



**IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN DI RA AL-HIDAYAH
TANAH GARA HULU KECAMATAN STM HULU
KABUPATEN DELI SERDANG
TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Mendapatkan Gelar Sarjana
S1 Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

Oleh:

**RAUDATUL ZANNAH B.BARA
NIM. 38.14.3.028**



**IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN DI RA AL-HIDAYAH
TANAH GARA HULU KECAMATAN STM HULU
KABUPATEN DELI SERDANG
TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Mendapatkan Gelar Sarjana
S1 Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

Oleh:

**RAUDATUL JANNAH B.BARA
NIM. 38.14.3.028**

Pembimbing I

Ace 28/9/18

**Drs. Rustam, M.A
NIP. 19680920 199503 1 002**

Pembimbing II

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

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raudatul Zannah B.Bara
NIM : 38.18.3.028
Jur/Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : **Implementasi Metode Bermain Peran Di RA Al-Hidayah Desa Tanah Gara Hulu Kecamatan STM Hulu Kabupaten Deli Serdang T.A 2018/2019.**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau terdapat skripsi ini hasil jiplakan, maka selar dan ijazah yang diberikan oleh institute batal saya terima.

Medan, 26 September 2018

Yang Membuat Pernyataan


Raudatul Zannah B.Bara
NIM. 38.14.3.028

Medan, 07 September 2018

Nomor : Istimewa
Lampiran : -
Perihal : Skripsi a.n. **Raudatul Zannah**

Kepada Yth,

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sumatera Utara**

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan Hormat,

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

Nama : Raudatul Zannah B.Bara
NIM : 38.14.3.028
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Implementasi Metode Bermain Peran Di RA Al-Hidayah Tanah
Gara Hulu Kecamatan STM Hulu Kibupaten Deli Serdang Tahun
Ajaran 2018/2019.

Dengan ini kami menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan dalam sidang munaqasah skripsi pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

PEMBIMBING I



Drs. Rustam, M.A
NIP. 196809201995031002

PEMBIMBING II



Nunzairina, M.Ag
NIP. 197308272005012005

ABSTRAK

Nama : Raudatul Zannah B.Bara
T.T.L : Tanah Gara Hulu, 25 Januari 1996
Alamat : Tanah Gara Hulu Kec. STM Hulu
Pembimbing I : Drs. Rustam, M.A
Pembimbing II : Nunzairina, M.Ag
Judul Skripsi : Implementasi Metode Bermain
Peran Di RA Al-Hidayah Desa
Tanah Gara Hulu Kecamatan STM
Hulu Kabupaten Deli Serdang T.A
2018/2019

Metode bermain peran ialah suatu proses belajar mengajar dengan melibatkan anak didik untuk memerankan tokoh-tokoh yang digambarkan sesuai dengan tema yang ada. Selain itu anak akan mendapat pengalaman yang baru, sehingga dapat menunjang perkembangan keterampilan kemandirian dan emosi anak. metode bermain peran mempunyai keunggulan dari metode-metode yang lain, dikarenakan pada metode ini anak akan melakukan interaksi pada teman-temannya yang lain. Metode bermain peran ini akan membuat anak tidak mudah lupa dengan pembelajaran dilakukan, karena anak akan di tuntut aktif dan dengan demikian anak akan mendapatkan pengalaman serta pengetahuan baru. Penelitian in bertujuan untuk mengetahui implementasi metode bermain peran di RA Al-Hidayah.

Pemerolehan data pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui wawancara, obserpasi, dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan di RA Al-Hidayah Desa Tanah Gara Hulu, dengan jumlah anak yang teliti 6 anak. Dan sumber data lainnya adalah kepala sekolah, guru dan orang tua.

Hasil dari penelitian ini adalah metode bermain peran guru dapat mengembangkan berbagai aspek yang ada pada diri anak, ketika anak memulai memperagakan perannya sebagai penjual dan pembeli untuk melakukan bermain peran, aspek bahasa, ketika anak bertanya kepada guru dan temannya ketika memulainya tawar menawar, aspek sosial sosial emosional, tidak jarang metode bermain peran dikerjakan berkelompok sehingga anak memerlukan kerjasama, aspek kognitif, dengan menggunakan metode bermain peran pengalaman serta pengetahuan anak akan bertambah dan itu akan mengembangkan kognitif anak yang dikembangkan,

Pembimbing I

Drs. Rustam, MA
NIP. 19680920 199503 1 002

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir semester ini dengan baik. Kemudian tidak lupa kita hadiahkan shalawat beriring salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad Rasulullah SAW, yang telah membawa kita dari alam kebodohan kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Dalam rangka menyelesaikan tugas-tugas akhir semester di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Medan, maka dalam hal ini penulis membahas skripsi yang berjudul :

**“IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN DI RA AL-HIDAYAH
DESA TANAH GARA HULU KECAMATAN STM HULU T.A. 2015/2016”**

Dengan selesainya pembahasa ini, maka sudah sepantasnya dalam kesempatan ini penulis mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, karena atas izin dan ridho-Nya ini dapat terselesaikan serta dapat dipertanggung jawabkan. Dalam kesempatan ini juga dengan setulus hati penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, teristimewa kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Saidurrahman, M.A** selaku Rektor UIN Sumatera Utara Medan.
2. Bapak **Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara dan Wakil Dekan beserta

Bapak, Ibu Dosen yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas belajar kepada penulis.

3. Ibu **Dr. Khadijah, M.A** dan , **Sapri, S.Ag, M.A**, selaku Ketua Jurusan dan sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam.
4. Bapak **Drs. Rustam, M.A** dan **Nunzairina, M.Ag** selaku pembimbing skripsi I dan II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan banyak arahan yang begitu bermanfaat bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga kebaikan bapak dibalas oleh Allah dengan imbalan yang lebih baik.
5. Bapak **Prof. Dr. Syafaruddin, M.Pd** selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan kepada penulis selama perkuliahan.
6. Kepala sekolah **Ibu Marianum, S.Pd.I** dan Bapak yayasannya **Muhaji S.Pd.I** serta guru guru yang telah membantu dan memberikan masukan sekaligus kemudahan kepada penulis dalam melakukan penelitian, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
7. Teristimewa kepada Ayahanda tercinta **Muhaji, S.Pd.I** dan Ibu tercinta **Marianum** yang telah melahirkan, mengasuh, membesarkan dan mendidik saya dengan penuh cinta dan kasih sayang. Berkat doa, motivasi dan pengorbanan dari keduanya sehingga saya dapat menyelesaikan pendidikan dan program sarjana (S.1) di UIN SU. Oleh karena itu, saya selalu berdoa semoga keduanya selalu mendapatkan lindungan dari Allah SWT serta kebahagiaan dunia akhirat.

8. Abang dan adik saya **Syahrhan Jamil S.P, Laila Afrida Aini, Nisa Aulia** dan sepupu-sepupu saya yang telah banyak memberikan kebahagiaan dan kebersamaan dalam suka maupun duka dalam perjuangan hidup dan motivasi yang telah diberikan kepada saya.
9. Dan teruntuk kakak pamong saya sewaktu masa KKN Kota Serbalawan **Aswinda** yang selalu memberikan semangat dari kejauhan.
10. Sahabat terdekat saya **Asmaul Hidayat** yang telah memberikan doa, semangat, dan dukungan yang tidak ada habisnya dan baik itu segi moril dan materil.
11. Teman seperjuangan di Ma'had Al-jami'ah tercinta **Rini Andriani, Hilma suwayya, Nurhidayah, Noni wirananda, Nuri Ramadhani** dan buat teman yang lain taidak bisa penulis sebutkan satu persatu karna terlalu banyak, kalian sudah banyak mensuprot dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Buat teman seperjuangan PIAUD-2 yang tak henti-hentinya memberikan suport dan mendukung kepada saya, serta pemikiran untuk menyelesaikan perkulihan saya serta senantiasa memberikan masukan terhadap peneyelesaian skripsi.
13. Terkhusus kepada sahabat-sahabat penulis yaitu **Rani Phakhitah, Suci Khairani, Leli Asmita**, yang juga telah banyak mensupport dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Adik-adik di Ma'had al-jami'ah yang telah mendoakan serta memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

15. Akhirnya kepada seluruh kerabat keluarga termasuk **Kakek** dan **Nenek** tercinta yang telah banyak memberikan dukungan moril maupun materil, sehingga kuliah penulis dapat terselesaikan.

Penulis menyadari sepenuhnya dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun isi skripsi ini agar lebih baik lagi, sehingga dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca umumnya.

Medan, 26 September 2018
Penulis

Raudatul Zannah B. Bara
NIM. 38.14.3.028

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORETIS	8
A. Tinjauan Tentang Metode Pengajaran.....	8
1. Pengertian Metode Pengajaran	8
2. Metode Bermain Peran	9
3. Macam-macam Bentuk Metode Bermain Peran.....	11
4. Manfaat dan Fungsi Metode Bermain Peran	12
5. Langkah-langkah Pelaksanaan Metode Bermain Peran	14
6. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran	18
B. Tinjauan tentang Faktor-faktor yang Menghambat dalam Pembelajaran Bermain Peran	20
C. Tinjauan tentang Faktor-faktor yang Mendukung dalam Pembelajaran Bermain Peran	23

D. Penelitian yang Relevan	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Pendekatan Penelitian	34
B. Sumber Data	34
1. Data Primer	34
2. Data Skunder.....	36
C. Lokasi Penelitian	37
D. Teknik Pengumpulan Data.....	37
E. Analisis Data.....	40
F. Uji Keabsahan Data	44
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....	47
A. Temuan Umum.....	47
1. Sejarah berdirinya RA Al-Hidayah Kecamatan STM Hulu ..	47
2. Visi RA Al-Hidayah	49
3. Misi RA Al-Hidayah	49
4. Tujuan Berdirinya RA Al-Hidayah	49
5. Identitas RA Al-Hidayah	50
6. Guru & Tenaga Kependidikan Serta Rencana Pengembangan	50
7. Keadaan Sarana dan Prasarana.....	51
8. Kurikulum RA Al-Hidayah	53
B. Temuan Khusus	53
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	67

A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Identitas Sekolah
Tabel 4.2	Personil Sekolah
Tabel 4.3	Sarana Dan Prasarana Pendukung Pembelajaran
Tabel 4.4	Sarana Dan Prasarana Lainnya
Tabel 4.5	Kurikulum Raudatul Athfal Al-Hidayah

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 3.1 Komponen Analisis Data
- Gambar 3.2 Triangulasi Data
- Gambar 3.3 Triangulasi Sumber
- Gambar 4.1 Bangunan Sekolah Raudhatul Athfal Al-Hidayah
- Gambar 4.2 Gambar Lingkungan Sekolah
- Gambar 4.3 Pertemuan Para Guru Dengan Asesor RA

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Wawancara kepala sekolah RA Al-Hidayah Desa Tanah Gara Hulu
- Lampiran 2 Wawancara Kepala Sekolah dan Guru Kelas RA Al-Hidayah Desa Tanah Gara Hulu
- Lampiran 3 Wawancara terhadap Guru di RA Al-Hidayah Tanah Gara Hulu
- Lampiran 4 Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Penggunaan metode Bermain Peran
- Lampiran 5 Pedoman Wawancara Anak di RA Al-Hidayah Desa Tanah Gara Hulu
- Lampiran 6 Pedoman obserpasi tentang Implementasi Metode Bermain Peran di RA Al-Hidayah Tanah Gara Hulu
- Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
- Lampiran 8 Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bermain merupakan bagian terbesar dalam kehidupan anak-anak untuk dapat belajar mengenal dan mengembangkan keterampilan sosial dan fisik, mengatasi situasi dalam kondisi sedang terjadi konflik. Secara umum bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira. Dengan bermain berkelompok anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi.

Bermain peran merupakan sebuah permainan di mana para pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditetapkan dan ditentukan, asalkan tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan.

Bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan. Bermain peran merupakan suatu metode bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Di dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga

anak dapat mengenali karakter tokoh seperti apa yang anak peragakan tersebut atau yang menjadi lawan mainnya memiliki atau kebagian peran seperti apa.

Mulyasa menyatakan empat asumsi yang mendasari teknik bermain peran (bermain peran) dapat mengembangkan perilaku yang baik dan nilai-nilai sosial, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut sebagai antara lain:

a) Bermain peran dilaksanakan berdasarkan pengalaman anak dan isi dari pelaksanaan teknik ini yaitu pada situasi “disini pada saat ini”. b) Bermain peran memungkinkan anak untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaannya untuk mengurangi beban emosional. c) Teknik bermain peran ini berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Dengan demikian, para anak dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Dengan demikian, anak belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara lebih optimal lagi. d) Teknik bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai dan sistem keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian, anak dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah. Tanpa bantuan orang lain, para peserta didik sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilikinya.¹

Dalam pelaksanaannya dan kaitannya dengan kebutuhan bimbingan dan konseling termasuk ke dalam kategori di mana individu memerankan situasi yang imajinatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan sosial, menganalisis perilaku atau menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus bertingkah laku.

¹E. Mulyasa, (2004), *Implementasi Kurikulum 2004: Panduan Pembelajaran KBK*, Bandung: Remaja Rosdakarya, h. 141.

Bermain peran dalam penelitian ini pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku untuk mengembangkan konsep diri anak menjadi positif dan meningkatkan stabilitas emosional anak. Dengan dramatisasi, anak berkesempatan melakukan, menafsirkan dan memerankan suatu peranan tertentu. Melalui bermain peran, anak diharapkan memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh pikiran dan minatnya dan juga perilakunya yang negatif menjadi positif, emosinya yang meledak-ledak menjadi halus dan tidak emosian, anak yang tidak dapat berempati menjadi dapat bersikap empati, yang kurang bertanggung jawab menjadi bisa lebih bertanggung jawab, anak yang kendali dirinya lemah dapat menjadi terkendali, anak yang interpersonal skill nya rendah bisa menjadi bagus.

Menurut Yulia Siska bahwa:

Salah satu cara yang menarik dilakukan dalam mengembangkan kemampuan menyimak pada anak yaitu metode bermain peran. Aktifitas bermain peran yang sudah dirancang dengan struktur bahasa Indonesia sehingga mampu meningkatkan kemampuan anak dalam berbahasa Indonesia terutama dalam menyimak. Tiap kalimat yang didengar oleh anak dapat melatih anak dalam menyimak percakapan yang didengar sehingga anak-anak menjadi terbiasa mendengarkan kalimat dan ungkapan dalam bahasa Indonesia sekalipun mereka mungkin pernah mendengar kalimat dan ungkapan tersebut di tempat lain sebelumnya. Melalui sebuah penelitian di harapkan dapat menjawab beberapa permasalahan yang kerap dihadapi di masyarakat maupun di lembaga anak usia dini didaerah dengan kegiatan pembelajaran atau stimulasi berbahasa bagi anak usia dini terutama dalam meningkatkan kemampuan menyimak anak usia dini.²

Penggunaan teknik bermain peran, guru sangat memegang peranan penting dan dapat menentukan masalah, topik untuk anak dapat membawakan situasi bermain peran yang disesuaikan dari hasil need assessment anak sehingga dapat disusun skenario bermain peran, setelah itu baru dapat mendiskusikan hasil, dan

²Yulia Siska, 2017. Implementasi Metode Bermain Peran Untuk Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini Di Paud Sekarwangi Desa Bangorejo Banyuwangi 2017, Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial 24 ISSN 1907-9990 | E-ISSN 2548-7175 | Volume 11 Nomor 2 (2017) DOI: 10.19184/jpe.v11i2.6331.

mengevaluasi seluruh pengalaman yang dirasakan oleh anak setelah melakukan bermain peran. Guru harus mengenalkan situasinya dengan jelas sehingga baik tokoh maupun penontonnya memahami masalah yang disampaikan. Dalam memilih tokoh, guru yang bijaksana akan memberikan pengarahan kepada anak yang akan dipilih berdasarkan hasil need assessment yang sudah dilakukan sebelumnya. Dalam hal ini guru menjelaskan kepada anak bahwa anak harus bersedia dan mau menyadari dan membuang rasa tidak percaya diri yang ada di dalam dirinya untuk mau tampil di depan umum dan menyadari bahwa dia memiliki kemampuan untuk berperan, dalam permainan peran ini dilakukannya tidak perlu kaku melainkan harus santai dan dapat menghayati peran yang dia terima sehingga tidak salah dalam memeragakan/mendramatisasikan di depan umum dan juga dalam bermain peran ini sistemnya spontan dan tidak menghafal naskah sebelumnya, selain itu juga pemeran bebas memeragakan tokoh yang muncul dalam situasi tersebut.

