



**PENGARUH BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK IT INSAN MADANI
BANDAR SETIA TAHUN AJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh :

**CARI ULINA BR BANGUN
NIM. 38.14.4.028**

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



**PENGARUH BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK IT INSAN MADANI
BANDAR SETIA TAHUN AJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh :

CARI ULINA BR BANGUN
NIM. 38.14.4.028

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Dosen Pembimbing:

Pembimbing I

Dr. Masganti Sit, M. Ag
NIP. 196708211993032007

Pembimbing II

Nunzairina, M. Ag
NIP. 197308272005012005

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
MEDAN
2018**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Cari Ulina Br Bangun
NIM : 38144028
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini II
Judul Skrip : **Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun di TK IT Insan Madani Tahun Ajaran 2017/2018**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, dan berdasarkan hasil observasi dan penelitian di TK bersangkutan kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini hasil karya orang lain, maka gelar dan ijazah diberikan oleh universitas batal saya terima.

Medan, Agustus 2018
Yang membuat pernyataan



CARI ULINA BR BANGUN
NIM. 38.14.4.028

Hal: Skripsi Sdri. Cari Ulina

Kepada Yth
Bapak Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan
UIN-SU
di
Medan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara :

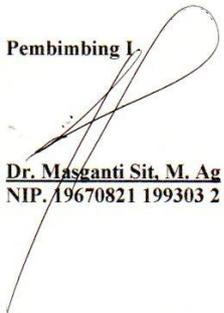
Nama : Cari Ulina Br Bangun
NIM : 38144028
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : **Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5**

Tahun di TK IT Insan Madani Tahun Ajaran 2017/2018

Dengan ini saya menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan dalam Sidang Munaqasah Skripsi pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I


Dr. Masganti Sit, M. Ag
NIP. 19670821 199303 2 007

Pembimbing II


Nunzairina, M. Ag
NIP. 19730827 200501 2 005



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. WilliemsikandarPasar V telp. 6615683- 662292, Fax. 6615683 Medan Estate 20731

SURAT PENGESAHAN

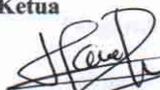
Skripsi ini yang berjudul: “Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Di TK IT Insan Madani Bandar Setia Tahun Ajaran 2017/2018” oleh **Cari Ulina Br Bangun** yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah sarjana Strata Satu (S-1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan pada tanggal:

05 Juli 2018 M
21 Syawal 1439 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Panitia sidang munaqasyah skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

Ketua


Dr. H. Khadijah, M.Ag
NIP. 19550327 200003 2 001

Sekretaris

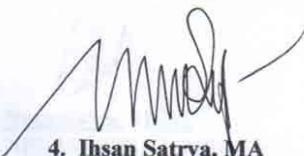

Sapri, S.Ag, M.A
NIP. 19701231 199803 1 023

Anggota Penguji


1. **Dr. Masganti Sit, M.Ag**
NIP. 19670821 199303 2 007


2. **Nunzairina, M.Ag**
NIP. 19730827 200501 2 005


3. **Dr. H. Khadijah, M.Ag**
NIP. 19550327 200003 2 001


4. **Ihsan Satrya, MA**
NIP. 19720817 200701 1 051

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan


Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd
NIP. 19601006 199403 1 002

MOTTO

“ ILMU MENGINGINKAN UNTUK DIAMALKAN.
APABILA ORANG MENGAMALKANNYA, MAKA
ILMU ITU TETAP ADA. NAMUN SEBALIKNYA, JIKA
TIDAK DIAMALKAN, MAKA ILMU AKAN HILANG
DENGAN SENDIRINYA.”

(SUFYAN ATS-TSAURI)

PERSEMBAHAN

SKRIPSI INI SAYA PERSEMBAHKAN UNTUK

ALMAMATER TERCINTA

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM

SUMATERA UTARA

MEDAN

ABSTRAK



Nama : Cari Ulina Bangun
NIM : 38.14.4.028
Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Pembimbing I : Dr. Masganti Sit, M. Ag
Pembimbing II : Nunzairina, M. Ag
Judul : Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Terpadu Insan Madani Bandar Setia Tahun Ajaran 2017/2018

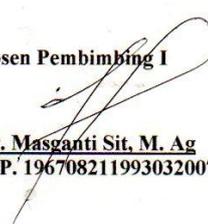
Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: 1) bagaimana kemampuan sosial anak yang diajarkan dengan metode bermain peran, 2) bagaimana kemampuan sosial anak yang diajarkan dengan metode karyawisata, 3) apa terdapat pengaruh bermain peran terhadap perkembangan sosial anak usia dini pada kelompok A di TK Islam Terpadu Insan Madani Bandar Setia Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang.

Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimental research* atau eksperimen semu. Populasi penelitian adalah 70 orang anak yang terdiri dari TK A, TK B. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *probability sampling* yaitu sampel jenuh atau sering disebut dengan total sampling yang kelas eksperimennya diambil secara acak. Instrument pengumpulan data menggunakan pedoman observasi, dokumentasi dan teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara metode bermain peran dengan kemampuan sosial anak. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata kemampuan sosial anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan adalah dari 6,4 menjadi 13,867. Hal ini juga dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,797 > 1,701$

Kata kunci, kemampuan sosial, bermain peran

Dosen Pembimbing I


Dr. Masganti Sit, M. Ag
NIP. 196708211993032007

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kita masih diberikan kesehatan serta kesempatan agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“PENGARUH BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK IT INSAN MADANI BANDAR SETIA TAHUN AJARAN 2017/2018**

Sholawat berangkaikan salam kita hadiahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad Saw. Yang membawa kita dari zaman kegelapan ke zaman yang terang-benderang sampai saat ini. semoga kita mendapatkan syafa'at Nabi di yaumul mahsyar kelak. Amin, Amin ya robbal alamin.

Skripsi ini diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat guru dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S. Pd). Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan, hal ini disebabkan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu kritik dan saran serta bimbingan sangat diharapkan demi kesempurnaannya.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan dan dorongan serta petunjuk dari berbagai pihak. Maka daripada itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. Amiruddin Siahaan, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Bapak/Ibu Dosen serta staf di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah banyak mengarahkan, membimbing dan mendidik penulis selama masa perkuliahan.

2. Ibu Dr. Khadijah, M. Ag selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
3. Ibu Dra. Yusnaili Budianti, M.Ag selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Dr, Masganti Sit, M. Ag selaku Dosen Pembimbing Skripsi I yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Ibu Nunzarina, M.Ag selaku Dosen Pembimbing Skripsi II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Ibu Sri Suhermiati, S.Si. selaku Kepala Sekolah Tk Islam Terpadu Insan Madani Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang yang telah menerima peneliti untuk melakukan penelitian di TK tersebut.
7. Kak Syarifah Fadhini, S.Pd. selaku Guru Kelas Madinah di Tk Islam Terpadu Insan Madani Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang karena telah banyak membantu memberikan banyak informasi kepada penulis selama melakukan penelitian.
8. Teristimewa penulis ucapkan kepada ayahanda dan ibunda bapak Indon Bangun dan Ibu Rosmina Br Sembiring yang telah sabar mendidik, membimbing, mengarahkan, dan mendo'akan serta memberikan dukungan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga Allah SWT memberikan

keberkahannya kepada kita semua dan masuk ke dalam syurga-Nya. Amin ya Rabbal'alamin.

9. Terkhusus buat sahabat saya sekaligus pendukung-pendukung saya yaitu Azuratul Husna, Fitri Khairani, Devi Amalia Putri, Ida Dora Manik, Fikri Sandany, Hilma, rekan-rekan kkn Kelompok 08, kawan sekampung Kassuari Novalina dan Klara Br Bangun, dan teman-teman di jurusan PIAUD stambuk 2014 yang telah banyak memberikan masukan dan dukungan kepada penulis.

Akhirnya penulis sampaikan terima kasih kepada semua pihak, semoga bantuan yang diberikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin ya Rabbal'alamin.

Medan, Juni 2018
Penulis

CARI ULINA BR BANGUN
NIM. 38.14.4.028

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR

ABSTRAK

DAFTAR ISI..... i

BAB I: PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah..... 1

B. Identifikasi Masalah 7

C. Perumusan Masalah..... 8

D. Tujuan Penelitian..... 8

E. Manfaat Penelitian..... 8

BAB II: LANDASAN TEORETIS 10

A. Kerangka Teoretis 10

1. Anak Usia Dini (AUD)..... 10

a. Pengertian Anak Usia Dini 10

b. Pendidikan Anak Usia Dini 12

2. Perkembangan Sosial 13

a. Pengertian Perkembangan Sosial..... 13

b. Ciri-ciri Perkembangan sosial..... 18

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial 18

d. Faktor penghambat Perkembangan sosial..... 20

3. Metode Bermain Peran 20

a. Defenisi Bermain Peran 20

b. Tujuan dan Fungsi Bermain Peran dalam PAUD..... 24

c. Asumsi-asumsi Pembelajaran Bermain Peran 26

d. Langkah-langkah Bermain Peran.....	27
e. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Bermain Peran	27
B. Kerangka Pikir.....	28
C. Penelitian yang Relevan	29
D. Hipotesis Penelitian.....	30
BAB III : METODE PENELITIAN	32
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	32
B. Populasi dan Sampel	32
C. Definisi Operasional.....	32
D. Desain Penelitian.....	33
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	34
F. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	40
1. Profil sekolah.....	
2. Sejarah singkat sekolah	
3. Guru dan tenaga kependidikan	
4. Nilai pretest dan posttest kemampuan sosial kelas eksperimen	
5. Nilai pretest dan posttest kemampuan sosial kelas control	
B. Analisis Data Hasil Penelitian.....	43
1. Uji persyaratan penelitian.....	
2. Pengujian hipotesis.....	
C. Pembahasan Hasil Penelitian	46
D. Keterbatasan penelitian	

BAB V : SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	49
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	52

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu lembaga yang tepat sebagai pendukung perkembangan anak. Melalui lembaga atau sekolah PAUD, anak mendapat rangsangan dari guru untuk meningkatkan perkembangan anak. Anak akan mendapat stimulus untuk perkembangannya, misalnya perkembangan membaca dan menulis, kemampuan berhitung permulaan, perkembangan kreativitas, perkembangan bahasa, dan moral anak. Selain itu perkembangan yang memerlukan stimulus dari luar atau dari lembaga pendidikan yaitu perkembangan sosial anak.¹

Pentingnya pengembangan kemampuan sosial anak tidak berbeda dengan potensi lainnya, karena perkembangan sosial merupakan bagian dari kecerdasan anak secara keseluruhan yang berkaitan dengan kehidupan anak. Perkembangan sosial yaitu kemampuan dalam berhubungan dengan orang atau kemampuan menjalin hubungan baik dengan orang lain dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Islam Terpadu Insan Madani pada perkembangan sosial anak adalah sebagian anak-anak di kelas belum bisa

¹Yuliani NuraniSujiono, (2011), *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks, h. 6-7

bekerja atau bermain secara berkelompok secara baik. tiga belas dari tiga puluh anak di kelas belum bisa bersosialisasi dengan orang atau teman yang lain dengan baik. Sifat egosentrisnya masih menonjol, belum bisa menerima pendapat teman, berebut mainan, bahkan mengganggu teman yang sedang bermain.

Melalui pengamatan peneliti pada kegiatan pra tindakan, ditemukan bahwa permasalahan yang ada adalah seringnya guru menggunakan metode ceramah kepada anak didik. Dalam kegiatan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah akan membosankan anak, karena daya konsentrasi anak masih minim dan mereka masih sangat aktif bergerak. Metode ceramah menurut anak hanya berdiam diri di kursi mereka mendengarkan ceramah guru, sehingga anak kurang bersosialisasi dengan guru dan teman-teman mereka. Anak akan bergerak atas perintah guru.

Agar anak dapat belajar secara efektif dan tidak membosankan serta tergali semua aspek yang perlu dikembangkan pada anak terutama perkembangan sosial anak, maka perlu memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan dunia anak, mampu memacu keberanian dan emosi anak untuk melakukan interaksi dengan teman yang lain. Pembelajaran hendaknya memberi kesempatan pada anak untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan. Perkembangan sosial anak agar dapat berkembang dengan optimal maka pemberian stimulasi atau rangsangan melalui kegiatan pembelajaran perlu diterapkan dengan metode yang menyenangkan. Bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas. Oleh karena itu, bagi anak usia dini tidak

ada hari tanpa bermain, dan bermain bagi mereka merupakan kegiatan pembelajaran yang sangat penting.

Dalam dunia anak dan pendidikan anak usia dini, sulit sekali mencari pengganti kegiatan yang sepadan dengan bermain, termasuk pembelajaran formal dikelas, karena bagi anak usia dini bermain jauh lebih efektif mencapai tujuan dibandingkan dengan pembelajaran formal dikelas. Salah satu metode pembelajaran yang menekankan pada stimulasi perkembangan sosial anak adalah metode bermain peran. Bermain peran adalah bermain pura-pura, dramatik, simbolik atau fantasi. Kegiatan ini merupakan jenis bermain yang lazim dilakukan oleh anak usia dini yang dapat dilakukan dengan teman atau seorang diri baik menggunakan alat atau tanpa alat permainan. Dengan metode bermain peran diharapkan anak-anak dapat bekerja sama dengan temannya dan tidak pilih-pilih dalam berteman.

Berdasarkan penelitian Engga, Atti Yudiernawati dan Neni Maemunah (2017) bahwa metode bermain peran berpengaruh dalam perkembangan sosial anak. Dalam penelitian Engga ini perkembangan indikator yang ingin dicapai yaitu komunikasi yang baik dan dapat bergaul dengan temannya. Dari penelitian Engga ini terbukti bahwa dengan menggunakan metode bermain peran anak dapat berkomunikasi dengan baik dan dapat bergaul dengan teman-temannya.² Penelitian Kadek Novia Dewi (2017) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh bermain peran terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Dalam penelitian Engga ini bermain peran yang digunakan adalah berjualan di pasar. Bermain

² Engga, Atti Yudiernawati, (2017), *Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah Di TK Tunas Bangsa Bonti Kabupaten Sanggau Kalimantan Barat*, vol. 2, h. 435

peran berjualan dipasar disukai oleh anak-anak karena pada usia ini anak kecenderungan anak suka untuk berbelanja. Dalam peran ini anak akan terjadi banyak komunikasi antara anak seperti saat menanyakan harga barang, proses tawar menawar dan lain-lain. Dari penelitian Kadek bahwa indikator perkembangan sosial yang ingin dikembangkan melalui bermain peran ini adalah anak akan diajarkan berperilaku prososial terhadap orang yang ada disekitarnya seperti anak berbagi dengan orang lain, mengetahui perasaan teman, bermain dengan teman sebaya, dan merespon secara wajar. Dan penelitian ini bahwa tercapai perkembangan yang diinginkan³

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, untuk mengembangkan sosial anak, peneliti menggunakan metode bermain peran sebagai metode pengajaran. Mengingat metode ini bertujuan membantu menemukan pola dan memahami hubungan-hubungan serta membuat hubungan antar pemeran sehingga membentuk perasaan yang baru dan lazim terjadi dalam pergaulan. Oleh sebab itu peneliti ingin menerapkan metode bermain peran yang dimana bermain peran yang digunakan yaitu bermain peran yang sederhana. Perbedaan penelitian yang akan saya lakukan dengan penelitian Engga dan Kadek yaitu bahwa permainan yang akan saya gunakan yaitu sesuai dengan tema, dan tema yang saya pilih yaitu “profesi”, dimana bermain peran profesi yang saya gunakan yaitu bermain peran guru dan murid, dokter dan pasien, polisi-polisian, supir dan penumpang dan juga profesi pedagang. Saya memilih permainan ini karena profesi ini sudah hampir setiap hari dilihat anak, jadi anak akan lebih mudah untuk memainkan peran ini.

