penelitian.

G. Defenisi Operasional

Menurut Hurlock(dalam Agusniatih, 2019:27), yang dimaksud dengan perkembangan sosial yaitu setiap perilaku serta kemampuan yang didapatkan dan yang dikembangkan sesuai dengan permintaan dan tuntutan dalam suatu lingkungan sosial baik dengan usia yang sama, dengan orang yang lebih tua, maupun dengan lingkungan masyarakat. Yang penulis bermaksud di sini anak-anak tidak memilih teman saat bermain, mengikuti aturan saat bermain, bekerja sama, dan menghormati teman.

Menurut Nuraini (dalam Yuliani, 2016:2), bermain peran mikro adalah suatu permainan peran yang menggunakan benda yang mewakili dari suatu benda kecil. Jadi, menurut penulis, bermain peran mikro adalah permainan bermain peran dengan menggunakan hal-hal kecil yang melambangkan sesuatu, seperti seorang anak bermain dengan rumah

boneka lengkap dengan furnitur dan karakter sehingga anak dapat memainkannya.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Anak Usia Dini (AUD)

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini adalah usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian Sujiono (dalam Istiana, 2014:90). Usia dini yaitu usia mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Usia ini disebut *golden age* atau masa emas (Istiana, 2014:90).

Pengertian anak usia dini menurut undang-undang no. 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional yang disebut dengan anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun, sedangkan menurut para ahli yaitu anak usia 0-8 tahun. Pendidikan anak usia dini adalah pembahasan yang sangat luas dan sangat menarik untuk dikaji, karena usia dini merupakan awal dari pertumbuhan dan perkembangan anak. Untuk lebih jelas lagi tentang pembahasan anak usia dini maka dipaparkan beberapa menurut para ahli tentang anak usia dini.

Menurut prof. Marjorry Ebbeck, seorang pakar anak usia dini dari Australia menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pelayanan anak mulai dari lahir sampai usia delapan tahun. Sedangkan menurut undang-undang tahun 2003 tentang pendidikan nasional, menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam mengikuti pendidikan lebih lanjut (Sunanih, 2017:2-3).

Menurut *National Association for The Education for Young Children* (NAEYC) mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, pendidikan prasekolah, baik swasta maupun negeri, TK dan SD.

Dan menurut Haitami Salim mendefinisikan anak usia dini merupakan anak yang berada rentang usia 0-6 tahun, yaitu kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik (Parapat, 2020:125-126)

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian anak usia dini adalah anak yang rentang usia 0-8 dan pada masa ini disebut dengan masa *golden age* (masa emas) dan di sini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Ada beberapa karakteristik anak usia dini menurut beberapa ahli psikologi yaitu sebagai berikut:

1) Anak usia dini memiliki sifat egosentris yang sangat tinggi

Anak cenderung melakukan, melihat dan menilai dari sudut pandang mereka sendiri. Penilaian, moral, dan subjektivitas masih sangat kental menguasai emosi mereka. Sifat egosentrisme biasanya muncul pada kehendak anak yang mesti terwujud.

2) Anak memiliki rasa ingin tahu yang begitu besar dan dalam

Apa saja yang dilihat, didengar, dirasakan dan dialami anak, akan menyebabkan mereka menelisik terhadap hal tersebut. Mereka akan berusaha mencari tahu secara detail tentang kejadian tersebut yaitu apa, mengapa dan bagaimana. Dari sinilah kemudian terjadi trial dan error. Anak selalu berusaha menjelajahi dunia sekitar mereka dan berinteraksi

dengan hal tersebut. Untuk memenuhi rasa ingin tahu, akan sering mengajukan banyak pertanyaan dan tak jarang orang dewasa tidak mampu menjawab pertanyaan tersebut.

3) Anak memiliki daya imajinasi dan fantasi yang sangat tinggi.

Bagi seorang anak, sebuah balok kayu dapat menjadi sebuah pesawat terbang, mobil atau rumah. Benda mati seolah dibuat bernyawa dan hidup. Dengan boneka anak dapat bermain, berinteraksi dan berdialog. Dengan benda pula kadang anak mengekspresikan emosinya seperti suka, senang, marah, sedih dan lain-lain.

4) Anak adalah pembelajar ulung

Usia anak usia dini adalah usia dimana proses perkembangan baik fisik, kognitif, sosial-emosional, moral, bahasa, dan motorik sangat drastis dan cepat. Contoh saja perkembangan sel otak pada usia pra-natal setiap menit sel otak akan tumbuh sebanyak 250 sel, sehingga pada saat kelahiran anak telah memiliki milyaran. Berikut saat lahir, bayi memiliki 25% berat orang dewasa, usia 3-4 tahun telah ada 75% dan ketika usia 5-6 tahun 90% otak anak dari otak orang dewasa.

Sedemikian cepatnya perkembangan fisik, demikian pula perkembangan belajar AUD. AUD dikenal sebagai individu pelajar ulung karena kemampuan dalam menyerap, menguasai dan menerapkan pembelajaran. Contoh saja dari aspek penguasaan bahasa. Umur 1 tahun anak sudah menguasai 40 kata dan beberapa bulan kemudian menjadi ratusan. Menurut Tomkins bahwa kosakata anak akan bertambah sebanyak 3000 pertahun. Terhadap hal ini, bandingkan dengan perolehan belajar pada kita orang dewasa.

5) Ciri emosi

Kaitan dengan emosi anak usia dini, menurut Hurlock ekspresi emosi muncul secara beragam pada diri anak seperti

kasih sayang, gembira, sedih, takut, iri hati dan amanah. Emosi kasih sayang diungkapkan oleh anak saat ia berusaha menyayangi kedua orang tuanya., saudara atau orang lain yang telah ia kenal. Emosi kasih sayang juga muncul pada binatang kasayangan atau benda-benda lain miliknya seperti boneka atau mainan lainnya. Kasih sayang diungkapkan melalui perilaku seperti memeluk, mencium, meminta gendong atau menggendong, ingin selalu bersama, tidak mau terpisah dan lain sebagainya.

Kebalikan dari rasa sayang adalah amanah. Emosi amanah anak biasanya diungkapkan melalui memukul orang atau benda, melempar, berteriak, menangis, merajuk, tidak mau disentuh, mengertak dan alin-lain. Sementara beberapa hal yang dapat membuat anak marah yaitu apabila keinginannya tidak terpenuhi, tidak terpuaskan hasratnya seperti makan atau minum belum kenyang, mainan yang dimilikinya rusak dan yang lainnya.

Emosi berikutnya adalah iri hati. Iri hati pada anak dapat disebabkan karena anak hendak memiliki barang yang bukan miliknya apakah itu mainan atau benda lain yang kadang tidak ada hubungannya dengan yang ia butuhkan tetapi karena barang tersebut berada pada orang lain maka ia menghendakinya. Wujud dari emosi iri hati ini anak akan meminta kepada orang tua untuk mengambil benda tersebut, mengeluhkan bahwa benda atau mainannya tidak bagus, atau bahkan yang paling ekstrim adalah mengambil secara paksa benda tersebut.

Emosi berikutnya adalah gembira. Pada saat gembira anak akan tertawa, tersenyum, sumringah, semangat, bertepuk tangan, meloncat, berlari, berteriak, girang dan lainnya. Hal-hal yang dapat menimbulkan emosi gembira diantaranya anak

mendapatkan mainan baru, baju baru, buku baru dan lain-lain, dapat menyelesaikan satu pekerjaan, sedang menonton atau menyaksikan tayangan favorite, mendapatkan makanan kesukaan, sedang melakukan aktivitas kesenangan atau hobby dan yang pasti adalah pada saat bermain.

Kebalikan emosi gembira adalah emosi sedih. Saat sedih anak akan ungkapkan dengan menangis, tidak semangat, cemberut, atau bahkan tidak mau melakukan aktivitas rutin seperti makan, kesekolah atau bermain sekalipun.

- 6) Anak adalah seorang pembelajar yang memiliki daya konsentrasi pendek

Anak sangat sulit untuk ajak fokus pada satu hal tertentu saja. Paling lama mereka hanya dapat berkonsentrasi sekitar 5 menit, dan selebihnya mereka akan fokus kepada hal lain disekelilingnya. Walaupun demikian anak memiliki daya serap dan ingat yang sangat kuat.

- 7) Anak usia dini merupakan individu penjelajah

Segala hal akan mengundang rasa ingin tahu mereka, oleh sebab itu untuk memenuhi rasa ingin tahunya ini ia senantiasa menanyakan kepada orang dewasa yang ada disekitarnya. Pertanyaannya kadang sederhana, tetapi serig kali juga sangar radikan tentang apa, mengapa, dan bagaimana. Begitu radikalnya, banyak orang dewasa tidak mampu menjawab pertanyaan anak tersebut. Pertanyaan biasanya oleh anak diulang berkali-kali sehingga hasrat ingin tahu mereka terpuaskan (Hamzah, 2015:2-6).

Berdasarkan karakteristik anak usia dini diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini dapat terbagi menjadi beberapa yaitu anak usia dini memiliki sifat egosentris yang tinggi, anak memiliki rasa ingin tahu yang begitu besar dan dalam, anak memiliki daya imajinasi dan fantasi yang

tinggi, anak adalah pelajar ulung, ciri emosi, anak adalah seorang pelajar yang memiliki daya konsentrasi pendek, dan anak usia dini merupakan individu penjelajah.

c. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 1 angka 14).

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya fikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi,sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Tujuan pendidikan anak usia dini terbagi menjadi dua yaitu, yang pertama untuk membentuk anak Indonesia berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan pada masa dewasa. Tujuan yang kedua yaitu untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah (Walujo, 2017:2-3)

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pentingnya pendidikan anak usia dini yaitu salah satu bentuk pendidikan awal yang ditempuh anak sebelum memasuki pendidikan dasar.

2. Perkembangan Sosial

a. Pengertian Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial merupakan upaya penumbuh kembangan sumber daya manusia melalui proses hubungan interpersonal (hubungan antar pribadi) yang berlangsung dalam lingkungan masyarakat yang terorganisasi, dalam hal ini masyarakat pendidikan dan keluarga. Positif atau negatifnya persepsi peserta didik terhadap guru dan teman-temannya itu sangat memengaruhi kualitas hubungan sosial para peserta didik dengan lingkungan sosial kelasnya dan bahkan mungkin dengan lingkungan sekolahnya (Umayah, 2017:87).

Menurut Hurlock(dalam Agusniatih, 2019:27), perkembangan sosial adalah perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntunan sosial. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya, baik orang tua, keluarga atau teman sebayanya. Apabila lingkungan tersebut dapat memberikan kesempatan terhadap perkembangan sosial secara positif, maka anak akan mencapai perkembangan sosialnya secara matang. Namun apabila lingkungan sosial anak kurang mendukung maka perkembangan sosial anak juga akan terhambat.

Senada dengan pendapat diatas Aisyah, dkk (dalam Agusniatih, 2019:28),menjelaskan bahwa perkembangan sosial adalah proses kemampuan belajar dan tingkah laku yang berhubungan dengan individu untuk hidup sebagai bagian dari kelompoknya. Anak mengalami perubahan perilaku sosial sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Faktor yang sangat mempengaruhi perkembangan sosial anak adalah lingkungan

keluarga. Setiap anak yang memperoleh model kehidupan sosial yang baik dalam keluarganya, akan tertanam hal-hal positif dalam perkembangan keterampilan sosial anak. Namun jika yang diperoleh anak adalah model kehidupan sosial yang kurang kondusif, maka perkembangan keterampilan sosial anak juga akan terhambat (Agusniatih, 2019:27-28).

Memperkuat pendapat diatas Pamela Minet (dalam Umayah 2007:86) menjelaskan perkembangan sosial dapat diartikan suatu proses kemampuan belajar dan tingkah laku yang ditiru dari dalam keluarganya serta mengikuti contoh-contoh serupa yang ada diseluruh dunia.

Berdasarkan uraian pengertian perkembangan sosial diatas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial anak sangat tergantung pada individu anak, peran orang tua, orang dewasa, dan lingkungan masyarakat.

b. Ciri-ciri Perkembangan Sosial

Menurut Sujiono (dalam mayar 2013:461) ciri-ciri perkembangan sosial anak usia dini yaitu:

- 1) Kelahiran sampai usia tiga tahun
 - a) Bereaksi terhadap orang lain
 - b) Menikmati pada saat bergaul dengan anak-anak lain
 - c) Dapat memelihara keterlibatan dengan anak yang lain untuk suatu periode yang sangat pendek
 - d) Mampu berbagi tanpa perlu membujuk
 - e) Menunjukkan kemampuan yang sangat kecil untuk menunda kepuasan
 - f) Dapat meniru tindakan dari orang lain
 - g) Mulai untuk melibatkan diri pada permainan yang paralel
- 2) Usia 3-4 tahun
 - a) Menjadi lebih sadar akan diri sendiri
 - b) Mengembangkan perasaan rendah hati

- c) Menjadi sadar akan rasial dan perbedaan seksual
 - d) Dapat mengambil arah, mengikuti beberapa aturan
 - e) Memiliki perasaan yang kuat kerarah rumah dan keluarga
 - f) Menunjukkan suatu perubahan dalam hal perasaan atau pengertian dari kepercayaan pada diri sendiri
 - g) Bermain paralel, melalui bermain permainan yang memerlukan kerja sama
 - h) Memiliki teman bermain khayalan
- 3) Usia 5-6 tahun
- a) Menyatakan gagasan yang kekurangan jenis kelamin
 - b) Memiliki teman baik, meskipun untuk jangka waktu yang pendek
 - c) Sering bertengkar tetapi dalam waktu yang singkat
 - d) Dapat berbagi dan mengambil giliran
 - e) Ikut ambil bagian dalam setiap kegiatan pengalaman disekolah
 - f) Mempertimbangkan setiap guru merupakan hal yang sangat penting
 - g) Ingin menjadi yang nomor satu
 - h) Menjadi lebih posesif terhadap barang-barang kepunyaannya (Mayar, 2013:461).

Menurut Sriyanti Rachmatunnisa (dalam Umayah, 2007:89), masa peka dalam perkembangan sosial anak usia dini dapat dicirikan melalui berbagai kegiatan yang ditujukan oleh seseorang anak kepada anak lainnya, sebagai berikut:

- a) Adanya minat untuk melihat anak yang lain dan berusaha mengadakan kontak sosial dengan mereka
- b) Mulai bermain dengan mereka
- c) Mencoba untuk bergabung dan bekerja sama dalam bermain

- d) Lebih menyukai berkerja dengan 2 atau 3 anak yang dipilihnya sendiri.

Menurut PERMENDIKNAS NO 58 Tahun 2009, perkembangan sosial anak usia dini dapat di lihat dari ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Anak tidak memilih-milih teman dalam bermain
- b) Anak mematuhi aturan-aturan dalam bermain
- c) Anak bekerja sama
- d) Anak menghargai teman

Memperkuat pendapat diatas Piaget (dalam Musyarofah, 2007:11-12) ciri perkembangan sosial anak usia 4-6 tahun (taman kanak-kanak) sebagai berikut (1) Usia 4 tahun, perkembangan sosial antara lain: sangat antusias, lebih menyukai bekerja dengan 2 atau 3 teman yang dipilih, suka memakai baju orang tua/orang lain, dapat membereskan alat permainannya, tidak menyukai apabila dipegang tangannya dan menarik perhatian karena dipuji, (2) Usia 5 tahun, perkembangan sosial antara lain: senang di rumah dekat ibu, ingin di suruh/senang membantu, senang pergi ke sekolah, kadang-kadang malu dan sukar bicara, bermain dengan kelompok 2 atau 5 orang, serta bekerjanya terpacu oleh kompetisi dengan anak lain. (3) Usia 6 tahun, perkembangan sosial meliputi: mulai terlepas dari sang ibu, menjadi pusatnya sendiri, mementingkan diri sendiri, antusiasme yang impulsif, dapat menjadi faktor pengganggu dikelas, menyukai pekerjaannya dan selalu ingin membawa pulang.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ciri perkembangan sosial anak usia dini yaitu yang pertama, kelahiran sampai usia tiga tahun seperti bereaksi terhadap orang lain, menikmati pada saat bergaul dengan anak-anak lain apat memelihara keterlibatan dengan anak yang lain untuk suatu periode yang sangat pendek. Kedua, usia 3-4 tahun seperti Usia 3-4 tahun seperti menjadi lebih sadar akan diri sendiri dan mengembangkan

perasaan rendah hati. Ketiga, usia 5-6 tahun seperti menyatakan gagasan yang kekurangan jenis kelamin dan memiliki teman baik, meskipun untuk jangka waktu yang pendek.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosil

Berkaitan dengan hubungan interaksi antara satu individu dengan individu lainnya, manusia juga pada umumnya saling membutuhkan. Berkaitan dengan hal itu perkembangan sosial manusia dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:

1) Keluarga

Keluarga adalah lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan sosialnya. Kondisi dan tata cara kehidupan keluarga merupakan lingkungan yang kondusif bagi sosial anak.

2) Kematangan

Bersosialisasi memerlukan kematangan fisik dan psikis. Untuk mempertimbangkan dalam proses sosial, memberi dan menerima pendapat orang lain, memerlukan kematangan intelektual dan emosional.

3) Status Sosial Ekonomi

Kehidupan sosial banyak dipengaruhi oleh kondisi atau status kehidupan keluarga dalam lingkungan masyarakat. Sehubungan hal itu, dalam kehidupan anak senantiasa “menjaga” status sosial anak dan ekonomi keluarganya. Dalam hal tertentu, maksud “menjaga status sosial keluarganya” itu mengakibatkan menempatkan dirinya dalam pergaulan yang tidak tepat

4) Pendidikan

Pendidikan adalah proses sosialisasi anak yang terarah. Pendidikan dalam arti luas harus diartikan bahwa

perkembangan anak dipengaruhi oleh kehidupan keluarga, masyarakat dan kelembagaan.

5) Kepastian mental, emosi dan intelegensi

Kemampuan berfikir mempengaruhi banyak hal, seperti kemampuan belajar, memecahkan masalah, dan berbahasa. Anak yang berkemampuan intelektual tinggi akan berkemampuan bahasa secara baik. Pada kasus tertentu, seorang jenius atau superior, sukar untuk bergaul dengan kelompok sebaya, karena pemahaman mereka telah setingkat dengan kelompok umur yang lebih tinggi. Sebaliknya kelompok umur yang lebih tinggi (dewasa) tepat “menganggap” dan “memperlakukan” mereka sebagai anak-anak (Hijriati, 2019:95-96).