Masalah yang ditemukan di banyak sekolah fokus implemenasi metode bermain peran adalah faktor guru yaitu tipe kepemimpinan, metode yang digunakan, kepribadian guru, pendekatan guru terhadap tingkah laku peserta didik dan latar belakangnya. Masalah lain terkait dengan peserta didik adalah kurangnya motivasi serta kurangnya keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada awal tahun ajaran baru semester ganjil tahun ajaran 2018/2019 peneliti memperoleh hasil pengamatan bahwa implementasi metode bermain di RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu belum tersosialisasi dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran sehari-hari metode bermain peran sama sekali belum

pernah dilaksanakan, karena menurut tenaga pengajar bahwa sekolah mengadakan metode bermain peran ketika sudah masuk tema profesi karena menurut guru kelas pada tema profesi tersebut sangat tepat dilaksanakan metode bermain peran, sehingga penulis menemukan masalah diantaranya bahwa peserta didik sama sekali belum bisa mengikuti kegiatan metode bermain peran, anak terlihat kaku dan malu ketika mengadakan permainan dengan metode bermain peran, disamping itu para guru belum mampu menggunakan metode yang bervariasi, implementasi metode bermain peran belum terlaksana dengan baik, adanya berbagai kendala yang dihadapi guru dalam pelaksanaan metode bermain peran.

Melihat permasalahan yang dihadapi guru dikelas dalam kegiatan pembelajaran, maka peneliti mengajukan alternatif pembelajaran untuk mengatasi kendala yang dihadapi guru yaitu dengan melakukan penelitian dengan judul: **“Implementasi Metode Bermain Peran di RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu”** Metode bermain peran dipilih karena dirasa dapat menghadirkan cerita sejarah kehidupan para peserta didik. Anak dapat mempelajari kehidupan tokoh-tokoh yang telah dipentaskan oleh beberapa anak lainnya. Dengan metode ini, peserta didik dapat dengan mudah untuk lebih mendalami peran yang diperankannya, sedangkan bagi anak lainnya yang tidak mendapatkan peran, dapat mempelajari atau mengamati materi yang dipentaskan dengan baik.

Metode ini juga dapat meningkatkan kerjasama antar anak. Anak dapat lebih mudah berkomunikasi dengan orang lain. Dengan metode ini, tata bahasa yang telah dimiliki dapat lebih ditata dengan baik. Dengan menggunakan bermain peran, dapat membangkitkan rasa solidaritas antar sesama. Metode ini juga dapat mengembangkan bakat terpendam yang ada dalam diri peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pembelajaran metode bermain peran di RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu?
2. Faktor-faktor apa saja yang menghambat dan mendukung dalam pembelajaran metode bermain peran di RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu?
3. Apa saja sarana dan prasarana yang digunakan dalam metode bermain peran di RA Al-Hidayah Desa Tanah Gara Hulu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran metode bermain peran di RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang menghambat dan mendukung dalam pembelajaran metode bermain peran di RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu.
3. Untuk mengetahui sarana dan prasarana yang digunakan dalam metode bermain peran di RA Al-Hidayah Desa Tanah Gara Hulu

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian mengenai penggunaan metode bermain peran di RA Al-Hidayah Desa Tanah Gara Hulu Tahun Ajaran 2017/2018, diharapkan dapat memperoleh manfaat bagi berikut:

1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan atau informasi (referensi) dan bahan pertimbangan dalam proses kegiatan belajar mengajar khususnya pada anak RA untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan kualitas anak pada pembelajaran dengan penggunaan metode bermain peran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan sebagai referensi dalam mengembangkan penggunaan metode yang lebih bervariasi dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan mendorong pihak sekolah agar bisa mengimplementasikan metode dalam berbagai tema sehingga pembelajaran lebih efektif.

d. Bagi Penulis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memberikan pengalaman, kemampuan serta ketrampilan peneliti dalam mengaplikasikan ilmu yang telah didapat di bangku kuliah.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Tinjauan Tentang Metode Pengajaran

1. Pengertian Metode Pengajaran

Metode mengajar adalah suatu cara yang dilakukan oleh seorang guru dalam menyampaikan pelajarannya. Untuk lebih memperjelas pemahaman tentang pengertian metode pengajaran, maka dibawah ini penulis kemukakan pendapat para ahli tentang metode pengajaran sebagai berikut:

Menurut Ahmad Sabri bahwa “metode pembelajaran adalah cara-cara atau teknik penyajian bahan pelajaran, baik secara individual maupun kelompok.”³

Menurut Basyirudin Usman bahwa “metodologi pengajaran adalah ilmu yang membahas atau membicarakan cara-cara penyajian bahan pelajaran kepada anak untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien.”⁴

Menurut JJ. Hasibuan dan Moedjiono bahwa “metode mengajar adalah alat yang dapat merupakan bagian dari perangkat alat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi belajar mengajar.”⁵

Menurut Abu Ahmadi dan Joko Prasetya bahwa “metode mengajar adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh seorang guru atau instruktur”.⁶

³Ahmad Sabri, (2005), *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*, Jakarta: Ciputat Press, h. 52.

⁴Basyirudin Usman, (2002), *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, Jakarta: Ciputat Press, h. 5.

⁵J.J. Hasibuan, dan Moedjo, (2002), *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosda Karya, h. 3.

⁶Abu Ahmadi & Joko Tri Prasetya, (2005) *Strategi Belajar Mengajar untuk Tarbiyah Komponen MKDK*, Bandung: Pustaka Setia, h. 52.

Menurut Nur Uhbiyati bahwa “metode megajar adalah jalan atau cara yang dapat ditempuh untuk menyampaikan bahan atau materi pengajaran kepada anak didik agar terwujud cita-cita dalam pengajaran tersebut.”⁷

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dikemukakan oleh para ahli metode pengajaran adalah suatu cara, jalan, sistem, dalam menyampaikan bahan pelajaran dari seorang guru kepada peserta didik untuk dapat menguasai bahan pelajaran yang akhirnya akan tercapai tujuan pengajaran yang diberikan dari seorang insruktur atau seorang guru.

2. Sejarah Metode Bermain Peran

Istilah "peran" berasal dari "Rolling" aktor script yang digunakan untuk menggunakan lebih dari dua ribu tahun yang lalu di Yunani Kuno. Pada waktunya, naskah menjadi bagian, dan aktor kemudian dikatakan memainkan "peran" dari rolling tersebut, katakanlah, Othello atau Hamlet atau Ophelia atau Desdemona.

Tetapi juga dapat menciptakan sebuah peran, berimprovisasi kerja, dan bahkan anak-anak yang melakukan hal ini sepanjang waktu di permainan mereka. Ada semacam vitalitas yang menghadiri jenis kegiatan imajinatif, dan seorang dokter muda di Wina sekitar tahun 1910 tertarik oleh sifat kreativitas dan spontanitas. Sama seperti seniman modern menantang tradisi-tradisi lama, jadi ada orang-orang yang melihat teater tradisional bertatahkan dengan bentuk usang, emosional palsu dan mati. Dokter muda ini, *Jacob L. Moreno* (1889-1974) berusaha untuk menghidupkan kembali teater dengan mengundang para aktor

⁷Nur Uhbiyati, (2005) *Ilmu Pendidikan Islam (IPI), Untuk IAIN, STAIN, PTAIS*, Bandung: Pustaka Setia, h. 123.

berimprovisasi, dan awal "Theater of Spontanitas" pada tahun 1921 menjadi salah satu "improvisasi" kelompoknya.

Moreno menemukan bahwa aktivitas improvisasi dramatis adalah terapi untuk aktor, dan mulai berpikir tentang penerapan pendekatan ini sebagai individu. Setelah bermigrasi ke Amerika Serikat pada tahun 1925, Moreno mengembangkan ide-ide ini menjadi sebuah metode yang disebutnya "psikodrama." Selain menerapkannya untuk membantu kejiwaan pasien, Moreno menemukan bahwa teknik-teknik dasar dapat dimodifikasi untuk membantu kelompok-kelompok masalah sosial, dan disebut pendekatan ini "sociodrama."

Moreno memiliki pikiran yang paling subur, dan merajut bersama-sama banyak ide-ide yang terkait psikologi sosial dan dinamika kelompok. Dia adalah salah satu pelopor kelompok psikoterapi dan bahkan terlibat dalam jenis filsafat, menekankan perlunya menghargai pentingnya kreativitas dalam hidup. (Dalam hal ini, pendekatan yang berhubungan dengan psikoterapis besar lainnya, *Otto Rank*.) Dan sebagai psikolog sosial, namun latar belakangnya merajut bersama dengan drama, ia mengembangkan konsep peran. Ada beberapa orang lain dalam sosiologi dan antropologi juga berpikir tentang peran, tapi Moreno menambahkan dimensi metodologi aktual yang memungkinkan orang untuk merefleksikan cara mereka memainkan berbagai peranan dalam hidup mereka.

Salah satu aspek dari permainan peran itu adalah diagnosis atau penilaian sebuah ujian bagaimana seseorang akan bertindak ketika ditempatkan dalam khayalan atau berpura-pura dalam situasi problematis. Menariknya, komando tinggi Jerman menggunakan metode ini dalam rangka reformasi korps perwira mereka. Tujuannya adalah untuk melihat kemampuan asli bukan tradisi lama yang

menggunakan berpendidikan tinggi sebagai putra bangsawan - terlalu banyak di antaranya yang jauh dari para pemimpin sejati. Namun mengerikan dan tujuan-tujuan politik tentara ini kemudian bertugas, hal itu berfungsi untuk membantu menciptakan organisasi yang sangat efektif.

Pada akhir 1940-an *Role Playing* yang mulai diakui telah menjadi bagian dari bisnis, komunitas, dan bentuk-bentuk lain dari bidang asal tumbuhnya, apa yang menjadi pengembangan organisasi. Pada tahun 1970-an secara luas digunakan sebagai bagian dari terapi perilaku untuk pernyataan pelatihan dan pelatihan keterampilan sosial. Telah dikenal sebagai metode dalam pendidikan sejak akhir 1940-an, tapi ada cukup banyak masalah dengan penggunaan yang belum sepenuhnya "teruji."

3. Metode Bermain Peran

Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk 'menghadirkan' peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu 'pertunjukan peran' di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian.

Menurut Diana Mutia bahwa "bermain peran disebut juga bermain simbolis, pura-pura, fantasi, imajinasi dan main drama, sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial emosional anak usia tiga sampai enam tahun."⁸

Menurut Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono bahwa "bermain peran adalah kegiatan yang berfokus pada kegiatan dramatisasi."⁹

⁸Diana Mutiah, (2010), *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, h. 115.

⁹Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, (2010), *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: Indeks, h. 81.

Menurut Moeslichtoen bahwa “bermain peran adalah bermain menggunakan daya hayal, yaitu menggunakan bahasa atau pura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu atau orang tertentu, dan binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan.”¹⁰

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah suatu kegiatan pembelajaran dimana anak memerankan tokoh-tokoh tertentu atau benda-benda tertentu dalam situasi sosial yang mengandung suatu masalah atau problem agar peserta didik mampu memecahkan masalah yang muncul. Dalam bermain peran ini membolehkan anak memproyeksikan dirinya ke masa depan dan mengulang kembali ke masa lalu. Hubungan sosial yang dibangun antar anak sehingga menjadi main peran sebaiknya didukung untuk semua anak baik yang berkebutuhan khusus maupun tidak. Karena kemampuan setiap anak tidaklah sama, akan tetapi mereka semua berhak yang sama untuk mengembangkan potensinya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Supinahajar menjelaskan bahwa:

(1) agar sekolah menerapkan model pembelajaran ini sebagai bahan masukan untuk memperbaiki proses belajar mengajar; (2) perlu adanya model pembelajaran yang bervariasi, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga dapat meningkatkan kualitas sekolah dan hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa, baik secara individu maupun secara klasikal. Guru dapat menggunakan model bermain peran ini dalam pembelajaran, karena bermain peran dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.¹¹

¹⁰Moeslichatoen R, (2004), *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Asdi Mahasatya, h. 38

¹¹Sapinahajar, 2017. Penerapan Model Pembelajaran Peran dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia, Jurnal. DOI: <http://dx.doi.org/10.26499/madah.v8i2.462>. diakses 4 September 2017.

Metode bermain adalah metode yang meletakkan interalisasi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan pokok yang dilakoni. Mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka. Metode ini dapat dipergunakan dalam mempraktikan pelajaran yang baru. Prinsip dasar metode ini terdapat dalam ayat al-Quran pada Surah al-Maidah (5) ayat: 31

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ، كَيْفَ يُؤَارَى سَوْءَةَ أَخِيهِ قَالَ يُؤِيلَتِي
أَعَجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُؤَارَى سَوْءَةَ أَخِي فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ.

Arinya: *Kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana seharusnya menguburkan mayat saudaranya. berkata Qabil: "Aduhai celaka Aku, mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, lalu aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?" karena itu jadilah Dia seorang diantara orang-orang yang menyesal.*

Pada ayat tersebut memberikan gambaran yang jelas, bagaimana lakon yang dikerjakan oleh Qabil dapat memberikan kesan yang sangat mendalam sehingga menyesali perbuatannya, karena melihat secara langsung perbuatan dirinya sendiri dari seekor burung gagak.¹² Dalam Alquran ayat lain juga menjelaskan Q.S yusuf ayat 111 sebagai berikut:

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةً لِّأُولِي الْأَلْبَابِ ۗ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَىٰ وَلَكِن تَصَدِيقَ
الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

Artinya: *Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Alquran itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan*

¹² Departemen Agama RI. (2004) *Al-Qur'an terjemahnya*, Jakarta: Art,.

menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman.¹³

Ayat di atas, menjelaskan bahwa Allah telah memberikan ilmu pengetahuan melalui kisah-kisah yang terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal, Alquran itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman. Jika dikaitkan dengan pembahasan sejarah metode bermain peran yaitu menjelaskan bahwa sesungguhnya setiap kisah atau sejarah terdapat sebuah pengajaran serta petunjuk bagi orang-orang yang membaca dan mendengarkannya. Dalam hadis yang berkaitan dengan metode bermain peran adalah sebagai berikut:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ بَيْنَا رَجُلٌ يَمْشِي فَشْتَدَّ عَلَيْهِ الْعَطَشُ فَنَزَلَ بِئْرًا فَشَرِبَ مِنْهَا ثُمَّ خَرَجَ فَإِذَا وَهُوَ بِكَلْبٍ يَلْهَثُ يَأْكُلُ الثَّرَى مِنَ الْعَطَشِ فَقَالَ لَقَدْ بَلَغَ هَذَا مِثْلَ الَّذِي بَلَغَ بِي فَمَلَأَ حُقَّةً ثُمَّ أَمْسَكَهُ بِيَدِهِ ثُمَّ رَقِيَ فَسَقَى الْكَلْبَ فَشَكَرَ اللَّهُ لَهُ فَعَفَرَ لَهُ قَالُوا يَا رَسُولَ اللَّهِ وَإِنَّ لَنَا فِي الْبَهَائِمِ أَجْرًا قَالَ فِي كُلِّ كَبِدٍ رَطْبَةٌ أَجْرٌ (رواه البخارى)

Artinya: *Dari Abu Hurairah r.a, Ia berkata sesungguhnya Rasulullah SAW bersabda: "Ketika seorang laki-laki sedang berjalan-jalan tiba-tiba ia merasa sangat haus sekali kemudian ia menemukan sumur lalu ia masuk kedalamnya dan minum, kemudian ia keluar (dari sumur). Tiba-tiba datang seekor anjing menjulur-julurkan lidahnya ia menjilati tanah karena sangat haus, lelaki itu berkata: anjing itu sangat haus sebagaimana aku, kemudian masuk kesumur lagi dan ia penuh sepatunya (dengan air), kemudian ia (haus lagi) sambil menggigit sepatunya dan ia beri minum anjing itu kemudian Allah bersyukur kepadanya dan mengampuni, sahabat bertanya wahai Rasulullah: adakah kita mendapat pahala karena kita menolong hewan ? Nabi SAW*

¹³Ibid

menjawab: disetiap yang mempunyai limpa basah ada pahalanya". (HR. Imam Bukhori).¹⁴

Hadist diatas menjelaskan bahwa pendidikan dengan metode bermain peran dapat menumbuhkan kesan yang mendalam pada anak didik, sehingga dapat memotivasi anak didik untuk berbuat yang baik dan menjauhi hal yang buruk. Bahkan kaedah ini merupakan metode yang menarik yang mana sering dilakukan oleh Rasulullah dalam menyampaikan ajaran Islam. Teknik ini menjadikan penyampaian dari Rasulullah menarik sehingga menimbulkan minat dikalangan para sahabatnya.