³ Kadek Novia Dewi, (2017), *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Gugus VII Kecamatan Buleleng*, vol. 5

Indikator yang akan saya teliti yaitu anak tidak pilih-pilih teman, mau bekerja sama, dan mematuhi aturan.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Di TK IT Insan Madani Bandar Setia Tahun Ajaran 2017/2018”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan tahapan pendeskripsian masalah-masalah yang berkaitan dengan latar belakang di atas, dan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Sosial anak kurang berkembang karena kurangnya metode pembelajaran yang digunakan.
2. Perlu adanya metode dalam pembelajaran agar anak tidak bosan dalam proses belajar mengajar.
3. Perlunya metode bermain peran terhadap perkembangan sosial anak usia dini.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan dalam identifikasi masalah, penulis merumuskan pokok permasalahan yang relevan dengan judul tersebut. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana kemampuan sosial anak yang diajarkan dengan metode bermain peran?
2. Bagaimana kemampuan sosial anak yang diajarkan dengan metode karyawisata?

3. Apakah terdapat pengaruh bermain peran terhadap perkembangan sosial anak usia dini?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai setelah dilaksanakannya layanan bimbingan kelompok adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan sosial anak yang diajarkan dengan metode bermain peran.
2. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan sosial anak yang diajarkan dengan metode karyawisata.
3. Untuk mengetahui apa terdapat pengaruh bermain peran terhadap perkembangan sosial anak usia dini.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, membuktikan kebenaran teori-teori yang sudah ada khususnya yang berhubungan dengan perkembangan sosial anak.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan khususnya bagi peneliti dan dapat memberikan inovasi pada pembelajaran serta membantu guru dalam menyajikan pembelajaran yang menyenangkan.

a. Bagi anak:

- 1) Anak didik lebih termotivasi dalam belajar
- 2) Memberikan pembelajaran yang lebih menyenangkan untuk anak.

b. Bagi pendidik :

- 1) Untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan bagi pendidik di TK.
- 2) Untuk memotivasi para guru TK, agar terus berusaha memberikan pembelajaran kepada anak didik jadi lebih menyenangkan dan agar lebih kreatif dalam mengajar sehingga pembelajaran yang dilaksanakan tidak monoton dan dapat menyenangkan bagi anak.

c. Bagi sekolah :

- 1) Dapat menyelesaikan masalah pembelajaran yang terjadi di sekolah dan dapat mengembangkan sosial anak.
- 2) Dapat meningkatkan kualitas sekolah di mata masyarakat.
- 3) Motivasi kepada guru-guru untuk menerapkan metode-metode lain yang dapat membantu perkembangan anak.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kerangka Teoretis

1. Anak Usia Dini (AUD)

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia enam tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia ini merupakan dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Usia ini disebut dengan usia emas (*golden age*). Hasil riset di bidang pendidikan membuktikan bahwa masa anak-anak atau lebih tepatnya masa anak usia dini merupakan periode emas perkembangan anak dilihat dari berbagai aspek. Baik dalam perkembangan intelektual atau daya serap otak.⁴ Anak usia dini ialah anak yang berumur 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang lebih pesat dan fundamental pada awal-awal tahun kehidupannya. Menurut NAECY (*National association for The Educatioal of young Children*) Anak usia dini adalah usia nol sampai delapan tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD.⁵ Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan berkembang yang unik.⁶ jadi anak usia dini adalah anak

⁴Khadijah,(2006), *Pendidikan prasekolah*, Medan: Perdana Publishing, h. 3

⁵Ahmad Susanto, (2011), *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, h. 7

⁶Muhammad Fadillah, (2014), *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik & Praktik*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, h. 19

yang berumur 0-6 tahun yang dapat dikatakan sebagai *golden age* karena pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan anak sangat pesat.

Menurut montesori: “bahwa pada rentang usia 6 tahun anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa di mana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis, anak telah siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan”.⁷

Anak dipandang sebagai individu yang baru mulai mengenal dunia, ia belum mengetahui tatakrama, sopan santun, aturan norma, etika dan berbagai hal tentang dunia, ia juga sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain, anak perlu dibimbing agar memahami tentang dunia dan juga isinya ia juga perlu dibimbing agar memahami berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup dimasyarakat. Interaksi anak dengan benda diperlukan agar anak dapat mengembangkan kepribadian watak dan akhlak yang mulia. Usia dini merupakan saat yang sangat berharga untuk menanamkan nilai-nilai nasionalisme, dan sosial yang berguna untuk kehidupan anak selanjutnya.⁸ Karakteristik anak usia dini atau anak pra sekolah secara umum yaitu: 1) suka meniru, 2) ingin mencoba, 3) spontan, 4) jujur, 5) riang, 6) suka bermain, 7) ingin tau atau suka bertanya, 8) banyak gerak, 9) suka menunjukkan akunya, 9) unik.⁹

b. Pendidikan Anak Usia Dini

⁷Didith Pramuditya Ambara, (2014), *Asesmen Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Graha Ilmu, h. 1

⁸Khadijah, (2015), *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, h. 4

⁹Khadijah, *Media Pembelajaran*, h. 4

Pendidikan anak-anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi 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, diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal.

Program pada pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang menentukan terbentuknya kepribadian anak. Proses pendidikan usia dini terjadi sejak anak dalam kandungan, masa bayi hingga anak berumur kurang lebih delapan tahun. Dengan demikian jenis kegiatannya dapat berupa taman kanak-kanak, kelompok bermain, penitipan anak, dan kegiatan lain yang dijiwai oleh cirri lembaga atau institusinya.¹⁰

Dalam hadis Nabi dibawah ini telah dijelaskan bahwa:

أَطْلُبُوا الْعِلْمَ مِنَ الْمَهْدِ إِلَى اللَّحْدِ

*“Carilah ilmu sejak dalam buaian sampai masuk dalam liang lahat”.*¹¹ Hal ini menunjukkan bahwa Islam sebagai agama yang fitrah sangat memperhatikan proses pendidikan anak pada usia dini. Islam memerintahkan umatnya untuk menuntut ilmu mulai dari buaian (usia dini) sampai liang lahat.

Dari hadist diatas dapat disimpulkan bahwa mencari ilmu itu harus dimulai dari usia dini sampai ke liang lahat (sampai meninggal). Begitulah pentingnya

¹⁰ Hasnida, (2015), *Analisa Kebutuhan Anak Usia Dini*, Jakarta: Luxima Metro Media, h. 168

¹¹ Gusniar, (2016), *Dasar Filosofi ke-Islaman PAUD*, Medan: Perdana Publishing, h. 71.

pendidikan bagi anak usia dini, harus dimulai sejak dini agar menjadi kebiasaan dan menjadi bekal untuk melanjutkan kehidupan didunia dan diakhirat.

2. Perkembangan Sosial

a. Pengertian Perkembangan Sosial

Setiap organisme pasti mengalami peristiwa perkembangan selama hidupnya. Perkembangan ini meliputi seluruh bagian dengan keadaan yang dimiliki oleh organisme ini, baik yang bersifat konkret maupun bersifat abstrak. Jadi arti dari peristiwa perkembangan itu, khususnya perkembangan manusia, tidak hanya tertuju pada aspek psikologis saja, tetapi juga aspek biologis. Perkembangan merupakan suatu perubahan, dan perubahan ini tidak bersifat kuantitatif, melainkan kualitatif. Perkembangan tidak ditekankan pada segi material, melainkan pada segi fungsional.¹² Jadi perkembangan merupakan suatu proses yang pasti dialami oleh setiap individu. Perkembangan ini adalah proses yang bersifat kualitatif dan berhubungan dengan kematangan seorang individu yang ditinjau dari perubahan yang bersifat progresif serta sistematis di dalam diri manusia. Menurut Yusuf Syamsu, perkembangan adalah:

Perubahan-perubahan yang dialami oleh individu atau organism menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah). Adapun menurut Oemar Hamalik, perkembangan merujuk kepada perubahan yang progresif dalam organism bukan saja perubahan dalam segi fisik (jasmaniah) melainkan juga dalam segi fungsi, misalnya kekuatan dan koordinasi.

Dengan demikian dapat diartikan bahwa perkembangan merupakan perubahan yang bersifat kualitatif dari pada fungsi-fungsi. Dikatakan sebagai perubahan fungsi-fungsi ini, karena perubahan ini disebabkan oleh adanya proses

¹²Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak*, h. 19

pertumbuhan material yang memungkinkan adanya fungsi itu, dan disamping itu disebabkan oleh perubahan-perubahan tingkah laku.

Adapun aspek-aspek perkembangan yaitu, perkembangan fisik perkembangan intelegensi, perkembangan bahasa, perkembangan sosial dan perkembangan moral.¹³ Perkembangan sosial adalah perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan dan harapan sosial. Perkembangan sosial dapat dimaknai pula sebagai kemampuan anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya, bagaimana anak tersebut memahami keadaan lingkungan dan mempengaruhinya dalam berperilaku, baik kepada dirinya sendiri maupun kepada orang lain. Dalam perkembangan sosial terjadi proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, tradisi dan meleburkan diri menjadi satu kesatuan, saling berkomunikasi dan kerjasama. Perkembangan sosial mencerminkan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial.¹⁴

Menurut Pamela Minet bahwa: “perkembangan sosial suatu proses kemampuan belajar dari tingkah laku yang ditiru dari dalam keluarganya serta mengikuti contoh-contoh serupa yang ada diseluruh dunia”.

Menurut Elizabeth Hurlock: “perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial yang memerlukan tiga proses yaitu: belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran yang dapat diterima, perkembangan sikap sosial.”¹⁵ Menurut B. Hurlock bahwa:

¹³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak*, h. 19

¹⁴ Amiruddin, (2016), *Strategi Pendidikan AUD*, Medan: Perdana Publishing, h.

¹⁵ Hasnida, *Analisis*, h.34-35

“Anak usia dua sampai enam tahun, anak belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang-orang diluar lingkungan rumah, terutama dengan anak-anak yang umurnya sebaya. Anak belajar menyesuaikan diri dan bekerja sama dalam kegiatan bermain. Dan pada masa awal anak mempunyai tugas perkembangan antara lain: 1) belajar membedakan konsep benar dan salah. Konsep benar dan salah ini diharapkan dapat dibangun dari kesadaran anak sendiri mengenai yang benar dan yang salah, bukan karena pengaruh orang lain. 2) belajar berhubungan secara dengan orang tua, saudara maupun orang lain dalam arti hubungan yang bersifat dewasa tidak hanya mendapat afeksi namun juga belajar memberi afeksi pada orang lain”.¹⁶

Berdasarkan defenisi diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial merupakan proses untuk memperoleh kemampuan agar dapat berperilaku yang sesuai dengan keinginan yang berasal dari dalam diri seseorang dan sesuai dengan tuntutan dan harapan-harapan sosial yang berlaku dimasyarakat.

Perkembangan sosial merupakan kematangan yang dicapai dalam hubungan sosial. Perkembangan sosial dapat pula diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi serta meleburkan diri menjadi kesatuan dan saling berkomunikasi dan kerjasama. Manusia dilahirkan belum memiliki kemampuan dalam berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan sosial anak diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan orang-orang dilingkungannya. Kebutuhan berinteraksi dengan orang lain telah muncul sejak usia enam bulan. Saat itu anak telah mampu mengenal manusia lain, terutama ibu dan anggota keluarganya. Anak mulai mampu membedakan arti senyum dan perilaku sosial lainnya.

Tidak dapat dipungkiri bahwa manusia adalah makhluk sosial yang tidak akan mampu hidup sendiri, mereka butuh interaksi dengan manusia lain. Interaksi sosial merupakan kebutuhan kodrati yang dimiliki oleh manusia. Di dalam Islam

¹⁶Khadijah, (2012), *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Bandung: Citapustaka Media Perintis, h. 77-78

manusia memiliki tanggung jawab sosial yang berat. Di dalam Al-quran surat al-Baqarah/2: 30 dinyatakan:

وَإِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلَائِكَةِ إِنِّي جَاعِلٌ فِي الْأَرْضِ خَلِيفَةً ۗ قَالُوا أَتَجْعَلُ فِيهَا مَنْ يُفْسِدُ فِيهَا
وَيَسْفِكُ الدِّمَاءَ وَنَحْنُ نُسَبِّحُ بِحَمْدِكَ وَنُقَدِّسُ لَكَ ۗ قَالَ إِنِّي أَعْلَمُ مَا لَا تَعْلَمُونَ ﴿٣٠﴾

Artinya: *ingatlah ketika Tuhanmu berfirman kepada Para Malaikat:*

"Sesungguhnya aku hendak menjadikan seorang khalifah di muka bumi." mereka berkata: "Mengapa Engkau hendak menjadikan (khalifah) di bumi itu orang yang akan membuat kerusakan padanya dan menumpahkan darah, Padahal Kami Senantiasa bertasbih dengan memuji Engkau dan mensucikan Engkau?" Tuhan berfirman: "Sesungguhnya aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui."¹⁷

Ibnu Kasir menafsirkan ayat ini dengan mengutip pendapat Qurthubi menyatakan dalil ini mewajibkan manusia mengangkat pemimpin untuk ketertiban sosial. Kehadiran seorang khalifah akan memungkinkan terjadi sikap tolong menolong manusia dari perilaku sewenang-wenang yang dilakukan orang yang zalim, memutuskan sengketa diantara manusia, menegakkan hukuman, dan memelihara keadilan.¹⁸

Upaya menjadi orang yang mampu bermasyarakat memerlukan tiga proses. Masing-masing proses terpisah tapi saling berkaitan. Ketiga proses tersebut adalah belajar berperilaku yang dapat diterima sosial, memainkan peran sosial yang dapat diterima, dan perkembangan sikap sosial untuk bersedia menggabungkan diri dan menyesuaikan diri dalam kegiatan bersama. Melalui ketiga proses tersebut, anak belajar bagaimana berinteraksi dalam kehidupan

¹⁷ Abdul Rahman b. Smith Lc, (1999), Al-Quran dan Terjemahan, Semarang: Asy- Syif Semarang, h. 13

¹⁸ Masganti, (2012), *Perkembangan Peserta Didik*, Medan: Perdana Publishing, h. 105-106

sosial, mulai mengenal peredaaan, dan menyesuaikan diri dengan aturan kelompok agar dapat diterima secara sosial.

Perkembangan sosial anak-anak dapat dilihat dari tingkatan kemampuannya dalam berhubungan dengan orang lain dan menjadi anggota masyarakat sosial yang produktif. Perkembangan sosial meliputi kompetensi sosial (kemampuan untuk bermanfaat bagi lingkungan sosialnya), kemampuan sosial (perilaku yang digunakan dalam situasi sosial), pengamatan sosial (memahami pikiran-pikiran, niat, dan perilaku diri sendiri maupun orang lain), perilaku prososial (sikap berbagi, menolong, bekerjasama, empati, menghibur, meyakinkan, bertahan, dan menguatkan orang lain) dan perolehan nilai dan moral perkembangan standar untuk memutuskan mana yang benar atau salah, kemampuan untuk memperhatikan keutuhan dan kesejahteraan orang lain). Perkembangan sosial anak dipengaruhi oleh proses perlakuan dan bimbingan terhadap anak dalam mengenal berbagai aspek kehidupan sosial serta mendorong dan memberikan contoh kepada anak. Anak juga dapat belajar mengadakan hubungan dengan orang tua dan saudara.¹⁹

Hadits dibawah ini menjelaskan tentang sosial:

عَنْ أَبِي مُوسَى أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: قُلُّوا لِكُلِّ بَنِيٍّ مِنْكُمْ يَشُدُّ بَعْضُهُ بَعْضًا (أَخْرَجَهُ الْبُخَارِيُّ)

Artinya: diriwayatkan dari Abi Musa ra. Dia berkata: “ Rasulullah saw. Pernah bersabda, orang mukmin yang satu dengan yang lain bagai satu bangunan yang bagian-bagiannya saling mengokohkan. (HR. Bukhari).²⁰

¹⁹ Elizabeth B Hurlock, (2010), *Perkembangan Anak*, Jakarta:Erlangga, h. 125

²⁰ Jazim Hamidi, (2013), *Metodologi Tafsir Fazlur Rahman Terhadap Ayat-Ayat Hukum dan Sosial*, Malang: Tim UB Press

Hadis ini menjelaskan bahwa persaudaraan yang saling membantu ketika kesusahan itu sungguh mencerminkan betapa kokoh dan kuatnya keimanan seseorang. Ia selalu siap menolong saudaranya seiman tanpa diminta, bahkan tidak jarang mengorbankan kepentingannya sendiri demi menolong saudaranya. Perbuatan yang seperti itulah yang akan mendapat pahala besar di sisi Allah SWT. yakni memberikan sesuatu yang sangat dicintainya kepada saudaranya, tanpa membedakan antara saudaranya seiman dengan dirinya sendiri.

b. Ciri-ciri Perkembangan Sosial

Anak usia dini biasanya mudah bersosialisasi dengan orang sekitarnya. Umumnya anak usia ini memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat ini mudah berganti. Mereka umumnya mudah dan cepat menyesuaikan diri secara sosial. Sahabat yang dipilih biasanya yang memiliki jenis kelamin yang sama, kemudian berkembang pada jenis kelamin yang berbeda. Kelompok bermain anak usia ini cenderung kecil dan tidak terorganisasi secara baik, oleh karena itu kelompok ini mudah berganti.