Menurut Santrock (dalam Ari Sofia dkk, 2016:744) ada beberapa hal yang mempengaruhi perkembangan sosial anak, yaitu:

1) Usia Dini

Awal masa kanak-akanak sering kali dianggap sebagai usia yang mengundang masalah atau usia sulit. Masalah perilaku lebih sering terjadi di awal masa kanak-kanak dikarenakan anak-anak sedang dalam proses pengembangan kepribadian yang unik dan menurut kebebasan yang umumnya kurang berhasil.

2) Jenis Kelamin

Santrock dalam Umayah (2016) menyatakan bahwa, anak laki-laki dan perempuan tumbuh dalam dunia berbicara yang berbeda. Anak laki-laki cenderung bermain dalam kelompok besar yang berstruktur secara hirarkies dan memiliki pemimpin yang mengatur apa yang akan mereka perbuat dan bagaimana melakukannya. Sebaliknya, anak perempuan lebih mungkin bermain dalam kelompok

kecil atau berdua dan dalam hubungan pertemanan dan kelompok sebaya anak pertemuan lebih intim.

3) Pendidikan Orang Tua

Pendidikan orang tua merupakan salah satu faktor penting dalam tubuh kembang anak. Melalui pendidikan yang baik orang tua dapat menerima segala informasi dari luar mengenai aspek-aspek perkembangan anak, sehingga orang tua dapat memberikan stimulus bagi perkembangan anak yang optimal.

4) Status Pekerjaan Orang Tua

Latar belakang pekerjaan orang tua akan mempengaruhi status keluarga. Anak dengan status sosial yang sama atau lebih tinggi dari temannya akan membuat anak bangga kepada ayahnya sebagai pencari nafkah. Keluarga yang dapat memenuhi sandang, pangan, dan papan yang dibutuhkan anak secara mental berarti memenuhi kebutuhan perlindungan sosial dan emosi anak, sehingga aspek sosial dan emosi anak dapat stabil.

5) Pandapat Orang Tua

Pendapan orang tua berkaitan dengan status sosial orang tua. Orang tua dengan status sosial ekonomi yang rendah cenderung menginginkan anaknya menyesuaikan diri dengan keinginan masyarakat, menciptakan suasana ramah yang lebih menekankan otorites orang tua, lebih sering menggunakan hukuman fisik kepada anak, serta lebih suka mengatur anak dan kurang suka mengadakan percakapan dengan anak. Sebaliknya orang tua dengan status ekonomi sosial tinggi lebih memperhatikan pembentukan inisiatif anak, jarang menggunakan hukuman fisik kepada anak serta lebih sering membuka percakapan dengan anak.

6) Gaya Pengasuhan

Gaya pengasuhan merupakan suatu bentuk interaksi yang dilakukan antar orang tua dan anak. Gaya pengasuhan mencakup beberapa dimensi, diantaranya adalah dimensi pengarahan. Menurut Baumrind (1978) gaya pengasuhan dimensi pengarahan yang diterapkan orang tua meliputi gaya pengasuhan otoriter, gaya pengasuhan permisif, dan gaya pengasuhan otoritatif.

Berdasarkan paparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu keluarga, kematangan fisik dan psikis, status ekonomi, pendidikan, kepastian mental, emosi, dan intelegensi, usia anak, jenis kelamin, pendidikan orang tua, status pekerjaan orang tua, dan gaya pengasuhan.

d. Faktor Penghambat Perkembangan Sosial.

Faktor yang dapat menghambat perkembangan sosial anak adalah sebagai berikut:

- 1) Kurang kesempatan bersosialisasi, penyebabnya yaitu:
 - a) Orang tua dan anggota keluarga tidak memiliki cukup waktu untuk memberi stimulasi atau rangsangan untuk menjadi bagian dari anggota kelompok keluarga dan teman sebaya.
 - b) Sikap orang tua yang terlalu protektif dan selalumelarang anak untuk bergabung dengan teman seusianya karena kekhawatiran mereka berlebihan
- 2) Motivasi rendah, penyebabnya yaitu:
 - a) Anak adalah korban prasangka (selalu menjadi sasaran ejekan, gertakan, ancaman, dan lain-lain) sehingga mereka menganggap bahwa lingkungan sosial memusuhi dan tidak menyukai mereka, sehingga mereka merasa rendah diri.

- b) Anak menarik diri dari lingkungan karena mereka tidak mendapatkan kepuasan dan pengalaman baru ketika bergabung dengan aktifitas kelompok dibandingkan jika mereka bermain sendiri.

3) Ketergantungan diri jika berlebihan

Jika anak terus bergantung kepada orang lain, baik kepada orang dewasa atau teman seusianya, berlarut-larut sampai melewati saat teman seusinya telah mandiri, hal ini akan membahayakan bagi penyesuaian pribadi dan sosial.

4) Penyesuaian yang berlebihan

Menyesuaikan diri secara berlebihan dengan harapan bahwa hal ini akan menjamin penerimaan mereka, justru akan mengakibatkan:

- a) Teman seusia menganggap mereka lemah karena kurang mandiri
- b) Anak akan dianggap remeh oleh teman sebayanya karena tampak tidak mempunyai apa-apa untuk disumbangkan kepada kelompok
- c) Anak tidak memiliki pandangan-pandangan baik tentang diri mereka sendiri jika mereka mengetahui bahwa kelompok mempunyai pandangan yang tidak baik tentang mereka.

5) Adaptasi Diri Rendah, penyebabnya yaitu:

- a) Anak tidak memiliki motivasi untuk menyesuaikan diri
- b) Anak kurang memiliki pengetahuan tentang harapan kelompok atau cara memenuhi harapan itu, akibatnya:
 - a) Anak akan terbung/tersingkirkan dari hubungan sosial sehingga mereka tidak berkesempatan mempelajari pengalaman yang didapat dari keanggotaan kelompok.
 - b) Anti penyesuaian (anti conformity) yaitu memiliki pola perilaku yang sama sekali bertentangan dengan yang diterima oleh kelompok.

6) Prasangka

Prasangka membahayakan anak yang berprasangka maupun korban prasangka, akibatnya yang timbul yaitu:

- a) Bagi anak yang berprasangka menjadi kejam, tidak toleran, kaku, ingin membalas dendam
- b) Bagi anak korban prasangka:
 - a) Sering kali menjadi sasaran ejekan, gertakan, agresi fisik, ditolak, dan diabaikan.
 - b) Menganggap bahwa lingkungan sosial memusuhi mereka dan tidak seorang pun menyukai mereka.
 - c) Menarik diri dari lingkungan
 - d) Menjadi agresif
 - e) Cenderung menunjukkan reaksi pertahanan berlebihan (Umayah, 2007:91-93).

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa faktor penghambat perkembangan sosial pada anak usia dini yaitu kurang kesempatan bersosialisasi, motivasi diri rendah, ketergantungan diri yang berlebihan, penyesuaian yang berlebihan, adaptasi diri rendah, dan prasangka.

3. Bermain Peran

a. Pengertian Bermain Peran

Bermain peran menjadi suatu kegiatan yang menjadi anak sebagai pemeran dalam suatu peristiwa yang dapat mengembangkan daya imajinasianak. Kegiatan bermain peran (*role playing*) sering menjadi pilihan yang menarik untuk diterapkan oleh guru. Sebab kegiatan bermain peran dianggap cukup efektif. Selain itu, kegiatan bermain peran juga dirasa sangat menyenangkan bagi anak (Nirwana, 2019:11).

Menurut Tarigan (dalam Nirwana, 2019:11) bahwa bermain peran lebih sederhana dalam segala hal dibandingkan dengan bermain drama. Pada dasarnya

bermain peran adalah bagian dari bermain drama sehingga cakupan pementasannya lebih sederhana, yaitu pemain hanya memerankan tokoh dalam naskah drama. Walaupun ketika memerankan tokoh didukung dengan unsur-unsur yang lain namun bermain peran hanya sebatas memerankan tokoh dalam naskah lengkap dengan dialog dan itu sudah cukup. Seorang pemain, pemeran atau aktor dalam kegiatan bermain peran bertugas menghidupkan tokoh-tokoh dalam drama yang digambarkan penulisnya lewat apa yang diucapkan dalam bentuk dialog.

Senada dengan pendapat diatas Nugraha dan Rachmawati (dalam Nirwana, 2019:11) bermain peran adalah permainan yang dilakukan melalui peranan tokoh-tokoh, benda-benda maupun tumbuhan dan binatang. Permainan ini dilakukan dengan menggunakan daya imajinasi, empati, serta kreatifitas yang dimiliki oleh anak. Anak bebas menjadi tokoh maupun sesuatu yang diinginkannya.

Bermain peran kecil (*micro play*) merupakan kegiatan yang berfokus pada kegiatan dramatisasi dengan alat-alat permainan berukuran kecil atau mini seperti boneka-boneka mini, rumah-rumahan mini, pesawat mini, dan sebagainya (Yuliani, 2016:2).

Bermain peran mikro juga dapat diartikan bahwa anak-anak belajar menjadi sutradara atau dalang, memainkan boneka, dan mainan berukuran kecil seperti rumah-rumahan, kursi sofa mini, tempat tidur mini (seperti bermain boneka barbie). Biasanya mereka akan menciptakan percakapan sendiri (Khumaira dkk, 2015:6).

Metode bermain peran mikro adalah kegiatan anak dalam memegang atau menggerak-gerakkan benda-benda berukuran kecil untuk memperagakan suatu tokoh atau adegan. Seorang guru harus mengetahui langkah-langkah dalam kegiatan bermain peran mikro agar kegiatan yang dilaksanakan dapat memberikan manfaat bagi anak dan meningkatkan efesiensi dan efektifitas pembelajaran (Lisharti dkk, 2020:79).

Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian. Misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukan, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran (Diharto, 2013:13)

Melalui metode bermain peran siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Dengan kata lain metode ini berupaya membantu individu melalui proses kelompok sosial. Melalui bermain peran, para siswa mencoba mengeksplorasikan masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya.

Proses belajar dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan siswa mampu menghayati peran itu akan menentukan apakah proses pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai kembang (Darmadi, 2017:246).

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian bermain peran mikro yaitu kegiatan bermain dimana anak dapat berimajinasi dengan bebas dan memerankan tokoh, dan dalam bermain peran ini anak dapat berkomunikasi langsung dengan teman-temannya.

b. Jenis Bermain Peran

Bermain peran dipandang sebagai sebuah metode yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahap ingatan, dan kerja sama

kelompok. Kegiatan bermain peran terbagi dua jenis yaitu sebagai berikut:

1. Bermain Peran Makro

Dalam kegiatan ini, anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu (anak menjadi model) dan menggunakan alat berukuran besar yang digunakan untuk menciptakan dan memainkan peran-peran. Contohnya: anak menggunakan baju warna putih untuk memerankan seorang dokter, anak menggunakan bakul untuk memerankan seorang tukang jamu, saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan main peran makro, mereka jenis belajar banyak tentang keterampilan pra akademis seperti: mendengarkan, menyelesaikan masalah dan berkerja sama dengan orang lain.

2. Bermain Peran Mikro

Dalam kegiatan ini, anak memegang atau mengerakkan benda dengan ukuran kecil untuk menyusun adegan. Contohnya: kandang dengan binatang-binatangan dan orang-orang kecil. Saat anak bermain peran mikro, mereka belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain.

Bermain peran menjadikan anak bebas untuk mengeksplorasikan apa yang ada dalam pikirannya mengenai apa yang saat itu ia mainkan dengan bermain peran makro maupun mikro secara tidak langsung dapat membantu anak berkomunikasi dengan teman bermainnya, disitulah anak mulai bersosialisasi dengan lingkungan, teman, maupun dengan situasi yang ada (Lestari, 2018:18-19).

Menurut Erikson (dalam Nirwana, 2019:11) membagi dua jenis main peran yaitu:

- a. Bermain Peran Mikro

Main peran makro merupakan bermain peran dengan benda-benda kecil dimana benda tersebut menyimbolkan sesuatu misalnya ketika anak bermain dengan balok dan mendorong beberapa balok sampai bernyanyi naik kereta api.

b. Bermain Peran Makro

Bermain peran mikro merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan memerankan tokoh-tokoh tertentu dengan menggunakan alat bantu yang sesuai dengan peran yang ditokohkan seperti sebagai dokter, maka anak akan berpura memakai baju putih seperti dokter berikut dengan stetoskopnya. Bermain peran makro atau besar lebih terarah kepada bermain sosiodrama dengan melibatkan banyak anak dan menggunakan ruangan (space) yang cukup luas.

Dari yang sudah dipaparkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa jenis bermain peran terbagi atas dua jenis yaitu bermain peran makro seperti anak memerankan langsung seperti anak menjadi seorang dokter. Yang kedua, bermain peran mikro seperti anak menggunakan bahan-bahan mainan berukuran kecil seperti rumah boneka dan lengkap dengan perabot dan orang-orangnya sehingga mereka dapat memainkannya.

c. Tujuan Bermain Peran Mikro

Tujuan dari penggunaan metode bermain peran mikro yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk memotivasi siswa
- 2) Untuk menarik minat dan perhatian siswa
- 3) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat, dan permasalahan di dalam lingkungan kehidupan sosial anak
- 4) Menarik siswa untuk bertanya

- 5) Mengembangkan kemampuan komunikasi siswa
- 6) Melatih siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata (Darmadi, 2017:247).

Menurut Mulyasa (dalam Nirwana 2019:12) mengemukakan bahwa bermain peran di Taman Kanak-Kanak bertujuan untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Selain itu Catron dan Allen (dalam Nirwana, 2019:12), menyatakan bahwa bermain dapat mendukung perkembangan sosialisasi anak dalam hal berintegrasi sosial, berkerja sama, menghemat sumber daya serta peduli terhadap orang lain. Bermain peran adalah agar anak dapat mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapinya melalui eksplorasi perasaan-perasaannya. Bermain peran juga bertujuan melatih kemampuan berbicara, melatih daya konsentrasi anak.

Piaget mengungkapkan (dalam Marisson, 2017:76) tujuan bermain peran mikro yaitu:

- 1) Anak belajar tentang diri mereka sendiri, keluarga mereka dan dunia sekitar mereka.
- 2) Anak belajar cara berbicara dengan orang lain
- 3) Anak belajar cara untuk bergaul dan bekerjasama dengan orang lain.
- 4) Anak belajar menjadi kreatif dan untuk memecahkan masalah
- 5) Anak belajar tentang perasaan mereka.
- 6) Anak belajar untuk mengembangkan keahlian fisik dengan menggunakan otot.
- 7) Anak belajar untuk memahami cara orang lain bersikap, berfikir dan merasa.
- 8) Anak belajar untuk mengerjakan tugas sampai selesai (Damayanti dkk, 2018:36).

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari bermain peran mikro yaitu untuk melatih anak untuk dapat berperan aktif, memotivasi anak, mengembangkan komunikasi anak, dan melatih daya konsentrasi anak.

d. Manfaat Bermain Peran Mikro

Kegiatan bermain peran juga memiliki manfaat yang besar menunjang perkembangan sosial anak. Karena dengan bermain peran menyediakan waktu dan ruang bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain, mereka saling berkomunikasi, mengeluarkan pendapat, berorganisasi dan menemukan jalan tengah bagi setiap persoalan yang muncul. Menurut Naffi (dalam Puji Lestari, 2018:23) manfaat bermain peran mikro yaitu sebagai berikut:

- 1) Membimbing anak mengemukakan prinsip-prinsip berlaton
- 2) Memberikan pemahaman kepada anak mengenai motivasi atau tujuan orang lain dengan melakukan suatu peran
- 3) Meningkatkan kesadaran anak berkaitan dengan masalah psikologi dan sosiologi
- 4) Menanamkan nilai-nilai kebenaran hidup
- 5) Memperkaya kegiatan bagi pencapaian proses belajar mengajar yang objektif

Senada dengan pendapat diatas Madyawati (dalam Nirwana, 2019:12), mengemukakan manfaat bermain peran mikro yaitu:

- 1) Mengembangkan kepercayaan diri pada anak dengan berpura-pura menjadi apa pun yang anak inginkan, dapat membuat anak merasakan sensasi menjadi karakter-karakter yang dimainkannya sehingga dapat meningkatkan kepercayaan dirinya.
- 2) Mengembangkan kemampuan berbahasa. Pengertian perkembangan bahasa anak usia dini adalah salah satu aspek

dari tahapan perkembangan anak yang diekspresikan melalui pemikiran anak dengan menggunakan kata-kata yang menandai meningkatnya kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

- 3) Membuka kesempatan untuk memecahkan masalah, pada situasi tertentu saat bermain peran, fikiran anak akan terlatih untuk menemukan solusi jika ada masalah yang terjadi.
- 4) Membangun kemampuan sosial dan empati anak, sedang menempatkan dirinya dalam pengalaman menjadi orang lain. Menghidupkan kembali sebuah adegan dapat membantu anak mengahrgai perasaan orang lain sehingga dapat membantu mengembangkan empatinya.
- 5) Memberikan anak pandangan positif, anak memiliki imajinasi yang tidak terbatas. Bermain peran dapat membantu anak berusaha mencapai dan cita-citanya.

Manfaat bermain peran mikro menurut Tedjasaputra (2001:58) yaitu:

- 1) Membantu penyesuaian diri anak.
- 2) Memperoleh kesenangan dari kegiatan yang dilakukan atas usaha sendiri.
- 3) Perkembangan bahasa dapat meningkatkan (Damayanti ddk, 2018:36).

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat dari bermain peran mikro yaitu mengembangkan kepercayaan diri pada anak, membangun sosial dan empati anak, mengembangkan rasa percaya diri anak, menanamkan nilai-nilai kebenaran hidup dan membimbing anak mengemukakan prinsip-prinsip berlakon.

e. Langkah-langkah Bermain Peran Mikro

Agar proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain peran tidak mengalami kaku, maka perlu adanya langkah-langkah yang harus kita pahami terlebih dahulu (Dahlan:1984) sebagai berikut:

- 1) Identifikasi masalah dengan cara memotivasi para peserta didik
- 2) Memilih tema
- 3) Menyusun skenario pembelajaran
- 4) Pemeranan
- 5) Tahapan diskusi dan evaluasi
- 6) Melakukan pemeranaan ulang, melakukan diskusi, dan evaluasi
- 7) Membagi pengalaman dan menarik generalisasi (Darmadi, 2017:247).