4. Macam-Macam Bentuk Metode Bermain Peran

Pembentukan pola dalam bermain peran disesuaikan dengan tujuan-tujuan yang menuntut bentuk partisipasi tertentu, yaitu pemain, pengamat dan pengkaji.

Ada tiga macam bentuk dalam kegiatan bermain peran yaitu:

- a. *Bermain Peran Tunggal/Single Role-Playing*
Pada pola organisasi ini mayoritas anak bertindak sebagai pengamat terhadap permainan yang sedang dipertunjukkan. Adapun tujuan yang akan dicapai yaitu membentuk sikap dan nilai.
- b. *Bermain Peran Jamak/Multiple Role-Playing*
Para anak dibagi menjadi beberapa kelompok dengan banyak anggota yang sama dan penentunya disesuaikan dengan banyaknya peran yang dibutuhkan.
- c. *Bermain Peran Ulangan/Role Repetition*
Peranan utama pada suatu drama dapat dilakukan oleh anak secara bergilir. Dalam hal ini setiap anak belajar melakukan, mengamati, dan membandingkan perilaku yang dimainkan pemeran sebelumnya.¹⁵

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat dijelaskan bahwa dengan adanya tiga pola organisasi dalam kegiatan bermain peran ini setiap anak mempunyai hak yang sama, baik sebagai pengamat, bermain kelompok maupun

¹⁴Ahmad Yusam Thobroni, et al. (2013), *Tafsir dan Hadis Tarbawi*. Surabaya: IAIN SA Press.

¹⁵Roestiyah NK, (2001), *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, h. 20.

peranan utama, karena dalam kegiatan ini anak akan diberikan tugas secara bergiliran.

5. Manfaat dan Fungsi Metode Bermain Peran

Pembelajaran melalui metode bermain peran ialah suatu proses belajar mengajar dengan melibatkan anak didik untuk memerankan tokoh-tokoh yang digambarkan sesuai dengan tema yang ada. Selain itu anak akan mendapat pengalaman yang baru, sehingga dapat menunjang perkembangan keterampilan kemandirian dan emosi anak.

Kegiatan bermain peran ini memiliki manfaat yang besar dalam menunjang perkembangan kemandirian dan berbahasa anak. Karena dengan bermain peran ini menyediakan waktu dan ruang bagi anak untuk belajar bertanggung jawab terhadap tokoh yang diperankannya, serta adanya berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, mereka saling berbicara, mengungkapkan pendapat, bernegosiasi dan menyelesaikan masalah yang muncul antara satu dengan yang lain. Melalui bermain peran anak akan belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran memberikan contoh kehidupan perilaku yang berguna dan positif bagi anak untuk:

- a. Menggali perasaannya
- b. Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh pada sikap, nilai, dan persepsinya.
- c. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah.

- d. Memahami pelajaran dengan berbagai macam cara.¹⁶

Hal ini akan bermanfaat bagi anak pada saat terjun langsung ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja dan lain sebagainya.

Menurut Hartely, Frank dan Goldenson dalam Moeslichatoen ada 8 manfaat/fungsi bermain bagi anak, yang dapat diterapkan dalam bermain peran yaitu:

- a. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit, sopir yang sedang membawa penumpang.
- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada didalam kehidupan nyata. Seperti guru mengajar di kelas, petani menggarap sawah.
- c. Untuk mencerminkan hubungan keluarga dalam pengalaman hidup yang nyata. Contohnya ibu memandikan adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan PR.
- d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air.
- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, melanggar lalu lintas, dan menjadi anak nakal.
- f. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa yang dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota.
- g. Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya, semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, dan semakin dapat berlari cepat.
- h. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.¹⁷

Metode bermain peran di taman kanak-kanak mempunyai beberapa fungsi yaitu:

- a. Mempertahankan keseimbangan
- b. Bermain peran juga dapat memberikan penyaluran dorongan emosi secara aman. Dengan adanya kegiatan bermain peran anak dapat

¹⁶Hamzah B. Uno, (2009), *Metode Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara, h. 26.

¹⁷Moeslichatoen R, *op.cit.*, h. 33.

- mengekspresikan perasaan serta emosi sepuas-puasnya, akan tetapi harus pada peraturan permainan yang telah ditentukan sebelum anak bermain.
- c. Mengembangkan kemandirian anak
 - d. Dengan adanya peran yang dimainkan, anak akan menghayati dan belajar bertanggung jawab dalam memerankannya, seperti: peran menjadi anak saleh, peran menjadi kakak yang menyayangi adik-adiknya, dan lain sebagainya.
 - e. Mengantisipasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang. Meskipun anak-anak berpura-pura berperan sebagai ibu/ayah, supir truk, perawat dan lain sebagainya, sebenarnya kegiatan tersebut merupakan upaya untuk mempersiapkan anak melaksanakan peran tersebut kelak.
 - f. Meningkatkan keterampilan sosial anak. Dengan kegiatan ini akan membantu anak mengembangkan keterampilan sosialnya, tidak memaksakan kehendak, mau berbagi dengan teman, menyayangi sesama teman dsb.
 - g. Meningkatkan keterampilan berbahasa anak.¹⁸

Bermain peran ini adalah permainan yang menggunakan daya khayal/imajinasi yaitu dengan menggunakan bahasa dan alat/benda. Tentunya untuk menghidupkan suasana dalam permainan diperlukan komunikasi antar pemain, hal ini dapat mengembangkan keterampilan berbahasa anak melalui pengucapan kosakata yang bertambah banyak.

6. Langkah-langkah Pelaksanaan Metode Bermain Peran

Agar proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain peran ini tidak mengalami kekakuan, maka perlu adanya langkah-langkah yang harus dipahami terlebih dahulu. Langkah-langkah tersebut perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui metode bermain peran ini sehingga tujuan pembelajaran yang hendak dicapai berjalan dengan semaksimal mungkin. Menurut Yuliana Nuraini dan Bambang Sujiono langkah-langkah bermain peran diantaranya sebagai berikut

- a. Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam permainan.

¹⁸*Ibid*, h. 35.

- b. Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain.
- c. Guru memberi pengarahan sebelum bermain dan mengabsen serta menghitung jumlah anak bersama-sama.
- d. Guru membagikan tugas kepada anak sebelum bermain menurut kelompok, agar tidak berebut saat bermain.
- e. Guru sudah menyiapkan alat sebelum anak bermain.
- f. Anak bermain sesuai tempatnya, anak bisa pindah apabila bosan.
- g. Guru hanya mengawasi mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan anak guru dapat membantu, guru tidak banyak bicara dan tidak banyak membantu anak.¹⁹

Dengan adanya langkah-langkah di atas akan memudahkan guru mengatur jalannya kegiatan bermain peran. Selain itu anak juga memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah serta dapat mengembangkan keterampilan berbahasanya.

Untuk mendapatkan gambaran lengkap bagaimana sebuah pelajaran disajikan dengan menggunakan teknik bermain peran dapat dilihat dari langkah-langkah yang dianjurkan oleh Engkoswara, yaitu: "Bermain peran dapat dilaksanakan dalam tiga tahapan kegiatan: (1) Persiapan ; (2) Pelaksanaan dan (3) Tindak lanjut".²⁰

Untuk lebih jelasnya, maka penulis akan menguraikan satu persatu.

a. Persiapan

Persiapan sosioperan terdiri dari menentukan pokok atau masalah sosial yang akan disosioperankan, mempersiapkan pemain peranan dan mempersiapkan anak-anak sebagai pendengar atau penonton.

1) Menentukan masalah yang akan disosioperankan dengan berprinsipkan:

- Persoalan atau pokok diambil dari situasi sosial yang dapat dan mudah dikenal anak-anak.

¹⁹Yulia Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, *op cit*, h. 82.

²⁰Engkoswara, (2009), *Dasar-dasar Metodologi Pengajaran*, Jakarta, Bina Aksara, h. 59.

- Persoalan hendaknya memberikan berbagai kemungkinan atau dapat ditafsirkan bermacam ragam pendapat baik mengenai persamaan, perbedaan, kemungkinan pemecahan dan kelanjutannya.
- Persoalan yang dipilih hendaknya bertahap, mula-mula yang sederhana, dan pertemuan-pertemuan berikutnya mungkin yang agak sukar dan sedikit lebih bervariasi.

2) Guru menjelaskan kepada murid.

Penjelasan dapat berupa isi permasalahan, peranan, pelaku ataupun peranan penonton atau anak-anak lainnya. Persoalan perlu dijelaskan sampai selesai dan lengkap betul, tetapi harus jelas. Bahkan ada kalanya suatu persoalan dikemukakan belum selesai untuk kemudian diselesaikan oleh anak-anak sendiri.

3) Pemilihan pelaku. Ini dapat dilakukan dengan menunjuk anak-anak yang kira-kira dapat memperantisasikan atau dapat juga diajukan secara sukarela. Tetapi pada permulaan ada baiknya apabila guru menunjuk saja. Hal ini penting, karena ada kalanya anak yang berani sukarela itu anak yang sekedar mau melucu untuk menarik perhatian orang, sedangkan isi persoalan tidak diperdulikan. Apabila ini terjadi sosioperan dapat menyimpang dari tujuan.

4) Mempersiapkan pelaku dan penonton. Para pelaku, cukup ditunjuk orang dan jumlahnya. Sedangkan peranan masing-masing lebih baik diserahkan kepada mereka. Karena itu ada baiknya untuk sekedar persiapan singkat, para pelaku itu disuruh keluar kelas selama 2 atau 3 menit.

Anak-anak lain yang ada di dalam kelas diberi penjelasan baik peranan

mereka selaku penonton yang baik maupun sebagai anak/orang yang akan mengemukakan pendapatnya terhadap sosioperan yang sebentar lagi akan berlangsung. Anak-anak ditugaskan untuk mengemukakan kritik-kritik dan mengumpamakan nanti seandainya menjadi pelaku. Tentu saja perlu dijelaskan kepada anak-anak bahwa sosioperan jangan diharap seperti sandiwara yang sempurna.

b. Pelaksanaan

Para pelaku yang telah disiapkan sebelumnya, dipersilahkan untuk memerankan menurut pendapat dan kreasi mereka. Diharapkan perbuatan mereka spontan. Karena itu peranan guru disini mengawasi dan mencari kebebasan kepada pelaku dan mengawasi ketertiban kelas. Tetapi apabila para pelaku mengalami kemacetan, selayaknya guru bertindak. Caranya menugaskan anak lain untuk membantu melancarkan ataupun diberi isyarat. Pelaksanaan sosioperan tak perlu selesai. Hal ini bermanfaat untuk kemudian diteruskan untuk dipikirkan kemungkinannya oleh anak-anak lainnya.

c. Tindak Lanjut

Sosio peran sebagai teknik mengajar tidak berakhir pada pelaksanaan perantisasi melainkan hendaknya ada kelanjutan baik berupa tanya jawab, diskusi, kritik maupun analisa persoalan. Bahkan kemungkinan juga ada anak lain untuk mencobakan kembali memainkan peranan yang lebih baik apabila perantisasi tadi sangat kurang atau lanjutan dari cerita yang telah diperantisasikan. Kepada para pelaku yang mendapat kritik, hendaknya diberi kesempatan untuk menyatakan maksudnya, mengapa ia berlaku demikian pada waktu perantisasi tadi.

Adapun kegiatan-kegiatan dalam bermain sosial meliputi:

- 1) Membentuk kelompok belajar dan kelompok bermain dengan teman-teman yang cocok.
- 2) Membantu mencari dan memperoleh cara bergaul dan berperan dalam kehidupan berkelompok
- 3) Membantu dalam memperoleh dan mencapai kesesuaian-kesesuaian dalam persahabatan-persahabatan pribadi
- 4) Membantu dalam persiapan-persiapan agar memperoleh kesesuaian dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa bermain sosial adalah suatu proses dalam memberikan bantuan kepada individu dalam mengentaskan masalah-masalah sosial yang terjadi pada diri anak dan lingkungannya, agar individu tersebut memiliki kepribadian dan kemampuan yang optimal demi perkembangan dirinya.

7. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran

Setiap metode pasti memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda-beda, untuk diterapkan di dalam setiap kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Maka dari itu seorang guru harus pintar memanfaatkan kelebihan suatu metode tersebut dan hendaknya mempunyai strategi untuk mengatasi kekurangan metode tersebut. Kelebihan metode bermain peran:

- a. Peserta didik akan merasakan bahwa pembelajaran menjadi miliknya sendiri karena peserta didik diberi kesempatan yang luas untuk berpartisipasi.
- b. Peserta didik memiliki motivasi yang kuat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
- c. Tumbuhnya suasana demokratis dalam pembelajaran sehingga akan terjadi dialog dan diskusi untuk saling belajar-membelajarkan di antara peserta didik.
- d. Dapat menambah wawasan pikiran dan pengetahuan bagi pendidik, karena sesuatu yang dialami dan disampaikan peserta didik mungkin belum

diketahui sebelumnya oleh pendidik anak melatih dirinya sendiri untuk mengingat dan memahami benda yang akan diperankannya (membantu daya ingat anak).

- e. Anak akan terlatih untuk kreatif dan inisiatif.
- f. Menumbuhkan kerja sama antar pemainh.
- g. Bakat yang masih terpendam pada diri anak dapat dikembangkan sehingga kemungkinan muncul bakat seninya.
- h. Anak akan terbiasa untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- i. Pembendaharaan kata anak dapat dibina sehingga menjadi bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti.²¹

Adapun kelemahan metode bermain peran ini ialah:

- a. Sebagian anak yang tidak ikut dalam bermain peran cenderung menjadi kurang aktif.
- b. Banyak memakan waktu, baik dari persiapan maupun pertunjukan berlangsung.
- c. Memerlukan tempat bermain yang luas.
- d. Bisa menyebabkan kelas yang lain terganggu.²²

Adapun beberapa cara untuk mengatasi kelemahan dalam bermain peran ini ialah:

- a. Guru harus menerangkan kepada anak, bahwasanya dengan metode bermain peran ini diharapkan anak lebih terampil dalam berbahasa karena guru menunjuk anak untuk berkomunikasi dengan anak lain.
- b. Guru harus memiliki masalah yang urgen sehingga akan menarik minat anak.
- c. Agar anak dapat memahami peristiwa yang dilakonkan, guru harus bisa menceritakan sembari mengatur adegan pertama.
- d. Materi pelajaran yang akan disampaikan harus sesuai dengan waktu yang tersedia.²³

Berdasarkan beberapa kelebihan dan kekurangan metode bermain peran di atas dapat disimpulkan bahwasanya segala sesuatu tidak ada yang sempurna, tergantung bagaimana cara kita sebagai manusia/guru menyiasati suatu kekurangan menjadikan kelebihan.

²¹Sudjana, (2001), *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*, Bandung: Falah Production, h. 231.

²²*Ibid.*, h. 232

²³Syaiful Sagala, (2003), *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, h. 213.

B. Tinjauan Tentang Faktor-faktor yang Menghambat dalam Pembelajaran Bermain Peran

Dalam melaksanakan pembelajaran tentu juga ada komponen penghambatnya. Hambatan itu bisa datang dari guru sendiri, dari peserta didik, lingkungan keluarga ataupun karena factor fasilitas. Menurut Nawawi bahwa faktor-faktor penghambat yang dihadapi dalam proses pembelajaran khususnya dalam pelaksanaan metode bermain peran dapat diuraikan sebagai berikut:²⁴

a. Guru

Guru sebagai seorang pendidik, tentunya ia juga mempunyai banyak kekurangan. Kekurangan-kekurangan itu bisa menjadi penyebab terhambatnya kreatifitas pada diri guru tersebut. Diantaranya ialah:

1) Tipe kepemimpinan guru

Tipe kepemimpinan guru dalam proses belajar mengajar yang otoriter dan kurang demokratis akan menimbulkan sikap pasif peserta didik. Sikap peserta didik ini merupakan sumber masalah pengelolaan kelas.²⁵ Anak hanya duduk rapi mendengarkan dan berusaha memahami kaidah-kaidah pelajaran yang diberikan guru tanpa diberikan kesempatan untuk berinisiatif dan mengembangkan kreativitas dan daya nalarnya.