Paten mengamati tingkah laku sosial anak usia dini ketika mereka sedang bermain bermain bebas seperti berikut: 1) tingkah laku *unoccupied*. Anak tidak bermain dengan sesungguhnya. Ia mungkin berdiri disekitar anak lain dan memandang temannya tanpa melakukan kegiatan apapun, 2) bermain *soliter* artinya anak bermain sendiri dengan menggunakan alat permainan berbedadengan apa yang dimainkan oleh teman yang ada didekatnya, 3) tingkah laku *onlooker* artinya anak menghabiskan waktu dengan mengamati, kadang memberikan komentar tentang apa yang dimainkan anak lain tapi tidak berusaha untuk bermain bersama, 4) bermain *parallel* artinya anak bermain saling berdekatan, tetapi tidak

sepenuhnya bermain bersama dengan anak yang lain, 5) bermain asosiatif artinya anak bermain dengan anak yang lain tetapi tanpa organisasi, 6) bermain kooperatif artinya anak bermain dengan kelompok dimana ada organisasi, ada pimpinannya.²¹

Menurut Sriyanti Rahmatunnisa, masa peka dalam perkembangan sosial anak usia dini dapat dicirikan melalui berbagai kegiatan yang ditunjukkan oleh seorang anak kepada anak lainnya, sebagai berikut: 1) adanya minat untuk melihat anak yang lain dan berusaha mengadakan kontak sosial dengan mereka, 2) mulai bermain dengan mereka, 3) mencoba untuk bergabung dan bekerja sama dalam bermain, 4) lebih menyukai bekerja dengan 2 atau 3 anak yang dipilihnya sendiri.

Secara spesifik, Hurlock mengklasifikasikan pola perilaku sosial pada anak usia dini ini ke dalam pola-pola perilaku sebagai berikut: 1) Meniru, yaitu agar sama dengan kelompok, anak meniru sikap dan perilaku orang yang sangat ia kagumi, 2) Persaingan, yaitu keinginan untuk mengungguli dan mengalahkan orang lain, 3) Kerjasama. Anak bermain secara kooperatif serta kegiatan berkelompok mulai berkembang, 4) Simpati. Semakin banyak kontak bermain, semakin cepat simpati akan berkembang, 5) Empati. Seperti halnya simpati, empati membutuhkan pengertian tentang perasaan dan emosi orang lain, tetapi disamping itu juga membutuhkan kemampuan untuk membayangkan diri sendiri di tempat orang lain, 6) Dukungan sosial. Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak dukungan dari teman-teman menjadi lebih penting dari pada persetujuan orang-orang dewasa, 7) Membagi. Anak mengetahui bahwa salah satu cara memperoleh persetujuan sosial ialah membagi miliknya, terutama mainan

²¹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak*, h. 148

untuk anak lainnya, 8) Perilaku akrab. Anak memberikan rasa kasih sayang kepada guru dan teman. Bentuk dari perilaku akrab diperlihatkan dengan canda gurau dan tawa riang diantara mereka.

Selain pola perilaku yang dikemukakan Hurlock diatas, maka pola perilaku sosial lainnya yang perlu diajarkan atau dikembangkan kepada anak usia dini ialah pola perilaku seperti, anak mampu menghargai teman, baik menghargai milik, pendapat, hasil karya teman, atau kondisi-kondisi yang ada pada teman. Menghargai kondisi orang lain misalnya, anak tidak mengejek atau mengisolasi anak lain yang kurang sempurna anggota tubuhnya, cacat, terdapat kekurangan dari fisik dan psikisnya. Pengembangan perilaku sosial juga bisa diarahkan untuk mengajarkan anak mau membantu kepada orang lain, tidak memilih-milih teman dalam bermain, tidak egois, sikap kebersamaan, sikap kesederhanaan, dan kemandirian, yang saat ini sikap-sikap ini sudah mulai hilang dari perhatian para pendidik.²²

Menurut Sermal pohan perkembangan sosial anak usia prasekolah tepatnya ketika ia berumur sekitar empat tahun, sudah tampak jelas. Hal itu disebabkan oleh aktifnya hubungan anak dengan teman sebayanya. Ciri-ciri umum perkembangan sosial anak usia dini adalah: 1) anak sudah mengenal aturan, baik lingkungan keluarga maupun ketika bermain, 2) anak sudah mulai tunduk kepada aturan, 3) anak sudah mulai menyadari hak dan kepentingan orang lain, 4) anak mulai dapat bermain dengan teman-temannya (pergroup). Perkembangan sosial anak tersebut sangat dipengaruhi oleh iklim sosial psikologi baik dilingkungan keluarga maupun lingkungan TK. Melalui hubungan sosial ini, anak akan banyak

²² *Ibid*, h. 139-140

belajar sehingga memperoleh banyak pengalaman. Hal ini akan sangat membantu memupuk kreatifitas anak yang sangat dibutuhkan dalam hidupnya kelak.²³

Biechler dan Snowman menegaskan anak usia prasekolah yaitu anak yang berusia antara 3-6 tahun. Pemerintah Indonesia menetapkan bahwa anak TK dan RA adalah anak yang berada dalam rentang usia 4 tahun sampai 6 tahun. Berdasarkan usia ini dapat dikenali karakteristik fisik, sosial, emosi dan kognitifnya. Berikut ini dikemukakan ciri-ciri sosial anak menurut Biechler dan Snowman: 1) bersahabat hanya pada satu atau dua orang dan mudah berganti, 2) bermain dalam kelompok yang kecil, 3) anak yang lebih muda bermain bersebelahan dengan anak yang lebih besar, 4) pola bermain bervariasi sesuai dengan kelas sosial dan gender, 5) sering terjadi perselisihan dan mudah berbaikan kembali, 6) telah menyadari peran jenis kelamin.²⁴

Penilaian aspek perkembangan sosial meliputi: 1) tenggang rasa terhadap orang lain, 2) bekerja sama dengan teman, 3) mudah bergaul/berinteraksi dengan orang lain, 4) dapat berkomunikasi dengan orang yang sudah dikenalnya, 5) meniru kegiatan orang dewasa, 6) mau berbagi dengan teman, mau bermain dengan teman sebaya, 7) tolong menolong sesama teman, 8) dapat mengikuti aturan permainan, 9) dapat mematuhi peraturan yang ada.²⁵

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak, yaitu: 1) Keluarga. Selama masa pra sekolah selama masa prasekolah, keluarga

²³Asrul dan Ahmad syukri, (2016), *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, h. 113

²⁴Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Prenada Media, h. 17

²⁵*Ibid*, h. 53

merupakan agen sosialisasi yang terpenting. Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak. Termasuk perkembangan sosialnya. Keluarga juga merupakan tempat anak-anak mendapatkan nilai-nilai dalam masa awal perkembangannya. Anggota keluarga terutama orangtua merupakan model bagi anak-anak dalam berperilaku. Oleh karena itu, orang tua hendaknya dapat menerapkan pola asuh yang tepat dan bijak, sehingga membantu anak mencapai tugas perkembangannya.

2) Kematangan. Untuk dapat bersosialisasi dengan baik diperlukan kematangan fisik dan psikis, sehingga mampu mempertimbangkan proses sosial. Menerima masukan orang lain memerlukan kematangan intelektual dan,

3) Pengaruh teman sebaya. Menurut Havighurst, teman sebaya adalah kumpulan orang-orang yang kurang lebih berusia sama dan bertindak bersama-sama. Anak-anak mulai membentuk hubungan dengan teman sebaya pada masa kanak-kanak akhir. Teman sebaya menjadi orang-orang yang penting dalam sosialisasi anak karena interaksi antar teman sebaya membuat anak mengerti mengenai hubungan sosial yang lebih besar dari pada hanya sekedar keluarga. Pendapat dari teman sebayabiasanya menjadi hal yang sangat diperhatikan dan didengarkan oleh anak-anak seusianya apalagi seorang anak yang merupakan "*star*" atau pemimpin kelompok tersebut. Anak-anak berusaha untuk bertindak sesuai dengan yang diharapkan kelompoknya agar dapat diterima oleh kelompok. Melalui pengaruh teman sebaya ini, anak-anak dapat belajar menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial. Membantu anak-anak mencapai kemandirian, dan membentuk konsep diri anak,

4) Sekolah menjadi hal yang mempengaruhi perkembangan sosialisasi anak karena salah satu fungsi sekolah untuk anak usia dini adalah mengembangkan kemampuan sosialisasi agar

anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. 4) Status sosial ekonomi. Kehidupan sosial banyak dipengaruhi oleh kondisi sosial ekonomi keluarga dalam masyarakat. Perilaku anak akan banyak memperhatikan kondisi normal yang telah ditanamkan oleh keluarganya. Senada dengan pendapat bahwa perkembangan sosial anak dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu keluarga, masyarakat, dan sekolah. Perkembangan sosial anak ditandai dengan meluasnya lingkungan pergaulan. lingkungan sosial menyebabkan anak mendapat pengaruh dari luar lingkungan keluarga seperti teman sebaya.²⁶

d. Faktor Penghambat Perkembangan Sosial

Faktor yang dapat menghambat perkembangan sosial anak adalah sebagai berikut: 1) kurang berkesempatan bersosialisasi. Penyebabnya orang tua dan anggota keluarga tidak memiliki cukup waktu dan sikap orang tua terlalu protektif, 2) motivasi diri rendah. Penyebabnya anak menarik diri dari lingkungan karena mereka tidak mendapat kepuasan dan anak menjadi korban prasangka atau sasaran ejekan, 3) ketergantungan yang berlebihan. Anak yang terlalu bergantung pada orang tua akan terhambat perkembangannya, 4) penyesuaian yang berlebihan dengan harapan bahwa hal ini akan menjamin penerimaan mereka, 5) adaptasi diri rendah. Penyebabnya anak tidak memiliki motivasi untuk menyesuaikan diri dan anak kurang memiliki pengetahuan tentang harapan kelompok, 6) prasangka. Bagi anak yang berprasangka akan menjadi kejam dan tidak toleran sedangkan anak korban prasangka menjadi agresif dan menganggap bahwa lingkungan sosial memusuhi mereka.²⁷

²⁶ Jahja Yudrik , (2011), *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h. 445

²⁷ Hasnida, *Analisis*, h. 40

3. Metode Bermain Peran

a. Definisi Bermain Peran

Dalam kegiatan belajar mengajar, strategi sangat penting untuk memperlancarkan tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran yang ditetapkan oleh guru akan bergantung pada pendekatan pembelajaran yang digunakan, sedangkan bagaimana menjalankan strategi tersebut dapat ditetapkan berbagai metode pembelajaran. Strategi pembelajaran yang digunakan guru yang aktif itu sangat bervariasi, dinamis, tidak monoton, senantiasa disesuaikan dengan materi pembelajaran yang dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut dengan metode bermain peran.²⁸

Bermain merupakan aktivitas yang paling disukai oleh semua orang, bahkan bukan hanya oleh manusia, tetapi juga oleh binatang. Dengan demikian bermain bukan hanya dunia anak tetapi dunia kita semua. Bagi anak usia dini bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari setiap langkahnya sehingga semua aktivitasnya selalu dimulai dan diakhiri dengan bermain. Bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas. Oleh karena itu, bagi anak usia dini tidak ada hari tanpa bermain, dan bermain bagi mereka merupakan kegiatan pembelajaran yang sangat penting.

Pendidikan anak usia dini sering dihadapkan pada berbagai masalah, baik yang berkaitan dengan bidang pengembangan maupun menyangkut hubungan sosial. Melalui bermain peran, anak-anak mencoba mengeksplorasi hubungan antar

²⁸Diyah Retno, (2008), *Penerapan Strategi Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing)*, Cet. I, Jakarta : Kencana, h. 78

manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasikan perasaan, sikap nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Sebagai suatu model pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi model ini berusaha membantu anak-anak menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Dalam pada itu, melalui model ini anak-anak diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelasnya.

Peran dapat didefenisikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan, sebagai suatu pola hubungan unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap dirinya dan terhadap orang lain. Bermain peran berusaha membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain, sambil mengerti perasaan, sikap dan nilai-nilai yang mendasarinya.²⁹

Bermain diperkenankan dalam ajaran Islam, karena diperlukan dalam kehidupan manusia untuk memperoleh kesenangan. Kegiatan bermain tidak terikat pada waktu tertentu kapan saja dikehendaki dapat dilakukan. Akan tetapi islam juga memberikan petunjuk agar umat Islam tidak melalaikan diri taat kepada Allah atau menyia-nyiakan waktu akibat asyik bermain hanya untuk memperoleh kesenangan semata. Keadaan ini dijelaskan dalam Al-Qur'an Surah Al-Jumu'ah ayat: 11

وَإِذَا رَأَوْا تِجْرَةً أَوْ هَوْأً أَنْفَضُوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا ۚ قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِّنَ اللَّهِو وَمِنَ التِّجْرَةِ
وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّزَاقِينَ ۝

²⁹ Mulyasa, (2014), *Manajemen PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya, h.165

Artinya: dan apabila mereka melihat perniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah: "Apa yang di sisi Allah lebih baik daripada permainan dan perniagaan", dan Allah Sebaik-baik pemberi rezki.³⁰

Kemudian konsep Islam dalam bermain sangat dianjurkan oleh Rasulullah SAW. Nabi Muhammad SAW sering sekali bercanda dan bermain-main bersama anak-anak. Disebutkan dalam sebuah riwayat bahwa beliau sering menggendong Hasan dan Husain diatas punggung beliau, kemudian bermain kuda-kudaan. Beliau sering memasukkan sedikit air kemulut beliau, lalu menyemburkannya ke wajah Hasan, hingga Hasan pun tertawa.

Riwayat diatas menggambarkan bahwa setiap orang tua hendaknya selalu menyempatkan diri untuk bermain bersama anak-anaknya. Selain itu, dapat pula dimaknai bahwa dalam mendidik putra putrinya hendaknya diselingi dengan berbagai permainan, sehingga anak merasa senang dan nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran.³¹ Bermain peran menurut Ramayulis ialah:

Penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya. Sedangkan menurut Sudjana bermain peran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata.³²

Pratiwi mengemukakan: "Bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang

³⁰ Abdul Rahman b. Smith Lc, Al-Quran, h. 934

³¹ M. Fadillah, (2014), *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenada Media Group, h. 28

³² Isjoni, (2010), *Strategi Bermain Peran*, Cet. II, Jakarta : Rajawali Press, h. 65

berkaitan dengan hubungan antar manusia”. Bermain peran termasuk salah satu jenis bermain aktif, diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih.³³

Bermain peran dikenal sebagai bermain pura-pura, dramatik, simbolik atau fantasi. Kegiatan bermain ini merupakan jenis bermain yang lazim dilakukan oleh anak usia 4-6 tahun. Kegiatan bermain peran dapat dilakukan seorang diri atau bersama dengan teman-temannya, dengan menggunakan alat permainan maupun tanpa alat permainan.