Menurut Suharto (dalam Wina Puspita Sari, 2015:71) langkah-langkah bermain peran yaitu:

- 1) Guru harus menerangkan dan memperkenalkan kepada siswa tentang teknik pelaksanaan metode bermain peran ini.
- 2) Guru menunjuk beberapa siswa yang akan bermain peran dimana masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya sementara siswa yang lain menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.
- 3) Guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat siswa.
- 4) Guru harus dapat menceritakan peristiwa yang diperankan sambil mengatur adegan yang pertama agar siswa memahami peristiwanya.
- 5) Guru memberikan penjelasan kepada pemeran dengan sebaik-baiknya, agar mengetahui tugas perannya, menguasai masalahnya dan pandai berekspresi maupun berdialog.
- 6) Siswa yang tidak bermain peran menjadi penonton yang aktif, disamping mendengarkan dan melihat, siswa harus

memberikan saran dan kritik kepada siswa yang telah bermain peran.

- 7) Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog.
- 8) Setelah bermain peran mencapai situasi klimaks, maka harus dihentikan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum.
- 9) Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, dilakukan tanya jawab, diskusi atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara.

Langkah-langkah bermain peran mikro yaitu:

- 1) Guru mengumpulkan anak untuk diberikan pengarahan, penjelasan dan aturan.
- 2) Guru memberikan contoh kegiatan yang dilakukan.
- 3) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih kegiatan dan bereksplorasi sendiri.
- 4) Guru mengawasi anak selama kegiatan dan memberikan motivasi.
- 5) Setelah selesai anak-anak harus merapikan dan membereskan tempat kegiatan serta mengembalikan alat-alat pada tempat semula.
- 6) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan kembali kegiatan yang sudah mereka lakukan (Yuliani, 2016:3).

f. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Peran Mikro

1) Kelebihan Bermain Peran (*Role Playing*)

Bermain peran adalah strategi mengajar yang memiliki beberapa kelebihan baik bagi siswa maupun bagi guru yaitu:

- a) Strategi bermain peran dapat meningkatkan minat siswa

Poorman (dalam Narti, 2019:659), strategi bermain peran dapat meningkatkan minat siswa terhadap suatu mata pelajaran dan materi pelajaran, sehingga dengan demikian juga dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang sedang dibelajarkan kepada mereka. Apalagi untuk mempersiapkan pembelajaran dengan strategi ini mereka harus terlebih dahulu melakukan studi tentang karakter atau tokoh yang akan diperankan atau dibuat skenarionya.

- b) Strategi bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan tokoh yang barangkali dikenal dalam kehidupannya sehari-hari.

Dengan bermain peran siswa akan mengalami dan merasakan bagaimana menjadi seorang tokoh yang mungkin familiar dalam kehidupan mereka. Hal ini akan membuat mereka menjadi lebih peka terhadap masalah-masalah yang ada disekitarnya, meningkatkan keterampilan interpersonal, dan tentu saja dapat meningkatkan keterampilan komunikasi.

- c) Strategi bermain peran dapat diterapkan dalam berbagai setting

Jangan mengira strategi bermain peran sulit untuk diaplikasikan. Bermain peran dapat diterapkan dalam setting yang sangat bervariasi, termasuk didalam ruang kelas standar. Selain itu bermain peran dapat dilakukan siswa secara individual maupun secara berkelompok (Narti, 2019:659-661).

Menurut Mansyur (dalam Puji Lestari, 2018:25), kelebihan bermain peran mikro yaitu:

- a) Anak melatih dirinya sendiri untuk memahami dan mengingatkan bahan yang akan di dramatisasikan (membantu daya ingat anak).
- b) Anak dilatih untuk berimajinasi dan berkreatif
- c) Bakat yang terpendam pada diri anak dapat dipupuk sehingga kemungkinan muncul bakat seni
- d) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan
- e) Anak memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesama
- f) Bahasa lisan anak dapat dibina sehingga menjadi bahasa yang mudah dipahami.

2) Kelemahan Bermain Peran

Dibawah ini diuraikan beberapa kelemahan strategi bermain peran (*Role Playing*) sebagai berikut:

- a. Strategi bermain peran membutuhkan kerja keras semua pihak yang terlibat

Mempersiapkan pembelajaran dengan strategi bermain peran kadang kala memerlukan kerja keras dari guru maupun siswa atau bahkan pihak lain yang mungkin dilibatkan. Akan tetapi, semuanya ini akan impas dengan motivasi yang akan dimiliki siswa serta penguasaan terhadap konsep yang dibelajarkan pada mereka.

- b. Alokasi waktu menjadi penting

Persiapan pelaksanaan strategi bermain peran tentunya membutuhkan alokasi waktu yang relatif lebih banyak ketimbang strategi lainnya. Hal ini wajar karena ada banyak hal yang harus dilakukan baik guru maupun siswa sebelum dan saat melaksanakan pembelajaran dengan strategi ini (Narti, 2019:661).

Menurut Mansyur (dalam Puji Lestari, 2018:25) kelemahan bermain peran adalah:

- a. Sebagai anak yang tidak ikut main peran menjadi kurang aktif
- b. Banyak memakan waktu, baik saat persiapan maupun pertunjukan
- c. Memerlukan tempat yang luas

Adapun cara untuk mengatasi kelemahan bermain peran sebagai berikut:

- a. Guru menerangkan menerangkan kepada anak, bahwa dengan metode ini anak diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial karena guru menunjukkan siswa yang berperan dan siswa lai yang menjadi penonton.
- b. Guru harus memiliki masalah yang urgen sehingga menarik penonton
- c. Agar siswa memahami peristiwa yang dilakokan, guru harus bisa menceritakan sambil mengatur dengan pertama.
- d. Bobot atau luasnya bahan pembelajaran yang akan disampaikan harus disesuaikan dengan waktu yang tersedia.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan bermain peran adalah anak dilatih untuk berimajinasif, kreatif dan berkerjasama, sedangkan kelemahan bermain peran yaitu anak ayng tidak ikut menjadi kurang aktif, banyak memakan waktu dan memerlukan tempat yang luas.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian oleh Cherrullo Samuel dkk (2019), dengan judul “Peningkatan Sosial Emosional Melalui Bermain Peran Mikro Pada Kelompok B Di PAUD Makarti Mempawah”.

Penelitian ini menjelaskan bahwa kegiatan bermain peran mikro dapat meningkatkan sosial emosional di kelompok bermain B3 PAUD Makarti Kabupaten Mempawah. Realitas yang terjadi bahwa penerapan metode pembelajaran dengan bermain peran mikro sangat baik karena bentuk pembelajarannya yang melibatkan anak-anak yang lain sehingga dapat memberikan kontribusi dan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan sosial anak.

Persamaan penelitian ini dengan peneliti yaitu kegiatan bermain peran mikro dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti tidak ada.

2. Penelitian oleh Nia Ckurnia dkk (2017) dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran”.

Penelitian ini menjelaskan bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran dapat dilakukan dengan optimal. Dan juga meningkatkan kemampuan guru dalam proses pembelajaran dengan hal yang awalnya anak hanya mendengarkan dan memperhatikan guru saja, menjadi anak yang kreatif. Ini dibuktikan dengan meningkatnya perkembangan keterampilan anak. Adanya perubahan sikap yang ditampkkan oleh anak, aktivitas anak meningkat setelah penerapan penggunaan media bermain peran. Dari aktivitas anak pada pertemuan I siklus I masih memperlihatkan anak yang belum percaya diri, namun pada pertemuan kedua siklus I dan siklus II anak sudah mulai percaya diri dan mampu mengekspresikan diri dalam berdialog dengan temannya.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yaitu kegiatan bermain peran dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Perbedaannya p, penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan peneliti menggunakan kuantitatif eksperimen.

3. Penelitian oleh Anngit Rachmawati (2014), dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Di Ra Ihsan Kecamatan Mojosongko Kabupaten Boyolai Tahun 2013/2014”.

Penelitian ini menjelaskan bahwa kegiatan bermain peran yang dilakukan dalam penelitian mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak, yaitu pada indikator mau berkerja sama dengan teman dalam kelompok ketika melakukan kegiatan, bermain sesuai dengan jenis permainan yang dipilihnya, serta berbicara dengan teman sebaya tentang rencana dalam bermain.

Persamaan penelitian ini dengan peneliti yaitu kegiatan bermain peran mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak. Tidak terdapat perbedaan penelitian ini dengan peneliti karena sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen

4. Penelitian oleh Nur'aini (2019) dengan judul "Pengaruh Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B Di Raudhatul Athfal Ismaria Al-Qur'anniah Rajabasa".

Penelitian ini menjelaskan bahwa metode bermain peran adalah salah satu metode pembelajaran PAUD yaitu proses belajar mengajar dengan melibatkan anak didik untuk memerankan peristiwa/peranan yang digambarkan sesuai dengan tema. Dengan bermain peran diharapkan anak dapat menghayati suatu karya melalui gambaran peristiwa/peranan yang ada dalam karya sastra, misalnya cerita tentang profesi seseorang.

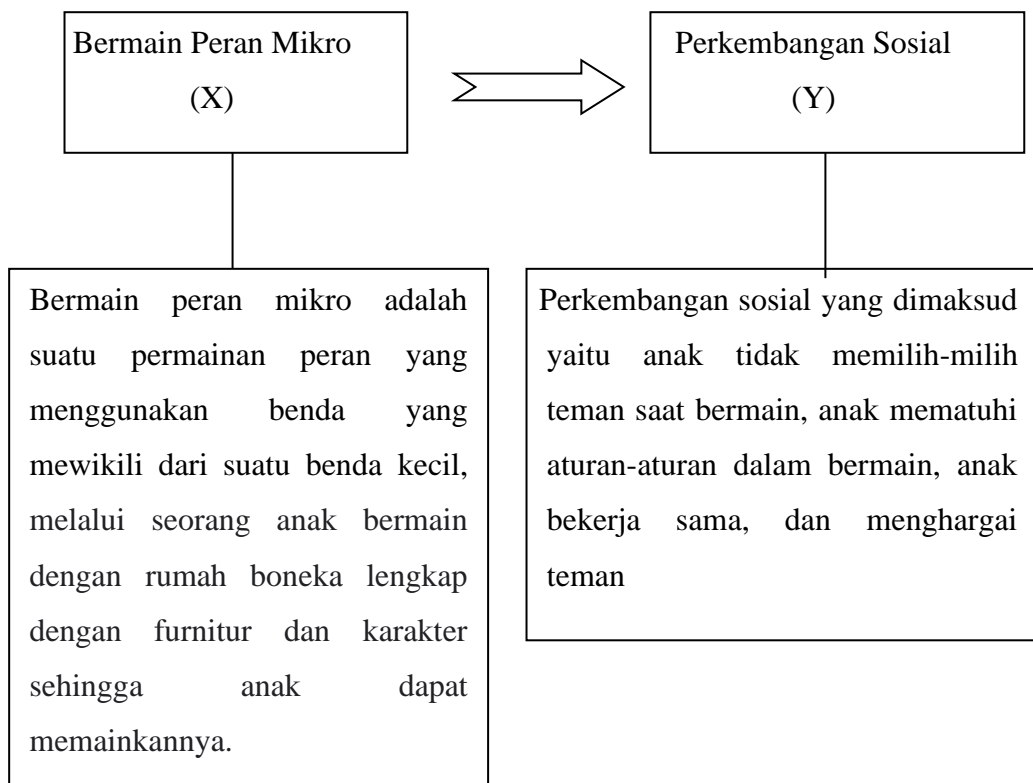
Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa sosial emosional adalah kemampuan menjalin hubungan komunikasi yang efektif mampu berempati serta kerja sama secara baik, mengembangkan hubungan harmonis serta dapat memahami sifat orang lain.

Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama membahas tentang kemampuan emosional anak dengan metode bermain peran anak. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, sedangkan peneliti menggunakan kuantitatif eksperimen.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir diperlukan dalam mengembangkan hubungan antara konsep yang akan diteliti, tujuannya adalah untuk memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian.

Adapun kerangka berfikir tersebut ialah sebagai berikut:



D. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang dianggap dapat dijadikan jawaban dari suatu permasalahan yang timbul. Berdasarkan paparan di atas, rumusan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha: Bermain peran mikro dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan sosial anak di TK Islam Terpadu Cendikia Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman

Ho: Bermain peran mikro tidak dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan sosial anak di TK Islam Terpadu Cendikia Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman

Adapun hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah:

Ha : $t > 0$

Ho : $t \leq 0$

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di TK Islam Terpadu Cendikia, kecamatan Rao, Kabupaten Pasaman, Sumatera Barat dengan jenis penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen. Menurut Mohammad Mulyadi (2011:127-128) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang mewakili paham positivisme dimana paham positivisme ini sendiri ialah paham yang berpendapat bahwa keberadaan sesuatu merupakan besaran yang dapat diukur.

Metode eksperimen merupakan suatu percobaan yang akan dilakukan oleh peneliti kepada suatu orang maupun sekelompok orang, lalu akan diamati dituliskan hasilnya. Selain itu diperkuat oleh pendapat Rismawati, dkk (2014:201) metode eksperimen adalah pemberian kesempatan kepada anak didik baik perorangan maupun kelompok untuk melakukan percobaan yang sengaja dirancang dan terencana untuk membuktikan kebenaran suatu teori dengan menempuh/menggunakan cara yang teratur dan sistematis.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Pada desain ini dilakukan *pretest* sebelum diberikan perlakuan. Alasan penulis mengambil penelitian ini karena penulis ingin melihat hasil yang akurat melalui beberapa tes dilakukan, yaitu dengan adanya *pretest* (sebelum perlakuan) dengan *posttest* (sesudah perlakuan).

**Tabel 3.1
Rancangan Penelitian**

Pre-test	Perlakuan	Post-test
O_1	X	O_2

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Terpadu Cendikia yang beralamat Jorong VII Simpang Langsung Kadap, Kecamatan

Rao, Kabupaten Pasaman, Provinsi Sumatera Barat. Penelitian ini berlangsung dari 26 Oktober 2021- 26 November 2021.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Arikunto (2010:173) menjelaskan populasi ialah keseluruhan subjek penelitian, adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik yang ada di TK Islam Terpadu Cendikia yang berjumlah 65 orang anak dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.2
Jumlah anak didik TK Islam Terpadu Cendikia Kecamatan Rao
Kabupaten Pasaman

No	Populasi	
	Kelas	Jumlah
1	BI	11
2	B2	10
3	B3	12
4	B4	10
5	B5	11
6	B6	11

Sumber: Kepala Sekolah TK Islam Terpadu Cendikia

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah atau kelompok kecil yang kita amati dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi atau bagian dari populasi yang dianggap mewakili populasi karena memiliki ciri atau karakteristik yang sama. Menurut Deni Darmawan (2014:10) sampel ditentukan oleh peneliti berdasarkan pertimbangan masalah, tujuan, hipotesis, metode, dan instrumen penelitian, disamping pertimbangan waktu, tenaga dan pembiayaan. Di dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel yakni *purposive*

sampling. Jadi dapat dikatakan bahwa *purposive sampling* adalah pengambilan sampel secara sengaja sesuai dengan persyaratan sampel yang diperlukan oleh peneliti.

Adapun sampel dalam penelitian ini berdasarkan pada *purposive sampling* adalah sebanyak satu kelas yang terdiri dari 10 orang anak di TK Islam Terpadu Cendekia Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman. Kelas yang akan peneliti jadikan sampel adalah kelas B2, alasannya karena selama peneliti melakukan observasi, peneliti melihat masih kurangnya interaksi antara anak dengan anak-anak lainnya dan begitu juga dengan guru, dan anak hanya ingin berkomunikasi dengan teman-teman tertentu saja. Pada kelas B2 ini permasalahan sosial anak yang lebih tinggi dibanding kelas-kelas lainnya. Berikut tabel data nama anak yang dijadikan sampel di kelas B2 di TK Islam Terpadu Cendekia Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman.

Tabel 3.3
Tabel Nama Anak

No	Inisial Nama Anak	Umur
1	AA	5,4 Tahun
2	ABM	5,5 Tahun
3	CA	5,1 Tahun
4	DM	5,4 Tahun
5	IK	5,2 Tahun
6	MFA	5,6 Tahun
7	MGHH	5,3 Tahun
8	RDA	5,1 Tahun
9	RAF	5,4 Tahun
10	UAF	5,3 Tahun

Sumber: Dapodik TK Islam Terpadu Cendekia

D. Pengembangan Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik, fenomena ini disebut dengan variabel peneliti. Untuk memudahkan penyusunan instrument maka perlu digunakan kisi-kisi instrumen untuk bisa menetapkan indikator-indikator dari setiap variabel yang diteliti,

maka di perlukan wawasan yang luas dan mendalam tentang variabel yang akan diteliti.

1. Kisi-Kisi Intrumen

Sesuai dengan masalah yang akan di teliti, maka kisi-kisi ini dibuat dengan berpedoman kepada PERMENDIKNAS NO 58 Tahun 2009.

Tabel 3.4
Kisi Intrumen Bermain Peran Mikro Untuk Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
1	Perkembangan sosial anak	Tidak memilih-milih teman saat bermain	1. Anak dapat bermain dengan siapun saat bermain peran (dokter/guru/poli/ pedagang)	observasi	Anak
		Mematuhi aturan-aturan saat bermain	1. Anak dapat bermain sesuai perannya (dokter/guru/poli/ pedagang) 2. Anak dapat mengikuti permainan sampai selesai (dokter/guru/poli/ pedagang)	Observasi	Anak
		Bekerja sama	1. Anak dapat membereskan	Observasi	Anak

			alat bermain (dokter/guru/po lisi/ pedagang)		
		Menghargai teman	1. Anak dapat mendengarkan percakapan dalam bermain peran (dokter/guru/po lisi/ pedagang) 2. Anak dapat bertanya/menja wab pertanyaan teman saat bermain peran (dokter/guru/po lisi/ pedagang)	Observasi	Anak

Sumber: PERMENDIKNAS NO 58 Tahun 2009

2. Validitas

Validitas pada penelitian ini, peneliti menggunakan validitas ini yang mengacu pada sejauh mana suatu instrument (kisi-kisi instrument) mengukur konsep dari suatu teori, yaitu dengan menjadi dasar penyusunan instrument (pedoman observasi). Untuk itu perlu adanya pembahasan mengenai teori tentang variabel yang akan diukur menjadi dasar penentu konstruk sebagai instrument (pedoman observasi).