2) Gaya guru yang monoton

Gaya guru yang monoton akan menimbulkan kebosanan bagi peserta didik, baik berupa ucapan ketika menerangkan pelajaran ataupun tindakan. Ucapan guru dapat mempengaruhi motivasi anak.

²⁴Hadari Nawawi, (1989), *Organisasi Sekolah dan Pengelolaan Kelas*, (Jakarta: Haji Mas Agung, h. 130.

²⁵Ahmad Rohani dan Ahmadi, (2001), *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, h. 151.

3) Kepribadian guru

Seorang guru yang berhasil, dituntut untuk bersifat hangat, adil, obyektif dan bersifat fleksibel sehingga terbina suasana emosional yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Artinya guru menciptakan suasana akrab dengan anak didik dengan selalu menunjukkan antusias pada tugas serta pada kreativitas semua anak didik tanpa pandang bulu.

4) Pengetahuan guru

Terbatasnya pengetahuan guru terutama masalah pengelolaan dan pendekatan pengelolaan, baik yang sifatnya teoritis maupun pengalaman praktis, sudah barang tentu akan menghambat perwujudan pengelolaan kelas dengan sebaik-baiknya. Oleh karena itu, pengetahuan guru tentang pengelolaan kelas sangat diperlukan.

5) Terbatasnya kesempatan guru untuk memahami tingkah laku peserta didik dan latar belakangnya

Terbatasnya kesempatan guru untuk memahami tingkah laku peserta didik dan latar belakangnya dapat disebabkan karena kurangnya usaha guru untuk dengan sengaja memahami peserta didik dan latar belakangnya. Karena pengelolaan pusat belajar harus disesuaikan dengan minat, perhatian dan bakat para anak, maka anak yang memahami pelajaran secara cepat, rata-rata dan lamban memerlukan pengelolaan secara khusus menurut kemampuannya. Semua hal diatas member petunjuk kepada guru bahwa dalam proses belajar mengajar diperlukan pemahaman awal tentang perbedaan anak satu sama lain.

b. Peserta didik

Peserta didik dalam kelas dapat dianggap sebagai seorang individu dalam suatu masyarakat kecil yaitu kelas dan sekolah. Mereka harus tahu hak-haknya sebagai bagian dari suatu kesatuan masyarakat disamping mereka juga harus tahu akan kewajibannya dan keharusan menghormati hak-hak orang lain dan teman-teman sekelasnya. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran yang tinggi dari peserta didik akan hak serta kewajibannya dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

c. Keluarga

Tingkah laku peserta didik didalam kelas merupakan pencerminan keadaan keluarganya. Sikap otoriter dari orang tua akan tercermin dari tingkah laku peserta didik yang agresif dan apatis. Problem klasik yang dihadapi guru memang banyak yang berasal dari lingkungan keluarga. Kebiasaan yang kurang baik dari lingkungan keluarga seperti tidak tertib, tidak patuh pada disiplin, kebebasan yang berlebihan atau terlampau terkekang merupakan latar belakang yang menyebabkan peserta didik melanggar di kelas.

d. Fasilitas

Fasilitas yang ada merupakan factor penting upaya guru memaksimalkan programnya, fasilitas yang kurang lengkap akan menjadi kendala yang berarti bagi seorang guru dalam beraktifitas. Kendala tersebut ialah:

- 1) Jumlah peserta didik didalam kelas yang sangat banyak
- 2) Besar atau kecilnya suatu ruangan kelas yang tidak sebanding dengan jumlah siswa
- 3) Keterbatasan alat penunjang mata pelajaran.²⁶

²⁶*Ibid.*, h. 152-154.

C. Tinjauan Tentang Faktor-faktor yang mendukung dalam Pembelajaran Bermain Peran

Untuk mencapai hasil yang diharapkan, hendaknya pendidik dalam menerapkan metode bermain peran terlebih dahulu melihat situasi dan kondisi yang paling tepat untuk dapat diterapkannya suatu metode tertentu, agar dalam situasi dan kondisi tersebut dapat tercapai hasil proses pembelajaran dan membawa peserta didik ke arah yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Untuk itu dalam memilih metode yang baik pendidik harus memperhatikan hal-hal di bawah ini:

1. Faktor Tujuan yang Hendak Dicapai atau Kompetensi yang Harus dikuasai oleh Peserta Didik

Sebagaimana diketahui bahwa setiap proses pendidikan atau pembelajaran menargetkan tujuan tertentu. Di dalam sistem pembelajaran tujuan merupakan komponen yang utama. Segala aktivitas pendidik dan peserta didik, harus diupayakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Hal ini sangat penting karena mengajar adalah proses yang memiliki tujuan. Adapun tujuan dalam pembelajaran ada yang bersifat kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan mengetahui perbedaan tujuan tersebut pendidik dapat memiliki gambaran yang jelas tentang apa yang akan dicapainya sehingga dapat mempersiapkan media dan metode pembelajaran yang akan digunakan dengan tepat.

Sedangkan kompetensi, menurut R.M. Guion, sebagaimana dikutip Hamzah B. Uno, adalah “kemampuan atau kompetensi sebagai karakteristik yang menonjol bagi seseorang dan mengindikasikan cara-cara berperilaku atau berpikir, dalam segala situasi dan berlangsung terus

dalam periode waktu yang lama.”²⁷

Dari pendapat tersebut dapat dipahami bahwa suatu kemampuan merujuk pada kinerja seseorang dalam suatu pekerjaan yang bisa dilihat dari pikiran, sikap dan perilakunya. Di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yaitu kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan terdapat kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik meliputi kompetensi lulusan, kompetensi mata pelajaran dan kompetensi dasar.²⁸ Semua kompetensi tersebut harus pula diperhatikan sebelum memilih metode. Oleh karenanya keberhasilan suatu metode pembelajaran dapat ditentukan dari keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi.

2. Materi atau Bahan Pembelajaran

Dalam menetapkan metode pembelajaran pendidik hendaknya memperhatikan bahan pembelajaran yang akan disampaikan, baik isi, sifat maupun cakupannya. Kemp dan Merrill dalam Hamzah B.Uno membedakan isi materi pembelajaran menjadi 4 jenis, yaitu fakta, konsep, prosedur dan prinsip.²⁹ Dengan perbedaan ini terlihat masing-masing jenis materi sudah pasti memerlukan metode pembelajaran yang berbeda pula.

Misalnya:

a. Materi fakta berupa segala hal yang berwujud kenyataan dan

²⁷Wina Sanjaya, (2008), *Kurikulum dan Pembelajaran, Teori dan praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h. 198.

²⁸Iif Khoiru Ahmadi, dkk., (2011), *Strategi Pembelajaran Berorientasi KTS*, Jakarta: Prestasi Pustaka, h. 61.

²⁹*Ibid.*, h. 24.

kebenaran. Contoh; mengingat nama suatu obyek, simbol atau peristiwa dapat disampaikan dengan alternatif metode seperti ceramah, tanya jawab, dan diskusi.

- b. Materi konsep berupa segala yang berwujud pengertian-pengertian baru yang bisa timbul sebagai hasil pemikiran, meliputi definisi, pengertian, ciri khusus, hakikat, inti/isi, dan sebagainya, maka alternatif metode yang dapat digunakan adalah metode diskusi kelompok atau resitasi.
- c. Materi prinsip berupa hal-hal utama, pokok, dan posisi terpenting meliputi dalil, rumus, paradigma, serta hubungan antarkonsep yang menggambarkan implikasi sebab akibat, dapat digunakan alternatif metode diskusi terpimpin, debat dan studi kasus.
- d. Materi prosedur meliputi langkah-langkah secara sistematis atau berurutan dalam mengerjakan suatu aktivitas dan kronologi suatu sistem dengan alternatif metode yang dapat digunakan adalah metode drill, demonstrasi, atau eksperimen.

Berdasarkan perbedaan karakteristik materi pembelajaran tersebut, pendidik harus mempertimbangkan dengan cermat dalam memilih metode, karena apabila di dalam penyampaian materi digunakan metode yang efektif, maka tujuan pembelajaran pun dapat dicapai secara mudah dan efektif pula.

3. Faktor Peserta Didik

Pembelajaran menaruh perhatian pada bagaimana membelajarkan peserta didik tidak hanya pada apa yang dipelajarinya. Dengan demikian,

pembelajaran menempatkan peserta didik sebagai subjek bukan sebagai objek. Maka dari itu, agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang optimal, pendidik perlu memahami karakteristik peserta didik karena beberapa metode mengajar ada yang menuntut pengetahuan dan kecakapan serta kecekatan tertentu dan sesuai dengan kemampuan perkembangan dan kepribadian para peserta didik.

Peserta didik memiliki latar belakang kecerdasan, bakat, minat, hobi, dan kecenderungan yang berbeda. Demikian pula, perbedaan tingkat usia peserta didik menyebabkan terjadinya perbedaan sikap kejiwaan. Keadaan yang demikian itu harus dipertimbangkan dalam pemilihan metode pembelajaran.

Berkaitan hal tersebut di atas, Omar Mohammad al Toumy al-Syaibani dalam Abuddin Nata mengatakan:

“...maka di antara kewajiban pendidik muslim adalah bahwa ia memahami sepenuhnya kekuatan dan ciri-ciri bio-psikologis, yang bermakna sekumpulan kekuatan dan ciri-ciri jasmaniah dan psikologis yang mempengaruhi tingkah laku pelajar pada proses belajarnya. Seorang pendidik muslim wajib memelihara dan mempertimbangkan berbagai ciri-ciri peserta didik tersebut dalam kegiatan pengajarannya untuk menjamin kejayaan dalam pekerjaannya.³⁰

Pendapat di atas menjelaskan pentingnya para pendidik memahami karakteristik peserta didiknya dengan berbagai perbedaan. Agar pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien maka dalam memilih metode harus sesuai dengan tingkat kematangan, bakat, minat, kondisi dan gaya belajar peserta didik. Dengan demikian tidaklah dibenarkan jika

³⁰Abuddin Nata, (2009), *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, h. 200.

dalam melaksanakan proses pembelajaran pendidik hanya menerapkan satu macam metode tanpa memperhatikan kondisi peserta didiknya.

4. Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan faktor lain yang dapat mempengaruhi keberhasilan diterapkan suatu metode. Wina Sanjaya menyatakan bahwa:

Ada dua hal yang termasuk ke dalam faktor lingkungan belajar, yaitu lingkungan fisik dan lingkungan psikologis. Lingkungan fisik meliputi keadaan dan kondisi sekolah, misalnya jumlah peserta didik dalam kelas, laboratorium, perpustakaan, dan di mana lokasi sekolah itu berada. Lingkungan psikologis adalah iklim sosial yang ada di lingkungan sekolah itu misalnya keharmonisan hubungan antara pendidik dengan pendidik, antara pendidik dengan kepala sekolah, keharmonisan antara pihak sekolah dengan orang tua.³¹

Berdasarkan pendapat di atas terlihat bahwa adanya perbedaan pada lingkungan belajar. Hal ini harus menjadi bahan pertimbangan dalam menetapkan metode pengajaran karena lokasi tempat berlangsungnya suatu kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemilihan suatu metode. Suatu contoh sekolah yang berada dekat jalan raya, terminal atau pasar yang bising tentu tidak akan efektif bila pendidik hanya menerapkan metode ceramah semata.

5. Faktor Fasilitas

Yang termasuk dalam faktor fasilitas adalah alat atau media pembelajaran dengan berbagai macamnya dan juga sumber belajar yang tersedia. Faktor ini harus dipertimbangkan pula dalam pemilihan penerapan suatu metode, karena setiap metode menghendaki alat dan sumber yang berbeda-beda. Pengaruh fasilitas dalam pemilihan metode

³¹Wina Sanjaya, (2006), *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media, h. 146.

nyata dalam situasi di mana metode demonstrasi dan eksperimen tidak dapat diterapkan karena tidak tersedianya alat-alat dan bahan penunjangnya.

Seringkali terjadi dalam kegiatan proses belajar-mengajar pendidik cenderung hanya menggunakan metode ceramah bila tidak tersedia fasilitas penunjang yang memungkinkan untuk diterapkan metode-metode lainnya. Hal ini disebabkan metode ceramah tidak terlalu menuntut fasilitas yang banyak bila dibandingkan dengan tuntutan metode lainnya seperti diskusi, demonstrasi dan eksperimen.

6. Faktor Kesiapan Pendidik

Menurut Wina Sanjaya “pendidik merupakan komponen yang sangat menentukan dalam implementasi strategi pembelajaran.”³² Hal ini berarti pendidik dalam proses pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Pendidik harus menguasai beraneka strategi dan metode mengajar yang menuntut berbagai persyaratan tertentu yang perlu dipenuhi oleh pendidik. Persyaratan itu di antaranya; ia harus mengerti tentang metode itu (misalnya jalannya pengajaran serta kebaikan dan kelemahannya, situasi yang tepat di mana metode itu efektif dan wajar) dan trampil menggunakan metode. Pendidik yang kualitas pembahasannya kurang baik dan bersuara yang lirih tidak akan tepat jika terlalu sering menggunakan metode ceramah. Begitu pula bila pendidik yang tidak menguasai seluk beluk metode eksperimen dan metode Jigsaw tentunya juga tidak dapat akan menggunakan metode tersebut dengan efektif dalam

³²Hamzah B. Uno, (2011), *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara, h. 78.

menyampaikan materi pelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan setiap metode menuntut wawasan, ketrampilan dan pengalaman pendidik yang akan menerapkannya.

D. Penelitian yang Relevan

Untuk mempermudah penyusunan skripsi maka peneliti akan mendeskripsikan beberapa karya yang ada relevansinya dengan judul skripsi ini. Adapun karya tersebut adalah:

1. Penelitian karya Ahmad Muhson yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Khalifah Umar Bin Khattab Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Role Playing di MI Nurhafizah Tahun Ajaran 2010/2011” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah peningkatan hasil belajar siswa MI Nurhafizah Tahun Ajaran 2010/2011 pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Khalifah Umar Bin Khattab. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Muhson pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam materi Khalifah Umar Bin Khattab belum mendapatkan peningkatan hasil belajar yang diinginkan pada pelaksanaan pra siklus sebelum menggunakan metode bermain peran (Role Play) tingkat keberhasilan siswa pada ranah kognitif sangat rendah yaitu 18 siswa atau 40,00% yang mendapat nilai tuntas dan 27 siswa atau 60,00% yang mendapat nilai belum tuntas. Pada siklus I setelah menggunakan metode bermain peran (Role Play) mulai terjadi peningkatan yaitu 30 siswa atau 66,67% yang mendapat nilai tuntas dan 15 siswa atau 33,33% yang mendapat nilai belum tuntas. Pada siklus II terdapat 42 siswa atau 93,33% yang mendapat nilai tuntas dan 3 siswa atau

06,67% yang mendapat nilai belum tuntas. Dan pada siklus III terdapat 45 siswa atau 100% yang mendapat nilai tuntas. Sedangkan pada ranah afektif dan psikomotorik untuk pra siklus persentasenya sangat rendah yaitu 50,00% dan 53,00%, pada siklus I 57,91% dan 57,92%, pada siklus II 80,55% dan 82,92%, dan pada siklus III mengalami peningkatan yang sangat pesat yaitu 83,75% dan 85,00%. Pada siklus I, siklus II, dan siklus III terjadi peningkatan hasil belajar di mana rata-rata nilainya sudah di atas KKM 65 pada siklus II dan siklus III hasil belajar aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sudah di atas persentase ketuntasan yang diinginkan yaitu di atas 85%.³³

2. Penelitian karya Khus'un Nafisah yang berjudul "Penerapan Role Playing Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Materi Membiasakan Perilaku Terpuji Bagi Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VI MI Madrisatul Ikbar Tahun Ajaran 2010/2011" Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VI MI Madrisatul Ikbar Tahun Ajaran 2010/2011 pada mata pelajaran Akidah Akhlak materi membiasakan perilaku terpuji dengan menggunakan metode Role Playing. Dalam penelitian yang dilakukan Khus'un Nafisah terdapat peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa kelas VI MI Madrisatul Ikbar pada pembelajaran akidah akhlak materi membiasakan perilaku terpuji setelah menerapkan metode bermain peran (role play) pada pra siklus tingkat ketuntasannya 12 siswa atau 40% naik menjadi 20 siswa

³³Ahmad Muhson, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Khalifah Umar Bin Khattab Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Role Playing di MI Nurhafizah Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi, 2011. Tidak dipublikasikan.

atau 67% pada siklus I, terakhir pada siklus II menjadi 26 siswa atau 87% .
demikian juga pada keaktifan siswa pada kategori baik dan baik sekali
juga mengalami peningkatan dimana pada pra siklus ada 11 siswa atau
36% naik menjadi 19 siswa atau 63% pada siklus I, dan di siklus II sudah
mencapai 27 siswa atau 90%. Hasil yang dicapai siswa sudah melebihi
indikator yang ditentukan yaitu 85% ke atas.³⁴

3. Penelitian karya Aisyah yang berjudul “Upaya Meningkatkan kedisiplinan anak Melalui Penggunaan Setting Class Formasi Huruf U (Study Tindakan Kelas) Di PAUD Adiyaksa Medan Tahun Pelajaran 2010/2011” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah peningkatan kedisiplinan anak melalui penggunaan setting class formasi huruf U. Dalam penelitian yang dilakukan Aisyah terdapat peningkatan. Pada siklus I terdapat 16 siswa atau 53,3% yang memperoleh nilai tuntas dan 14 siswa atau 46,7% yang memperoleh nilai belum tuntas, dan pada siklus II terdapat 25 siswa atau 83,3% yang memperoleh nilai tuntas dan 5 siswa atau 16,7% yang memperoleh nilai belum tuntas. Dengan demikian berdasarkan hasil yang diperoleh siswa nilai ketuntasan sudah mencapai 83,3% artinya hasil yang dicapai siswa sudah mencapai indikator yang diinginkan.³⁵

Berdasarkan ketiga penelitian yang relevan di atas, maka peneliti menguraikan perbedaan dan persamaan dengan penelitian ini diantaranya:

³⁴Khus'un Nafisah, *Penerapan Role Playing Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Materi Membiasakan Perilaku Terpuji Bagi Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VI MI Madrisatul Ikbar Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi. 2011. Tidak dipublikasikan.