Secara umum bermain peran dibagi menjadi 2 jenis, yaitu main peran makro dan main peran mikro. Pada main peran makro, anak-anak berperan sebagai seseorang atau sesuatu. Dalam hal ini anak memerankan sendiri peran yang ingin dimainkan. Misalnya ia menggunakan pakaian ayahnya lalu menirukan gaya ayah. Sementara dalam main peran mikro, anak menggunakan benda-benda untuk dimainkan sesuai dengan peran yang ia bayangkan. Misalnya, anak menggunakan boneka, dan ia memainkan boneka itu untuk bercakap-cakap dengan boneka yang lain. Lebih mudahnya, kalau main peran makro anak menjadi pemerannya atau menjadi artisnya, sedangkan kalau bermain peran mikro anak menjadi sutradara.³⁴

b. Tujuan dan Fungsi Bermain Peran dalam PAUD

Bermain peran dalam pendidikan anak usia dini merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peraga serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah anak

³³Tedjasaputra Mayke S, (2005), *Bermain Mainan dan Permainan*, Jakarta: Grasindo, h. 57

³⁴Bnadi Delphie, (2009), *Penerapan Aplikasi Permainan*, Sleman: KTSP, h. viii

bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seseorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran anak-anak berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih.

Hakikat bermain peran dalam pembelajaran PAUD terletak pada keterlibatan pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Melalui bermain peran dalam pembelajaran, diharapkan anak-anak mampu: 1) Mengeksplorasi perasaan-perasaannya, 2) Memperoleh wawasan tentang sikap, nilai dan persepsi, 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi, 4) Mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.³⁵

Tujuan dari kegiatan bermain peran, yaitu: sangat membantu anak dalam menuangkan gagasan-gagasan yang dimilikinya sekaligus mengembangkannya dalam berbagai bentuk kegiatan kreatif. Melalui kegiatan bermain peran anak akan mendapatkan pengalaman pentingnya yang mengantarkan anak memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan bagi kehidupannya dikemudian hari. Pengalaman selama bermain peran akan mendukung semua aspek perkembangan anak, yaitu: aspek agama dan moral, sosial, fisik, kognitif dan bahasa.³⁶

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode bermain peran antara lain adalah: 1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, 2) dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, 3) dapat belajar bagaimana

³⁵Mulyasa, Rosdakarya, h. 173-174

³⁶Masganti, *Pengembangan Kreativitas*, h. 57

mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, 4) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.³⁷

Dalam kehidupan anak bermain pura-pura memiliki beberapa fungsi, antara lain untuk: menghindari keterbatasan kemampuan yang ada, mengatasi larangan-larangan, menjadi pengganti berbagai hal yang tidak terpenuhi, menghindari diri dari hal-hal yang menyakiti hati dan menyalurkan perasaan negatif yang tak mungkin ditampilkan.³⁸

c. Asumsi-asumsi Pembelajaran Bermain Peran

Terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut sebagai berikut: 1) Secara implisit, bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi “di sini pada saat ini”. Model ini percaya bahwa sekelompok peserta didik dimungkinkan untuk menciptakan analogi mengenai situasi kehidupan nyata. 2) Bermain peran memungkinkan anak-anak untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tidak dikenal tanpa bercermin pada orang lain. 3) Model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. 4) Model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi berupa sikap, nilai, perasaan dan sistem

³⁷Djamarah, Syaiful Bahri & Zain, Aswan, (2006), *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, h. 88

³⁸Djamarah, Syaiful Bahri & Zain, Aswan, *Strategi Belajar*, h. 88

keyakinan dapat diangkat ketaraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan.³⁹

d. Langkah-langkah Bermain Peran

Berikut ini adalah langkah-langkah model pembelajaran bermain peran: 1) guru menyiapkan/menyusun skenario yang akan ditampilkan, 2) menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari scenario satu atau dua hari sebelum kegiatan belajar mengajar, 3) guru membentuk kelompok, 4) memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, 5) memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, 6) masin-masing siswa duduk dikelompoknya masing-masing, sambil melihat peragaan peran, 7) setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberi kertas sebagai lembar kerja untuk membahas, 8) masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, 10) guru memberikan kesimpulan secara umum, 11) evaluasi, 12) penutup.⁴⁰

4. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Bermain Peran

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan yang diperoleh dengan melaksanakan metode bermain peran: 1) peran yang ditampilkan peserta didik akan segera mendapatkan perhatian peserta didik lainnya, 2) teknik ini dapat digunakan baik dalam kelompok besar maupun dalam kelompok kecil, 3) dapat membantu peseta didik untuk memahami pengalaman orang lain yang melakukan peran, 4) dapat membantu peserta didik untuk menganalisis dan memahami situasi serta memikirkan masalah yang terjadi dalam bermain peran.

³⁹*Ibid*, h. 88

⁴⁰ Zainal Aqib, (2013), *Model-Model, Media Dan Strategi Pembelajaran Kontektual (Inovatif)*, Bandung: Yrama widya, h. 25-26

Sedangkan kelemahan dari penggunaan strategi bermain peran dalam proses belajar mengajar adalah: 1) kemungkinan adanya peserta didik yang kurang menyenangi perannya, 2) lebih menekankan terhadap masalah dari bermain peran, 3) mungkin akan terjadi kesulitan dalam penyesuaian diri terhadap peran yang harus dilakukan, 4) mungkin membutuhkan waktu lebih lama untuk memerankan sesuatu dalam kegiatan belajar.⁴¹

B. Kerangka Pikir

Setiap anak memiliki kemampuan dan perkembangan sosial yang berbeda. Oleh sebab itu guru dan juga orang tua harus memberikan peluang dan mengenal perkembangan sosial pada anak yang baik sehingga dapat mengembangkan anak secara optimal, harus dilakukan secara terus-menerus dan berkelanjutan, tidak dapat diajarkan secara instan. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan sosial anak salah satunya yaitu melalui bermain peran. Dan banyak juga yang dapat menghambat perkembangan sosial anak antara lain yaitu faktor guru yang kurang kreatif, faktor orang tua, faktor pribadi anak itu sendiri dan masih banyak lagi.

Permainan merupakan salah satu wadah untuk anak usia dini mengembangkan sosial. Perkembangan sosial anak agar dapat berkembang dengan optimal maka pemberian stimulasi atau rangsangan melalui kegiatan pembelajaran perlu diterapkan dengan metode yang menyenangkan. Salah satu metode pembelajaran yang menekankan pada stimulasi perkembangan sosial anak adalah metode bermain peran. Melalui bermain peran, anak akan dilatih berekspresi dan juga bersosial dengan semua teman dan juga lingkungan

⁴¹ Sudjana, (2011), *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*, Bandung: Falah Production, h.136

disekitarnya. Selain sosial anak juga akan melakukan gerakan-gerakan bebas yang dapat melatih semua motorik-motorik tubuhnya. Dalam bermain peran juga bisa diselingi dengan musik-musik agar anak lebih semangat dan tertarik dalam melakukan kegiatannya. Selain itu anak dapat mengembangkan ide yang tidak terpikirkan oleh orang lain dalam bentuk verbal maupun dalam bentuk gerak. Selain itu melalui bermain peran anak akan menari melalui musik. Dengan demikian akan lebih mudah menarik perhatian anak karena anak paling suka jika mendengar musik. Pada saat diberi kebebasan dalam bergerak dan menari menggunakan musik anak akan lebih gembira dalam mengikuti prosesnya dan dapat menstimulus kreativitas anak itu sendiri karena pada saat gembira kreativitas anak akan lebih mudah berkembang.

Penggunaan metode bermain peran dapat mengembangkan kemampuan sosial nya. Anak dapat mengekspresikan berbagai macam emosinya serta bersosialisasi dengan temannya saat bermain peran, tanpa takut, malu atau ditolak oleh lingkungannya. Ia juga dapat mengeluarkan emosinya yang terpendam karena tekanan sosial. Dalam bermain peran anak dapat memainkan tokoh yang pemaarah, baik hati, takut, penuh kasih.

C. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan telaah kepustakaan yang peneliti lakukan, terdapat hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu :

Berdasarkan penelitian Engga, Atti Yudiernawati dan Neni Maemunah (2017) bahwa metode bermain peran berpengaruh dalam perkembangan sosial anak. Dalam penelitian Engga ini perkembangan indikator yang ingin dicapai yaitu komunikasi yang baik dan dapat bergaul dengan temannya. Dari penelitian

Egga ini terbukti bahwa dengan menggunakan metode bermain peran anak dapat berkomunikasi dengan baik dan dapat bergaul dengan teman-temannya.⁴² Penelitian Kadek Novia Dewi (2017) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh bermain peran terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Dari penelitian Kadek bahwa indikator perkembangan sosial yang ingin dikembangkan melalui bermain peran ini adalah anak akan diajarkan berperilaku prososial terhadap orang yang ada disekitarnya seperti anak berbagi dengan orang lain, mengetahui perasaan teman, bermain dengan teman sebaya, dan merespon secara wajar. Dan dalam penelitian ini tercapai perkembangan yang diinginkan⁴³

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang dianggap dapat dijadikan jawaban dari suatu permasalahan yang timbul. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang diuraikan di atas, maka diperoleh hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu ada pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia 4-5 tahun di TK IT Insan Madani Bandar Setia Tahun ajaran 2017/2018.

⁴²Engga, (2017), Atti Yudiernawati, *Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah Di TK Tunas Bangsa Bonti Kabupaten Sanggau Kalimantan Barat*, vol. 2, h. 435

⁴³Kadek Novia Dewi, (2017), *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Gugus VII Kecamatan Buleleng*, vol. 5

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada anak usia 4-5 tahun di TK Islam Terpadu Insan Madani yang beralamat di jln. Terusan Dusun II No. 120 Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan, Medan Estate. Penelitian ini dilakukan pada anak TK kelompok A di Semester Genap tahun ajaran 2017/2018.

B. Populasi Dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁴⁴

Setiap penelitian mempunyai subjek yang diteliti atau yang dikenakan perlakuan penelitian. Subjek penelitian adalah populasi dan sampel. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, sedangkan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti” Populasi dalam penelitian adalah seluruh anak didik di TK Islam Terpadu Insan Madani Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 70 siswa. Sedangkan sampel yaitu anak didik di TK Islam Terpadu Insan Madani kelompok A Tahun Pelajaran 2017/2018 yang terdistribusi dalam 2 kelas yaitu, kelas shafa berjumlah sebanyak 15 siswa dan kelas Marwa berjumlah sebanyak 15 siswa.

⁴⁴Sugiyono, (2017), *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, h. 117-118

C. Definisi Operasional

Dalam penelitian terdapat variabel terikat dan variabel bebas, untuk lebih memahami penjelasan dari variabel-variabel tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Perkembangan sosial adalah perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan dan harapan sosial. Perkembangan sosial dapat dimaknai pula sebagai kemampuan anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya, bagaimana anak tersebut memahami keadaan lingkungan dan mempengaruhinya dalam berperilaku, baik kepada dirinya sendiri maupun kepada orang lain. Dalam perkembangan sosial terjadi proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, tradisi dan meleburkan diri menjadi satu kesatuan, saling berkomunikasi dan kerjasama. Perkembangan sosial mencerminkan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial.
2. Bermain peran dikenal sebagai bermain pura-pura, dramatik, simbolik atau fantasi. Kegiatan bermain ini merupakan jenis bermain yang lazim dilakukan oleh anak usia 4-6 tahun. Kegiatan bermain peran dapat dilakukan seorang diri atau bersama dengan teman-temannya, dengan menggunakan alat permainan maupun tanpa alat permainan.

D. Desain Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan menggunakan *quasi ekperimental design*. Metode ini menggunakan kelas kontrol atau kelas pembandingan. Desain yang digunakan adalah *nonequivalent control group*. Skema *nonequivalent control group* digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1
Desain Experimen

Kelas	<i>Pre Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post Test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Keterangan:

X : Pembelajaran menggunakan metode bermain peran

O₁ : tes awal kemampuan sosial anak

O₂: tes setelah melakukan metode

O₃ O₄:tes awal dan tes akhir kemampuan sosial anak

Proses penelitiannya akan melewati beberapa tahap diantaranya adalah:

1. Study pendahuluan, hal ini bertujuan untuk mempelajari hambatan dari metode bermain peran yang akan dilakukan
2. Sebelum diberikan pembelajaran siswa diukur dahulu perkembangan sosial (pre test)
3. Setelah itu barulah melangkah kepada langkah selanjutnya yaitu proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan sosial anak.
4. Melaksanakan proses post test
5. Menganalisis hasil pre test dan post test

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Wina Sanjaya menyatakan bahwa instrumen dalam penelitian ini adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.⁴⁵ Dengan menggunakan

⁴⁵*Ibid*, h. 125

instrumen pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data kemudian dibandingkan dengan standar yang telah ditentukan. Suharsimi Arikunto menyatakan bahwa, menyampaikan variasi jenis instrumen penelitian adalah angket, ceklis, atau daftar centang, pedoman wawancara, dan pedoman pengamatan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi. Pedoman observasi digunakan peneliti untuk panduan yang dapat membantu melakukan pengamatan agar lebih terarah dan sistematis. Data yang diperoleh selama observasi dapat memberikan informasi seluruh proses pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengambil data tentang kegiatan dan partisipasi anak dengan menggunakan lembar Observasi yang telah disiapkan.

Adapun kisi kisi yang digunakan dalam pedoman pengamatan observasi sebagai berikut:

Beri tanda ceklis pada kolom yang sesuai!

NO	INDIKATOR	ASPEK PENILAIAN	YA	TIDAK
1	2	3	4	5
1	Tidak memilih-milih teman dalam bermain	a. Anak berteman dengan 1 orang		
		b. Anak berteman dengan sesama jenis		
		c. Anak berteman dengan sesama dan lawan jenis		
		d. Anak berteman dengan satu kelas		
2	Mematuhi aturan-aturan dalam bermain	a. Anak ikut bermain		
		b. Anak bermain sesuai perannya		
		c. Anak bermain sampai perannya saja		

		d. Anak ikut bermain sampai permainan selesai		
1	2	3	4	5
3	Bekerja sama	a. Anak bekerja sama dengan 1 anak		
		b. Anak bekerja sama dengan sesama jenis		
		c. Anak bekerja sama dengan sesama dan lain jenis		
		d. Anak bekerja sama dengan semua teman		
4	Menghargai teman	a. Anak diam saat kawan sedang memaikan perannya		
		b. Anak memperhatikan kawannya yang sedang memainkan peran		
		c. Anak memahami peran kawannya		
		d. Anak dapat berpartisipasi dalam peran kawannya		

Keterangan :

1-4.1 : Belum Berkembang (BB)

5-8 : Mulai Berkembang (MB)

9-12 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

13-16 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis

data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Terdapat dua macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian kuantitatif, yaitu statistik deskriptif, dan statistik inferensial. Statistik deskriptif dapat digunakan bila peneliti hanya ingin membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi dimana sampel diambil. Tetapi bila peneliti ingin membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi, maka teknik analisis yang digunakan adalah statistik inferensial.⁴⁶

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah observasi meningkatkan perkembangan sosial anak pada kelas kontrol dan eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Kriteria pengujian yang digunakan adalah jika nilai *significance* (sig.) lebih besar dari $\alpha (=0,05)$ maka H_0 diterima. Perhitungan normalitas menggunakan uji *liliefors*. Menurut Matondang hipotesis pengujian normalitas yaitu:

H_0 :Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

H_a :Sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal.

⁴⁶*Ibid*, h. 208

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah observasi meningkatkan perkembangan sosial anak pada kelas control dan eksperimen mempunyai varians data yang homogen atau tidak. Kriteria pengujian yang digunakan adalah jika nilai *significance* (sig.) lebih besar dari $\alpha(=0,05)$ maka H_0 diterima.