3. Analisis Instrumen

Suatu instrumen dikatakan valid, menurut Sugiono (2012: 173), jika alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data (ukuran) adalah

valid. Istilah “valid” mengacu pada instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur apa yang perlu diukur. apakah dapat mengukur kompetensi yang diperoleh, serta indikasi dan materi pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan teknik pengumpulan data yakni menggunakan lembar observasi. Observasi merupakan suatu proses dimana peneliti akan melakukan suatu pengamatan terhadap suatu objek dimaksud. Jadi disini peneliti akan melakukan observasi ke TK Islam Terpadu Cendikia Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman dengan tujuan mengamati proses yang dimaksud dengan mencapai tujuan tertentu.

Tabel 3.5
Lembar observasi bermain peran mikro untuk perkembangan sosial anak

Nama Anak :

Usia :

Tanggal Pengisian :

No	Item indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat bermain dengan siapa pun saat bermain peran (dokter/guru/pedagang/polisi)				
2	Anak dapat bermain sesuai perannya (dokter/guru/pedagang/polisi)				
3	Anak dapat mengikuti permainan sampai selesai (dokter/guru/pedagang/polisi)				
4	Anak dapat membereskan alat bermain				

	(dokter/guru/pedagang/polisi)				
5	Anak dapat mendengarkan percakapan dalam bermain peran (dokter/guru/pedagang/polisi)				
6	Anak dapat bertanya/menjawab pertanyaan teman saat bermain peran (dokter/guru/pedagang/polisi)				

Keterangan:

- BB. : Belum Berkembang.
 MB. : Mulai Berkembang.
 BSH. : Berkembang Sesuai Harapan.
 BSB. : Berkembang Sangat Baik.

2. Teknik Analisis Data

a. Uji Persyarat Analisis

1) Uji normalitas

Uji litiefors digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini.

Hipotesis berikut yang dilakukan adalah:

H_0 = Sampel Berdistribusi Normal

H_1 =Sampel Berdistribusi Tidak Normal

Dalam menentukan uji normalitas, penguji menggunakan Nilai N-Gain dalam mengolah data

2) Uji Homogonitas

Uji kesamaan dua variabel dilakukan untuk melihat apakah data pretest dan posttest kelompok eksperimen homogen atau tidak , uji dilakukan dengan bantuan Nilai N-Gain.

b. Teknik Pengelolaan Data

Sebelum data diolah maka masing-masing item jawaban dari instrumen diberi bobot atau skor terlebih dahulu, baik untuk

pernyataan positif maupun pernyataan negatif seperti yang terdapat dalam tabel berikut:

Tabel 3.6
Alternatif Pengembangan Instrumen dan Bobot

Kemampuan	Skor
Berkembang Sangat Baik	4
Berkembang Sesuai Harapan	3
Mulai Berkembang	2
Belum Berkembang	1

Bentuk pengolahan data yang dipakai adalah dengan memakai metode pengolahan metode statistik. Analisis data dalam penelitian eksperimen pada umumnya memakai metode statistik, hanya saja penggunaan statistik tergantung kepada jenis penelitian eksperimen yang dipakai, dimana penulis memakai model eksperimen *one group pretest-posttest desig* dimana penulis melakukan pengukuran sebanyak dua kali yakni sebelum dan sesudah perlakuan.

Data yang terkumpul nilai tes pertama dan tes kedua. Tujuan peneliti adalah membandingkan dua nilai dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan nilai tersebut secara signifikan. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata kedua nilai dan untuk melakukan ini digunakan teknik yang disebut uji-t (t-test). Setelah diperoleh presentase jawaban, maka dilakukan pengklasifikasian jawaban berdasarkan kategori pendekatan saintifik. Menurut Sudijono (2005:), mencari tentang interval skor yaitu jarak penebaran antara skor yang terendah sampai skor nilai tertinggi. Adapun rumusnya adalah:

$$R=H-L$$

Keterangan

R : Rentang

H : Skor

L : Skor yang terendah

Menurut Sutjana dalam menentukan rentang skor yaitu skor terbesar dikurang skor terkecil dalam penelitian ini memiliki rentang skor 1-4 dengan kategori berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan, mulai berkembang, dan belum berkembang. Jumlah item 6 item sehingga interval kriteria tersebut dapat ditentukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Skor Maksimum $4 \times 6 = 24$

Keterangan: skor maksimum nilai tingginya adalah 4, jadi 4 dikalikan dengan jumlah sub indikator keseluruhan berjumlah 6 dan hasilnya 24.

- b. Skor Minimum $1 \times 6 = 6$

Keterangan: skor minimum nilai tingginya adalah 1, jadi 1 dikalikan dengan jumlah sub indikator keseluruhan yang berjumlah 6 dan hasilnya 6.

- c. Rentang $24 - 6 = 18$

Keterangan: rentang diperoleh dari jumlah skor maksimum dikurangi jumlah sub indikator.

- d. Banyak kriteria adalah 4 tingkatan (berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan, mulai berkembang dan belum berkembang).

- e. Panjang kelas interval $18 : 4 = 4,5$

Keterangan: panjang kelas interval diperoleh dari hasil rentang dibagi banyak kriteria.

Adapun klasifikasi skor peningkatan perkembangan sosial anak yang berhubungan dengan bermain peran mikro sebagai berikut:

Tabel 3.7

Klasifikasi Penilaian Skor Peningkatan Perkembangan Sosial Anak

No	Interval Skor	Kategori
1	19,6-24	Berkembang Sangat Baik
2	15-19,5	Berkembang Sesuai Harapan
3	9,6-14	Mulai Berkembang
4	6-9,5	Belum Berkembang

1. Uji Hipotesis

Analisis data merupakan tahap yang paling penting dalam penyelesaian suatu penilaian ilmiah. Tujuan utama dari analisis data adalah untuk meringkas data dalam bentuk yang mudah ditafsirkan sehingga hubungan antara masalah penelitian dapat dipelajari dan diuji. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dengan mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2013: 244).

Adapun teknik pengolahan data yang penulis lakukan adalah dengan cara membandingkan hasil rata-rata *pretest posttest* kelompok eksperimen dengan menggunakan uji-t. Data yang diperoleh melalui kegiatan pengumpulan data pada dasarnya untuk menguji hipotesis atau sekurang-kurangnya menjawab masalah penelitian karena data tersebut perlu untuk membuktikan kebenaran hipotesis. Untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis data yang terkumpul perlu dianalisis yaitu, diatur dan diolah. Dalam penelitian yang sesungguhnya pengaruh *treatment* dianalisis menggunakan uji-t.

Menurut Sudijono (2005: 324) cara menganalisis dan menggunakan statistik Uji-t adalah sebagai berikut:

$$t_0 = \frac{MD}{SEMD}$$

Adapun langkah-langkah dalam menganalisa data, yaitu sebagai berikut:

1. Mencari *Mean* dari *Difference*

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

2. Mencari deviasi standar dari *difference*

$$SD_D = \frac{\sqrt{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}}}{N} \cdot 2$$

3. Mencari standar error dari *mean of difference*

$$SE_{MD} = \frac{SDd}{\sqrt{N-1}}$$

4. $Df = N - 1$

Keterangan:

MD = *Mean of difference* nilai rata-rata hitung dari beda selisih antara skor Variabel I dan Variabel II

$\sum D$ = Jumlah beda/selisih antara skor Variabel I (variabel X) dan Variabel II (variabel Y)

N = *Number of Case* (Jumlah subjek yang diteliti)

SE_{MD} = Standar Error (Standar Kesepatan) dari *mean of difference*

SD_D = Deviasi standar dari perbedaan antara skor Variabel I dan skor Variabel II

Df = *Degrees of freedom* (Menguji Signifikan t_0) (Anas Sudijono, 2005: 305-357).

Jika nilai dari t tabel (t_0) besar dan taraf signifikansi 5%, maka hipotesis nilai (h_0) ditolak dan hipotesis alternatif (h_a) diterima yang berarti bahwa bermain peran mikro berdampak pada sosial anak dapat berkembang. Namun dengan taraf signifikansi 5%, t hitung (t_0) lebih kecil dari t tabel (t_0). Hipotesis nilai (h_0) diterima setelah itu. Oleh karena itu hipotesis alternatif (h_a) ditolak, yang berarti bahwa perkembangan sosial anak mempengaruhi kemampuan mereka untuk memainkan peran mikro.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

1. Deskripsi Data Pretest

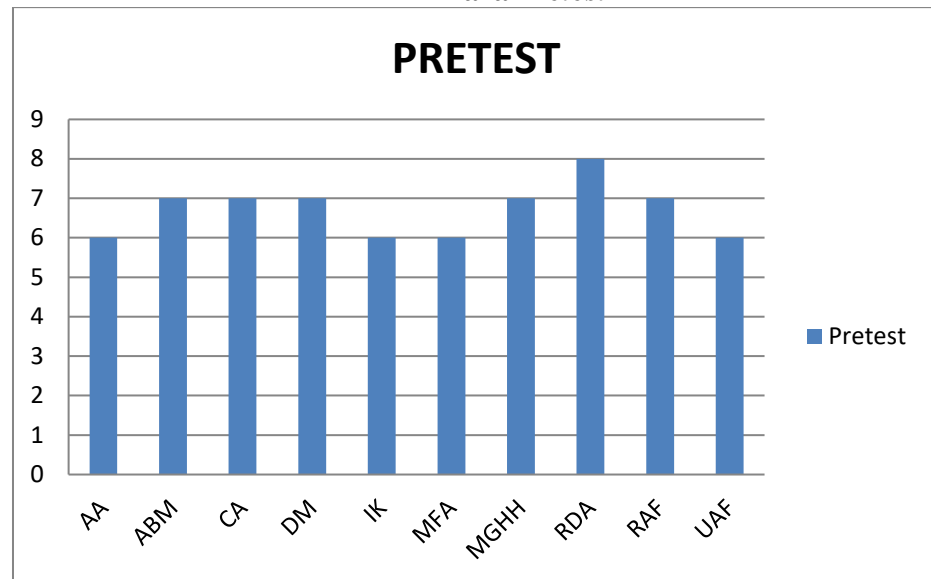
Data yang dideskripsikan dalam penelitian ini terdiri dari “Peningkatan bermain peran mikro (X) sebagai variabel bebas dan variabel terikat perkembangan sosial pada anak (Y), dengan mengeksperimenkan sebanyak 4 kali. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia dini di TK Islam Terpadu Cendekia yang berjumlah 65 orang. Sampelnya terdiri dari 10 orang anak.

Data *pretes* pada peningkatan bermain peran mikro di TK Islam Terpadu Cendekia dapat diperoleh pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1
Data Pretest

No	Kode anak							Skor total	Kategori
		1	2	3	4	5	6		
1	AA	1	1	1	1	1	1	6	BB
2	ABM	1	1	1	2	1	1	7	BB
3	CA	1	1	1	2	1	1	7	BB
4	DM	2	1	1	1	1	1	7	BB
5	IK	1	1	1	1	1	1	6	BB
6	MFA	1	1	1	1	1	1	6	BB
7	MGHH	1	1	1	1	2	1	7	BB
8	RDA	1	1	2	2	1	1	8	BB
9	RAF	1	1	1	2	1	1	7	BB
10	UAF	1	1	1	1	1	1	6	BB
Total		11	10	11	14	11	10	67	BB
Rata-rata								6,7	BB

Grafik 4.1
Dara Pretest



Sesuai tabel yang peneliti paparkan diatas sebelumnya diperoleh untuk indikator *pertama*, 10 orang anak belum berkembang saat bermain dengan siapa pun ketika bermain peran (*Cooking Class*). Indikator *kedua*, 10 orang anak belum berkembang saat anak dapat bermain peran sesuai perannya dalam bermain peran (*Cooking Class*). Indikator *ketiga*, 10 orang anak belum berkembang ketika anak dapat mengikuti permainan sampai selesai (*Cooking Class*). Indikator *keempat* 10 orang anak belum berkembang saat membereskan alat mainan saat bermain peran (*Cooking Class*). Indikator *kelima* 10 orang anak belum berkembang saat anak dapat mendengarkan pertanyaan temannya saat bermain peran (*Cooking Class*). Indikator *keenam* 10 anak belum berkembang saat anak bertanya/menjawab pertanyaan temannya saat bermain peran (*Cooking Class*).

Tabel 4.2
Klasifikasi Skor Perkembangan Sosial Pada Anak di TK Islam
Terpadu Cendekia

No	Interval	Kategori	Pretest	
			F	%
1	19,6-24	Berkembang Sangat Baik	0	0
2	15-19,5	Berkembang Sesuai Harapan	0	0
3	9,6-14	Mulai Berkembang	0	0
4	6-9,5	Belum Berkembang	10	10
Jumlah			10	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui pada data *pretest* tidak ada satupun anak dalam kategori berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan, mulai berkembang dan 10 orang anak belum berkembang dengan presentase 100%.

2. Pelaksanaan Perlakuan/ *Treatment*

Setelah penulis menetapkan subjek penelitian maka langkah selanjutnya adalah merencanakan perlakuan atau *treatment* yang akan diberikan. Adapun bentuk *treatment* yang akan penelitian berikan berupa kegiatan eksperimen. Pelaksanaan *treatment* atau perlakuan ini sebanyak 4 kali pertemuan.

Hasil *pretest* memberi gambaran bahwa perkembangan sosial anak masih tergolong cukup rendah dilihat dari hasil data *pretest*, seperti masih terdapat beberapa orang anak yang belum berkembang, dalam perkembangan sosial anak. Dikarenakan itu, rencana pelaksanaan *treatment* sebagai berikut:

Tabel 4.3
Jadwal Kegiatan *Treatment*

No	Waktu <i>Treatment</i>	Keterangan
	November 2021	<i>Treatment 1</i>
	November 2021	<i>Treatment2</i>
	November 2021	<i>Treatment3</i>
	November 2021	<i>Treatment4</i>

a. Treatment 1

1) Persiapan

Treatment pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 22 November 2021 di kelas B2 di TK Islam Terpadu Cendekia mulai pukul 07.15-10.30 WIB, jumlah anak 10 orang, peneliti bekerja sama dengan guru kelas B2 dalam memberikan perlakuan. Peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan membuat perencanaan terlebih dahulu. Merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan di lapangan sehingga pelaksanaan *treatment* pertama dalam kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang diharapkan. Adapun bentuk persiapan yang dilakukan adalah:

- a) Pada *treatment* pertama peneliti melakukan kegiatan bermain peran mikro sebagai dokter untuk melihat peningkatan perkembangan sosial anak melalui bermain peran mikro.
- b) Peneliti menyiapkan alat dan media yang akan digunakan dalam kegiatan, seperti: boneka dokter dan peralatannya.
- c) Selanjutnya peneliti menata ruangan untuk bermain peran mikro “dokter”.
- d) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).

2) Pelaksanaan

Langkah-langkah peneliti dalam memberikan perlakuan:

- a) Guru mengumpulkan anak untuk diberikan pengarahan, penjelasan dan aturan main peran mikro dokter

- b) Guru memberikan contoh kegiatan yang akan dilakukan anak seperti memainkan boneka yang berperan sebagai dokter, perawat, orang sakit, apotek, dan kasir
- c) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih kegiatan dan bereksplorasi secara mandiri dengan menggunakan boneka dokter-dokteran.
- d) Guru mengawasi anak dan memberikan motivasi selama kegiatan bermain mikro dokter-dokteran berlangsung
- e) Setelah selesai bermain anak menyusun kembali alat permainan dokter-dokteran
- f) Guru mengajak anak untuk menceritakan kembali tentang kegiatan yang sudah dilakukan

Gambar 4.1
Bermain Peran Mikro “Dokter”



Kegiatan yang dilakukan anak adalah bermain peran mikro, seperti boneka berperan sebagai dokter, perawat, orang sakit, orang apotek, dan kasir. Anak mulai memainkan peran mikro sesuai dengan

peran yang diberikan. Anak RDA yang memainkan boneka layaknya seorang dokter. Anak CA dan DM sebagai perawat. Anak AA, ABM, IK, MFA, RAF sebagai orang sakit. Anak UAF sebagai orang dan apotek dan MGHH sebagai kasir. Dan anak saling berinteraksi dalam kegiatan bermain peran mikro tentang dokter seperti MFA sebagai pasien kemudian dia di periksa oleh dokter RDA dan dibantu oleh perawat CA dan DM. Dan kemudian dokter memberikan resep obat kepada pasien dan membeli obat ke apotek dan membayar obat ke kasir. Ketika anak kebingungan dan tidak bisa untuk memainkan peran, maka peneliti memberikan arahan dan masukan supaya permainan peran berjalan dengan baik.

3) Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan peneliti berfungsi untuk melihat peningkatan perkembangan sosial anak setelah diberikan perlakuan bermain peran mikro dengan menggunakan media pendukung (boneka dan peralatan dokter), dan juga melihat pengaruh yang terjadi setelah diberikan perlakuan. Pada *treatment* pertama ini peneliti melakukan pengamatan pada saat anak bermain peran mikro. Ketika kegiatan bermain peran mikro berlangsung untuk meningkatkan perkembangan sosial anak.

4) Tujuan

Tujuan pemberian *treatment* bermain peran adalah untuk melihat perkembangan sosial anak melalui bermain peran mikro yang dilaksanakan. Peneliti mampu melihat peningkatan perkembangan sosial anak apakah anak mampu mengungkapkan ide dalam bermain peran, apakah anak menceritakan kembali peran yang dimainkannya dengan kalimat yang sederhana, anak mampu mengungkapkan sifat/karakter dari tokoh yang diperankannya, anak mampu menjawab pertanyaan yang sederhana dari peran yang dimainkannya, dan anak mampu mengungkapkan perasannya saat bermain peran mikro.