³⁵Aisyah, *Upaya Meningkatkan kedisiplinan anak Melalui Penggunaan Setting Class Formasi Huruf U (Study Tindakan Kelas) Di PAUD Adiyaksa Medan Tahun Pelajaran 2010/2011*, 2011. Skripsi tidak dipublikasikan.

Penelitian pertama sama-sama meneliti tentang metode role playing akan tetapi letak perbedaannya pada hasil yang dipengaruhi penelitian tersebut ada pada peningkatan hasil belajar siswa. Fokus penelitian pada peningkatan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Khalifah Umar Bin Khattab Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Role Playing.

Penelitian kedua meneliti tentang penerapan role playing pada pelajaran Aqidah akhlak sebagai upaya dalam pembiasaan perilaku terpuji bagi peningkatan keaktifan belajar anak. Pada penelitian ini difokuskan pada upaya membiasakan perilaku terpuji bagi peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penerapan role playing.

Penelitian ketiga meneliti tentang upaya meningkatkan kedisiplinan anak melalui penggunaan setting class formasi huruf U pada peneliti ini hanya pada bagaimana meningkatkan kedisiplinan anak dengan melakukan setting dalam kelas.

Berdasarkan ketiga penelitian di atas, bahwa hanya penelitian pertama dan kedua yang memiliki persamaan yaitu sama-sama menggunakan metode role playing sedangkan faktor yang dipengaruhi tidak memiliki persamaan, dan peneliti ketiga tidak memiliki persamaan. Lebih jelasnya uraian di atas memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan baik itu waktu, tempat, tahun, materi, mata pelajaran, dan judul penelitian. Judul penelitian yang peneliti ambil adalah Implementasi Metode Bermain Peran di RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu tahun ajaran 2018/2019. Adapun kaitannya dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan metode bermain peran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif karena penelitian yang peneliti gunakan tidak berkenaan dengan angka-angka, melainkan prosedur penelitian yang menggunakan data deskriptif yaitu kata tertulis, tulisan dari orang lain, atau perilaku yang dapat diamati yang bertujuan untuk menggambarkan hal-hal yang berhubungan dengan kaidah atau status fenomena. Oleh karena itu, dalam penelitian kualitatif tidak menekankan pada generalisasi, tetapi lebih menekankan pada makna.³⁶

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan apa adanya tentang sesuatu variable, gejala atau keadaan.³⁷

Peneliti melakukan studi lapangan untuk memperoleh data konkrit tentang implementasi metode bermain peran serta mengetahui faktor-faktor penghambat dan faktor-faktor pendukung dalam pelaksanaan metode bermain peran pada RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu.

B. Sumber Data

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian. Pengambilan data ini menggunakan alat pengukuran atau pengambilan data langsung dari obyek sebagai sumber informasi yang dicari melalui observasi yang

³⁶Sugiono, (2009), *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan & D*, Bandung: Alfabeta, h. 15.

³⁷Suharsimi Arikunto, (2006), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, h. 310.

bersifat langsung.³⁸ Perolehan data ini peneliti dapatkan melalui observasi secara langsung yaitu melalui wawancara langsung pada pihak yang bersangkutan. Sumber data primer dalam penelitian ini meliputi:

a. Subjek subjek

Dalam penelitian ini adalah Kepala RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu yaitu Bapak Muhaji, S.Pd dan guru kelas B yaitu ibu Marianum, S.PdI. Peneliti memilih guru yang memiliki wawasan tentang penerapan metode bermain peran yang luas sebagai subjek penelitian karena peneliti beranggapan bahwa subjek tersebut memiliki pengetahuan yang dapat membantu peneliti untuk mengumpulkan data penelitian yaitu data tentang implemnetasi metode bermain peran di RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu

b. Informan

Informan adalah seseorang yang dipilih peneliti untuk melengkapi data yang dikumpulkan dari subjek penelitian. Informan dalam penelitian ini adalah anak didik kelas B RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu yang berjumlah 18 anak dan orang tua anak. Alasan penentuan informan ini karena dianggap mengetahui tentang permasalahan penelitian yang sedang dilakukan peneliti serta menguji kebenaran data yang sudah dikumpulkan dari subjek, sehingga mampu menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan dalam proses wawancara. Sehingga peneliti dapat menilai bagaimana mengimplementasikan metode bermain peran

³⁸Saifuddin Azwar, (2007), *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, h. 91.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari pihak lain, tidak langsung diperoleh dari subjek penelitian. Data sekunder atau data yang kedua biasanya terwujud data dokumentasi atau data yang telah tersedia.³⁹ Data sekunder ini dapat diperoleh dari buku-buku, hasil penelitian, dokumen, dan sumber data yang relevan yang mendukung penelitian. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

a. Jumlah Anak kelas B

Peneliti mengumpulkan data diri tentang anak didik kelas B RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu. Data anak dengan jenis kelamin berbeda yang berjumlah 18 anak yang terdiri dari 13 anak perempuan dan 5 anak laki-laki yang akan menjadi subjek dalam penelitian ini.

b. Sumber Buku

Data dari beberapa buku sumber yang relevan dengan kajian yang sedang dibahas. Sumber data ini digunakan sebagai bahan tambahan untuk melengkapi data yang tidak bisa diperoleh dari sumber informan. Sumber data ini juga dimaksudkan untuk memperoleh data sekunder yang dapat mendukung pemahaman atas permasalahan yang menjadi objek kajian dan dalam proses analisis hasil penelitian. Adapun sumber data yang diperoleh dari buku sumber data penelitian ini adalah data yang berkaitan dengan RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu, yang meliputi Sejarah berdirinya RA Al Hidayah, struktur organisasi, kurikulum RA yang

³⁹*Ibid.*, h. 92.

berkaitan dengan perkembangan anak, rencana kegiatan harian, sarana dan prasarana, jumlah guru dan karyawan, dan buku rapor hasil belajar anak.

C. Lokasi Penelitian

Peneliti melaksanakan penelitian di RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu Kabupaten Deli Serdang. Alasan peneliti memilih lokasi ini karena RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu merupakan sekolah RA yang dalam pembelajaran yang menerapkan metode bermain peran pada tiap-tiap pengajaran. Pendidikan Raudhatul Athfal (RA) merupakan langkah awal untuk mengimplemntasikan metode bermain peran.

D. Teknik Pengumpulan Data

Keberhasilan dalam mengumpulkan data merupakan syarat bagi keberhasilan penelitian, sedangkan keberhasilan pengumpulan data itu sendiri tergantung dari metode yang digunakan. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi dalam penelitian kualitatif dilakukan dengan beragam jenis observasi. Adapun jenisnya yaitu observasi berpartisipasi, observasi yang secara terang-terangan dan tersamar serta observasi yang tidak berstruktur.⁴⁰ Peneliti akan menentukan aktivitas, peristiwa atau kejadian apa saja yang harus diamati. Peneliti juga akan menentukan kapan waktunya melakukan pengamatan partisipatif untuk menggali fokus lebih dalam dan rinci. Peneliti dalam melakukan pengumpulan data melalui metode ini, tidak mengambil bagian dalam praktek

⁴⁰Sugiono, *op.cit.*, h. 310.

pembelajaran kesetaraan gender pada anak, tetapi hanya mengamati dan menyaksikan secara langsung kegiatan para guru dan anak didik yang dilaksanakan di RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu. Data observasi yang diamati meliputi letak geografis RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu, serta kegiatan yang berkaitan dengan implementasi metode bermain peran.

Kegiatan-kegiatan tersebut meliputi kegiatan harian dan agenda yang diadakan oleh RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu yang berguna untuk pelaksanaan metode bermain peran.

2. Wawancara

Wawancara yang dilakukan adalah wawancara kualitatif atau yang juga dikenal sebagai wawancara mendalam. Berbeda dengan wawancara formal yang biasanya sangat terstruktur dan relatif terbatas atau tertutup. Wawancara mendalam dilakukan secara informal dalam bentuk perbincangan sehari-hari terhadap semua partisipan. Wawancara bertujuan untuk menggali fokus penelitian secara berkelanjutan dan pada partisipan tertentu mungkin dilakukan secara berulang-ulang.⁴¹

Teknik yang digunakan dalam wawancara ini adalah dengan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan berdasarkan pedoman wawancara yang telah dibuat terlebih dahulu. Pertanyaan wawancara diajukan oleh peneliti kepada Kepala RA yaitu Ibu Marianum S.Pd dan guru kelas B di RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu sebagai subjek penelitian dan anak B RA Al Hidayah Di Desa Tanah Gara Hulu sebagai informan. Percakapan yang dilakukan oleh peneliti dan

⁴¹Nusa Putra, (2013) *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Persada, h. 225.

informan dimaksudkan untuk mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan masalah penelitian antara lain:

- a. Pelaksanaan metode bermain peran di RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu.
- b. Faktor-faktor apa saja yang menghambat dan mendukung dalam pembelajaran metode bermain peran.
- c. Apa saja sarana dan prasarana yang digunakan dalam metode bermain peran di RA Al-Hidayah Desa Tanah Gara Hulu.

Wawancara pada guru kelas dimaksudkan untuk mengetahui gambaran secara jelas mengenai metode bermain peran sebagai sasaran penelitian, baik ditinjau dari pelaksanaan faktor-faktor pendukung dan penghambat. Wawancara ini digunakan sebagai data awal tentang pemahaman metode bermain di kelas B RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu.

Wawancara pada Kepala RA dan guru RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu ditujukan untuk mendapat data mengenai tanggapan dari pihak-pihak yang berkepentingan terhadap hasil penelitian yang peneliti lakukan. Data ini digunakan sebagai pelengkap analisis tentang implementasi metode bermain peran di RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu.⁴² Agar mendapatkan deskripsi dan pemahaman mendalam atas fokus penelitian, peneliti akan mengumpulkan sejumlah dokumen seperti silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, pekerjaan anak dan berbagai dokumen yang terkait lainnya.

⁴²*Ibid.*, h. 329.

Dokumen-dokumen itu dianalisis untuk memperdalam dan memperinci temuan penelitian.⁴³

Dokumentasi diperlukan dalam penelitian untuk memperkuat data yang diperoleh dari lapangan melalui catatan atau dokumen yang ada di RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu yang meliputi:

- a. Sejarah dan letak geografis RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu.
- b. Visi, misi dan Tujuan RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu.
- c. Tata tertib RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu.
- d. Struktur Organisasi RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu.
- e. Data guru, karyawan dan anak di RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu.
- f. Sarana dan Prasarana di RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu.
- g. Kurikulum yang berkaitan dengan metode pembelajaran.
- h. Rencana Kegiatan Harian.
- i. Dokumentasi kegiatan anak berupa foto

E. Analisis Data

Analisa data merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengolah hasil penelitian guna memperoleh suatu kesimpulan. Ada dua jenis analisa data yang dapat digunakan seorang peneliti, yaitu analisa data statistik dan analisa data non statistik. Penelitian ini menggunakan analisa data non statistik atau deskriptif kualitatif dari Miles dan Hubermans, analisis deskriptif kualitatif mempunyai pengertian sebagai cara atau teknik mengumpulkan, menyusun, meringkas, menyajikan, memberi deskripsi, menganalisa data yang berupa pertanyaan-pertanyaan untuk memperoleh kesimpulan dan mengambil keputusan secara

⁴³Nusa Putra, *op.cit.*, h. 226.

benar. Metode analisis deskriptif kualitatif dilakukan melalui tiga tahapan yaitu: reduksi data, penyajian data, kesimpulan dan verifikasi data.⁴⁴

Peneliti menganalisis data dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, yang memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya, serta membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.⁴⁵

Saat melakukan proses analisis, komponen utama yang perlu diperhatikan setelah pengumpulan data adalah proses penelitian, penyederhanan, pengabstrakkan, dan transformasi data kasar dari catatan-catatan tertulis dilapangan sehingga akhir lengkap tersusun. Setelah data observasi yang didapatkan peneliti yaitu tugas, peran dan keseharian dari anak RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu. Data yang tidak dimunculkan dalam penelitian ini tidak dimunculkan dalam pembahasan karena dianggap tidak penting. Setelah data penelitian tersusun dalam bentuk satuan-satuan, langkah penelitian selanjutnya adalah kategorisasi. Kategori adalah salah satu tumpukan dari seperangkat tumpukan yang disusun atas dasar pikiran dan intuisi, pendapat atau kriteria tertentu. Kategorisasi dilakukan dengan mengelompokkan bagian data yang secara jelas berkaitan. Adapun data yang direduksi adalah seluruh data yang mengenai permasalahan penelitian dan kemudian dilakukan penggolongan ke dalam tiga bagian, yakni pertama, pelaksanaan metode bermain peran di RA Al Hidayah di

⁴⁴*Ibid.*, h. 337.

⁴⁵Sugiono, *op.cit.*, h. 338.

Desa Tanah Gara Hulu. Kedua, faktor-faktor apa saja yang menghambat dalam pembelajaran metode bermain peran, Ketiga faktor-faktor apa saja yang mendukung dalam pembelajaran metode bermain peran

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data yang baik dalam penelitian merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid. Penelitian ini setelah data direduksi, maka peneliti berusaha menyajikan semua data yang telah dipilih dan dipilah pada saat reduksi dan data pada saat ini sudah dalam keadaan tersusun rapi. Data yang telah tersusun dan disajikan ini merupakan data yang telah memuat seluruh jawaban yang dijadikan permasalahan dalam penelitian ini. Informasi atau data yang tersusun sedemikian rupa sehingga menjadi tulisan yang rapi dan tersusun secara baik. Dengan demikian ringkasan-ringkasan atau rangkuman tersebut di dalamnya memuat rumusan-rumusan hubungan antara unsur-unsur dalam unit kajian penelitian, sehingga dapat memungkinkan dan memudahkan adanya penarikan kesimpulan mengenai hasil implementasi metode bermain peran di RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu.