3. Uji Hipotesis

Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Kebenaran dari hipotesis ini harus dibuktikan melalui data yang terkumpul. Pengertian hipotesis tersebut adalah untuk hipotesis penelitian. Sedangkan secara statistik hipotesis diartikan sebagai pernyataan mengenai keadaan populasi (parameter) yang akan di uji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian (statistik). Jadi maksudnya adalah taksiran keadaan populasi melalui data sampel. Oleh karena itu dalam statistik yang diuji adalah hipotesis nol. Jadi hipotesis nol adalah pernyataan tidak adanya perbedaan antara parameter dengan statistik (data sampel). Lawan dari hipotesis nol adalah hipotesis alternatif, yang menyatakan ada perbedaan antara parameter dan statistik. Hipotesis nol diberi notasi H_0 , dan hipotesis alternatif diberi notasi H_a .⁴⁷

Untuk menguji hipotesis, penulis menggunakan statistic dengan rumus uji t sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_2 \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

⁴⁷ *Ibid*, h. 224

X_1 : Rata-rata skor tes akhir kelas eksperimen

X_2 : Rata-rata skor tes akhir kelas kontrol

n_1 : Jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 : Jumlah sampel kelas kontrol

Bila harga t_{hitung} lebih kecil dari harga t_{tabel} ($t_{hitung} < t_{tabel}$), berarti hipotesis kerja ditolak, artinya tidak ada perbedaan yang signifikan antara peningkatan pengembangan sosial dengan menggunakan metode bermain peran. Namun bila harga t_{hitung} lebih besar dari harga t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$), berarti hipotesis kerja diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara pengembangan sosial dengan menggunakan metode bermain peran dan tanpa menggunakan metode bermain peran di Tk Islam Terpadu Insan Madani Medan Kecamatan Bandar Setia.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Profil Sekolah

TK. Islam Terpadu Insan Madani berada di Jl. Terusan Dusun II No 120 Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang. Penelitian ini dilakukan pada kelompok A yang kelasnya dinamai kelas Marwah. Kegiatan belajar berlangsung di kelas dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 9 siswi perempuan serta wali kelas bernama Syarifah Fadhini, S.Pd.

2. Sejarah Singkat Sekolah

Sejarah singkat TK IT Insan Madani merupakan sebuah lembaga pendidikan dibawah Yayasan Madani Sandya Niusantara yang didirikan pada bulan juni 20016. TK IT Insan Madani didirikan pada 01 April 2016 dan mendapat izin operasional pada tanggal 9 Desember 2016. Tujuan didirikannya TK IT Insan Madani adalah perlunya pendidikan TK bagi masyarakat sekitar sebelum memasuki pendidikan dasar, untuk membantu meletakkan dasar pengembangan sikap, keterampilan, dan daya cipta diluar lingkungan keluarga.

Visi sekolah TK IT Insan Madani : Mewujudkan generasi muslim yang bertaqwa, berakhlak mulia, cerdas dan terampil.

Misi sekolah TK IT Insan Madani : menanamkan pendidikan agama sejak dini, membiasakan membaca al-quran, melatih sikap dan perilaku islam,

menanamkan dan melatih kemampuan dasar calistung, anak dapat menunjukkan kemampuan bersosialisasi, membantu peserta didik menyiapkan peserta didik memasuki jenjang pendidikan dasar.48

3. Guru danTenaga kependidikan

Kepala TK : Sri Suhermiati, S. Si

Guru : Syarifah Fadhini, S. pd

Siti Rahmaini, S. Pd

R. Erni S Adikusuma

Agita Savitri, S. Pt

Depia Saragih

4. Nilai Pretes dan Postest Kemampuan Sosial Kelas Eksperimen

Dari hasil pemberian pretes diperoleh nilai rata-rata kemampuan soial anak kelas eksperimen adalah 6,4 sedangkan nilai rata-rata kemampuan sosial siswa kelas kontrol adalah 6,2. Ternyata dari pengujian nilai pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh kedua kelas memiliki kemampuan awal yang sama (normal) dan kedua kelas homogen. Secara ringkas hasil pretes kedua kelompok diperlihatkan pada tabel berikut.

Tabel 4.1.

Data Pretes dan Postest Kemampuan Sosial Kelas Eksperimen

No	Statistik	Pretest	Posttest
1	N	15	15
2	Jumlah Skor	96	208
3	Rata-rata	6,4	13,867
4	S. Baku	1,724	1,885
5	Varians	2,971	3, 552
6	Maksimum	9	15
7	Minimum	4	10

5. Nilai Pretest dan Postest Kemampuan Sosial Kelas Kontrol

Setelah diketahui kemampuan sosial awal anak, kemudian kedua kelas eksperimen dan kontrol diberikan perlakuan. Untuk kelas eksperimen diterapkan pembelajaran dengan metode bermain peran. Sedangkan di kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Pada akhir pertemuan, anak kembali diberikan postes. Tujuan diberikannya postes adalah untuk mengetahui kemampuan sosial anak dari kedua kelas setelah dilakukan pembelajaran dengan metode bermain peran pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

Secara ringkas hasil dari postes kedua kelompok diperlihatkan pada tabel berikut :

Tabel 4.2.

Data Postes Kemampuan Sosial Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Statistik	Pretest	Postets
1	N	15	15
2	Jumlah Skor	93	155
3	Rata-rata	6,2	10,333
4	S. Baku	1,521	2,193
5	Varians	2,314	4,810
6	Maksimum	8	14
7	Minimum	4	8

Nilai rata-rata Kemampuan Sosial anak dari kedua kelas baik pretes maupun postes dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3.

Ringkasan Rata-rata Nilai Pretes dan Postes Kemampuan Sosial Anak Kedua Kelas

Keterangan	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pretes	Postes	Pretes	Postes
Jumlah nilai	96	208	93	155
Rata-rata	6,4	13,867	6,2	10,333

B. Analisis Data Hasil Penelitian

1. Uji Persyaratan Penelitian

a. Uji Normalitas Data

Untuk menguji normalitas data digunakan uji Liliefors yang bertujuan untuk mengetahui apakah penyebaran data hasil penelitian memiliki sebaran data yang berdistribusi normal atau tidak. Sampel berdistribusi normal jika dipenuhi $L_0 < L_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

Uji normalitas data pretes pada kelas eksperimen diperoleh $L_0 (0.1910) < L_{tabel} (0.2200)$ dan data pretes kelas kontrol diperoleh $L_0 (0.1265) < L_{tabel} (0.2200)$. Dari data postes Kemampuan Sosial anak kelas eksperimen diperoleh $L_0 (0.1292) < L_{tabel} (0.2200)$ dan data postes Kemampuan Sosial anak kelas kontrol diperoleh $L_0 (0.1958) < L_{tabel} (0.2200)$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa distribusi data pretes dan postes Kemampuan Sosial anak dengan metode bermain peran dan metode konvensional berdistribusi normal.

Secara ringkas perhitungan data hasil penelitian diperlihatkan pada tabel berikut

:Tabel 4.4.

Ringkasan Hasil Uji Normalitas Data Kemampuan Sosial Anak

Kelas	Pretes			Postes		
	L_0	L_{tabel}	Keterangan	L_0	L_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	0.1910	0.2200	Normal	0.1292	0.2200	Normal
Kontrol	0.1265	0.2200	Normal	0.1958	0.2200	Normal

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas data untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Untuk pengujian homogenitas digunakan uji kesamaan kedua varians yaitu uji F. Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima. Dengan derajat kebebasan pembilang = $(n_1 - 1)$ dan derajat kebebasan penyebut = $(n_2 - 1)$ dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$.

Ringkasan hasil perhitungan uji homogenitas kemampuan sosial anak disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.5.

Data Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Sosial Anak

Data	Varians Terbesar	Varians Terkecil	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
Pretes	2,971	2,314	1,28395	2,4837	Homogen
Data	Varians Terbesar	Varian Terkecil	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
Postes	4,810	3,552	1,35389	2,4837	Homogen

2. Pengujian Hipotesis

Setelah diketahui bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji beda. Data yang digunakan dalam pengujian hipotesis dalam penelitian ini ialah data selisih antara skor rata-rata post-test dengan skor rata-rata pre-test pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol.

Pengujian hipotesis dilakukan uji satu pihak sehingga kriteria untuk menerima atau menolak H_0 ialah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ H_a diterima dan H_0 ditolak.

Berikut disajikan dalam tabel hasil perhitungan uji hipotesis. Berikut disajikan dalam tabel hasil perhitungan uji hipotesis:

Tabel 4.6. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis

Selisih Skor Rata-Rata Posttest-Pretest		Dk	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol				
7,467	4,133	28	5,797	1,701	$t_{hitung} > t_{tabel}$

Dari pengujian hipotesis kemampuan sosial anak diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $5,797 > 1,701$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan sosial anak yang diajarkan dengan metode bermain peran lebih baik daripada rata-rata kemampuan sosial anak usia dini yang diajar dengan metode konvensional atau dengan kata lain metode bermain peran berpengaruh positif terhadap kemampuan sosial anak usia dini di TK IT Insan Madani Tahun Ajaran 2017/ 2018.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Sebagai suatu model pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi model ini berusaha membantu anak-anak menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Dalam pada itu, melalui model ini anak-anak diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelasnya.

Peran dapat didefinisikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan, sebagai suatu pola hubungan unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap

dirinya dan terhadap orang lain. Bermain peran berusaha membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain, sambil mengerti perasaan, sikap dan nilai-nilai yang mendasarinya.⁴⁹

Bermain diperkenankan dalam ajaran Islam, karena diperlukan dalam kehidupan manusia untuk memperoleh kesenangan. Kegiatan bermain tidak terikat pada waktu tertentu kapan saja dikehendaki dapat dilakukan. Akan tetapi Islam juga memberikan petunjuk agar umat Islam tidak melalaikan diri taat kepada Allah atau menyia-nyaiakan waktu akibat asyik bermain hanya untuk memperoleh kesenangan semata. Keadaan ini dijelaskan dalam Al-Qur'an Surah Al-Jumu'ah ayat: 11

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ لَهْوًا أَنْفَضُوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا ۗ قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِّنَ اللَّهْوِ وَمِنَ التِّجَارَةِ ۗ وَاللَّهُ

خَيْرُ الرَّازِقِينَ ﴿١١﴾

Artinya: dan apabila mereka melihat perniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah: "Apa yang di sisi Allah lebih baik daripada permainan dan perniagaan", dan Allah Sebaik-baik pemberi rezki.⁵⁰

Kemudian konsep Islam dalam bermain sangat dianjurkan oleh Rasulullah SAW. Nabi Muhammad SAW sering sekali bercanda dan bermain-main bersama anak-anak. Disebutkan dalam sebuah riwayat bahwa beliau sering menggendong Hasan dan Husain diatas punggung beliau, kemudian bermain kuda-kudaan. Beliau sering memasukkan sedikit air kemulut beliau, lalu menyemburkannya ke wajah Hasan, hingga Hasan pun tertawa.

49 Mulyasa, (2014), *Manajemen PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya, h.165-173
50 Abdul Rahman b. Smith Lc, Al-Quran, h. 934

Riwayat diatas menggambarkan bahwa setiap orang tua hendaknya selalu menyempatkan diri untuk bermain bersama anak-anaknya. Selain itu, dapat pula dimaknai bahwa dalam mendidik putra putrinya hendaknya diselingi dengan berbagai permainan, sehingga anak merasa senang dan nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran.⁵¹ Bermain peran menurut Ramayulis ialah:

“Penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosial yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya. Sedangkan menurut Sudjana bermain peran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata.”⁵²

Pratiwi mengemukakan: “Bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia”. Bermain peran termasuk salah satu jenis bermain aktif, diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih.⁵³

Bermain peran dikenal sebagai bermain pura-pura, dramatik, simbolik atau fantasi. Kegiatan bermain ini merupakan jenis bermain yang lazim dilakukan oleh anak usia 4-6 tahun. Kegiatan bermain peran dapat dilakukan seorang diri atau bersama dengan teman-temannya, dengan menggunakan alat permainan maupun tanpa alat permainan.

Berdasarkan penelitian Engga, Atti Yudiernawati dan Neni Maemunah (2017) bahwa metode bermain peran berpengaruh dalam perkembangan sosial anak. Dalam penelitian Engga ini perkembangan indikator yang ingin dicapai yaitu komunikasi yang baik dan dapat bergaul dengan temannya. Dari penelitian Engga ini terbukti bahwa dengan

51 M. Fadillah, (2014), *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenada Media Group, h. 28

52 Isjoni, (2010), *Strategi Bermain Peran*, Cet. II, Jakarta : Rajawali Press, h. 65

53 Tedjasaputra Mayke S, (2005), *Bermain Mainan dan Permainan*, Jakarta: Grasindo, h. 57

menggunakan metode bermain peran anak dapat berkomunikasi dengan baik dan dapat bergaul dengan teman-temannya.

D. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan-keterbatasan yang dialami peneliti selama penelitian berlangsung antara lain ialah:

1. Media yang disediakan sekolah kurang lengkap.
2. Penggunaan metode yang masih minim.
3. Ruangan yang kurang kondusif dikarenakan letak sekolah pas dipinggir jalan raya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Simpulan yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini sesuai dengan tujuan dan permasalahan yang telah dirumuskan. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Nilai rata-rata kemampuan sosial anak yang diajarkan dengan metode bermain peran adalah 13,867
2. Nilai rata-rata kemampuan sosial anak yang diajarkan dengan metode karyawisata adalah 10,333
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara metode bermain peran dengan kemampuan sosial anak di TK Islam Terpadu Insan Madani Bandar Setia Tahun Ajaran 2017/2018. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata kemampuan sosial anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan adalah dari 6,4 menjadi 13, 867. Hal ini juga dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,797 > 1,701$

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka peneliti mengajukan beberapa saran yang ditujukan kepada berbagai pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Untuk kepala sekolah TK IT Insan Madani agar melengkapi media – media yang diperlukan dalam memainkan metode bermain peran
2. Untuk guru – guru TK IT Insan Madani agar menggunakan metode bermain peran untuk mengembangkan kemampuan sosial anak didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambara, Didith Pramuditya. 2014. *Asesmen Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Amiruddin. 2016. *Strategi Pendidikan AUD*. Medan: Perdana Publishing
- Asrul dan Ahmad syukri. 2016. *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Darmansyah. 2012. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Diyah, Retno. *Penerapan Strategi Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing)*. Jakarta: Kencana.
- Djamarah.Syaiful Bahri & Zain. Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fadillah.Muhammad. 2014. *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik & Praktik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gusniar. 2016. *Dasar Filosofi ke-Islaman PAUD*. Medan: Perdana Publishing.
- Hakib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media Dan Strategi Pembelajaran Kontektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama widya.
- Hasnida. 2015. *Analisa Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Hurlock. Elizabeth. 2010. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Istarani. 2012. *Model pembelajaran inovatif*. Medan: Media Persada
- Isjoni. 2010. *Strategi Bemain Peran*. Cet. II . Jakarta : Rajawali Press.
- Khadijah. 2006. *Pendidikan prasekolah*. Medan: Perdana Publishing
- Khadijah. 2015. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdan Publishing.
- Khadijah. 2006. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Masganti. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Medan: Perdana
- Masganti. 2012. *Perkembangan Peserta Didik*. Medan: Perdana Publishing.

- Mayke.Tedjasaputra. 2006. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo
- M. Fadillah. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Mulyasa. 2014. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurussakinah. 2015. *Psikologi Kecerdasan Anak*. Medan: Perdana Publishing.
- Semiawan, Conny R. 2008. *Belajar Dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Sujiono, Yuliani Nurani . 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Yudrik, Jahja . 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester / Bulan / Minggu ke : II / Maret/ I

Tema / Sub Tema : Pekerjaan / Profesi

Tema Spesifik : Pedagang

Kelompok / Usia/Sekolah : A/4-5 tahun/ TK IT Insan Madani

Hari / Tanggal : Senin - kamis/ 5-8 Maret 2018

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya	1.2. menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan. (NAM)
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan teman.	2.6. memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan. (SOS) 2.9. memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli mau membantu jika diminta bantuan. (SOS) 2.10. memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerjasama. (SOS)
KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya dirumah, tempat bermain dan RA dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghirup, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengkomunikasikan melalui kegiatan	3.7. mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi). (KOG) 3.12. menganal keaksaraan awak melalui bermain.(BHS)

bermain	
KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.	4.1. melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa. (NAM) 4.3. menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus. (FM)

Materi dalam kegiatan

1. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan.
2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli mau membantu jika diminta bantuan.
3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerjasama

Materi yang Masuk dalam Pembiasaan

1. Terbiasa menjaga kebersihan lingkungan
2. Mentaati aturan kelas, sikap mau menunggu giliran
3. SOP kedatangan dan kepulangan
4. SOP berbaris
5. SOP materi pagi
6. SOP makan sehat dan pembiasaan kebersihan diri

Alat dan Bahan

1. Lembar tugas, pensil, buku
2. Buku do'a-do'a harian
3. Skenario drama Guru
4. Perlengkapan bermain peran Guru

Pelaksanaan

a. Pembukaan

1. Bernyanyi beberapa lagu
2. Do'a sebelum belajar
3. RA berTadarus (1 surah)
4. Do'a harian (do'a masuk rumah)
5. Memberi penjelasan tentang permainan dagang-dagangan

b. Inti (60 menit)

Hari Senin 05 Maret 2018: 1. Guru membentuk kelompok

2. guru menyampaikan peran yang akan dimainkan yaitu peran berdagang makanan.
3. Murid memilih peran yang ingin dimainkan (peran pemilik toko/kasir, pekerja, pembeli)
4. Anak memainkan peragaan bermain peran berdagang makanan
5. Guru memperhatikan anak.