Tabel 4.4
Data Treatment1

No	Kode anak							Skor total	Kategori
		1	2	3	4	5	6		
1	AA	2	2	1	1	1	1	8	BB
2	ABM	2	1	2	2	1	1	9	BB
3	CA	2	1	1	1	1	1	7	BB
4	DM	1	1	2	2	1	1	8	BB
5	IK	1	1	1	2	1	1	7	BB
6	MFA	2	2	1	1	1	1	8	BB
7	MGHH	1	1	1	2	1	1	7	BB
8	RDA	2	2	2	2	1	1	10	MB
9	RAF	2	1	1	2	1	1	8	BB
10	UAF	1	1	1	1	1	1	6	BB
Total		16	12	13	16	10	10	78	
Rata-rata								7,8	BB

Tabel di atas diperoleh skor tertinggi adalah 10 dan skor terendah adalah 6. Anak yang mendapatkan nilai tertinggi adalah (RDA) dan anak yang mendapatkan nilai yang paling rendah (UAF) dengan rata-rata 7,8 dengan kategori belum berkembang. Adapun anak yang memiliki perkembangan sosial yang belum berkembang ada 9 orang anak yaitu: (AA, ABM, CA, DV, IK, MFA, MGHHH, RAF, dan UAF), 1 orang anak dikategorikan mulai berkembang yaitu: (RDA) dan tidak ada satu pun orang anak dalam kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik di TK Islam Terpadu Cendekia. Dari data tabel di atas dapat diketahui bahwa perkembangan sosial sebelum dilakukan metode bermain peran mikro sudah ada peningkatan meski masih ada yang rendah. Terlihat dari hasil analisa pengamatan perkembangan sosial anak pada *treatment 1*.

b. Treatment 2

1) Persiapan

Treatment kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 23 November 2021 di kelas B2 di TK Islam Terpadu Cendekia mulai pukul 07.15-10.30 WIB, jumlah anak 10 orang, peneliti bekerja sama dengan guru kelas B2 dalam memberikan perlakuan. Peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan membuat perencanaan terlebih dahulu. Merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan di lapangan sehingga pelaksanaan *treatment* kedua dalam kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang diharapkan. Adapun bentuk persiapan yang dilakukan adalah:

- e) Pada *treatment* kedua peneliti melakukan kegiatan bermain peran mikro sebagai guru untuk melihat peningkatan perkembangan sosial anak melalui bermain peran mikro.
- f) Peneliti menyiapkan alat dan media yang akan digunakan dalam kegiatan, seperti: boneka guru dan peralatannya.
- g) Selanjutnya peneliti menata ruangan untuk bermain peran mikro “guru”.
- h) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).

2) Pelaksanaan

Langkah-langkah peneliti dalam memberikan perlakuan:

- a) Guru mengumpulkan anak untuk diberikan pengarahan, penjelasan dan aturan main peran mikro guru
- b) Guru memberikan contoh kegiatan yang akan dilakukan seperti memainkan boneka yang berperan sebagai guru dan anak murid di sekolah
- c) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih kegiatan dan bereksplorasi secara mandiri dengan menggunakan boneka guru
- d) Guru mengawasi anak dan memberikan motivasi selama kegiatan bermain mikro guru berlangsung

- e) Setelah selesai bermain anak menyusun kembali alat permainan guru
- f) Guru mengajak anak untuk menceritakan kembali tentang kegiatan yang sudah dilakukan

Gambar 4.2
Bermain Peran Mikro “Guru”



Kegiatan yang dilakukan anak adalah bermain peran mikro guru, seperti boneka berperan sebagai guru dan anak murid. Anak mulai bermain peran mikro sesuai dengan peran yang di berikan. Anak CA yang memainkan boneka layaknya seorang guru dan anak AA, ABM, DM, IK, MFA, MGHH, RDA, RAF, dan UAF berperan sebagai murid. Anak mulai saling berkomunikasi dengan yang lainnya seperti ada anak yang memainkan boneka yang berperan sebagai guru dan kemudian guru menyuruh anak kedepan untuk membacakan apa yang ada di papan tulis. Ketika anak kebingungan dan tidak bisa untuk memainkan peran, maka peneliti memberikan arahan supaya dalam bermainan peran mikro dapat berjalan dengan baik.

3) Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan peneliti berfungsi untuk melihat peningkatan perkembangan sosial anak setelah diberikan perlakuan bermain peran mikro dengan menggunakan media pendukung (boneka dan peralatan guru), dan juga melihat pengaruh yang terjadi setelah diberikan perlakuan. Pada *treatment* kedua ini peneliti melakukan pengamatan pada saat anak bermain peran mikro. Ketika kegiatan bermain peran mikro berlangsung untuk meningkatkan perkembangan sosial anak.

4) Tujuan

Tujuan pemberian *treatment* bermain peran adalah untuk melihat perkembangan sosial anak melalui bermain peran mikro yang dilaksanakan. Peneliti mampu melihat peningkatan perkembangan sosial anak apakah anak mampu mengungkapkan ide dalam bermain peran, apakah anak menceritakan kembali peran yang dimainkannya dengan kalimat yang sederhana, anak mampu mengungkapkan sifat/karakter dari tokoh yang diperankannya, anak mampu menjawab pertanyaan yang sederhana dari peran yang dimainkannya, dan anak mampu mengungkapkan perasannya saat bermain peran mikro.

Tabel 4.5
Data *Treatment*2

No	Kode anak							Skor total	Kategori
		1	2	3	4	5	6		
1	AA	2	1	1	2	1	1	8	BB
2	ABM	2	2	1	2	1	1	9	BB
3	CA	2	1	2	2	1	1	9	BB
4	DM	2	2	1	2	1	1	9	BB
5	IK	2	2	2	2	1	1	10	MB
6	MFA	2	2	2	2	1	1	10	MB
7	MGHH	2	1	2	2	1	1	9	BB

8	RDA	2	2	2	2	2	1	11	MB
9	RAF	2	2	1	2	1	1	9	BB
10	UAF	2	2	1	1	1	1	8	BB
Total		20	17	15	19	11	10	92	
Rata-rata								9,2	BB

Dari tabel diatas dapat dilihat perolehan skor tertinggi adalahh 11 didapatkan oleh (RDA) dan skor terendah adalah 8 di dapatkan oleh (AA dan UAF) dengan jumlah skor 92 dan rata-rata 9,2 dengan kategori belum berkembang yaitu: (AA, ABM, CA,DM, MGHH, RAF, dan UAF), kategori mulai berkembang sebanyak 3 orang anak yaitu (IK, MFA,dan RDA), dan tidak ada orang yang dikategorikan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Kategori dari data di atas dapat dilihat bahwa perkembangan sosial anak di TK Islam Terpadu Cendekia kelas B2 setelah diberikan *treatment* kedua dapat dikatakan mulai meningkat.

c. Treatment 3

1) Persiapan

Treatment ketiga dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 24 November 2021 di kelas B2 di TK Islam Terpadu Cendekia mulai pukul 07.15-10.30 WIB, jumlah anak 10 orang, peneliti bekerja sama dengan guru kelas B2 dalam memberikan perlakuan. Peneliti sebelum melakuka penelitian di lapangan membuat perencanaan terlebih dahulu. Merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan dilapangan sehingga pelaksanaan *treatment* ketiga dalam kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang diharapkan. Adapun bentuk persiapan yang dilakukan adalah:

- a) Pada *treatment* ketiga peneliti melakukan kegiatan bermain peran mikro sebagai polisi untuk melihat peningkatan perkembangan sosial anak melalui bermain peran mikro.

- b) Peneliti menyiapkan alat dan media yang akan digunakan dalam kegiatan, seperti: boneka polisi dan peralatannya.
- c) Selanjutnya peneliti menata ruangan untuk bermain peran mikro “polisi”.
- d) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).

2) Pelaksanaan

Langkah-langkah peneliti dalam memberikan perlakuan:

- a) Guru mengumpulkan anak untuk diberikan pengarahan, penjelasan dan aturan main peran mikro polisi
- b) Guru memberikan contoh kegiatan yang akan dilakukan seperti boneka yang berperan sebagai polisi dan orang yang mengemudi di jalan
- c) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih kegiatan dan bereksplorasi secara mandiri dengan menggunakan boneka polisi dan mobil-mobilan sebagai alat kendaraan.
- d) Guru mengawasi anak dan memberikan motivasi selama kegiatan bermain peran mikro polisi berlangsung
- e) Setelah selesai bermain anak menyusun kembali alat permainan polisi
- f) Guru mengajak anak untuk menceritakan kembali tentang kegiatan yang sudah dilakukan

Gambar 4.3
Bermain Peran Mikro “Polisi”



Kegiatan yang dilakukan anak adalah bermain peran mikro polisi, seperti boneka berperan sebagai polisi dan orang yang ditilang karena tidak punya SIM dan kencang dalam berkendara. Anak mulai bermain peran mikro sesuai dengan peran yang diberikan. Anak MFA, MGHH, dan UAF memainkan boneka layaknya seorang polisi. Anak AA, ADM, CA, DM, RDA, dan RAF berperan layaknya orang yang mengendarai sebuah mobil dan truck di jalan. Anak mulai saling berkomunikasi antara yang satu dengan yang lainnya seperti Anak MGHH yang menilang ADM di jalan karena tidak mempunyai syarat-syarat yang lengkap dalam mengemudi dan ada juga yang tidak mematuhi aturan lalu lintas seperti menerobos lampu merah. Ketika anak kebingungan dan tidak bisa untuk memainkan peran, maka peneliti memberikan arahan supaya bermainan peran mikro polisi berjalan dengan baik.

3) Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan peneliti berfungsi untuk melihat peningkatan perkembangan sosial anak setelah diberikan perlakuan

Total	23	20	20	24	20	20	127	
Rata-rata							12,7	MB

Dari tabel diatas dapat dilihat perolehan skor tertinggi adalahh 24 didapatkan oleh (DM dan RDA) dan skor terendah adalah 12 di dapatkan oleh (ABM, MGHH, RAF dan UAF) dengan jumlah skor 127 dan rata-rata 12,7 dengan kategori mulai berkembang. Dari tabel diatas tidak ada perkembangan sosial anak yang termasuk dalam kategori belum berkembang,yang termasuk kategori mulai berkembang terdapat 10 orang anak yaitu (AA, ABM, CA, DM, IK, MFA, MGHH, RDA, RAF,dan UAF), dan tidak ada anak yang dikategorikan berkembang sangat baik. Kategori dari data di atas dapat dilihat bahwa perkembangan sosial anak di TK Islam Terpadu Cendekia kelas B2 setelah diberikan *treatment* ketiga dapat dikatakan mulai meningkat.

d. Treatment 4

1) Perencanaan

Treatment keempat dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 25 November 2021 di kelas B2 di TK Islam Terpadu Cendekia mulai pukul 07.15-10.30 WIB, jumlah anak 10 orang, peneliti bekerja sama dengan guru kelas B2 dalam memberikan perlakuan. Peneliti sebelum melakuka penelitian di lapangan membuat perencanaan terlebih dahulu. Merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan dilapangan sehingga pelaksanaan *treatment* pertama dalam kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang diharapkan. Adapun bentuk persiapan yang dilakukan adalah:

- a) Pada *treatment* keempat peneliti melakukan kegiatan bermain peran mikro sebagai pedagang (sayur dan buah) untuk melihat peningkatan perkembangan sosial anak melalui bermain peran mikro.

- b) Peneliti menyiapkan alat dan media yang akan digunakan dalam kegiatan, seperti: boneka dokter dan peralatannya.
- c) Selanjutnya peneliti menata ruangan untuk bermain peran mikro “pedagang”.
- d) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).

2) Pelaksanaan

Langkah-langkah peneliti dalam memberikan perlakuan:

- a) Guru mengumpulkan anak untuk diberikan pengarahan, penjelasan dan aturan main peran mikro pedagang
- b) Guru memberikan contoh kegiatan yang akan dilakukan seperti memainkan boneka yang berperan layaknya seperti pedagang dan penjual di pasar.
- c) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih kegiatan dan bereksplorasi secara mandiri dengan menggunakan boneka pedagang
- d) Guru mengawasi anak dan memberikan motivasi selama kegiatan bermain mikro pedagang berlangsung
- e) Setelah selesai bermain anak menyusun kembali alat permainan pedagang
- f) Guru mengajak anak untuk menceritakan kembali tentang kegiatan yang sudah dilakukan

Gambar 4.4
Bermain Peran Mikro “Pedagang”



Kegiatan yang dilakukan anak adalah bermain peran mikro pedagang seperti boneka berperan sebagai penjual dan pembeli. Anak mulai memainkan peran mikro sesuai dengan peran yang di diberikan. Anak IK memainkan boneka layaknya seorang penjual wortel. CA berperan sebagai penjual jeruk. UAF penjual sayur sawi, dan RDA sebagai penjual apel. Anak AA, ABM, DM, MFA, MGHH, dan RAF berperan sebagai pembeli. Anak mulai saling berkomunikasi saat bermain peran mikro pedagang seperti ABM memegang boneka layaknya berperan sebagai pembeli buah jeruk dan sayur sawi kepada pedagang CA dan UAF. Ketika anak kebingungan dan tidak bisa untuk memainkan peran, maka peneliti memberikan arahan supaya bermainan peran mikro pedagang dapat berjalan dengan baik.

3) Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan peneliti berfungsi untuk melihat peningkatan perkembangan sosial anak setelah diberikan perlakuan bermain peran mikro dengan menggunakan media pendukung, dan

juga melihat pengaruh yang terjadi setelah diberikan perlakuan. Pada *treatment* keempat ini peneliti melakukan pengamatan pada saat anak bermain peran. Ketika kegiatan bermain peran berlangsung untuk meningkatkan perkembangan sosial anak.

4) Tujuan

Tujuan pemberian *treatment* bermain peran “pedagang” adalah untuk melihat perkembangan sosial anak melalui bermain peran mikro yang dilaksanakan. Peneliti mampu melihat peningkatan perkembangan sosial anak apakah anak mampu mengungkapkan ide dalam bermain peran, apakah anak menceritakan kembali peran yang dimainkannya dengan kalimat yang sederhana, anak mampu mengungkapkan sifat/karakter dari tokoh yang diperankannya, anak mampu menjawab pertanyaan yang sederhana dari peran yang dimainkannya, dan anak mampu mengungkapkan perasanya saat bermain peran.

Tabel 4.7
Data *Treatment* 4

No	Kode anak							Skor total	Kategori
		1	2	3	4	5	6		
1	AA	4	3	3	3	3	3	19	BSH
2	ABM	3	4	3	3	3	3	19	BSH
3	CA	3	3	3	4	3	3	19	BSH
4	DM	4	4	3	4	3	3	21	BSB
5	IK	3	3	3	4	3	3	19	BSH
6	MFA	3	4	3	3	3	3	19	BSH
7	MGHH	3	3	3	4	3	3	19	BSH
8	RDA	4	4	3	4	3	3	21	BSB
9	RAF	3	3	3	4	3	3	19	BSH
10	UAF	3	3	3	4	3	3	19	BSH
Total		33	34	30	37	30	30	194	

Rata-rata	19,4	BSH
------------------	------	-----

Dari tabel diatas dapat dilihat perolehan skor tertinggi adalah 21 didapatkan oleh (DV dan RDA) dan skor terendah adalah 19 di dapatkan oleh (AA, ABM, CA, IK, MFA, MGHH, RAF, dan UAF) dengan jumlah skor 194 dan rata-rata 19,4 dengan kategori berkembang sesuai harapan, dari tabel diatas tidak ada perkembangan sosial anak yang termasuk dalam kategori belum berkembang dan mulai berkembang, yang termasuk kategori berkembang sesuai harapan terdapat 8 orang anak yaitu (AA, ABM, CA, IK, MFA, MGHH, RAF dan UAF), dan 2 orang anak yang dikategorikan berkembang sangat baik yaitu (DM dan RAF). Kategori dari data di atas dapat dilihat bahwa perkembangan sosial anak di TK Islam Terpadu Cendekia kelas B2 setelah diberikan *treatment* keempat dapat dikatakan meningkat.

3. Deskripsi Data Hasil Posttest

Setelah penerapan metode bermain peran mikro, semua dilaksanakan anak dan dievaluasi agar bisa melihat peningkatan perkembangan sosial anak di Tk Islam Terpadu Cendekia, data dapat dijadikan perbandingan setelah dilakukan dan diberi kegiatan eksperimen, memperbandingkan perkembangan sosial anak sebelum dan setelah atau sesudah dilakukan kegiatan eksperimen dengan analisis statistik uji beda (t-test). Uji dilakukan untuk melihat signifikan perkembangan sosial anak. Berikut data hasil *posttest*.

Tabel 4.8
Data Posstest

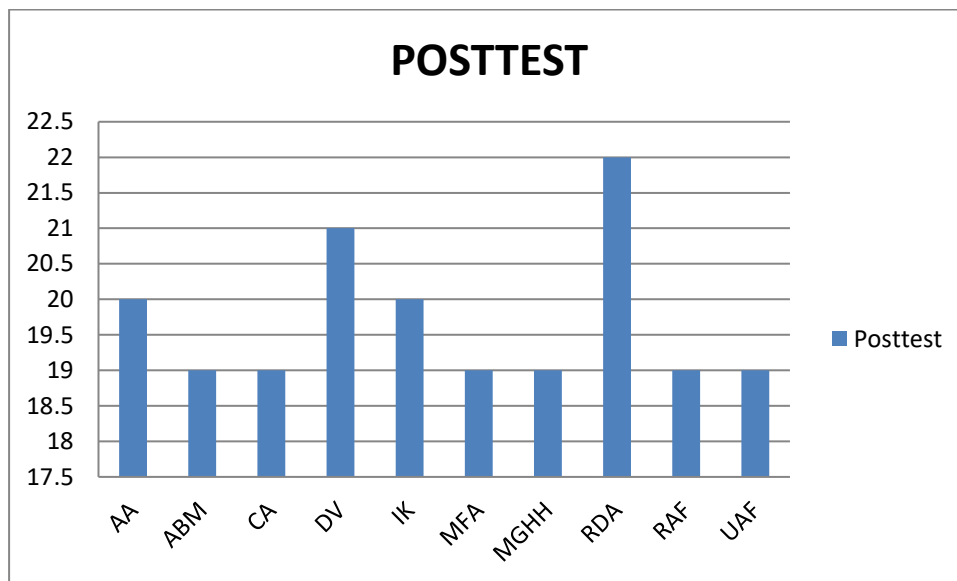
No	Kode anak							Skor total	Kategori
		1	2	3	4	5	6		
1	AA	4	3	3	4	3	3	20	BSB

2	ABM	3	3	4	3	3	3	19	BSH
3	CA	4	3	3	3	3	3	19	BSH
4	DM	4	4	4	3	3	3	21	BSB
5	IK	3	4	3	4	3	3	20	BSB
6	MFA	3	3	3	4	3	3	19	BSH
7	MGHH	4	3	3	3	3	3	19	BSH
8	RDA	4	4	4	4	3	3	22	BSB
9	RAF	4	3	3	3	3	3	19	BSH
10	UAF	3	4	3	3	3	3	19	BSH
Total		36	34	33	34	30	30	197	
Rata-rata								19,7	BSH

Tabel 4.9
Perolehan Hasil Perkembangan Sosial anak Di TK Islam Terpadu
Cendekia Pada Penilaian *Posstest*

No	Kategori	Interval	Posstest	
			F	%
1	Berkembang Sangat Baik	19,6-24	4	40
2	Berkembang Sesuai Harapan	15-19,5	6	60
3	Mulai Berkembang	9,6-14	0	0
4	Belum Berkembang	6-9,5	0	0
Jumlah			10	100

Grafik 4.2
Data *Posstest*



Sesuai dengan hasil data *posttest* 4 orang anak dengan persentase 40% dalam berkembang sangat baik, 6 orang anak berkembang sesuai harapan dengan persentase 60%.