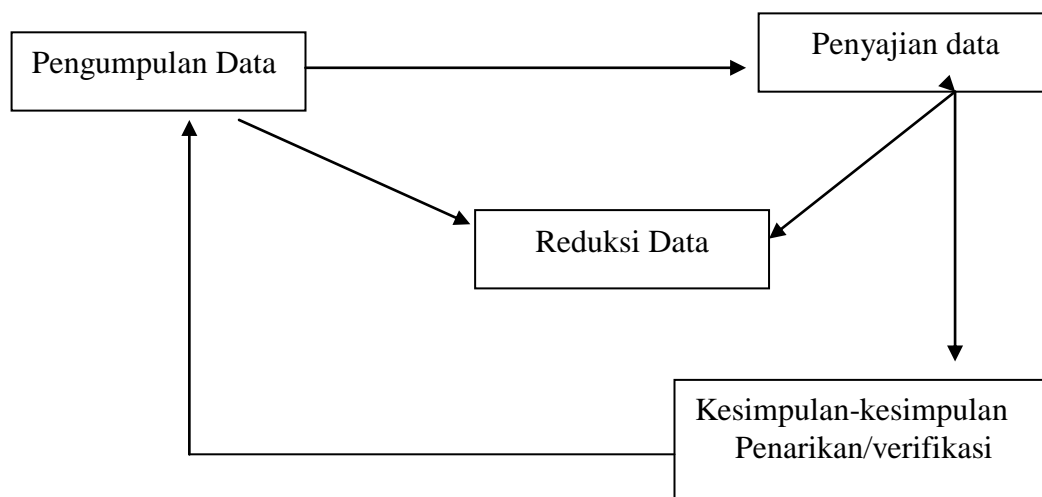
3. Menarik Kesimpulan atau Verifikasi

Data-data dari hasil penelitian direduksi, disajikan langkah-langkah akhir yaitu penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan adalah bagian kegiatan konfigurasi yang utuh, sehingga kesimpulan yang diperoleh juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi data yaitu pemeriksaan tentang besar tidaknya hasil laporan penelitian. Kesimpulan adalah tinjauan ulang pada catatan

di lapangan, kesimpulan dapat ditinjau sebagai makna-makna yang muncul dari data yang harus diuji kebenarannya, kekokohnya dan kecocokannya yang merupakan validitas. Sejak awal peneliti mencari makna dari data yang diperoleh. Oleh karena itu peneliti berusaha mencari pola, metode, tema, hubungan, persamaan, hal-hal yang sering muncul dan sebagainya.

Penarikan kesimpulan dilakukan secara induktif, yaitu berangkat dari implementasi metode bermain peran di RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu. Simpulan ditarik segera diverifikasi dengan cara melihat dan mempertanyakan kembali sambil melihat catatan lapangan agar memperoleh pemahaman yang tepat. Bila kesimpulan dinilai kurang maka peneliti dapat kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data tambahan. Sebagaimana data yang diperoleh dari hasil pengamatan dan wawancara dengan informan, setelah direduksi dan disajikan dalam tulisan untuk kemudian ditarik suatu kesimpulan tentang hasil Implementasi metode bermain peran di RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu. Adapun skema tahapan analisis data kualitatif berdasarkan alur diatas adalah sebagai berikut:

Gambar 3.1
Komponen Analisis Data



F. Uji Keabsahan Data

Temuan dalam penelitian kualitatif dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Maka dari itu, untuk mengetahui valid tidaknya data yang peneliti temukan dilapangan, maka peneliti melakukan keabsahan data dengan teknik:

1. Perpanjangan Pengamatan

Keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data. Keikutsertaan tersebut tidak hanya dilakukan dalam waktu singkat, tetapi memerlukan perpanjangan keikutsertaan peneliti pada latar penelitian. Perpanjangan keikutsertaan peneliti akan memungkinkan derajat kepercayaan data yang dikumpulkan. Maksud dari perpanjangan keikutsertaan adalah untuk memungkinkan peneliti terbuka terhadap pengaruh ganda yaitu faktor-faktor kontekstual dan pengaruh bersama pada penelitian dan subjek yang akhirnya mempengaruhi fenomena yang diteliti.⁴⁶

Perpanjangan pengamatan ini peneliti akan mengamati lebih mendalam tentang bagaimana implementasi metode bermain peran yang dilaksanakan di RA Al Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu sehingga data yang peneliti peroleh dapat dipertanggung jawabkan.

2. Meningkatkan Ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Menggunakan cara tersebut maka kepastian data dan urutan peristiwa yang akan dapat diyakini secara pasti dan sistematis. Hal ini berarti bahwa peneliti hendaknya mengadakan pengamatan dengan teliti dan rinci

⁴⁶Lexy Moeloeng, (2008), *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, h. 369.

secara berkesinambungan terhadap faktor-faktor yang menonjol kemudian peneliti menelaahnya secara terperinci sampai pada suatu titik sehingga satu atau seluruh faktor yang telah dipahami dengan cara yang biasa. Maka dari itu untuk keperluan teknik ini menuntut agar penelitian mampu menguraikan secara rinci bagaimana proses penemuan dan penelaahan secara rinci tersebut dapat dilakukan.⁴⁷

Cara untuk meningkatkan ketekunan penelitian. Peneliti membaca berbagai referensi buku maupun hasil penelitian yang berkaitan dengan implementasi metode bermain peran.

3. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Jika peneliti melakukan pengumpulan data dengan triangulasi, maka sebenarnya peneliti mengumpulkan data yang sekaligus menguji kredibilitas data, yaitu mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data.⁴⁸

Adapun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua teknik triangulasi yaitu:

a. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama.⁴⁹

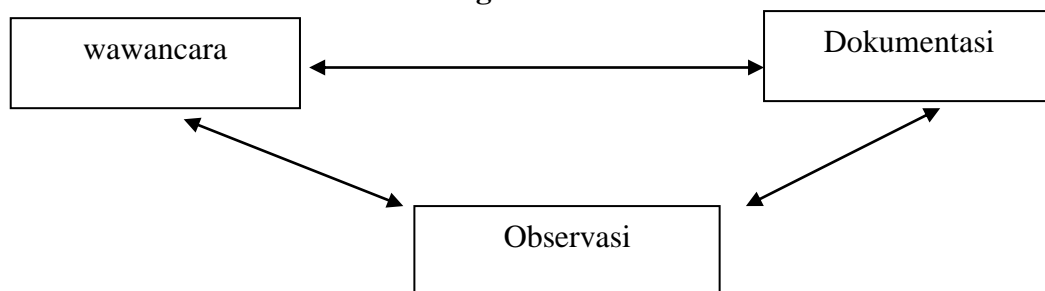
⁴⁷*Ibid.*, h. 330.

⁴⁸Sugiono, *op.cit.*, h. 330

⁴⁹*Ibid.*, h. 330.

Peneliti menggunakan teknik dokumentasi, wawancara, dan observasi dari sumber yang sama. Membandingkan sumber data yang yang diperoleh dari dokumen dengan data yang diperoleh dari wawancara.

Gambar 3.2.
Triangulasi Teknik

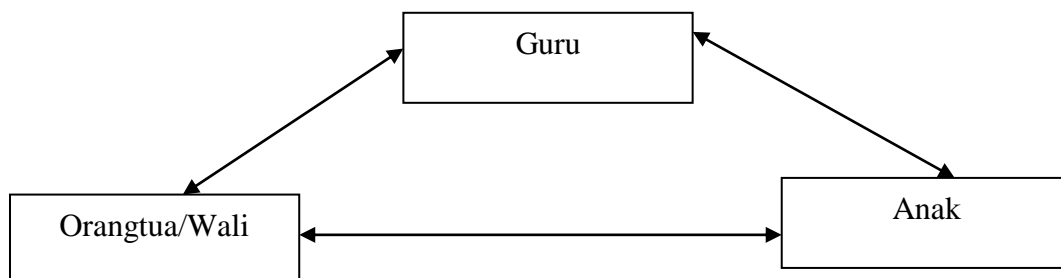


b. Triangulasi Sumber

Peneliti juga menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat suatu informasi yang diperoleh melalui sumber yang berbeda dalam penelitian kualitatif.⁵⁰

Hal ini digunakan untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama. Membandingkan data dari hasil pengamatan dengan data yang diperoleh dari wawancara, observasi dan dokumentasi.

Gambar 3.3.
Triangulasi Sumber



⁵⁰*Ibid.*, h. 330.

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. TEMUAN UMUM PENELITIAN

1. Sejarah berdirinya RA Al-Hidayah Kecamatan STM Hulu

Raudhatul Athfal Al-Hidayah kecamatan STM Hulu berdiri dengan tujuan ikut menciptakan generasi yang cerdas, berakhlak mulia dan cinta Al-Qur'an yang diharapkan dapat tumbuh sebagai tunas bangsa sesuai dengan cita-cita luhur bangsa RA Al-Hidayah didirikan pada tahun 2004 oleh Ibu Marianum S.PdI dan ketua yayasan yang bernama Bapak Muhaji S.PdI. RA Al-Hidayah saat pertama kali dibuka hanya memiliki satu kelas dan keadaan gedung tidak layak pakai karena dindingnya terbuat dari papan dan beratapkan seng-seng bekas.⁵¹

Pada awal membuka yayasan RA Al-Hidayah kepala sekolah dan juga beserta guru berkunjung mendatangi ke rumah warga saat itu yang memiliki anak yang berumur 3 sampai 5 tahun, saat itu murid yang mendaftar hanya 10 anak, di tahun Kedua bertambah menjadi 20 anak, dikarenakan murid sudah bertambah banyak di tahun 2007 sekolah mendapatkan bantuan dari pemerintah, yaitu bangunan gedung sekolah 3 ruangan yaitu kelas A, kelas B dan juga kantor. Setelah 3 tahun kemudian pada tahun 2010 ketua yayasan dan ibu kepala sekolah bekerjasama untuk membangun 1 kamar mandi agar anak-anak mudah ketika hendak ke kamar mandi. Pada 3 tahun kemudian 2013 yayasan RA Al-hidayah mendapatkan donatur untuk membangun pagar sekolah.⁵²

⁵¹ Wawancara dengan Yayasan Sekolah Muhaji Nisak. Pada tanggal 24 september 2018 pukul 09.30 WIB di RWA Al-Hidayah Desa Tanah Gara Hulu

⁵² Wawancara dengan kepala sekolah Marianum. Pada tanggal 24 Agustus 2018 pukul 10.15 WIB di RA Al-Hidayah Desa Tanah Gara Hulu.

Tahun demi tahun RA Al-Hidayah alhamdulillah meningkat, baik dari segi sarana maupun prasarana, tenaga pengajar serta manajemen sekolah.

Gambar 4.1
Bangunan sekolah RA Al-Hidayah tampak dari depan



Sumber: Oleh peneliti di RA Al-Hidayah Tanah Gara Hulu Tahun Ajaran 2017/2019

Gambar 4.2
Gambar dilingkungan RA Al-Hidayah



Sumber: Oleh peneliti di RA Al-Hidayah Tanah Gara Hulu Tahun Ajaran 2018/2019

RA Al-Hidayah terletak di jalan pertapakan dusun II Desa Tanah Gara Hulu. Selama dunia pendidikan dan mengasuh anak-anak dari tahun ke tahun dan mendapatkan kepercayaan dari masyarakat sekitar Raudhatul Athfal dengan laju perkembangan yang selalu menerapkan sesuai dengan apa yang telah digariskan dalam visi dan misi Raudhatul Athfal Al-Hidayah Tanah Gara Hulu.

2. Visi RA Al-Hidayah

Menyiapkan anak didik yang berilmu, pengetahuan, cerdas, mandiri, kreatif dan memiliki kesholehan dan berakhlak mulia.

3. Misi RA Al-Hidayah

- a. Menyelenggarakan pendidik dan penagajar sehingga menghasilkan peserta didik yang sehat.
- b. Agar generasi penerus dimasa yang akan datang menjadi generasi berbekalan iman dan taqwa.⁵³

4. Tujuan Berdirinya RA Al-Hidayah

Untuk menyiapkan bekal bagi terciptanya generasi yang bertaqwa, berbakti kepada orang tua serta berguna bagi agama, nusa dan bangsa. Untuk mebentuk anak yang usia dini yang berakhlak mulia, bertanggung jawab kepada Allah SWT, dan kesholehan yang ditanamkan sejak dini.⁵⁴

⁵³ Obserpasi pada tanggal 27 Agustus 2018 pukul 11.30 WIB di RA Al-Hidayah Desa Tanah Gara Hulu.

⁵⁴ Wawancara dengan guru kelas Siti Aisyah. Pada tanggal 28 Agustus 2018 pukul 10.30 WIB di RA Al-Hidayah Desa Tanah Gara Hulu.

5. Identitas RA Al-Hidayah

Tabel 4.1
Identitas Sekolah

No	Identitas	Sekolah
1.	Nama Sekolah	RA Al-Hidayah
2.	Nomor Statistik	10121207
3.	Provinsi	Sumatera Utara
4.	Anatomi Daerah	Tanah Gara Hulu
5.	Kecamatan	STM Hulu
6.	Desa/Kelurahan	Teratak/Tanah Gara Hulu
7.	Jalan	Pertapaan
8.	Kode Pos	20582
9.	Telepon/Hp	091375136736
10.	Daerah	Tropis
11.	Status Sekolah	Swasta
12.	Kelompok Sekolah	A-B
13.	Bangunan Sekolah	Permanen
14.	Tahun Berdiri	2004
15.	Penerbit SK Ditandatangani	Kemenag

6. Guru dan Tenaga Kependidikan Serta Rencana Pengembangan

Raudhatul Athfal Al-Hidayah berlokasi di jalan Pertapaan Dusun II Teratak STM Hulu. Telah melaksanakan aktivitas pengajaran secara baik dan dengan melihat komponen-komponen yang ada di sekolah ini, mulai dari kepla sekolah, guru dan siswa dan komponen-komponen lain yang terlibat dalam kegiatan kegiatan pengajaran di sekolah ini. Maju mundurnya Raudatul Athfal Al-Hidayah erat hubungannya dengan para pendidikan dan pengajaran serta masyarakat disekitarnya. Keadaan guru dan tenaga pendidik lainnya telah tersedia dengan kualitas yang baik. Raudatul Athfal Al-Hidayah memiliki personil sekolah yang berjumlah 5 orang.⁵⁵

⁵⁵Wawancara pada tanggal 29 agustus 2018 Pukul 11.00 WIB di RA Al-Hidayah Desa Tanah Gara Hulu.

Gambar 4.3
Pertemuan Para Guru Dengan Asesor RA



Sumber: Oleh Peneliti di RA Al-Hidayah Tanah Gara Hulu Tahun Ajaran
2018/2019

Tabel 4.2
Data Personil Sekolah

No	Nama	Jabatan	Kualitas pendidikan
1	Muhaji, S.Pd.I	Ketua Yayasan	S1
2	Marianum, S.Pd.I	Kepala Sekolah	S1
3	Siti Aisyah, S.Pd.I	Guru	S1
4	Sri Yeni	Guru	SMA
5	Syerli Marlina	Operator	D1

Sumber: Data Statistik RA Al-Hidayah Tanah Gara Hulu Tahun Ajaran
2018/2019

7. Keadaan Sarana dan Prasarana

Tanah Raudhatul Athfal Al-Hidayah ini sepenuhnya milik yayasan. Luas area seluruhnya 116 meter, memiliki teras depan sekolah yang memiliki paga yang permanen. Sarana dan prasarana yang dimiliki Raudatul Athfal ini cukup memadai, peranannya dalam upaya mengantarkan anak didik ketingkat pencapaian tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Siswa tidak akan bisa belajar dengan

baik bila sarana dan prasarana di Raudhatul Athfal Al-Hidayah tidak memadai.⁵⁶

Sebaliknya, jika sarana dan prasana yang saat ini dimiliki Raudhatul Athfal Al-Hidayah dapat dilihat pada:

Tabel 4.3
Sarana Prasarana Pendukung Pembelajaran

No	Jenis Jenis Prasarana	Jumlah sapras menurut kondisi	
		Baik	Rusak
1.	Kursi Siswa	30	
2.	Meja Siswa	15	
3.	Kursi Guru dalam Kelas	2	
4.	Meja Guru dalam Kelas	1	
5.	Papan Tulis	1	
6.	Loker Siswa	1	
7.	Alat Peraga	8	
8.	Ayunan	2	
9.	Perosotan	2	
10.	Jungkat-Jungkit	1	
11.	Ayunan Kereta Api	1	
13.	Ayunan pusing pusing	1	

Tabel. 4.4
Sarana dan Prasarana Pendukung Lainnya

No	Jenis Sarana Prasarana	Jumlah sapras menurut kondisi (unit)	
		Baik	Buruk
1.	Laptop	1	
2.	Printer	1	
3.	CD/Speaker	2	
4.	Lemari Piala	1	
5.	Timbangan Berat Badan	1	
6.	Kotak Obat (P3K)	1	
7.	Lemari Arsip	1	
8.	Kamar Mandi	1	
9.	Kursi Pegawai	4	
10.	Meja Pegawai	2	

Sumber: Data Statistik RA Al-Hidayah Tanah Gara Hulu Tahun 2018/2019

⁵⁶ Wawancara dengan kepala sekolah Marianum. Pada tanggal 29 Agustus 2018 pukul 11.20 WIB di RA Al-Hidayah Desa Tanah Gara Hulu.