- Hari Selasa 06 Maret 2018:**
1. guru menyampaikan peran yang akan dimainkan yaitu peran berdagang mainan.
 2. Murid memilih peran yang ingin dimainkan (peran pemilik took/kasir, pekerja, pembeli)
 3. Anak memainkan peragaan bermain peran berdagang makanan
 4. Guru memperhatikan anak.

- Hari Rabu 07 Maret 2018:**
1. Guru menyampaikan peran yang akan dimainkan yaitu peran berdagang buku dan alat-alat tulis.
 2. Anak memilih peran yang ingin dimainkan (peran pemilik took/kasir, pekerja, pembeli)
 3. Anak memainkan peragaan bermain peran berdagang makanan
 4. Guru memperhatikan anak.

- Hari Kamis 08 Maret 2018:**
1. Guru menyampaikan peran yang akan dimainkan yaitu peran berdagang buah-buahan.
 2. Anak memilih peran yang ingin dimainkan (peran pemilik took/kasir, pekerja, pembeli)

3. Anak memainkan peragaan bermain peran berdagang makanan
4. Guru memperhatikan anak.

Hari Jumat 09 Maret 2018: 1. Guru menyampaikan peran yang akan dimainkan yaitu peran berdagang sayur-sayuran.

2. Anak memilih peran yang ingin dimainkan (peran pemilik toko/kasir, pekerja, pembeli)
3. Anak memainkan peragaan bermain peran berdagang makanan
4. Guru memperhatikan anak.

Hari Sabtu 10 Maret 2018: 1. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing anak diberi lembar kertas sebagai lembar kerja

2. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
3. Guru memberikan kesimpulan secara umum
4. Evaluasi

c. Penutup (15 menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama ini.
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukan dan mana yang paling disukai

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK ISLAM TERPADU INSAN MADANI BANDAR SETIA

Semester / Bulan / Minggu ke : II / Februari / II

Tema / Sub Tema : Profesi / Jenis Profesi

Tema Spesifik : Polisi

Kelompok / Usia : A/4-5 tahun

Hari / Tanggal : Senin / 12 Februari 2018

KD : NAM (1.2), FM (3.3-4.3), KOG (2.2, 3.6-4.6),
BHS (3.12-4.12), SOSEM (2.6, 2.7), SENI (3.15-
4.15)

Materi dalam Kegiatan

1. Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik halus
2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu, mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan manfaat.
3. Menulis lambang huruf “p” untuk pedagang
4. Membuat karya seni dalam bentuk menulis

Materi yang Masuk dalam Pembiasaan

7. Terbiasa menjaga kebersihan lingkungan
8. Mentaati aturan kelas, sikap mau menunggu giliran
9. SOP kedatangan dan kepulangan

10. SOP berbaris
11. SOP materi pagi
12. SOP makan sehat dan pembiasaan kebersihan diri

Alat dan Bahan

5. Lembar tugas, pensil, buku
6. Buku do'a-do'a harian
7. Alat-alat yang digunakan polisi
8. Perlengkapan bermain

Pelaksanaan

c. Pembukaan

6. Bernyanyi beberapa lagu
7. Do'a sebelum belajar
8. RA berTadarus (1 surah)
9. Do'a harian (do'a keluar rumah)
10. Mutiara hadist tentang kasih sayang
11. Diskusi yang harus dilakukan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan manfaat
12. Diskusi yang harus dilakukan sikap mau menunggu giliran

d. Inti (60 menit)

1. Guru mengajak anak untuk tanya jawab tentang Polisi
2. Guru menjelaskan tentang macam-macam pekerjaan Polisi
3. Anak mengumpulkan informasi melalui penjelasan guru
4. Anak menalar dan memahami apa yang dijelaskan guru dan dapat menjawab apabila ditanyakan kembali

5. Guru mengajak anak terjun langsung bersama Bapak dan Ibu Polisi untuk mengetahui apa saja yang dilakukan Polisi sehari-hari
6. Anak menceritakan kembali permainan yang telah ia lakukan

e. Penutup (15 menit)

SOP kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukan, dan mana yang paling disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar.

SOP penjemputan anak

Mengetahui,

Kepala Sekolah

(Sri Suhermiati, S. Si)

Medan, 12 Februari 2018

Guru Kelas

(Siti Rahmaini, S.Pd)

Instrument Penilaian Anak

Nama :

Jenis Kegiatan :

Hari/Tanggal :

Beri tanda ceklis pada kolom yang sesuai!

N O	INDIKATO R	ASPEK PENILAIAN	Y A	TIDA K
1	Tidak memilih-milih teman dalam bermain	e. Anakbertemandengan 1 orang		
		f. Anakbertemandengansesamajenis		
		g. Anakbertemandengansesamadanlawanjenis		
		h. Anakbertemandengansatukelas		
2	Mematuhi aturan-aturan dalam bermain	e. Anakikutbermain		
		f. Anakbermainsesuaiperannya		
		g. Anakbermainsampaiperannysaja		

		h. Anak ikut bermain sampai permainan selesai		
3	Bekerja sama	e. Anak bekerjasama dengan 1 anak		
		f. Anak bekerjasama dengan sesama jenis		
		g. Anak bekerjasama dengan sesama dan lain jenis		
		h. Anak bekerjasama dengan semua teman		
4	Menghargai teman	e. Anak di saat kawansedang memainkan perannya		
		f. Anak memperhatikan kawannya yang sedang memainkan peran		
		g. Anak memahami peran kawannya		
		h. Anak dapat berpartisipasi dalam peran kawannya		

Keterangan :

1-4.2 : Belum Berkembang (BB)

5-8 : Mulai Berkembang (MB)

9-12 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

13-16 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Guru kelas

Pengamat

(Syarifah Fadhini, S.Pd)

(Cari Ulina Br bangun)

Lampiran 3

Data Pre-test (T_1) dan Post-test (T_2)

KelasEksperimen							KelasKontrol						
KodeSiswa	Pretes		Postes		Selisih		Kode Siswa	Pretes		Postes		Selisih	
	T_{1x}	T_{1x}^2	T_{2x}	T_{2x}^2	X	X^2		T_{1y}	T_{1y}^2	T_{2y}	T_{2y}^2	Y	Y^2
A01	4	16	13	169	9	81	K01	4	16	8	64	4	16
A02	4	16	10	100	6	36	K02	4	16	8	64	4	16
A03	5	25	15	225	10	100	K03	4	16	8	64	4	16
A04	5	25	14	196	9	81	K04	5	25	8	64	3	9
A05	5	25	16	256	11	121	K05	5	25	8	64	3	9
A06	6	36	13	169	7	49	K06	6	36	9	81	3	9
A07	6	36	14	196	8	64	K07	6	36	9	81	3	9
A08	6	36	11	121	5	25	K08	6	36	11	121	5	25
A09	6	36	13	169	7	49	K09	7	49	11	121	4	16
A10	7	49	16	256	9	81	K10	7	49	11	121	4	16
A11	7	49	12	144	5	25	K11	7	49	12	144	5	25
A12	8	64	16	256	8	64	K12	8	64	12	144	4	16
A13	9	81	16	256	7	49	K13	8	64	12	144	4	16
A14	9	81	14	196	5	25	K14	8	64	14	196	6	36
A15	9	81	15	225	6	36	K15	8	64	14	196	6	36
Jumlah	96	656	208	2934	112	886	Jumlah	93	609	155	166	62	270
											9		
Rata-Rata	6,400		13,867		7,467		Rata-Rata	6,200		10,333		4,133	
S. Baku	1,724		1,885		1,885		S. Baku	1,521		2,193		0,990	
Varians	2,971		3,552		3,552		Varians	2,314		4,810		0,981	

Lampiran 4

Perhitungan Rata-Rata, Varians Data Pretest (T_1), Posttest (T_2) dan Selisih (T_2-T_1)

A. Kelas Eksperimen (X)

- Dari data skor pretest kelas eksperimen diperoleh :

$$N = 15 \quad \sum T_{1x} = 96 \quad \sum T_{1x}^2 = 656 \quad (\sum T_{1x})^2 = 9216$$

a. Rata-rata

$$\overline{T}_{1x} = \frac{\sum T_{1x}}{N} = \frac{96}{15} = 6,4$$

b. Varians

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{N \sum T_{1x}^2 - (\sum T_{1x})^2}{N(N-1)} \\ &= \frac{15(656) - (9216)}{15(14)} \\ &= \frac{624}{210} \\ &= 2,971 \end{aligned}$$

c. Standar Deviasi

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{2,971} \\ S &= 1,724 \end{aligned}$$

- Dari data skor posttest kelas eksperimen diperoleh :

$$N = 15 \quad \sum T_{2x} = 208 \quad \sum T_{2x}^2 = 2934 \quad (\sum T_{2x})^2 = 43264$$

a. Rata-rata

$$\overline{T_{2x}} = \frac{\sum T_{2x}}{N} = \frac{208}{15} = 13,867$$

b. Varians

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{N \sum T_{2x}^2 - (\sum T_{2x})^2}{N(N-1)} \\ &= \frac{15(2934) - (43264)}{15(14)} \\ &= \frac{746}{210} \\ &= 3,552 \end{aligned}$$

c. Standar Deviasi

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{3,552} \\ S &= 1,885 \end{aligned}$$

- Dari data skor selisih posttest dan pretest kelas eksperimen A ($X = T_{2x} - T_{1x}$) diperoleh :

$$N = 15 \quad \sum X = 112 \quad \sum X^2 = 886 \quad (\sum X)^2 = 12544$$

a. Rata-rata

$$\overline{X} = \frac{\sum X}{N} = \frac{112}{15} = 7,467$$

b. Varians

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)} \\ S^2 &= \frac{15(886) - (12544)}{15(14)} \\ S^2 &= 3,552 \end{aligned}$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{3,552}$$

$$S = 1,885$$

B. Kelas Kontrol (Y)

- Dari data skor pretest kelas kontrol diperoleh :

$$N = 15 \quad \sum T_{1y} = 93 \quad \sum T_{1y}^2 = 609 \quad (\sum T_{1y})^2 = 8649$$

a. Rata-rata

$$\overline{T}_{1y} = \frac{\sum T_{1y}}{N} = \frac{93}{15} = 6,2$$

b. Varians

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{N \sum T_{1y}^2 - (\sum T_{1y})^2}{N(N-1)} \\ &= \frac{15(609) - (8649)}{15(14)} \\ &= 2,314 \end{aligned}$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{2,314}$$

$$S = 1,521$$

- Dari data skor post-test kelas eksperimen B diperoleh :

$$N = 15 \quad \sum T_{2y} = 155 \quad \sum T_{2y}^2 = 1669 \quad (\sum T_{2y})^2 = 24025$$

a. Rata-rata

$$\overline{T}_{2y} = \frac{\sum T_{2y}}{N} = \frac{155}{15} = 10,333$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{N \sum T_{2y}^2 - (\sum T_{2y})^2}{N(N-1)}$$

$$= \frac{15(1669) - (24025)}{15(14)}$$

$$= 4,810$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{4,810}$$

$$S = 2,193$$

- Dari data skor selisih posttest dan pretest kelas eksperimen B ($Y = T_{2y} - T_{1y}$) diperoleh :

$$N = 32 \quad \sum Y = 102 \quad \sum Y^2 = (\sum Y)^2 = 10.404$$

a. Rata-rata

$$\bar{Y} = \frac{\sum Y}{N} = \frac{184}{32} = 5,750$$

b. Varians

$$S^2 = \frac{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{N(N-1)}$$

$$S^2 = \frac{32(1326) - (33856)}{39(38)}$$

$$S^2 = 8,645$$

c. Standar Deviasi

$$S = \sqrt{8,645}$$

$$S = 2,940$$

Secara ringkas hasil perhitungan untuk masing- masing variable dapat dirangkum sebagai berikut:

No	Statistik	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Pretes	Postes	Pretes	Postes

1	N	15	15	15	15
2	Jumlah Nilai	96	208	93	155
3	Rata-Rata	6,4	13,867	6,2	10,333
4	Simpangan Baku	1,724	1,885	1,521	2,193
5	Varians	2,971	3,552	2,314	4,810

Lampiran 5

Perhitungan Uji Normalitas Data kecerdasan

Pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors, yaitu memeriksa distribusi penyebaran data berdasarkan distribusi normal.

A. Data Pretes Siswa Kelas Eksperimen

Prosedur perhitungan :

1. Mengurutkan data dari yang terendah sampai data tertinggi, kemudian menentukan frekuensi observasi (F) dan frekuensi kumulatif (F_{kum}).
2. Mengubah skor menjadi bilangan baku (Z_i).

Contoh nilai $X_1 = 4$ diubah menjadi bilangan baku $Z_1 = -1,39$. Untuk mengubahnya digunakan rumus :

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

Contoh perhitungan :

Diketahui $\bar{X} = 6,4$ dan $S = 1,724$

Untuk $X_1 = 4$ diperoleh :

$$Z_1 = \frac{4 - 6,4}{1,724} = -1,39$$

Demikian juga untuk skor-skor berikutnya.

3. Untuk menentukan $F(Z_i)$ digunakan nilai luas dibawah kurva normal baku. Contoh untuk $F(-1,39) = 0,0823$. Cara melihatnya dengan memberi tanda pada kolom pertama untuk angka -1,3 (Daftar Tabel Wilayah Luas di Bawah Kurva Normal) sedangkan pada baris teratas ditandai 0,09 sehingga koordinat keduanya memberikan angka luasan di bawah kurva normal baku sebesar 0,0823.
4. Menentukan $S(Z_i)$ dengan cara menghitung proporsi F_{kum} berdasarkan jumlah F seluruhnya. Untuk $S(-1,39) = 0,0823$ yang diperoleh dengan menghitung $\frac{F_{kum}}{\sum F} = \frac{2}{15} = 0,1333$.
5. Langkah terakhir menentukan selisih $F(Z_i)$ dengan $S(Z_i)$ dengan mengambil harga mutlak terbesar yang disebut L_0 . Kemudian untuk $N = 15$ pada taraf $\alpha = 0,05$ harga $L_{tabel} = 0,220$. (Daftar Nilai Kritis Untuk Uji Liliefors)

Maka untuk data pretes siswa kelas ekperimen disajikan dalam tabel berikut :

No	X_i	F	F _{kum}	Z_i	F(Z_i)	S(Z_i)	F(Z_i) - S(Z_i)
1	4	2	2	-1,39	0,0823	0,1333	0,0510
2	5	3	5	-0,81	0,2090	0,3333	0,1243
3	6	4	9	-0,23	0,4090	0,6000	0,1910
4	7	2	11	0,35	0,6368	0,7333	0,0965
5	8	1	12	0,93	0,8328	0,8000	0,0328
6	9	3	15	1,51	0,9345	1,0000	0,0655
$\sum X$	96						$L_0 = 0.1910$
N	15						$L_{tabel} = 0.2200$
\bar{X}	6,400						
S	1,724						

6. Selanjutnya dengan membandingkan harga L_0 dengan harga L_{tabel} didapat $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,1910 < 0,2200$ sehingga disimpulkan bahwa sebaran data pretes siswa di kelas eksperimen adalah berdistribusi normal.