4. Perbandingan Nilai *Pretest* Dan *Posttest* Peningkatan Perkembangan Sosial Anak Di TK Islam Terpadu Cendekia Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman.

Treatment sudah dilakukan sebanyak 4 kali, maka langkah selanjutnya ialah mencoba lakukan uji statistik (test-t) untuk melihat efektif atau tidak efektif kegiatan yang telah terlaksana pada penelitian ini.

Hal ini dilakukan agar bisa mengetahui peningkatan setelah diberi *treatment*, uji-t dilakukan untuk melihat peningkatan metode bermain peran mikro terhadap perkembangan sosial anak. Data *posttest* dilakukan untuk melihat hasil akhir capaian indikator yang telah anak lakukan dan tercapai. Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* pada tabel berikut:

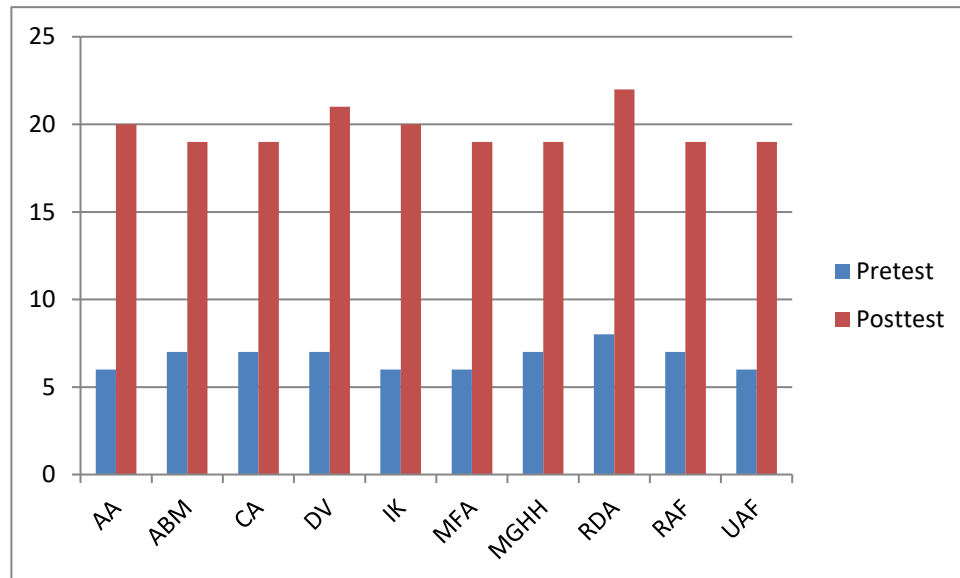
Tabel 4.10
Perbandingan Hasil *Pretest* Dan *Posttest*

N0	Kode Anak	Pretest		posttest		Keterangan
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	

1	AA	6	BB	20	BSB	NAIK 14
2	ABM	7	BB	19	BSH	NAIK 12
3	CA	7	BB	19	BSH	NAIK 12
4	DM	7	BB	21	BSB	NAIK 14
5	IK	6	BB	20	BSB	NAIK 14
6	MFA	6	BB	19	BSH	NAIK 13
7	MGHH	7	BB	19	BSH	NAIK 12
8	RDA	8	BB	22	BSB	NAIK 14
9	RAF	7	BB	19	BSH	NAIK 12
10	UAF	6	BB	19	BSH	NAIK 13
Jumlah		67		197		
Rata-rata		6,7		19,7		

Berdasarkan tabel perbandingan di atas skor *postest* dapat mengalami kenaikan yang cukup signifikan dari hasil *pretest* yang dilakukan pada awal penelitian. Dilihat dari itu ada peningkatan terhadap peningkatan perkembangan sosial anak.

Grafik 4.3
Grafik Perbandingan Nilai *Pretest* Dan *Posttest*



Dilihat sesuai grafik perbandingan yang telah dipaparkan nilai tertinggi 22 dan skor terendah 19. Anak yang terdapat dalam kategori belum berkembang sudah tidak ada, ada 4 orang anak dengan persentase 40% berkembang sangat baik, 6 orang anak yang berkembang sesuai harapan dengan persentase 60%. Dari data di atas dapat dilihat bahwa perkembangan sosial anak di TK Islam Terpadu Cendekia Kecamatan Rao Kabupaten meningkat.

B. Penguji Prasyarat Analisis Data

1. Data Distribusi Normal

		One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
		Pretest	Posttest
N		10	10
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	6,70	19,70
	Std. Deviation	,675	1,059
	Absolute	,272	,346
Most Extreme Differences	Positive	,250	,346
	Negative	-,272	-,254
Kolmogorov-Smirnov Z		,859	1,093

Asymp. Sig. (2-tailed)	,452	,183
------------------------	------	------

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.

Syarat melakukan uji normalitas adalah melakukan uji-t, sesuai data normalitas di atas dapat disimpulkan bahwa adanya berdistribusi dengan normal dengan menggunakan interval. Taraf signifikannya adalah 0,05. Jika nilai signifikan lebih besar dari dari 0,05 makanya nilainya normal.

2. Data Berdistribusi Homogenitas

Uji homogenitas dimaksud untuk melihat dua atau lebih kelompok data sampai berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Kehogenan dipenuhi jika nilai signifikan besar dari 0,05, maka variasi setiap sampel sama (homogen). Sebaliknya jika signifikan yang diperoleh $>0,05$, maka variasi setiap sampel tidak sama (tidak homogen). Dengan bantuan perangkat lunak komputer pengolahan data statistik SPSS hasil homogen ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.11
UJI HOMOGENITAS
ANOVA

Pretest

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2,767	3	,922	4,150	,065
Within Groups	1,333	6	,222		
Total	4,100	9			

Sesuai *output of homogenitas of variences*, diperoleh nilai F 4,150 lebih besar dari 0,05 dan hipotesis diterima, dengan demikian variasi sampel sama (homogen).

C. Uji Hipotesis

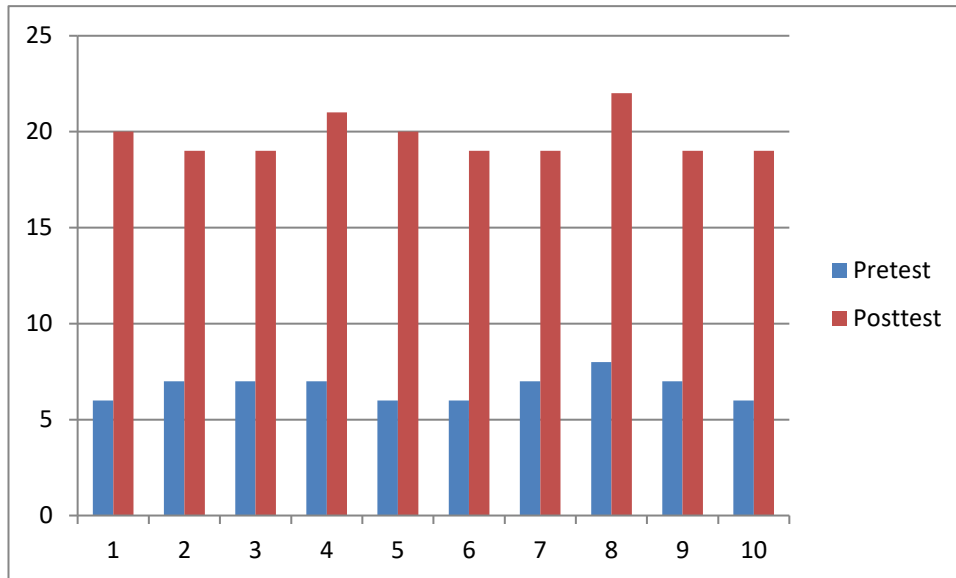
Hipotesis yang di uji yaitu hipotesis statistik karena penulis bekerja dengan sampel. Hipotesis statistik digunakan untuk menguji apakah hipotesis yang di uji dengan data dapat dilakukan untuk populasi atau tidak. Penguji ini untuk signifikan, artinya hipotesis penelitian yang telah terbukti pada sampel itu dapat berlaku untuk populasi. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasil *pretest posttest*, dengan cara melakukan uji statistik untuk melihat signifikan atau tidak berkembangnya peningkatan sosial anak.

Untuk menjawab rumusan masalah amak uji hipotesis dilakukan menggunakan uji t. Sebelum dilaksanakan uji-t terlebih dahulu dibuat tabel perhitungan dalam memperoleh nilai t sebagai berikut:

Tabel 4.12
Perhitungan Untuk Memperoleh t Dalam Rangka Menguji Kebenaran Hipotesis Alternatif

No	Kode Anak	Pretest	Posttest	D	D2
		Skor	Skor		
1	AA	6	20	14	196
2	ABM	7	19	12	144
3	CA	7	19	12	144
4	DV	7	21	14	196
5	IK	6	20	14	196
6	MFA	6	19	13	169
7	MGHH	7	19	12	144
8	RDA	8	22	14	196
9	RAF	7	19	12	144
10	UAF	6	19	13	169
Total		67	197	130	1698

Grafik 4.4



- a. Mencari deviasi standar dari *difference* (M_D)

$$M_D = \frac{\sum D}{N} \text{ sehingga diperoleh } M_D = \frac{130}{10} = 13$$

- b. Mencari deviasi standar dari *difference* (SD_D)

$$(SD_D) = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

$$(SD_D) = \sqrt{169,8 - (13)^2}$$

$$(SD_D) = \sqrt{169,8 - 169}$$

$$(SD_D) = \sqrt{0,8}$$

$$(SD_D) = 0,89$$

- c. Untuk mencari standar *error* dari *mean of difference* (SD_{MD})

$$(SD_{MD}) = \frac{0,89}{\sqrt{10-1}} = \frac{0,89}{\sqrt{9}} = \frac{0,89}{3} = 0,2966 = 0,30$$

- d. Mencari harga t_0 dengan rumus: “(t_0)”

$$(t_0) = \frac{MD}{SD_{MD}} = \frac{13}{0,30} = 43,33$$

Langkah selanjutnya harus diberikan interpretasi terhadap t_0 , dengan terlebih dahulu memperhitungkan df dan db nya, $N-1 = 10-1 = 9$. Perbandingkan besarnya t yang diperoleh dengan perhitungan ($t_0 = 43,33$) dan besarnya t yang tercantum pada tabel

nilai t pada taraf signifikan 5% yaitu 2,26, maka diketahui bahwa t_0 adalah lebih besar dari t_1 yaitu $43,33 > 2,26$ karena t_0 lebih besar dari t_1 maka hipotesis nilai (h_0) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternatif diterima (h_a) ini berarti bahwa metode bermain peran mikro dapat meningkatkan perkembangan sosial anak di TK Islam Terpadu Cendekia Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman.

D. Pembahasan

Penelitian yang peneliti lakukan dengan hasil *pretest* dengan rata-rata (6,7). Setelah itu peneliti memberikan perlakuan atau *treatment* sebanyak empat kali menggunakan bermain peran mikro menggunakan metode eksperimen, pada *treatment*/perlakuan pertama dengan hasil rata-rata (7,8), pada *treatment*/perlakuan kedua dengan rata-rata (9,2), pada *treatment*/perlakuan ketiga dengan hasil rata-rata (12,7), dan *treatment*/perlakuan keempat dengan hasil rata-rata (19,4). Selesai memberikan perlakuan/*treatment* pada anak dan mendapatkan hasil *posstest* (19,7). Dapat di pahami bahwa hipotesis (h_a) yang menyatakan bahwa bermain peran mikro mampu meningkatkan secara signifikan terhadap perkembangan sosial anak di TK Islam Terpadu Cendekia Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman diterima pada taraf signifikan 5%, setelah dilakukan uji homogenitas dan uji t pada grafik IV.3. Perbandingan antara data meningkatnya perkembangan sosial anak pada *pretest* dan *posstest* secara keseluruhan dilihat perbandingan skor perkembangan sosial anak usia dini antara *pretest* dan *posttrest*.

Dalam penelitian ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Cherrullo Samuel dkk (2019), dengan judul “Peningkatan Sosial Emosional Melalui Bermain Peran Mikro Pada Kelompok B Di PAUD Makarti Mempawah”. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan secara umum bahwa kegiatan bermain peran mikro dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional di kelompok B3 PAUD Makarti Kabupaten Mempawah. Selanjutnya dari kesimpulan tersebut

dapat disimpulkan secara khusus sebagai berikut: (1) Perkembangan sosial emosional anak sebelum diterapkan kegiatan bermain peran mikro memperoleh nilai rata-rata 1,78, hal ini menunjukkan perkembangan sosial emosional anak masuk dalam kategori belum berkembang dan mulai berkembang. Namun, setelah diterapkan kegiatan bermain peran mikro memperoleh nilai rata-rata 2.85, hal ini menunjukkan terdapat peningkatan sesudah diterapkan kegiatan bermain peran mikro dengan selisih nilai rata-rata sebesar 1.07. (2) Perbedaan antara perkembangan sosial emosional sebelum dan sesudah diterapkan kegiatan bermain peran mikro ditunjukkan dengan hasil uji- t $5.63 > 1.73$ dan uji *effect size* $2,3 > 1,00$, sehingga perkembangan sosial emosional anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain peran mikro.

Menurut Mansyur (dalam Puji Lestari, 2018:25), kelebihan bermain peran mikro yaitu anak dapat melatih dirinya sendiri untuk memahami dan mengingatkan bahan yang akan di dramatisasikan (membantu daya ingat anak). Anak dilatih untuk berimajinasi dan berkreatif. Bakat yang terpendam pada diri anak dapat dipupuk sehingga kemungkinan muncul bakat seni. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan. Anak memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesama. Bahasa lisan anak dapat dibina sehingga menjadi bahasa yang mudah dipahami.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dapat disimpulkan bahwa t_0 lebih besar dari t_t yaitu $43,33 > 2,26$. Pengujian hipotesis menunjukkan hipotesis alternatif (h_a) diterima dan hipotesis nol (h_0) ditolak. Hal ini berarti metode bermain peran dapat meningkatkan perkembangan sosial anak.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis peroleh tentu akan mempunyai arah dan tindak lanjutnya. Hasil penelitian ini dapat menjadi pengembangan keilmuan di bidang PAUD, khususnya dalam praktik pengembangan sosial anak usia dini.

C. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di TK Islam Terpadu Cendekia Kematan Rao Kabupaten Pasaman dapat diajukan beberapa saran yang dapat bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan sosial anak dengan bermain peran mikro sebagai berikut:

1. Bagi guru di TK Islam Terpadu Cendekia Kematan Rao Kabupaten Pasaman dalam proses pembelajaran di TK hendaknya menggunakan metode bermain peran terutama dalam meningkatkan perkembangan sosial anak.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melaksanakan langkah-langkah metode pembelajaran bermain peran mikro sesuai dengan teori.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Agusniatih, Andi & Jane Monepa (2019). *Keterampilan Anak Usia Dini*. EDU PUBLISHER:Tasikmalaya
- Aida, Nurul. & Rini, A.p. (2015). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini. Surabaya: Fakultas Psikologi, *Jurnal Psikologi Indonesia*. 4 (1), 87-99.
<https://doi.org/10.30996/persona.v4i1.494>
- Auliana, Choirun Nisak. (2014). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo1* (1) 14-27,
<https://doi.org/10.21.107/pgpaustrunojoyo.v1i1.3474>
- Ckurnia, Nia Dkk (2017). Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran. *Jurnal Pelita*. 2 (1) 63-76
<https://doi.org/10.33222/pelitapaud>.
- Damayanti, Rd Ranie dkk. (2018). Pengaruh Peran Mikro Terhadap Kecerdasan Interpersonal. *Jurnal Obsesi*. 2 (1) 34-44
<http://obsesi.or.id/index.php/obsesi>
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. DEEPUBLISH:Yogyakarta
- Darmawan, Deni. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. PT REMAJA ROSDAKARYA: Bandung
- Diharto, Awan Kostrad. (2013). *Permainan Bisnis Terpadu Tematik Untuk Pelatihan Kewirausahaan Berwirausaha Mengelola Sampah Menjadi Rejeki Tambahan*. Absolute Media: Yogyakarta
- Hamzah, Nur (2015). *Perekmbangan anak usia dini*. IAIN Pontianak Press: Pontianak
- Hijriati. (2019). Faktor Dan Kondisi Yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD AGAPEDIA*,5 (2): 1-9,

https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=penerapan+metode+bermain+peran+mikro+terhadap+kemampuan+berbicara&btnG

Istiana, Yuyun. (2014) . Konsep-Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal pemikiran pendidikan*, 20 (2)90-98
<http://journal.umg.acid/index.php/didaktika/article/view/61>

Khumaira dkk. (2015). Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Aspek Perkembangan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*. 1 (15)2-14
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/10158>.

Lestari, Puji. (2018). Efektivitas Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung. *Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung jurusan pendidikan anak usia dini*.