8. Kurikulum Sekolah

Tabel 4.5
Kurikulum Raudhatul Athfal Al-Hidayah

Semester	Tema	Alokasi Waktu RA
I	1. Diri sendiri (Aku, makhluk ciptaan Allah SWT, Aku anak Indonesia, Panca inderaku)	3
	2. Kebutuhanku (Makanan, Mnuman, Pakaian, Kesehatan dan Kebersihan)	5
	3. Tanaman (Jenis Tanaman dan manfaat Tanaman)	2
	4. Lingkunganku(Keluargaku tersayang, Rumah, Sekolahku, dan Lingkungan sekitar)	4
	5. Binatang (Halal dan Haram)	2
	6. Rekreasi (Wisata alam, Lokasi hiburan dan Alat transfortasi)	3
II	1. Air, Udara, Api	2
	2. Alat Komunikasi (Media elektronik dan Media Cetak)	2
	3. Pekerjaan (Profesi dan Jenis pekerjaan)	3
	4. Alam Semesta (Benda-benda Langit, Gejala Alam, dan Bencana alam)	3
	5. Negaraku (Indonesia negaraku, dan Kehidupan di negaraku)	3
	6. Amalia ramadhan (Ibadah Puasa dan Kegiatan di Bulan Suci ramadhan).	2
	Jumlah	

Sumber: Data Statistik RA Al-Hidayah Tanah Gara Hulu Tahun 2018/2019.

B. Temuan Khusus

Deskripsi yang berkenaan dengan hasil penelitian ini, disusun berdasarkan jawaban atas pertanyaan pertanyaan dalam penelitian melalui wawancara, obserpasi dan dokumentasi. Diantara pertanyaan-pertanyaan ataupun masalah-masalah dalam penelitian ini ada tiga hal yaitu:

1. Proses pembelajaran metode bermain peran di RA Al-Hidayah Desa Tanah Gara Hulu.

Adapun prosesnya ibu guru di RA Al-Hidayah Tanah Gara Hulu memberikan tahapan-tahapan terlebih dahulu dalam melaksanakan pembelajaran bermain peran antara lain:

- a. Memberikan penjelasan secukupnya tentang apa yang harus dilakukan dalam bermain peran.
- b. Membicarakan dengan anak tentang langkah-langkah yang akan dilakukan.
- c. Menentukan langkah-langkah pokok dalam membantu anak dalam bermain peran.⁵⁷

Tahapan-tahapan di atas dilakukan guru agar anak mendapatkan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan, mendapatkan pengalaman sehingga wawasan anak dapat bertambah, seperti penjelasan yang diberikan salah satu guru kelas yang mengenai pengalamannya mengajar metode bermain peran:

Berdasarkan pengalaman saya, metode bermain peran mempunyai keunggulan dari metode-metode yang lain, dikarenakan pada metode ini anak akan melakukan interaksi pada teman-temannya yang lain. Metode bermain peran ini akan membuat anak tidak mudah lupa dengan pembelajaran dilakukan, karena anak akan di tuntut aktif dan dengan demikian anak akan mendapatkan pengalaman serta pengetahuan baru.⁵⁸

Pukul 08.00 Ibu guru memberi aba-aba agar semua anak-anak duduk dengan rapi. Ibu guru memulai pembelajaran sesuai dengan tema hari ini yaitu Kebutuhanku. Selanjutnya ibu guru menanyakan apa-apa saja macam kebutuhanku sambil memperagakannya di depan kelas, lalu anak-anak pun menjawab dengan serentak, "Baju... makan... tiduur..." kemudian ibu guru

⁵⁷ Wawancara dengan Guru Kelas Siti Aisyah. Pada tanggal 29 Agustus 2018 Pukul 09.50 WIB di RA Al-Hidayah Tanah Gara Hulu.

⁵⁸ Wawancara dengan kepala sekolah Marianum. Pada tanggal 3 september 2018 Pukul 11.10 WIB RA Al-Hidayah Tanah Gara Hulu.

menanyakan pada anak jika kalau kita makan pakai apa??? Para murid merespon dengan serentak, "Sayur.... buah....telur... pisang..." Lalu guru bertanya pada anak siapa yang bisa berdagang?? Ada beberapa anak yang mengatakan bisa!! Dan akhirnya guru memberi aba-aba dan memberi arahan atau menerangkan kepada anak-anak apa saja yang akan dilakukan di saat bermain peran. Lalu ibu guru memilih 1 anak yang menjadi penjual dan 5 anak sebagai pembeli. Dan di mulailah bermain peran jual beli.⁵⁹ Lalu guru memanggil dua anak laki-laki untuk mengangkat kursi dan meja untuk proses menjual dan pembeli, setelah itu anak perempuan menyusun rapi buahan yang akan di jualkan, dan bersiaplah anak-anak untuk memainkan perannya sesuai perannya masing-masing. Saat itu si posisi penjual sedang menyapu daerah di tempat dia menjual tiba-tiba datanglah seorang pembeli untuk melihat buah yang tertata rapi di meja.

Penjual : Buk silahkan di lihat-lihat dulu buahnya manis loooooohhhhhh....

Pembeli A : Berapa harga buahnya ini bang 1 buah saja???

Penjual : 1 buahnya dijual 5 ribu buk...

Pembeli A : Kok murah kali bang, nggak rugi abang jual buahnya murah kali, yauda awak beli satu bang, kasih plastik ya bang???? Ini uangnya 5 Ribu, makasih ya bang

Penjual : OK buk, sama-sama.... Laris maniiiiissss... laris maniiiiissss....

(sambil mengipas-ngipas uang yang telah diterimanya).

Berapa waktu kemudian datanglah si pembeli B dan C untuk melihat-melihat buah si penjual!!

Pembeli B : Berapa ni bang buahannya setengah kilo (logat batak)

⁵⁹ Obserpasi pada tanggal 3 September 2018 pukul 08.30 WIB di RA Al-Hidayah Desa Tanah Gara Hulu.

- Penjual : setengah kilo harganya 15 ribu kak...
- Pembeli C : Janganlah mahal-mahal bang, nggak bisa kurang bang jadi 10 ribu???
- Penjual : nggak bisa!!! Uda harga pas itu kak, manis ini loh buahnya baru di ambil dari berastagi sana ????
- Pembeli B : Kalau nggak bisa kurang yaudalah bang nggak jadi kami beli disini... (sang pembeli B dan C pun mulai melangkahakan kakinya untuk pergi, dan tiba-tiba terdengar suara si penjual memanggil si pembeli A dan B).
- Penjual : eh eh ehhhh,.... tunggulah dulu kak!!! Yauda ambillah kak, setengah kilo buat kakak ya....
- Pembeli B dan C : Gitulah bang... ini uangnya bang, makasih ya bang!!!?
- Penjual : Ya, sama-sama kak... langganan ya
- Lalu si pembeli A dan B pergi, tidak lama kemudian datanglah seorang pembeli D untuk membeli buah
- Pembeli D : Cemananya bang buah yang abang jual ini, kok lisut-lisut, tak cantik buah abang ini... (sambil nada marah)
- Penjual : masak sih buk... tadi masih bagus-bagus buahnya!!!
- Pembeli D : Lihatlah ini bng, uda ada pun yang busuk jangan lagi dijual... ya sudah tidak jadi saya membeli di tempat abang ini... yauda bang saya nggak jadi beli buah disini, saya pergi ketempat lain saja.

Selesai sudah bermain peran tersebut dengan adegan penjual dan pembeli, lalu guru memerintahkan kepada anak-anak yang menonton untuk memberi tepuk

tangan terhadap teman-teman yang telah selesai memerankan si penjual dan si pembeli.⁶⁰

Sejalan dengan pernyataan diatas, ibu Siti Aisyah selaku guru kelas menyatakan bahwa:

Metode ini baru 2 tahun kami terapkan, karena saya melihat keterampilan sosial dan bahasa anak masih belum ada kemajuan. Jadi kami selaku guru meminta saran agar membuat strategi baru yaitu sstrategi yang kami gunakan adalah strategi bermain peran, karena dalam bermain peran ini sudah mencakup semua aspek, mulai dari bahasa maupun sosial anak.⁶¹

Lalu ibu guru kelas Sri Yeni juga mengatakan bahwa:

Menurut saya bermain peran ini adalah salah satu metode yang dapat meningkatkan keterampilan sosial pada anak, karena sedikit banyaknya dalam kegiatan bermain peran ini anak-anak secara langsung akan berinteraksi dengan sesama temannya dan hal ini akan menciptakan interaksi sosial yang intens di antara anak-anak karena mereka bertemu setiap harinya.⁶²

Metode bermain yang dilakukan RA Al-Hidayah antara lain: anak berperan sebagai penjual dan pembeli seperti menjual sayuran, buah, dan telur. Misalkan anak-anak memulai perannya yang telah ditentukan guru, biarkan anak-anak melakukan perannya, biarkan anak melakukannya sendiri terlebih dahulu, sampai anak-anak melakukan interaksi sama temannya. Guru hanya bisa mendampingi anak dalam bermain, agar anak mampu memiliki rasa sosial dan dapat meningkatkan bahasa mereka ketika sedang berjalannya proses pembelajaran. Apabila ada kesulitan maka guru dapat membantu, akan tetapi tidak boleh banyak bicara. Seperti yang dijelaskan oleh ibu kepala sekolah sebagai berikut:

⁶⁰ Obserpasi pada tanggal 7 September Pukul 08.40 WIB di RA Al-Hidayah Tanah Gara Hulu.

⁶¹ Wawancara dengan guru kelas Siti Aisyah. 7 September 2018 pukul 11.00 WIB di RA Al-Hidayah Tanah Gara Hulu.

⁶² Wawancara dengan guru kelas Sri Yeni. 6 September 2018 pukul 11.00 WIB di RA Al-Hidayah Tanah Gara Hulu.

Metode bermain peran cocok digunakan di RA dikarenakan metode ini akan membuat anak lebih percaya peran-peran yang ada didunia nyata mereka perankan kedalam suatu pertunjukan peran, yang bisa mereka lakukan didalam kelas maupun diluar kelas, dan anak akan berpengalaman dan mampu berimajinasi dengan apa yang telah di perankannya.⁶³

Di samping itu juga terdapat beberapa tanggapan anak mengenai pembelajaran bermain peran ini yang bernama Mutiara dan Khadijah:

Saya senang bermain peran karena bermain sangat menyenangkan, dan saya mau lagi kalau disuruh ibuk lagi untuk bermain peran di sekolah.⁶⁴

2. Faktor-faktor apa saja yang menghambat dan Mendukung pembelajaran metode bermain peran di RA Al-Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu?

a. Faktor menghambat

Faktor metode bermain peran juga memiliki penghambat seperti yang dijelaskan oleh salah satu guru kelas sebagai berikut:

Kendala yang dihadapi oleh guru dalam menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran antara lain masalah biaya dan waktu dikarenakan dalam menggunakan metode ini memerlukan alat dan bahan yang tidak mudah didapatkan di desa, yang mengharuskan guru untuk pergi ke pasar. Disinilah guru di tuntut untuk berfikir bagaimana supaya memanilisirkan waktu dan tujuan dari pembelajaran tetap tercapai.⁶⁵

⁶³ Wawancara dengan Kepala Sekolah Marianum. Pada tanggal 3 September 2018 Desa Tanah Gara Hulu.

⁶⁴ Wawancara dengan Murid Mutiara. Pada tanggal 28 Januari 2019 pukul 10.00 WIB di RA Al-Hidayah Desa Tanah Gara Hulu.

⁶⁵ Wawancara dengan Guru Kelas Siti Aisyah. Pada tanggal 7 September 2018 Pukul 09.00 WIB di RA Al-Hidayah Desa Tanah Gara Hulu.

Guru belum dapat mengkondisikan kelas sehingga anak-anak tidak semua mau ikut melakukan pembelajaran menggunakan metode bermain peran ini.⁶⁶

Selaras dengan pertanyaan ini Ibu Siti Aisyah selaku guru kelas juga mengatakan:

Dalam menggunakan metode bermain peran diperlukan persiapan terlebih dahulu. Ada banyak hal yang dapat menyebabkan gagalnya pemberian konsep yang tepat pada anak, bisa dikarenakan faktor media pembelajaran yang kurang, guru gagal memberikan pemahaman kepada anak sehingga anak melakukan kesalahan saat memainkan perannya.⁶⁷

Hambatan lain yang sering di hadapi dalam pembelajaran metode bermain peran seperti yang dijelaskan oleh ibu Siti Aisyah selaku guru kelas yaitu:

Tidak sedikit banyak anak yang menangis dalam kelas saat pembelajaran bermain peran berlangsung, itu di akibatkan karena berebut mainan, ataupun awalnya hanya bercanda lalu lama kelamaan akhirnya mereka berkelahi dan mengadu atas apa yang sudah terjadi. Karena tangisan dan aduan ini kelancaran pembelajaran bermain peran jadi terganggu dan jadi terhenti.⁶⁸

b. Faktor Pendukung

Faktor-faktor yang mendukung dalam pembelajaran metode bermain peran di RA Al-Hidayah Desa Tanah Gara Hulu yang dijelaskan oleh guru kelas sebagai berikut:

Dengan menggunakan metode bermain peran guru dapat mengembangkan berbagai aspek yang ada pada diri anak, ketika anak memulai memperagakan perannya sebagai penjual dan pembeli untuk melakukan bermain peran, aspek bahasa, ketika anak bertanya kepada guru dan temannya ketika memulainya tawar menawar, aspek sosial, dan bahasa tidak jarang metode bermain peran dikerjakan berkelompok sehingga anak memerlukan kerjasama, dengan menggunakan metode bermain

⁶⁶ Oberpasi pada tanggal 3 September 2018 Pukul 10.00 WIB di RA Al-Hidayah Desa Tanah Gara Hulu.

⁶⁷ Wawancara dengan guru kelas Siti Aisyah. Pada tanggal 7 September 2018 Pukul 11.00 di RA Al-Hidayah Tanah Gara Hulu.

⁶⁸ Wawancara dengan Guru kelas Siti Aisyah. Pada tanggal 14 Januari 2019 Pukul 09.30 WIB di RA Al-Hidayah Tanah Gara Hulu.

peran pengalaman serta pengetahuan anak akan bertambah dan itu akan mengembangkan bahasa dan sosial anak yang dikembangkan, memang pada dasarnya metode bermain peran tidak semua menggunakan di sekolah-sekolah, karena menggunakan metode bermain peran membutuhkan persiapan yang matang dan guru yang berpengalaman.⁶⁹

Selaras dengan hasil wawancara oleh ibu sri yeni mengatakan bahwa:

Menurut penelitian yang telah kami lakukan dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial anak telah tercapai, terbukti setelah kami melakukan metode ini anak-anak yang tadinya tidak terlalu akrab akhirnya dapat bermain bersama, kecakapan bahasa dengan teman sebayanya menjadi terasa lebih dekat seperti tidak ada lagi rasa malu-malu ataupun takut untuk berteman.⁷⁰

Metode bermain peran memerlukan peralatan percobaan komplit walau itu hanya sederhana, ada beberapa bermain peran yang memerlukan waktu yang lama, sehingga semua persiapan harus dilakukan dengan pertimbangan yang matang, sehingga tidak mengganggu proses pembelajaran yang lain dan pembelajaran berhasil dengan baik.