Perhitungan yang sama juga dilakukan pada data postes di kelas eksperimen dan juga data pretes dan postes di kelas kontrol.

B. Data Postes Siswa Kelas Eksperimen

No	Xi	F	Fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)
1	10	1	1	-2,05	0,0202	0,0667	0,0465
2	11	1	2	-1,52	0,0643	0,1333	0,0690
3	12	1	3	-0,99	0,1611	0,2000	0,0389
4	13	3	6	-0,46	0,3228	0,4000	0,0772
5	14	3	9	0,07	0,5279	0,6000	0,0721
6	15	2	11	0,60	0,7257	0,7333	0,0076
7	16	4	15	1,13	0,8708	1,0000	0,1292
$\sum X$	208						Lo = 0.1292
N	15						Ltabel = 0.2200
X	13,867						
S	1,885						

Diperoleh $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,1292 < 0,2200$ sehingga disimpulkan bahwa sebaran data postes siswa di kelas eksperimen yang diajar dengan model pembelajaran *Storytelling* adalah berdistribusi normal.

C. Data Pretes Siswa Kelas Kontrol

No	Xi	F	Fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)
1	4	3	3	-1,45	0,0735	0,2000	0,1265
2	5	2	5	-0,79	0,2148	0,3333	0,1185
3	6	3	8	-0,13	0,4483	0,5333	0,0850
4	7	3	11	0,53	0,7019	0,7333	0,0314
5	8	4	15	1,18	0,8810	1,0000	0,1190
$\sum X$	93						Lo = 0.1265
N	15						Ltabel = 0.2200
X	6,200						
S	1,521						

Diperoleh $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,1265 < 0,2200$ sehingga disimpulkan bahwa sebaran data pretes siswa di kelas kontrol adalah berdistribusi normal.

D. Data Postes Siswa Kelas Kontrol

No	Xi	F	Fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)
1	8	5	5	-1,06	0,1446	0,3333	0,1887
2	9	2	7	-0,61	0,2709	0,4667	0,1958

3	11	3	10	0,30	0,6179	0,6667	0,0488
4	12	3	13	0,76	0,7764	0,8667	0,0903
5	14	2	15	1,67	0,9525	1,0000	0,0475
$\sum X$	155						$L_0 = 0.1958$
N	15						$L_{tabel} = 0.220$
\bar{X}	10,333						
S	2,193						

Diperoleh $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,1958 < 0,2200$ sehingga disimpulkan bahwa sebaran data postes siswa di kelas kontrol adalah berdistribusi normal.

Lampiran 6

Perhitungan Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji F pada data pretest dan posttest dengan rumus sebagai berikut :

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Kriteria pengujian $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data homogen

Dari data perhitungan sebelumnya diperoleh :

- Untuk Pretest

Varians pretest kelas eksperimen = 2,971 ; n = 15

Varians pretest kelas kontrol = 2,314 ; n = 15

$$F_{hitung} = \frac{2,971}{2,314} \\ = 1,28395$$

- Untuk Posttest

Varians posttest kelas eksperimen = 3,552; n = 15

Varians posttest kelas kontrol = 4,810; n = 15

$$F_{hitung} = \frac{4,810}{3,552} \\ = 1,35389$$

➤ **Perhitungan F_{tabel}**

Dengan peluang $\frac{1}{2}\alpha$, taraf nyata $\alpha = 0,05$; $dk_{\text{pembilang}} = n_1 - 1 = 15 - 1 = 14$ dan $dk_{\text{penyebut}} = n_2 - 1 = 15 - 1 = 14$, maka kita mencari nilai $F_{\text{tabel}} = F_{1/2(0,05)(14,14)}$. Sehingga diperoleh $F_{\text{tabel}} = 2,4837$. Dengan membandingkan F_{hitung} pretest dan posttest kedua kelas, didapat :

- $F_{\text{hitung}} \text{pretest} < F_{\text{tabel}}$ ($1,28395 < 2,4837$) yang berarti data pretest kedua kelas homogen.
- $F_{\text{hitung}} \text{posttest} < F_{\text{tabel}}$ ($1,35389 < 2,4837$) yang berarti data posttest kedua kelas homogen.

Lampiran 7

Perhitungan Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dihitung dengan menggunakan rumus uji-t. Karena kedua kelas berdistribusi normal dan homogen, maka rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{S \sqrt{\frac{1}{n_x} + \frac{1}{n_y}}}$$

Hipotesis yang akan diuji adalah :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Kriteria pengujiannya adalah : terima H_0 jika $t_{\text{hitung}} < t_{1-\alpha}$, dimana $t_{1-\alpha}$ diperoleh dari daftar distribusi t dengan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ dan peluang $1 - \alpha$, dan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Untuk harga-harga t lainnya H_0 ditolak.

Hasil perhitungan selisih antara skor rata-rata posttest dengan skor rata-rata pretest ($T_2 - T_1$) dari kedua kelompok sampel, diperoleh data sebagai berikut :

$$\begin{array}{lll} n_x = 15 & \bar{X} = 7,467 & S_x^2 = 3,981 \\ n_y = 15 & \bar{Y} = 4,133 & S_y^2 = 0,981 \end{array}$$

Keterangan :

n_x = Banyaknya siswa pada kelas eksperimen

n_y = Banyaknya siswa pada kelas kontrol

\bar{X} = Rata-rata skor selisih posttest dan pretest pada kelas eksperimen

\bar{Y} = Rata-rata skor selisih posttest dan pretest pada kelas kontrol

S_x^2 = Varians dari data selisih posttest dan pretest pada kelas eksperimen

S_y^2 = Varians dari data selisih posttest dan pretest pada kelas kontrol

Standar deviasi gabungan dari kedua kelompok adalah

$$S = \sqrt{\frac{(n_x - 1)S_x^2 + (n_y - 1)S_y^2}{n_x + n_y - 2}}$$

$$S = \sqrt{\frac{(15 - 1)3,981 + (15 - 1)0,981}{(15 + 15 - 2)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{55,734 + 13,734}{28}}$$

$$S = \sqrt{\frac{64,468}{28}}$$

$$S = \sqrt{2,481}$$

$$S = 1,575$$

Maka :

$$t = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{S \sqrt{\frac{1}{n_x} + \frac{1}{n_y}}}$$

$$t = \frac{7,467 - 4,133}{1,575 \sqrt{\frac{1}{15} + \frac{1}{15}}}$$

$$t =$$

$$t = 5,797$$

Diperoleh nilai $t_{hitung} = 5,797$ sementara itu t_{tabel} dengan $dk = 15 + 15 - 2 = 28$
 $\alpha = 0,05$ dan $t_{1-\alpha} = t_{1-0,05} = t_{0,95}$ dapat dicari pada table distribusi t, maka didapat

harga $t_{(0,95;64)} = 1,669$. Sesuai dengan criteria pengujian terima H_0 jika $t_{hitung} < t_{1-\alpha}$ padataraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = (15 + 15 - 2)$. Dari perhitungan diatas $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,797 > 1,701$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini.

Lampiran 8

Tabel Wilayah Luas di Bawah Kurva Normal 0 ke Z

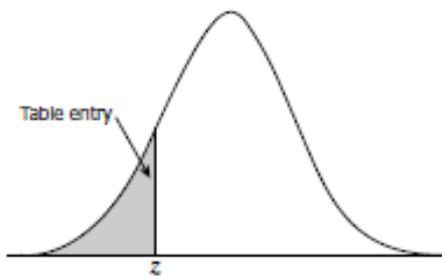


Table entry for z is the area under the standard normal curve to the left of z.

z	.00	.01	.02	.03	.04	.05	.06	.07	.08	.09
-3.4	.0003	.0003	.0003	.0003	.0003	.0003	.0003	.0003	.0003	.0002
-3.3	.0005	.0005	.0005	.0004	.0004	.0004	.0004	.0004	.0004	.0003
-3.2	.0007	.0007	.0006	.0006	.0006	.0006	.0006	.0005	.0005	.0005
-3.1	.0010	.0009	.0009	.0009	.0008	.0008	.0008	.0008	.0007	.0007
-3.0	.0013	.0013	.0013	.0012	.0012	.0011	.0011	.0011	.0010	.0010
-2.9	.0019	.0018	.0018	.0017	.0016	.0016	.0015	.0015	.0014	.0014
-2.8	.0026	.0025	.0024	.0023	.0023	.0022	.0021	.0021	.0020	.0019
-2.7	.0035	.0034	.0033	.0032	.0031	.0030	.0029	.0028	.0027	.0026
-2.6	.0047	.0045	.0044	.0043	.0041	.0040	.0039	.0038	.0037	.0036
-2.5	.0062	.0060	.0059	.0057	.0055	.0054	.0052	.0051	.0049	.0048
-2.4	.0082	.0080	.0078	.0075	.0073	.0071	.0069	.0068	.0066	.0064
-2.3	.0107	.0104	.0102	.0099	.0096	.0094	.0091	.0089	.0087	.0084
-2.2	.0139	.0136	.0132	.0129	.0125	.0122	.0119	.0116	.0113	.0110
-2.1	.0179	.0174	.0170	.0166	.0162	.0158	.0154	.0150	.0146	.0143
-2.0	.0228	.0222	.0217	.0212	.0207	.0202	.0197	.0192	.0188	.0183
-1.9	.0287	.0281	.0274	.0268	.0262	.0256	.0250	.0244	.0239	.0233
-1.8	.0359	.0351	.0344	.0336	.0329	.0322	.0314	.0307	.0301	.0294
-1.7	.0446	.0436	.0427	.0418	.0409	.0401	.0392	.0384	.0375	.0367
-1.6	.0548	.0537	.0526	.0516	.0505	.0495	.0485	.0475	.0465	.0455
-1.5	.0668	.0655	.0643	.0630	.0618	.0606	.0594	.0582	.0571	.0559
-1.4	.0808	.0793	.0778	.0764	.0749	.0735	.0721	.0708	.0694	.0681
-1.3	.0968	.0951	.0934	.0918	.0901	.0885	.0869	.0853	.0838	.0823
-1.2	.1151	.1131	.1112	.1093	.1075	.1056	.1038	.1020	.1003	.0985
-1.1	.1357	.1335	.1314	.1292	.1271	.1251	.1230	.1210	.1190	.1170
-1.0	.1587	.1562	.1539	.1515	.1492	.1469	.1446	.1423	.1401	.1379
-0.9	.1841	.1814	.1788	.1762	.1736	.1711	.1685	.1660	.1635	.1611
-0.8	.2119	.2090	.2061	.2033	.2005	.1977	.1949	.1922	.1894	.1867
-0.7	.2420	.2389	.2358	.2327	.2296	.2266	.2236	.2206	.2177	.2148
-0.6	.2743	.2709	.2676	.2643	.2611	.2578	.2546	.2514	.2483	.2451

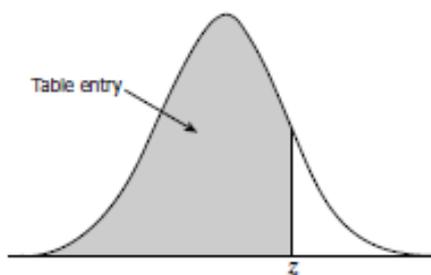


Table entry for z is the area under the standard normal curve to the left of z .

z	.00	.01	.02	.03	.04	.05	.06	.07	.08	.09
0.0	.5000	.5040	.5080	.5120	.5160	.5199	.5239	.5279	.5319	.5359
0.1	.5398	.5438	.5478	.5517	.5557	.5596	.5636	.5675	.5714	.5753
0.2	.5793	.5832	.5871	.5910	.5948	.5987	.6026	.6064	.6103	.6141
0.3	.6179	.6217	.6255	.6293	.6331	.6368	.6406	.6443	.6480	.6517
0.4	.6554	.6591	.6628	.6664	.6700	.6736	.6772	.6808	.6844	.6879
0.5	.6915	.6950	.6985	.7019	.7054	.7088	.7123	.7157	.7190	.7224
0.6	.7257	.7291	.7324	.7357	.7389	.7422	.7454	.7486	.7517	.7549
0.7	.7580	.7611	.7642	.7673	.7704	.7734	.7764	.7794	.7823	.7852
0.8	.7881	.7910	.7939	.7967	.7995	.8023	.8051	.8078	.8106	.8133
0.9	.8159	.8186	.8212	.8238	.8264	.8289	.8315	.8340	.8365	.8389
1.0	.8413	.8438	.8461	.8485	.8508	.8531	.8554	.8577	.8599	.8621
1.1	.8643	.8665	.8686	.8708	.8729	.8749	.8770	.8790	.8810	.8830
1.2	.8849	.8869	.8888	.8907	.8925	.8944	.8962	.8980	.8997	.9015
1.3	.9032	.9049	.9066	.9082	.9099	.9115	.9131	.9147	.9162	.9177
1.4	.9192	.9207	.9222	.9236	.9251	.9265	.9279	.9292	.9306	.9319
1.5	.9332	.9345	.9357	.9370	.9382	.9394	.9406	.9418	.9429	.9441
1.6	.9452	.9463	.9474	.9484	.9495	.9505	.9515	.9525	.9535	.9545
1.7	.9554	.9564	.9573	.9582	.9591	.9599	.9608	.9616	.9625	.9633
1.8	.9641	.9649	.9656	.9664	.9671	.9678	.9686	.9693	.9699	.9706
1.9	.9713	.9719	.9726	.9732	.9738	.9744	.9750	.9756	.9761	.9767
2.0	.9772	.9778	.9783	.9788	.9793	.9798	.9803	.9808	.9812	.9817
2.1	.9821	.9826	.9830	.9834	.9838	.9842	.9846	.9850	.9854	.9857
2.2	.9861	.9864	.9868	.9871	.9875	.9878	.9881	.9884	.9887	.9890
2.3	.9893	.9896	.9898	.9901	.9904	.9906	.9909	.9911	.9913	.9916
2.4	.9918	.9920	.9922	.9925	.9927	.9929	.9931	.9932	.9934	.9936
2.5	.9938	.9940	.9941	.9943	.9945	.9946	.9948	.9949	.9951	.9952
2.6	.9953	.9955	.9956	.9957	.9959	.9960	.9961	.9962	.9963	.9964
2.7	.9965	.9966	.9967	.9968	.9969	.9970	.9971	.9972	.9973	.9974
2.8	.9974	.9975	.9976	.9977	.9977	.9978	.9979	.9979	.9980	.9981
2.9	.9981	.9982	.9982	.9983	.9984	.9984	.9985	.9985	.9986	.9986
3.0	.9987	.9987	.9987	.9988	.9988	.9989	.9989	.9989	.9990	.9990

Sumber : www.stat.ufl.edu/~athienit/Tables/Ztable.pdf

Lampiran 9

Daftar Nilai Kritis Uji Liliefors

Ukuran Sampel	Taraf Nyata (α)				
	0.01	0.05	0.10	0.15	0.20
n = 4	0.417	0.381	0.352	0.319	0.300
5	0.405	0.337	0.315	0.299	0.285
6	0.364	0.319	0.294	0.277	0.265
7	0.348	0.300	0.276	0.258	0.247
8	0.331	0.285	0.261	0.244	0.233
9	0.311	0.271	0.249	0.233	0.223
10	0.294	0.258	0.239	0.224	0.215
11	0.284	0.249	0.230	0.217	0.206
12	0.275	0.242	0.223	0.212	0.199
13	0.268	0.234	0.214	0.202	0.190
14	0.261	0.227	0.207	0.194	0.183
15	0.257	0.220	0.201	0.187	0.177
16	0.250	0.213	0.195	0.182	0.173
17	0.245	0.206	0.189	0.177	0.169
18	0.239	0.200	0.184	0.173	0.166
19	0.235	0.195	0.179	0.169	0.163
20	0.231	0.190	0.174	0.166	0.160
25	0.200	0.173	0.158	0.147	0.142
30	0.187	0.161	0.144	0.136	0.131
n > 30	<u>1.031</u>	<u>0.886</u>	<u>0.85</u>	<u>0.768</u>	<u>0.736</u>
	\sqrt{n}	\sqrt{n}	\sqrt{n}	\sqrt{n}	\sqrt{n}