Liharti, Fahrudin dkk. (2020). Penerapan Metode Peran Mikro Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina Mataram Tahun Ajaran 2019/2020. Mataram:Universitas Mataram, *Indonesian Journal Of Elementary And Childhood Education*, 1 (2), 77-82.
<http://journal.publicationcenter.com/index.php/ijece/article/view/148>

Mayar, Farida, (2013). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa. Padang:Universitas Negeri Padang, *Jurnal Al-Ta'lim*, 20 (3) 459-464,
https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Perkembangan+sosial+anak+usia+dini+sebagai+bibit+untuk+masa+depan+bangsa&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3D8zNoT1stDDYJ

Mulyadi, Mohammad. (2011). Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*. 4 (1): 127-128,
https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=penelitian+kuantitatif+dan+kualitatif+serta+pemikiran+dasar+mengabungkannya&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DwoDU7loJZgJ

Mufarizuddin. & Fauziddin, Moh. (2018). Useful Of Clap Hand Games For Optimalize Cogtivite Aspects In Early Childhood

- Education. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2 (2) 163-169,
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Musyarofah. (2017). Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aba IV Manggi Jember 2016. *Interdisciplinary Journal Communication*, 2 (1) 99-122,
<https://doi.org/10.18326/injeckt.v2i1.99-122>
- Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group
- Narti, Sri. (2019). *Kumpulan Contoh Laporan Hasil Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK)*. DEEPUBLISH: Yogyakarta.
- Nirwana. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran Mikro Terhadap Kemampuan Berbicara. *Jurnal Intruksional*. 1 (5):1-8,
https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=hijriati+2019+faktor+dan+kondisi+yang+mempengaruhi+perkembangan+emosional+anak+usia+dini+&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DjOqTe_Cfp48J
- Nurani, Yuliani. (2016). *Sentra Bermain Peran Mikro*. Indocamp: Jakarta Selatan
- Nur'aini. (2019). Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B Di Raudhatul Athfal Ismarua Al-Quranniyah Rajabasa. *Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Parapat, Asmidar. (2020). *Bimbingan Konseling Untuk Anak Usia Dini Upaya Menumbuhkan Perilaku Prosocial*. Edu Publisher: Jawa Barat
- PERMENDIKNAS NO 58 Tahun 2009
- Puspitasari, Wina Dwi dkk. (2015). Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Ekspresif Drama Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 1 (1): 1-10,
<http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v1i1.347>
- Rachmawati, Anggit. (2014). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Di RA Nuru Ihsan Kecamatan Mojosongo Kabupaten Bayolai Tahun

2013/2014. *Skripsi* Universitas Muhammadiyah Surakarta
Jurusan PG-PAUD

Rismawati, dkk. (2014). Penerapan Metode Eksperimen Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Energi Panas Pada Siswa Kelas IV SD N N0. 1 Balukang 2. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*.4(1): 128-137,

https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=penerapan+metode+eksperimen+dalam+meningkatkan+pemahaman+konsep+energi+panas+pada+siswa+kelas+IV+SD+n+n0+1+balukang+2&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3D9WInSpXvaSkJ

Rizkqi, Nadhifathur Uladiah. (2016). Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di PAUD Bintang Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015-2016. *Journal Of Undergraduate Thesis, Universitas Muhammadiyah Jembe.*

http://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C33&q=meningkatkan+kemampuan+sosial+anak+melalui+kegiatan+bermain+peran+pada+anak+usia+3-4+tahun+di+paud+bintang+kecamatan+sumbersari+kabupaten+jember+tahun+pelajaran+=2015-2016&btnG=

Qomari, Rahmad. (2009). Teknik Penelusuran Analisis Data Kuantitatif Dalam Penelitian Kependidikan. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*. 14 (30): 1

https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=teknik+penelusuran+analisis+data+kuantitatif+dalam+penelitian+pendidikan&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3D2fk8YBtmxjAJ

Samuel, Cherullo dkk. (2019). Peningkatan Sosial Emosional Melalui Bermain Peran Mikro Pada Kelompok B di PAUD Makarti Mempawah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8 (9) 1-12

http://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C33&q=meningkatkan+sosial+emosional+melalui+bermain+peran+mikro+pada+kelompok+b+paud+Makarti+mempawah&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3D5bwezvumoYIJ

Sofia, Ari dkk. (2016). Faktor-Faktor Yang Berperan Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu pendidikan PEDAGOGIKA* 7 (4): 2-8,

<http://ejurnal.fip.ung.ac.id/index.php/PDG>

- Sugiono. (2012). *Metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif dan R &D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi, Arikunto. (2005). *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta: Jakarta
- Sunanih. (2017). Kemampaun Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini Bagian Dari Perkembangan Bahasa, *Jurnal Pendidikan, 1 (1)* 1-12.
<http://hdl.handle.net/11617/9562>
- Ulina, Cari BR Bangun. (2018). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Di TK IT Insan Madani Bandar Setia Tahun Ajaran 2017/2018. *Skripsi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.
- Umayah (2017). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.2 (1)* 85-96
<http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/1339>
- Walujo, Djoko Adi & Anies Listyowati (2017). *Kompedium Pendidikan Anak Usia Dini*. Prenada Media Group: Depok



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BATUSANGKAR
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Jl. Sudirman No.137 Kuburajo Lima Kaum Batusangkar 27213, Telp. (0752) 71150, Fks. (0752) 71879
Website : www.iaibat.sangkar.ac.id e-mail: ipm@iaibat.sangkar.ac.id

Nomor : B- 0849 /ln.27/LI/TL.00/10/2021 25 Oktober 2021
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 Rangkap
Perihal : **Mohon Izin Penelitian**

Yth. Kepala TK Islam Terpadu Cendikia
Pasaman

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.
Dengan hormat,

Bersama ini disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa yang tersebut di bawah ini:

Nama/NIM : Febria Tamara /1730109014
Tempat/Tanggal Lahir : Pasaman, 03 Februari 1999
Kartu Identitas : KTP: 1308144302980002
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat : Jorong V Tarung-Tarung Nagari Tarung-Tarung Kecamatan
Rao Kabupaten Pasaman

akan melakukan pengumpulan data untuk proses penulisan laporan hasil penelitiannya sebagai berikut:

Judul Penelitian : **Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Dengan
Bermain Peran Mikro di TK Islam Terpadu Cendikia**
Lokasi : TK Islam Terpadu Cendikia
Waktu : 26 Oktober 2021 s.d 26 November 2021
Dosen Pembimbing 1 : Dra. Desmita, M. Si
2 : -

untuk itu, diharapkan kiranya Bapak/Ibu berkenan memberi izin dalam rangka pelaksanaan penelitian mahasiswa yang bersangkutan

Demikian disampaikan, atas bantuannya diucapkan terimakasih.



H. H. Muhammad Fazis, M.Pd

Tembusan:

1. Rektor IAIN Batusangkar (Sebagai Laporan)
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar (Sebagai Laporan)



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL – YUMNA CENDEKIA
TK ISLAM TERPADU CENDEKIA
JORONG VII SIMPANG LANSEK KADOK
KECAMATAN RAO KABUPATEN PASAMAN

Jl. Raya Medan - Padang

Telp. 081363649222

Kode Pos. 26353



SURAT KETERANGAN

Nomor: 421/155/TK-IT CK/2021

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : RUSTIKA EKASARI, M.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah TK IT CENDEKIA

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : FEBRIA TAMARA
NIM : 1730109014
Perguruan tinggi : IAIN Barusangkar
Jurusan : PIAUD
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Telah melaksanakan penelitian di TK IT CENDEKIA Jorong VII Simpang Lansek Kadok Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman pada bulan November 2021 untuk memperoleh data penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul "*Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak dengan Bermain Peran Mikro di TK IT Cendekia Jorong VII Simpang Lansek Kadok Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman*".

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan seperlunya oleh yang bersangkutan.

Rao, 5 Desember 2021
Kepala Sekolah
TK IT CENDEKIA

RUSTIKA EKA SARI, M.Pd

**KISI INSTRUMEN BERMAIN PERAN MIKRO UNTUK
PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN**

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
1	Perkembangan sosial	Tidak memilih-milih teman dalam bermain	1. Anak dapat bermain dengan siapa pun saat bermain peran (dokter/guru/pedagang/polisi)	Observasi	Anak
		Mematuhi aturan-aturan dalam bermain	1. Anak dapat bermain sesuai perannya (dokter/guru/pedagang/polisi) 2. Anak dapat mengikuti permainan sampai selesai (dokter/guru/pedagang/polisi)	Observasi	Anak
		Bekerja sama	1. Anak dapat membereskan alat bermain (dokter/guru/pedagang/polisi)	Observasi	Anak
		Menghargai teman	1. Anak dapat mendengarkan percakapan dalam bermain peran (dokter/guru/pedagang/polisi) 2. Anak dapat bertanya/menjawab pertanyaan teman saat bermain peran (dokter/guru/pedagang/polisi)	Observasi	Anak

Sumber: Permendiknas No 58 Tahun 2009

Lembar Observasi Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun

Nama Anak :

Usia :

Tanggal Pengisian :

No	Item Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat bermain dengan siapa pun saat bermain peran (dokter/guru/pedagang/polisi)				
2	Anak dapat bermain sesuai perannya (dokter/guru/pedagang/polisi)				
3	Anak dapat mengikuti permainan sampai selesai (dokter/guru/pedagang/polisi)				
4	Anak dapat membereskan alat bermain (dokter/guru/pedagang/polisi)				
5	Anak dapat mendengarkan percakapan dalam bermain peran (dokter/guru/pedagang/polisi)				
6	Anak dapat bertanya/menjawab pertanyaan teman saat bermain peran (dokter/guru/pedagang/polisi)				

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Rubrik Penilaian

1. Anak dapat bermain dengan siapa pun saat bermain peran

(dokter/guru/pedagang/polisi)

No	Penilaian	Tingkat Kemampuan Anak
1	BB	Anak tidak dapat bermain dengan siapa pun saat bermain peran (dokter/guru/pedagang/polisi)
2	MB	Anak dapat bermain dengan siapa pun saat bermain peran (dokter/guru/pedagang/polisi) dengan bantuan
3	BSH	Anak dapat bermain dengan siapa pun saat bermain peran (dokter/guru/pedagang/polisi) tanpa bantuan
4	BSB	Anak dapat bermain dengan siapa pun saat bermain peran (dokter/guru/pedagang/polisi) secara konsisten, mandiri dan bisa mengajak teman untuk aktif dalam bermain peran

2. Anak dapat bermain sesuai perannya (dokter/guru/pedagang/polisi)

No	Penilaian	Tingkat Kemampuan Anak
1	BB	Anak tidak dapat bermain sesuai perannya (dokter/guru/pedagang/polisi)
2	MB	Anak dapat bermain sesuai perannya (dokter/guru/pedagang/polisi) dengan bantuan
3	BSH	Anak dapat bermain sesuai perannya (dokter/guru/pedagang/polisi) tanpa bantuan
4	BSB	Anak dapat bermain sesuai perannya (dokter/guru/pedagang/polisi) secara konsisten, mandiri, dan bisa mengajak temannya untuk aktif dalam bermain peran

3. Anak dapat mengikuti permainan sampai selesai

(dokter/guru/pedagang/polisi)

No	Penilaian	Tingkat Kemampuan Anak
1	BB	Anak tidak dapat mengikuti permainan sampai selesai (dokter/guru/pedagang/polisi)
2	MB	Anak dapat mengikuti permainan sampai selesai (dokter/guru/pedagang/polisi) dengan bantuan
3	BSH	Anak dapat mengikuti permainan sampai selesai (dokter/guru/pedagang/polisi) tanpa

4	BSB	Anak dapat mengikuti permainan sampai selesai (dokter/guru/pedagang/polisi) secara konsisten, mandiri dan bisa mengajak teman untuk aktif dalam bermain peran
---	-----	---

4. Anak dapat membereskan alat bermain (dokter/guru/pedagang/polisi)

No	Penilaian	Tingkat Kemampuan Anak
1	BB	Anak tidak dapat membereskan alat bermain (dokter/guru/pedagang/polisi)
2	MB	Anak dapat membereskan alat bermain (dokter/guru/pedagang/polisi) dengan bantuan
3	BSH	Anak dapat membereskan alat bermain (dokter/guru/pedagang/polisi) tanpa bantuan
4	BSB	Anak dapat membereskan alat bermain (dokter/guru/pedagang/polisi) secara konsisten, mandiri dan bisa mengajak teman untuk mau ikut membereskan alat bermain peran

5. Anak dapat mendengarkan percakapan dalam bermain peran (dokter/guru/pedagang/polisi)

No	Penilaian	Tingkat Kemampuan Anak
1	BB	Anak tidak mau mendengarkan percakapan dalam bermain peran (dokter/guru/pedagang/polisi)
2	MB	Anak dapat mendengarkan percakapan dalam bermain peran (dokter/guru/pedagang/polisi) dengan arahan
3	BSH	Anak dapat mendengarkan percakapan dalam bermain peran (dokter/guru/pedagang/polisi) tanpa arahan
4	BSB	Anak dapat mendengarkan percakapan dalam bermain peran (dokter/guru/pedagang/polisi) dengan fokus

6. Anak dapat bertanya/menjawab pertanyaan teman saat bermain peran (dokter/guru/pedagang/polisi)

No	Penilaian	Tingkat Kemampuan Anak
1	BB	Anak tidak dapat bertanya/menjawab pertanyaan teman saat bermain peran (dokter/guru/pedagang/polisi)
2	MB	Anak dapat bertanya/menjawab pertanyaan teman saat bermain peran (dokter/guru/pedagang/polisi) dengan

		bantuan
3	BSH	Anak dapat bertanya/menjawab pertanyaan teman saat bermain peran (dokter/guru/pedagang/polisi) tanpa bantuan
4	BSB	Anak dapat bertanya/menjawab pertanyaan teman saat bermain peran (dokter/guru/pedagang/polisi) dengan benar dan bisa mengajak temannya untuk aktif dalam bermain peran

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
(PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN)**

Petunjuk

1. Berikan Penilaian dan saran Bapak/Ibuk dengan cara memberikan tanda (X) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan yang ditemukan.
2. Jika validator perlu memberikan contoh khusus demi perbaikan angket, maka ditulis pada kolom angket atau langsung pada naskah.

No	Penilaian			Saran	
	A	B	C	1	2
1	A	B	C	1	2
2	A	B	C	1	2
3	A	B	C	1	2
4	A	B	C	1	2
5	A	B	C	1	2
6	A	B	C	1	2
7	A	B	C	1	2
8	A	B	C	1	2
9	A	B	C	1	2
10	A	B	C	1	2
11	A	B	C	1	2
12	A	B	C	1	2

Kriteria Skala Penilaian

- A. Valid Tanpa Revisi
- B. Valid Dengan Revisi
- C. Tidak Valid

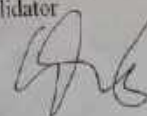
Keterangan Saran

1. Perbaikan pada Butir Angket
2. Penambahan atau Pengurangan Butir Angket

Saran-saran khusus/ Pendapat Validator

Instrumen 82 butir
 85 pernyataan & lampiran
 20 pertanyaan RPPH
 pre test & post test

Batusangkar, Oktober 2021
 Validator



Elis Komalasari, M.Pd
 NP.19850606 200912 2 006

Batusangkar, Oktober 2021

No : Istimewa
Lamp : 1 (Satu) Rangkap
Hal : Mohon Validasi Instrument Penelitian
Kepada Yth,
Elis Komalasari, M. Pd
Di tempat

Assalamu'alaikum. Wr.Wb.

Doa dan harapan semoga ibu/bapak selalu dalam keadaan sehat dan sukses dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Febrina Tamara
NIM : 1730109014
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PLAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini memohon kepada ibu untuk dapat kiranya menjadi validator dari kisi-kisi instrument *Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Dengan Bermain Peran Mikro* untuk penyelesaian penulisan skripsi dengan judul skripsi, "Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Dengan Bermain Peran Mikro Di Tk Islam Terpadu Cendikia". Demikian permohonan ini saya sampaikan, atas bantuan dan kerja sama ibu saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum, Wr.Wb.

Saya yang memohon



Febrina Tamara
NIM. 1730109014

PENILAIAN AHLI (EXPERT JUDGMENT)

Judul Skripsi : Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Dengan Bermain Peran Mikro Di Tk Islam Terpadu Cendikia

Oleh : Febria Tamara

No	Aspek	Nilai			
		TP	KT	CT	T
1.	Kisi-kisi Instrumen			✓	
2.	Penggunaan bahasa sesuai Ejaan Yang Disempumakan (EYD)			✓	
3.	Kesesuaian butir instrument dengan meningkatkan perkembangan sosial anak dengan bermain peran mikro			✓	

Keterangan :

T = Tepat

CT = Cukup Tepat

KT = Kurang Tepat


TP = Tidak Tepat

Catatan/Saran:

Kesimpulan: Instrumen ini dapat/ tidak dapat digunakan.

Batusangkar, Oktober 2021

Dosen Ahli



Elis Komalasari, M.Pd

NIP. 19850606 200912 2 006

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Elis Komalasari

Telah meneliti dan memeriksa instrumen penelitian dengan judul:
**"Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Dengan Bermain Peran Mikro Di
Tk Islam Terpadu Cendikia".**

Yang dibuat oleh:

Nama : Febria Tamara

Nim : 1730109014

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Tahun Ajaran : 2020/2021

Berdasarkan pemeriksaan instrumen ini, saya menyatakan bahwa instrumen tersebut ...*Valid*..... Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Oktober 2021



Elis Komalasari M. Pd

NIP. 19850606 200912 2 006

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Usia : 5-6 Tahun
Semester/Minggu : 1/6
Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Profesi/Jenis Profesi/Dokter
Hari/Tanggal :

A. Kompetensi Inti

- KI-1 : Spritual
- K2-2 : Sosial Emosional
- K3-3 : Pengetahuan
- K4-4 : Keterampilan

B. Kompetensi Dasar

KOMPETENSI DASAR		
NAM	3.I	Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
	4.1	Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
Fisik Motorik	3.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
	4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
Kognitif	2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
Bahasa	3.11	Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
	4.11	Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
Sosial Emosional	1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
	2.9	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jikadiminta bantuan

	2.13	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati, dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman
Seni	3.15	Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni

C. INDIKATOR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

KD	INDIKATOR	TUJUAN PEMBELAJARAN
3.1-4.1(1)	Anak dapat mengucapkan doa-doa harian	Agar anak dapat membaca doa sebelum belajar dan sesudah belajar dengan baik (NAM)
3.3-4.3 (5)	Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri dalam bermain peran dokter-dokteran	Agar anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri dalam bermain peran dokter-dokteran (Fisik Motorik)
2.2(1)	Anak dapat bertanya, mencoba dan melakukan permainan main peran dokter-dokteran	Agar anak dapat bertanya, mencoba dan melakukan permainan main peran dokter-dokteran (Kognitif)
3.11- 4.11(1)	Anak dapat mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi ketika bermain peran dokter-dokteran	Agar anak dapat mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi ketika bermain peran dokter-dokteran (Bahasa)
1.2 (1)	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat bermain dengan siapa pun saat bermain peran dokter - Anak dapat mendengarkan percakapan orang lain dalam bermain peran dokter- 	<ul style="list-style-type: none"> - Agar anak dapat bermain dengan siapa pun saat bermain peran dokter - Agar anak dapat mendengarkan percakapan orang lain dalam bermain

2.9 (3)	dokteran	peran dokter-dokteran
2.13 (1)	- Anak dapat bertanya/menjawab pertanyaan teman saat bermain peran dokter - Anak dapat bermain sesuai perannya dalam bermain dokter - Anak dapat mengikuti permainan dokter sampai selesai - Anak dapat membereskan alat bermain peran dokter	- Agar anak dapat bertanya/menjawab pertanyaan teman saat bermain peran dokter - Agar anak dapat bermain sesuai perannya dalam bermain dokter - Agar anak dapat mengikuti permainan dokter sampai selesai - Agar anak dapat membereskan alat bermain peran dokter (Sosial Emosional)
3.15(3)	Anak dapat menyanyikan lagu tentang dokter	Agar anak dapat menyanyikan lagu tentang dokter

D. Materi

- Mengucapkan doa sebelum belajar
- Menjelaskan tugas orang yang bekerja di rumah sakit
- Menyanyikan lagu dokter

E. Metode Pembelajaran

- Praktek langsung

F. Media

- Boneka dokter
- Alat main dokter-dokteran

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Pembukaan

- Penyambutan anak
- Kegiatan pagi membaca iqra'
- Guru menyapa dan menanyakan kabar anak

- Membaca doa sebelum makan
- Menyanyikan lagu dokter
- Bercakap-cakap tentang dokter

2. Inti

a. Pijakan Lingkungan Main

- Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan, penjelasan, aturan dalam bermain peran dokter

b. Pijakan Sebelum Main

- Guru memberikan contoh kegiatan yang dilakukan dalam bermain peran dokter

c. Pijakan Saat Main

- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih kegiatan dan bereksplorasi dalam bermain peran dokter
- Guru mengawasi anak-anak dan memberikan motivasi selama kegiatan bermain peran dokter berlangsung

d. Pijakan Setelah Main

- Anak membereskan alat main
- Guru mempersilahkan anak menceritakan perasannya selama bermain

3. Penutup

- Merecalling pembelajaran hari ini
- Berdoa dan salam

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Usia : 5-6 Tahun
Semester/Minggu : 1/7
Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Profesi/Jenis Profesi/Guru
Hari/Tanggal :

A. Kompetensi Inti

- KI-1 : Spritual
K2-2 : Sosial Emosional
K3-3 : Pengetahuan
K4-4 : Keterampilan

B. Kompetensi Dasar

KOMPETENSI DASAR		
NAM	3.I	Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
	4.1	Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
Fisik Motorik	3.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
	4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
Kognitif	2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
Bahasa	3.11	Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
	4.11	Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
Sosial Emosional	1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
	2.9	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jikadiminta bantuan

	2.13	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati, dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman
Seni	3.15	Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni

C. INDIKATOR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

KD	INDIKATOR	TUJUAN PEMBELAJARAN
3.1-4.1(1)	Anak dapat mengucapkan doa-doa harian	Agar anak dapat membaca doa sebelum belajar dan sesudah belajar dengan baik (NAM)
3.3-4.3 (5)	Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri dalam bermain peran guru	Agar anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri dalam bermain peran guru (Fisik Motorik)
2.2(1)	Anak dapat bertanya, mencoba dan melakukan permainan main peran guru	Agar anak dapat bertanya, mencoba dan melakukan permainan main peran guru (Kognitif)
3.11- 4.11(1)	Anak dapat mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi ketika bermain peran guru	Agar anak dapat mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi ketika bermain peran guru (Bahasa)
1.2 (1)	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat bermain dengan siapa pun saat bermain peran guru - Anak dapat mendengarkan percakapan orang lain dalam bermain peran guru 	<ul style="list-style-type: none"> - Agar anak dapat bermain dengan siapa pun saat bermain peran guru - Agar anak dapat mendengarkan percakapan orang lain dalam bermain

2.9 (3)	- Anak dapat bertanya/menjawab pertanyaan teman saat bermain peran guru	peran guru - Agar anak dapat bertanya/menjawab pertanyaan teman saat bermain peran guru
2.13 (1)	- Anak dapat bermain sesuai perannya dalam bermain guru - Anak dapat mengikuti permainan guru sampai selesai - Anak dapat membereskan alat bermain peran guru	- Agar anak dapat bermain sesuai perannya dalam bermain guru - Agar anak dapat mengikuti permainan guru sampai selesai - Agar anak dapat membereskan alat bermain peran guru (Sosial Emosional)
3.15 (3)	Anak dapat menyanyikan lagu tentang guru	Agar anak dapat menyanyikan lagu tentang guru

D. Materi

- Mengucapkan doa sebelum belajar
- Menjelaskan tugas guru
- Menyanyikan lagu guru

E. Metode Pembelajaran

- Praktek langsung

F. Media

- Boneka guru
- Alat main guru

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Pembukaan

- Penyambutan anak
- Kegiatan pagi membaca iqra'
- Guru menyapa dan menanyakan kabar anak
- Membaca doa sebelum makan
- Menyanyikan lagu guru

- Bercakap-cakap tentang guru

2. Inti

a. Pijakan Lingkungan Main

- Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan, penjelasan, aturan dalam bermain peran guru

b. Pijakan Sebelum Main

- Guru memberikan contoh kegiatan yang dilakukan dalam bermain peran guru

c. Pijakan Saat Main

- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih kegiatan dan bereksplorasi dalam bermain peran guru
- Guru mengawasi anak-anak dan memberikan motivasi selama kegiatan bermain peran guru berlangsung

d. Pijakan Setelah Main

- Anak membereskan alat main
- Guru mempersilahkan anak menceritakan perasannya selama bermain

3. Penutup

- Merecalling pembelajaran hari ini
- Berdoa dan salam

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Usia : 5-6 Tahun
Semester/Minggu : 1/8
Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Profesi/Jenis Profesi/Pedagang
Hari/Tanggal :

A. Kompetensi Inti

- KI-1 : Spritual
- K2-2 : Sosial Emosional
- K3-3 : Pengetahuan
- K4-4 : Keterampilan

B. Kompetensi Dasar

KOMPETENSI DASAR		
NAM	3.I	Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
	4.1	Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
Fisik Motorik	3.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
	4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
Kognitif	2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
Bahasa	3.11	Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
	4.11	Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
Sosial Emosional	1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
	2.9	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jikadiminta bantuan

	2.13	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati, dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman
Seni	3.15	Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni

C. INDIKATOR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

KD	INDIKATOR	TUJUAN PEMBELAJARAN
3.1-4.1(1)	Anak dapat mengucapkan doa-doa harian	Agar anak dapat membaca doa sebelum belajar dan sesudah belajar dengan baik (NAM)
3.3-4.3 (5)	Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri dalam bermain peran pedagang	Agar anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri dalam bermain peran pedagang (Fisik Motorik)
2.2(1)	Anak dapat bertanya, mencoba dan melakukan permainan main peran pedagang	Agar anak dapat bertanya, mencoba dan melakukan permainan main peran pedagang (Kognitif)
3.11- 4.11(1)	Anak dapat mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi ketika bermain peran pedagang	Agar anak dapat mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi ketika bermain peran pedagang (Bahasa)
1.2 (1)	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat bermain dengan siapa pun saat bermain peran pedagang - Anak dapat mendengarkan percakapan orang lain dalam bermain peran pedagang 	<ul style="list-style-type: none"> - Agar anak dapat bermain dengan siapa pun saat bermain peran pedagang - Agar anak dapat mendengarkan percakapan orang lain dalam bermain

2.9 (3)	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat bertanya/menjawab pertanyaan teman saat bermain peran pedagang - Anak dapat bermain sesuai perannya dalam bermain pedagang - Anak dapat mengikuti permainan pedagang sampai selesai - Anak dapat membereskan alat bermain peran pedagang 	<ul style="list-style-type: none"> - peran pedagang - Agar anak dapat bertanya/menjawab pertanyaan teman saat bermain peran pedagang - Agar anak dapat bermain sesuai perannya dalam bermain pedagang - Agar anak dapat mengikuti permainan pedagang sampai selesai - Agar anak dapat membereskan alat bermain peran pedagang (Sosial Emosional)
3.15 (3)	Anak dapat menyanyikan lagu tentang pedagang	Agar anak dapat menyanyikan lagu tentang pedagang

D. Materi

- Mengucapkan doa sebelum belajar
- Menjelaskan tugas pedagang
- Menyanyikan lagu pedagang

E. Metode Pembelajaran

- Praktek langsung

F. Media

- Boneka pedagang
- Alat main pedagang

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Pembukaan

- Penyambutan anak
- Kegiatan pagi membaca iqra'
- Guru menyapa dan menanyakan kabar anak

- Membaca doa sebelum makan
- Menyanyikan lagu pedagang
- Bercakap-cakap tentang pedagang

2. Inti

a. Pijakan Lingkungan Main

- Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan, penjelasan, aturan dalam bermain peran pedagang

b. Pijakan Sebelum Main

- Guru memberikan contoh kegiatan yang dilakukan dalam bermain peran pedagang

c. Pijakan Saat Main

- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih kegiatan dan bereksplorasi dalam bermain peran pedagang
- Guru mengawasi anak-anak dan memberikan motivasi selama kegiatan bermain peran pedagang berlangsung

d. Pijakan Setelah Main

- Anak membereskan alat main
- Guru mempersilahkan anak menceritakan perasannya selama bermain

3. Penutup

- Merecalling pembelajaran hari ini
- Berdoa dan salam

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Usia : 5-6 Tahun
Semester/Minggu : 1/9
Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Profesi/Jenis Profesi/Polisi
Hari/Tanggal :

A. Kompetensi Inti

- KI-1 : Spritual
- K2-2 : Sosial Emosional
- K3-3 : Pengetahuan
- K4-4 : Keterampilan

B. Kompetensi Dasar

KOMPETENSI DASAR		
NAM	3.I	Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
	4.1	Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
Fisik Motorik	3.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
	4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
Kognitif	2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
Bahasa	3.11	Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
	4.11	Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
Sosial Emosional	1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
	2.9	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jikadiminta bantuan

	2.13	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati, dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman
Seni	3.15	Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni

C. INDIKATOR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

KD	INDIKATOR	TUJUAN PEMBELAJARAN
3.1-4.1(1)	Anak dapat mengucapkan doa-doa harian	Agar anak dapat membaca doa sebelum belajar dan sesudah belajar dengan baik (NAM)
3.3-4.3 (5)	Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri dalam bermain peran polisi	Agar anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri dalam bermain peran polisi (Fisik Motorik)
2.2(1)	Anak dapat bertanya, mencoba dan melakukan permainan main peran polisi	Agar anak dapat bertanya, mencoba dan melakukan permainan main peran polisi (Kognitif)
3.11- 4.11(1)	Anak dapat mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi ketika bermain peran polisi	Agar anak dapat mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi ketika bermain peran polisi (Bahasa)
1.2 (1)	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat bermain dengan siapa pun saat bermain peran polisi - Anak dapat mendengarkan percakapan orang lain dalam bermain peran polisi 	<ul style="list-style-type: none"> - Agar anak dapat bermain dengan siapa pun saat bermain peran polisi - Agar anak dapat mendengarkan percakapan orang lain dalam bermain

2.9 (3)	- Anak dapat bertanya/menjawab pertanyaan teman saat bermain peran polisi	peran polisi - Agar anak dapat bertanya/menjawab pertanyaan teman saat bermain peran polisi
2.13 (1)	- Anak dapat bermain sesuai perannya dalam bermain polisi - Anak dapat mengikuti permainan polisi sampai selesai - Anak dapat membereskan alat bermain peran polisi	- Agar anak dapat bermain sesuai perannya dalam bermain polisi - Agar anak dapat mengikuti permainan polisi sampai selesai - Agar anak dapat membereskan alat bermain peran polisi (Sosial Emosional)
3.15 (3)	Anak dapat menyanyikan lagu tentang polisi	Agar anak dapat menyanyikan lagu tentang polisi

D. Materi

- Mengucapkan doa sebelum belajar
- Menjelaskan tugas polisi
- Menyanyikan lagu polisi

E. Metode Pembelajaran

- Praktek langsung

F. Media

- Boneka polisi
- Alat main polisi

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Pembukaan

- Penyambutan anak
- Kegiatan pagi membaca iqra'
- Guru menyapa dan menanyakan kabar anak
- Membaca doa sebelum makan

- Menyanyikan lagu polisi
- Bercakap-cakap tentang polisi

2. Inti

a. Pijakan Lingkungan Main

- Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan, penjelasan, aturan dalam bermain peran polisi

b. Pijakan Sebelum Main

- Guru memberikan contoh kegiatan yang dilakukan dalam bermain peran polisi

c. Pijakan Saat Main

- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih kegiatan dan bereksplorasi dalam bermain peran polisi
- Guru mengawasi anak-anak dan memberikan motivasi selama kegiatan bermain peran polisi berlangsung

d. Pijakan Setelah Main

- Anak membereskan alat main
- Guru mempersilahkan anak menceritakan perasannya selama bermain

3. Penutup

- Merecalling pembelajaran hari ini
- Berdoa dan salam

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Usia : 5-6 Tahun
Semester/Minggu : 1/5
Tema/Sub Tema/Sub-Sub Tema : Profesi/Jenis Profesi/Koki
Hari/Tanggal :

A. Kompetensi Inti

- KI-1 : Spritual
- K2-2 : Sosial Emosional
- K3-3 : Pengetahuan
- K4-4 : Keterampilan

B. Kompetensi Dasar

KOMPETENSI DASAR		
NAM	3.I	Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
	4.1	Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
Fisik Motorik	3.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
	4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
Kognitif	2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
Bahasa	3.11	Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
	4.11	Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
Sosial Emosional	1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
	2.9	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jikadiminta bantuan

	2.13	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati, dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman
Seni	3.15	Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni

C. INDIKATOR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

KD	INDIKATOR	TUJUAN PEMBELAJARAN
3.1-4.1(1)	Anak dapat mengucapkan doa-doa harian	Agar anak dapat membaca doa sebelum belajar dan sesudah belajar dengan baik (NAM)
3.3-4.3 (5)	Anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri dalam bermain peran koki	Agar anak dapat menggunakan tangan kanan dan kiri dalam bermain peran koki (Fisik Motorik)
2.2(1)	Anak dapat bertanya, mencoba dan melakukan permainan main peran koki	Agar anak dapat bertanya, mencoba dan melakukan permainan main peran koki(Kognitif)
3.11- 4.11(1)	Anak dapat mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi ketika bermain peran koki	Agar anak dapat mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi ketika bermain peran koki (Bahasa)
1.2 (1)	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat bermain dengan siapa pun saat bermain peran koki - Anak dapat mendengarkan percakapan orang lain dalam bermain peran koki 	<ul style="list-style-type: none"> - Agar anak dapat bermain dengan siapa pun saat bermain peran koki - Agar anak dapat mendengarkan percakapan orang lain dalam bermain

<p>2.9 (3)</p> <p>2.13 (1)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat bertanya/menjawab pertanyaan teman saat bermain peran koki - Anak dapat bermain sesuai perannya dalam bermain koki - Anak dapat mengikuti permainan koki sampai selesai - Anak dapat membereskan alat bermain peran koki 	<p>peran koki</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agar anak dapat bertanya/menjawab pertanyaan teman saat bermain peran koki - Agar anak dapat bermain sesuai perannya dalam bermain koki - Agar anak dapat mengikuti permainan dokter sampai selesai - Agar anak dapat membereskan alat bermain peran koki (Sosial Emosional)
<p>3.15(3)</p>	<p>Anak dapat menyanyikan lagu tentang koki</p>	<p>Agar anak dapat menyanyikan lagu tentang koki</p>

D. Materi

- Mengucapkan doa sebelum belajar
- Menjelaskan tugas orang yang bekerja di rumah makan
- Menyanyikan lagu koki

E. Metode Pembelajaran

- Praktek langsung

F. Media

- Kompor
- Panci
- Ubi
- Parutan
- Gula
- Pewarna makanan
- Kelapa

- piring

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Pembukaan

- Penyambutan anak
- Kegiatan pagi membaca iqra'
- Guru menyapa dan menanyakan kabar anak
- Membaca doa sebelum makan
- Menyanyikan lagu koki
- Bercakap-cakap tentang koki

2. Inti

a. Pijakan Lingkungan Main

- Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan, penjelasan, aturan dalam bermain peran koki

b. Pijakan Sebelum Main

- Guru memberikan contoh kegiatan yang dilakukan dalam bermain peran koki

c. Pijakan Saat Main

- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih kegiatan dan bereksplorasi dalam bermain peran koki
- Guru mengawasi anak-anak dan memberikan motivasi selama kegiatan bermain peran koki berlangsung

d. Pijakan Setelah Main

- Anak membereskan alat main
- Guru mempersilahkan anak menceritakan perasannya selama bermain

3. Penutup

- Merecalling pembelajaran hari ini
- Berdoa dan salam

**Dokumentasi Foto Di TK Islam Terpadu Cendekia Kecamatan Rao
Kabupaten Pasaman**

Anak Beramian Peran Mikro “Dokter”



Anak Beramian Peran Mikro “Guru”



Anak Beramian Peran Mikro “Polisi”



Anak Bermain Peran Mikro “Pedagang”



Peralatan Dalam Bermain Peran Mikro



**Foto Bersama Anak TK Islam Terpadu Cendekia Kecamatan Rao
Kabupaten Pasaman**