Sumber :Sudjana (2005: 467)

Lampiran 10

Tabel Distribusi Nilai F

F Distribution:		Critical Values for a Right Tail with Area .025									
	DF1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
DF2	1	647.7890	799.5000	864.1630	899.5833	921.8479	937.1111	948.2169	956.6562	963.2846	968.6274
	2	38.5063	39.0000	39.1655	39.2484	39.2982	39.3315	39.3552	39.3730	39.3869	39.3980
	3	17.4434	16.0441	15.4392	15.1010	14.8848	14.7347	14.6244	14.5399	14.4731	14.4189
	4	12.2179	10.6491	9.9792	9.6045	9.3645	9.1973	9.0741	8.9796	8.9047	8.8439
	5	10.0070	8.4336	7.7636	7.3879	7.1464	6.9777	6.8531	6.7572	6.6811	6.6192
	6	8.8131	7.2599	6.5988	6.2272	5.9876	5.8198	5.6955	5.5996	5.5234	5.4613
	7	8.0727	6.5415	5.8898	5.5226	5.2852	5.1186	4.9949	4.8993	4.8232	4.7611
	8	7.5709	6.0595	5.4160	5.0526	4.8173	4.6517	4.5286	4.4333	4.3572	4.2951
	9	7.2093	5.7147	5.0781	4.7181	4.4844	4.3197	4.1970	4.1020	4.0260	3.9639
	10	6.9367	5.4564	4.8256	4.4683	4.2361	4.0721	3.9498	3.8549	3.7790	3.7168
	11	6.7241	5.2559	4.6300	4.2751	4.0440	3.8807	3.7586	3.6638	3.5879	3.5257
	12	6.5538	5.0959	4.4742	4.1212	3.8911	3.7283	3.6065	3.5118	3.4358	3.3736
	13	6.4143	4.9653	4.3472	3.9959	3.7667	3.6043	3.4827	3.3880	3.3120	3.2497
	14	6.2979	4.8567	4.2417	3.8919	3.6634	3.5014	3.3799	3.2853	3.2093	3.1469
	15	6.1995	4.7650	4.1528	3.8043	3.5764	3.4147	3.2934	3.1987	3.1227	3.0602
	16	6.1151	4.6867	4.0768	3.7294	3.5021	3.3406	3.2194	3.1248	3.0488	2.9862
	17	6.0420	4.6189	4.0112	3.6648	3.4379	3.2767	3.1556	3.0610	2.9849	2.9222
	18	5.9781	4.5597	3.9539	3.6083	3.3820	3.2209	3.0999	3.0053	2.9291	2.8664
	19	5.9216	4.5075	3.9034	3.5587	3.3327	3.1718	3.0509	2.9563	2.8801	2.8172
	20	5.8715	4.4613	3.8587	3.5147	3.2891	3.1283	3.0074	2.9128	2.8365	2.7737
	21	5.8266	4.4199	3.8188	3.4754	3.2501	3.0895	2.9686	2.8740	2.7977	2.7348
	22	5.7863	4.3828	3.7829	3.4401	3.2151	3.0546	2.9338	2.8392	2.7628	2.6998
	23	5.7498	4.3492	3.7505	3.4083	3.1835	3.0232	2.9023	2.8077	2.7313	2.6682
	24	5.7166	4.3187	3.7211	3.3794	3.1548	2.9946	2.8738	2.7791	2.7027	2.6396
	25	5.6864	4.2909	3.6943	3.3530	3.1287	2.9685	2.8478	2.7531	2.6766	2.6135
	26	5.6586	4.2655	3.6697	3.3289	3.1048	2.9447	2.8240	2.7293	2.6528	2.5896
	27	5.6331	4.2421	3.6472	3.3067	3.0828	2.9228	2.8021	2.7074	2.6309	2.5676
	28	5.6096	4.2205	3.6264	3.2863	3.0626	2.9027	2.7820	2.6872	2.6106	2.5473
	29	5.5878	4.2006	3.6072	3.2674	3.0438	2.8840	2.7633	2.6686	2.5919	2.5286
	30	5.5675	4.1821	3.5894	3.2499	3.0265	2.8667	2.7460	2.6513	2.5746	2.5112
	40	5.4239	4.0510	3.4633	3.1261	2.9037	2.7444	2.6238	2.5289	2.4519	2.3882
	60	5.2856	3.9253	3.3425	3.0077	2.7863	2.6274	2.5068	2.4117	2.3344	2.2702
	inf	5.0239	3.6889	3.1161	2.7858	2.5665	2.4082	2.2875	2.1918	2.1136	2.0483

F Distribution:		Critical Values for a Right Tail with Area .025 (continued)									
	DF1	12	15	20	24	30	40	60	120	INF	
DF2	1	976.7079	984.8668	993.1028	997.2492	1001.4140	1005.5980	1009.8000	1014.0200	1018.2580	
	2	39.4146	39.4313	39.4479	39.4562	39.4650	39.4730	39.4810	39.4900	39.4980	
	3	14.3366	14.2527	14.1674	14.1241	14.0810	14.0370	13.9920	13.9470	13.9020	
	4	8.7512	8.6565	8.5599	8.5109	8.4610	8.4110	8.3600	8.3090	8.2570	
	5	6.5245	6.4277	6.3286	6.2780	6.2270	6.1750	6.1230	6.0690	6.0150	
	6	5.3662	5.2687	5.1684	5.1172	5.0650	5.0120	4.9590	4.9040	4.8490	
	7	4.6658	4.5678	4.4667	4.4150	4.3620	4.3090	4.2540	4.1990	4.1420	
	8	4.1997	4.1012	3.9995	3.9472	3.8940	3.8400	3.7840	3.7280	3.6700	
	9	3.8682	3.7694	3.6669	3.6142	3.5600	3.5050	3.4490	3.3920	3.3330	
	10	3.6209	3.5217	3.4185	3.3654	3.3110	3.2550	3.1980	3.1400	3.0800	
	11	3.4296	3.3299	3.2261	3.1725	3.1180	3.0610	3.0040	2.9440	2.8830	
	12	3.2773	3.1772	3.0728	3.0187	2.9630	2.9060	2.8480	2.7870	2.7250	
	13	3.1532	3.0527	2.9477	2.8932	2.8370	2.7800	2.7200	2.6590	2.5950	
	14	3.0502	2.9493	2.8437	2.7888	2.7320	2.6740	2.6140	2.5520	2.4870	
	15	2.9633	2.8621	2.7559	2.7006	2.6440	2.5850	2.5240	2.4610	2.3950	
	16	2.8890	2.7875	2.6808	2.6252	2.5680	2.5090	2.4470	2.3830	2.3160	
	17	2.8249	2.7230	2.6158	2.5598	2.5020	2.4420	2.3800	2.3150	2.2470	
	18	2.7689	2.6667	2.5590	2.5027	2.4450	2.3840	2.3210	2.2560	2.1870	
	19	2.7196	2.6171	2.5089	2.4523	2.3940	2.3330	2.2700	2.2030	2.1330	
	20	2.6758	2.5731	2.4645	2.4076	2.3490	2.2870	2.2230	2.1560	2.0850	
	21	2.6368	2.5338	2.4247	2.3675	2.3080	2.2460	2.1820	2.1140	2.0420	
	22	2.6017	2.4984	2.3890	2.3315	2.2720	2.2100	2.1450	2.0760	2.0030	
	23	2.5699	2.4665	2.3567	2.2989	2.2390	2.1760	2.1110	2.0410	1.9680	
	24	2.5411	2.4374	2.3273	2.2693	2.2090	2.1460	2.0800	2.0100	1.9350	
	25	2.5149	2.4110	2.3005	2.2422	2.1820	2.1180	2.0520	1.9810	1.9060	
	26	2.4908	2.3867	2.2759	2.2174	2.1570	2.0930	2.0260	1.9540	1.8780	
	27	2.4688	2.3644	2.2533	2.1946	2.1330	2.0690	2.0020	1.9300	1.8530	
	28	2.4484	2.3438	2.2324	2.1735	2.1120	2.0480	1.9800	1.9070	1.8290	
	29	2.4295	2.3248	2.2131	2.1540	2.0920	2.0280	1.9590	1.8860	1.8070	
	30	2.4120	2.3072	2.1952	2.1359	2.0740	2.0090	1.9400	1.8660	1.7870	
	40	2.2882	2.1819	2.0677	2.0069	1.9430	1.8750	1.8030	1.7240	1.6370	
	60	2.1692	2.0613	1.9445	1.8817	1.8150	1.7440	1.6670	1.5810	1.4820	
	inf	1.9447	1.8326	1.7085	1.6402	1.5660	1.4840	1.3880	1.2680	1.0000	

Sumber : flc.losrios.edu/Tables/FTable/pdf

Lampiran 11

Daftar Nilai Presentil Untuk Distribusi t

d.f.	TINGKAT SIGNIFIKANSI							
	duasisi	20%	10%	5%	2%	1%	0,2%	0,1%
satusisi	10%	5%	2,5%	1%	0,5%	0,1%	0,05%	
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657	318,309	636,619	
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	22,327	31,599	
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	10,215	12,924	
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604	7,173	8,610	
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	5,893	6,869	
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	5,208	5,959	
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	4,785	5,408	
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	4,501	5,041	
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	4,297	4,781	
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	4,144	4,587	
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	4,025	4,437	
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	3,930	4,318	
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	3,852	4,221	
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	3,787	4,140	
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	3,733	4,073	
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	3,686	4,015	
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,646	3,965	
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,610	3,922	
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,579	3,883	
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,552	3,850	
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	3,527	3,819	
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	3,505	3,792	
23	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807	3,485	3,768	

24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797	3,467	3,745
25	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787	3,450	3,725
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779	3,435	3,707
27	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771	3,421	3,690
28	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763	3,408	3,674
29	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756	3,396	3,659
30	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750	3,385	3,646
31	1,309	1,696	2,040	2,453	2,744	3,375	3,633
32	1,309	1,694	2,037	2,449	2,738	3,365	3,622
33	1,308	1,692	2,035	2,445	2,733	3,356	3,611
34	1,307	1,691	2,032	2,441	2,728	3,348	3,601
35	1,306	1,690	2,030	2,438	2,724	3,340	3,591
36	1,306	1,688	2,028	2,434	2,719	3,333	3,582
37	1,305	1,687	2,026	2,431	2,715	3,326	3,574
38	1,304	1,686	2,024	2,429	2,712	3,319	3,566
39	1,304	1,685	2,023	2,426	2,708	3,313	3,558
40	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704	3,307	3,551
41	1,303	1,683	2,020	2,421	2,701	3,301	3,544
42	1,302	1,682	2,018	2,418	2,698	3,296	3,538
43	1,302	1,681	2,017	2,416	2,695	3,291	3,532
44	1,301	1,680	2,015	2,414	2,692	3,286	3,526
45	1,301	1,679	2,014	2,412	2,690	3,281	3,520
46	1,300	1,679	2,013	2,410	2,687	3,277	3,515
47	1,300	1,678	2,012	2,408	2,685	3,273	3,510
48	1,299	1,677	2,011	2,407	2,682	3,269	3,505
49	1,299	1,677	2,010	2,405	2,680	3,265	3,500
50	1,299	1,676	2,009	2,403	2,678	3,261	3,496
51	1,298	1,675	2,008	2,402	2,676	3,258	3,492
52	1,298	1,675	2,007	2,400	2,674	3,255	3,488
53	1,298	1,674	2,006	2,399	2,672	3,251	3,484
54	1,297	1,674	2,005	2,397	2,670	3,248	3,480
55	1,297	1,673	2,004	2,396	2,668	3,245	3,476
56	1,297	1,673	2,003	2,395	2,667	3,242	3,473
57	1,297	1,672	2,002	2,394	2,665	3,239	3,470
58	1,296	1,672	2,002	2,392	2,663	3,237	3,466
59	1,296	1,671	2,001	2,391	2,662	3,234	3,463
60	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660	3,232	3,460
61	1,296	1,670	2,000	2,389	2,659	3,229	3,457
62	1,295	1,670	1,999	2,388	2,657	3,227	3,454
63	1,295	1,669	1,998	2,387	2,656	3,225	3,452
64	1,295	1,669	1,998	2,386	2,655	3,223	3,449
65	1,295	1,669	1,997	2,385	2,654	3,220	3,447
66	1,295	1,668	1,997	2,384	2,652	3,218	3,444

67	1,294	1,668	1,996	2,383	2,651	3,216	3,442
68	1,294	1,668	1,995	2,382	2,650	3,214	3,439
69	1,294	1,667	1,995	2,382	2,649	3,213	3,437
70	1,294	1,667	1,994	2,381	2,648	3,211	3,435
71	1,294	1,667	1,994	2,380	2,647	3,209	3,433
72	1,293	1,666	1,993	2,379	2,646	3,207	3,431
73	1,293	1,666	1,993	2,379	2,645	3,206	3,429
74	1,293	1,666	1,993	2,378	2,644	3,204	3,427
75	1,293	1,665	1,992	2,377	2,643	3,202	3,425
76	1,293	1,665	1,992	2,376	2,642	3,201	3,423
77	1,293	1,665	1,991	2,376	2,641	3,199	3,421
78	1,292	1,665	1,991	2,375	2,640	3,198	3,420
79	1,292	1,664	1,990	2,374	2,640	3,197	3,418
80	1,292	1,664	1,990	2,374	2,639	3,195	3,416
81	1,292	1,664	1,990	2,373	2,638	3,194	3,415
82	1,292	1,664	1,989	2,373	2,637	3,193	3,413
83	1,292	1,663	1,989	2,372	2,636	3,191	3,412
84	1,292	1,663	1,989	2,372	2,636	3,190	3,410
85	1,292	1,663	1,988	2,371	2,635	3,189	3,409
86	1,291	1,663	1,988	2,370	2,634	3,188	3,407
87	1,291	1,663	1,988	2,370	2,634	3,187	3,406
88	1,291	1,662	1,987	2,369	2,633	3,185	3,405
89	1,291	1,662	1,987	2,369	2,632	3,184	3,403
90	1,291	1,662	1,987	2,368	2,632	3,183	3,402
91	1,291	1,662	1,986	2,368	2,631	3,182	3,401
92	1,291	1,662	1,986	2,368	2,630	3,181	3,399
93	1,291	1,661	1,986	2,367	2,630	3,180	3,398
94	1,291	1,661	1,986	2,367	2,629	3,179	3,397
95	1,291	1,661	1,985	2,366	2,629	3,178	3,396
96	1,290	1,661	1,985	2,366	2,628	3,177	3,395
97	1,290	1,661	1,985	2,365	2,627	3,176	3,394
98	1,290	1,661	1,984	2,365	2,627	3,175	3,393
99	1,290	1,660	1,984	2,365	2,626	3,175	3,392
100	1,290	1,660	1,984	2,364	2,626	3,174	3,390

Sumber: rumushitung.com/2013/01/23/tabel-t-dan-cara-menggunakannya/

Lampiran 12

DOKUMENTASI PENELITIAN

FOTO – FOTO ANAK SAAT MELAKUKAN BERMAIN PERAN DENGAN
TEMA BERDAGANG-DAGANG













**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

l.

Hal : **Permohonan Pengesahan Judul Skripsi** Medan 2
Agustus 2018

Kepada Yth,
Ibu Ketua Jurusan
**Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN-SU Medan**

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat, saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Cari Ulina Br Bangun
NIM : 38.14.4.028
Semester : VIII
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Permohonan pengesahan judul / tema skripsi / tugas akhir sebagai berikut :

“PENGARUH BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK IT INSAN MADANI BANDAR SETIA TAHUN AJARAN 2017/2018”.

Besar harapan saya judul / tema skripsi / tugas akhir diatas dapat disetujui, dan atas perhatian Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Diketahui Oleh

Wassalam,

Pembimbing Skripsi I

Pemohon

Dr. Masganti Sit, M. Ag

Cari Ulina Br Bangun

NIP. 19670821 199303 2 007

NIM. 38.14.4.028