Dengan menggunakan metode bermain peran anak tidak hanya belajar teori akan tetapi anak akan bisa secara langsung mempraktekannya bersama teman-temannya, seperti yang dijelaskan oleh guru kelas sebagai berikut:

Dengan penerapan pembelajaran metode bermain peran akan membantu anak untuk memahami konsep. Pemahaman konsep dapat diketahui apabila anak mampu mengutarakan secara lisan lalu diaplikasikan dalam dunia nyata.⁷¹

⁶⁹ Wawancara dengan Guru kelas Siti Aisyah. Pada tanggal 10 September 2018 Pukul 09.00 WIB di RA Al-Hidayah Tanah Gara Hulu.

⁷⁰ Wawancara dengan guru kelas Sri Yeni. Pada tanggal 7 September 2018 Pukul 10.30 WIB di RA Al-Hidayah Tanah Gara Hulu.

⁷¹ Wawancara dengan guru Siti Aisyah. Pada tanggal 10 September 2018 pukul 09.30 WIB di RA Al-Hidayah Tanah Gara Hulu.

3. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam metode bermain peran di RA Al-Hidayah Desa Tanah Gara Hulu?

Sarana dan prasarana bermain peran bervariasi, tergantung kesepakatan guru metode bermain apa yang akan dilakukan agar pembelajaran lebih menyenangkan, jika kesepakatan guru bermain peran tersebut memungkinkan untuk dilakukan dalam kelas, maka kelas akan menjadi tempat berlangsungnya pembelajaran, jika kesepakatan guru bermain peran dilakukan diluar, maka halaman sekolah yang akan di jadikan tempat dalam pembelajaran bermain peran anak berlangsung. Dan dalam setiap metode bermain peran akan di lakukan maka akan memerlukan sarana agar pembelajaran berjalan dengan baik dan terlaksana sesuai dengan yang di inginkan.⁷² Dari hasil wawancara dengan guru kelas mengatakan:

Sebagai pendidik saya melakukan beberapa metode salah satunya adalah bermain peran yang dilakukan di RA Al-Hidayah. Dan metode ini memerlukan prasarana yang akan mendukung proses pembelajaran anak, termasuklah sarana ketika melakukan pembelajaran seperti media yang akan diperlukan ketika proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran berlangsung. Ketika bermain peran dalam jual beli seperti uang voucher dan bahan lainnya seperti sayuran, buah, telur yang akan di jual, sekolah sudah menyediakan medianya sesuai dengan tema, maka guru akan tahu bagaimana mengatur kelasnya.⁷³

Ketika penulis melakukan obserpsi terhadap media yang akan digunakan guru dalam pelaksanaan pembelajaran bermain peran, pada saat itu bermain peran dilakukan adalah tentang jual beli, sayur, buah dan telur. Ketika melakukan bermain peran tentang jual beli guru membuat posisi dan mengatur posisi duduk

⁷² Obserpsi, pada tanggal 31 Agustus 2018 pukul 10.30 WIB di RA Al-Hidayah Tanah Gara Hulu.

⁷³ Wawancara dengan guru kelas Siti Aisyah. Pada tanggal 3 september 2018 pukul 09.00 WIB di RA Al-Hidayah Desa Tanah Gara Hulu.

anak, dan guru membedakan tempat duduk anak yang memang tidak ingin melakukan bermain peran sebagai penonton, dan mengataur meja dan kursi untuk si penjual. Lalu guru menyediakan media yang akan digunakan oleh anak, yaitu berupa sayuran yang terbuat dari plastik, voucher uang palsu, dan plastik yang akan membungkus sayuran yang telah dibeli si pembeli, yang dimana media tersebut disediakan oleh sekolah, setelah melakukan proses pembelajaran guru menyimpannya kembali kedalam rak yang disediakan didalam ruangan kepala sekolah. Saat melakukan metode bermain peran tentang sayuran, anak-anak yang sudah di beri tugasnya masing-masing oleh guru pun langsung melakukan tugasnya sebagai penjual dan pembeli. Yang dimana si pembeli akan mulai berintraksi dengan si penjual mengenai sayuran yang akan di belinya dan si penjual mulai menyebutkan harga sayur yang akan di beli dan terjadilah tawar menawar harga yang telah di sepakati sebelumnya terhadap si penjual dan si pembeli, dan begitu sampai seterusnya.⁷⁴

⁷⁴ Wawancara dengan guru kelas Siti Aisyah. Pada tanggal 6 September 2018 pukul 11.00 WIB di RA Al-Hidayah.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Sesuai dengan fokus masalah yaitu mengenai metode bermain peran. Peneliti ingin dapat menjelaskan sekaligus memaparkan data secara menyeluruh dan rinci mengenai proses pembelajaran metode bermain peran, faktor apa saja yang menghambat dalam pembelajaran metode bermain peran dan faktor apa saja yang mendukung dalam pembelajaran bermain peran di RA Al-Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu berupa:

1. Proses pembelajaran metode bermain peran di RA Al-Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu.

Adapun proses, yaitu:

Guru membentuk kelompok sebelum melakukan bermain peran jual beli barang, lalu guru menjelaskan prosedur permainan, 1). Siswa dibentuk menjadi satu kelompok, dalam satu kelompok memiliki 6 anggota, 2). Dalam satu kelompok, satu orang menjadi penjual dan 5 orang menjadi pembeli, 3). Setiap pembeli di diberi voucher belanja senilai Rp. 15.000.00 oleh guru. Voucher tersebut dapat digunakan saat melakukan transaksi jual beli kepada penjual di tiap-tiap kelompok, 4). Pembeli boleh membeli barang sesuai apa yang sudah disediakan, 5). Penjual dan pembeli memiliki tugas masing-masing.⁷⁵

Menurut Yuliana Nuraini dan Bambang Sujiono langkah-langkah bermain peran diantaranya sebagai berikut:

- a. Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam permainan.
- b. Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain.

⁷⁵ Observasi pada tanggal 13 Agustus Pukul 09.00 wib DI RA Al-Hidayah Desa Tanah Gara Hulu.

- c. Guru memberi pengarahannya sebelum bermain dan mengabsen serta menghitung jumlah anak bersama-sama.
- d. Guru membagikan tugas kepada anak sebelum bermain menurut kelompok, agar tidak berebut saat bermain.
- e. Guru sudah menyiapkan alat sebelum anak bermain.
- f. Anak bermain sesuai tempatnya, anak bisa pindah apabila bosan.
- g. Guru hanya mengawasi mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan anak guru dapat membantu, guru tidak banyak bicara dan tidak banyak membantu anak.⁷⁶

Berdasarkan langkah-langkah yang telah di berikan oleh guru di RA Al-Hidayah untuk melaksanakan metode bermain peran sejalan dengan pendapat Yuliana Nuraini dan Bambang Sujiono. Memiliki langkah-langkah untuk menuju proses pembelajaran bermain peran di RA Al-Hidayah.

Di RA Al-Hidayah Desa Tanah Gara Hulu selain dari proses yang diatas, guru juga sudah merancang rencana pembelajaran apa yang akan di pelajari besok, maka kegiatan pembelajaran yang laksanakan disekolah akan berjalan sesuai apa yang diinginkan. Seperti yang kita ketahui rencana pembelajaran sangat penting karena rencana pembelajaran sebuah panduan yang telah didesain oleh setiap guru yang disesuaikan menurut kurikulum pendidikan. Yang dimana dengan adanya guru membuat rancangan pembelajaran maka akan dapat membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Dan kedua adalah guru harus mempersiapkan perencanaan penilaian yang dimana agar proses pembelajaran akan berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang diinginkan oleh guru itu sendiri maupun orang tua anak.

2. Faktor-faktor apa saja yang menghambat dan mendukung dalam pembelajaran metode bermain peran di RA Al-Hidayah Desa Tanah Gara Hulu .

⁷⁶Yulia Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, *op cit*, h. 82.

Metode merupakan cara, yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan". Anak belajar banyak melalui dirinya sendiri untuk itu guru atau pendidik perlu memilih kegiatan yang terpusat pada anak serta memilih metode yang tepat sehingga nantinya hal tersebut dapat mengembangkan kemampuan berfikir anak.⁷⁷

Kelemahan dari metode bermain peran ini adalah: 1). Sebahagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif, 2). Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan, 3). Memerlukan tempat yang luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak pemain kurang bebas, 4). Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.⁷⁸

Hambatan atau kesulitan kesulitan yang di alami dalam penggunaan metode bermain peran di RA Al-Hidayah Tanah Gara Hulu yaitu: harus memiliki kesabaran yang tinggi serta terkadang hasil tidak sesuai yang di harapkan.⁷⁹

Hambatan lain yang di hadapi oleh guru saat pembelajaran berlangsung di RA Al-Hidayah Tanah Gara Hulu yaitu:

Ada anak yang suka usil, terkadang walaupun pembelajaran sedang berlangsung mereka tetap saja usil dan bermain sesuka mereka. Ketika ditegur mereka akan diam, tetapi kelang berapa menit kondisi akan kembali lagi terdengar. Dan hal ini yang dapat menghambat proses pembelajaran.⁸⁰

⁷⁷ Moeslichatoen R, (2004), *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Rineka Cipta, H. 9.

⁷⁸ Sudjana, (2001), *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*, Bandung: Falah Production, H. 231.

⁷⁹ Obserpasi pada tanggal 10 september 2018 Pukul 10.10 WIB di RA Al-Hidayah Tanah Gara Hulu.

⁸⁰ Wawancara dengan Guru kelas Siti Aisyah. Pada tanggal 14 Januari 2019 Pukul 09.30 WIB di RA Al-Hidayah Tanah Gara Hulu.

Guru berperan penting terhadap berhasilnya pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain peran ini, dan di RA Al-Hidayah guru sudah berpengalaman dalam melakukan pembelajaran menggunakan berbagai metode khususnya metode bermain peran.⁸¹ Seperti yang telah dijelaskan oleh ibu kepala sekolah Ibu Marianum mengatakan:

Saran saya terhadap metode ini sebenarnya, metode ini adalah metode yang dapat membantu meningkatkan kemampuan sosial dan bahasa anak, namun kemampuan anak berbeda-beda. Jadi saran saya dalam penerapan metode bermain peran ini guru harus memiliki kecakapan dalam melatih anak, sehingga hasil yang didapatkan sesuai dengan keinginan.⁸²

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada dua faktor yang dapat mendukung penggunaan metode bermain peran di RA A-Hidayah Desa Tanah Gara Hulu, yaitu: kemampuan guru dalam mengajar dan sarana dan prasarana di dukung dari pihak sekolah.

3. Sarana dan Prasarana yang digunakan dalam metode bermain peran di RA Al-Hidayah Tanah Gara Hulu.

Sarana dan prasarana yang digunakan sudah cukup memadai dengan ruangan kelas yang cukup besar sehingga memudahkan guru dalam mengatur posisi duduk anak ketika bermain peran dilakukan di dalam ruangan. Sedangkan media pembelajaran metode bermain juga cukup lumayan disediakan oleh pihak sekolah, hanya saja masih ada beberapa media yang belum disediakan oleh pihak

⁸¹ Obserpasi pada tanggal 12 september 2018 Pukul 09.00 WIB RA Al-Hidayah Tanah Gara Hulu.

⁸² Wawancara dengan kepala sekolah Marianum. Pada tanggal 6 september 2018 pukul 11.00 WIB di RA Al-Hidayah Tanah Gara Hulu.

sekolah, sehingga ada beberapa bermain peran yang tidak dilakukan di RA Al-Hidayah.⁸³

Jadi sarana dan prasarana bermain peran bervariasi, tergantung kesepakatan guru metode bermain apa yang akan dilakukan agar pembelajaran lebih menyenangkan, jika kesepakatan guru bermain peran tersebut memungkinkan untuk dilakukan dalam kelas, maka kelas akan menjadi tempat berlangsungnya pembelajaran, jika kesepakatan guru bermain peran dilakukan diluar, maka halaman sekolah yang akan di jadikan tempat dalam pembelajaran bermain peran anak berlangsung. Dan dalam setiap metode bermain peran akan dilakukan maka akan memerlukan sarana agar pembelajaran berjalan dengan baik dan terlaksana sesuai dengan harapan.⁸⁴

⁸³ Wawancara dengan guru kelas Siti Aisyah. Pada tanggal 13 September 2018 Pukul 10.00 di RA Al-Hidayah Desa Tanah Gara Hulu.

⁸⁴ Observasi, pada tanggal 31 Agustus 2018 pukul 10.30 WIB di RA Al-Hidayah Tanah Gara Hulu.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang “Implementasi Metode Bermain Peran di RA Al-Hidayah di Desa Tanah Gra Hulu” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Adapun prosesnya ibu guru di RA Al-Hidayah Tanah Gara Hulu memberikan tahapan-tahapan terlebih dahulu dalam melaksanakan pembelajaran bermain peran antara lain: Memberikan penjelasan secukupnya tentang apa yang harus dilakukan dalam bermain peran, Membicarakan dengan anak tentang langkah-langkah yang akan dilakukan, Menentukan langkah-langkah pokok dalam membantu anak dalam bermain peran.
2. Faktor-faktor apa saja yang menghambat dalam pembelajaran metode bermain peran di RA Al-Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu kendala yang dihadapi oleh guru dalam menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran antara lain masalah biaya dan waktu dikarenakan dalam menggunakan metode ini memerlukan alat dan bahan yang tidak mudah didapatkan di desa, yang mengharuskan guru untuk pergi ke pasar. Disinilah guru di tuntut untuk berfikir bagaimana supaya memanipulasi waktu dan tujuan dari pembelajaran tetap tercapai.

Faktor- faktor apa saja yang mendukung dalam pembelajaran metode bermain peran di RA Al-Hidayah di Desa Tanah Gara Hulu, Metode bermain peran memerlukan peralatan percobaan komplit walau itu hanya sederhana, ada beberapa eksperimen yang memerlukan waktu yang lama,

sehingga semua persiapan harus dilakukan dengan pertimbangan yang matang, sehingga tidak mengganggu proses pembelajaran yang lain dan pembelajaran berhasil dengan baik. Dan yang dapat mendukung penggunaan metode bermain peran di RA A-Hidayah Desa Tanah Gara Hulu, yaitu: kemampuan guru dalam mengajar dan sarana dan prasarana di dukung dari pihak sekolah.

3. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam metode bermain peran di RA Al-Hidayah Tanah Gara Hulu Kec.STM Hulu diantaranya ruangan kelas, halaman dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran metode bermain peran, yang dimana media tersebut adalah voucher uang, buah-buahan, dan sayur-sayuran dari plastik

B. Saran

1. Untuk sekolah diharapkan lebih meningkatkan media sarana dan prasarana agar tujuan dari pembelajaran dapat dicapai dengan baik dan banyak bermain peran yang dapat dilakukan anak.
2. Kepada guru diharapkan untuk meningkatkan kualitas pengajarannya tentang metode pelajaran bermain peran agar semua anak mendapatkan pengalaman dan pengetahuan yang sesuai dengan kenyataan.
3. Peneliti menyadari banyak keterbatasan dan kekurangan dalam kegiatan penelitian ini, baik ditinjau dari fokus penelitian, waktu pengumpulan data, keterbatasan dalam teknik pengumpulan data, masih kurangnya pengetahuan dalam membuat instrument penelitian, maka diharapkan adanya penelitian selanjutnya untuk lebih mengembangkan dan memperdalam kajian pada penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi & Joko Tri Prasetya, (2005) *Strategi Belajar Mengajar Untuk tarbiyah komponen MKDK*, (Bandung: Pustaka Setia.
- Abuddin Nata, (2009), *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.
- Ahmad Rohani dan Ahmadi, (2001), *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmad Sabri, (2005), *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*, Jakarta: Ciputat Press.
- Basyirudin Usman, (2002), *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, Jakarta: Ciputat Press.
- Diana Mutiah, (2010), *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- E. Mulyasa, (2004), *Implementasi Kurikulum 2004: Panduan Pembelajaran KBK*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____, (2003), *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep Karakteristik dan Impelementasi*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Engkoswara, (2009), *Dasar-Dasar Metodologi Pengajaran*, Jakarta, Bina Aksara.
- Hadari Nawawi, (1989), *Organisasi Sekolah dan Pengelolaan Kelas*, Jakarta: Haji Mas Agung.
- Hamzah B. Uno, (2009), *Metode Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno, (2011), *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Iif Khoiru Ahmadi, dkk., (2011), *Strategi Pembelajaran Berorientasi KTS*, Jakarta: Prestasi Pustaka.
- J.J. Hasibuan, dan Moedjo, (2002), *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Lexy Moeloeng, (2008), *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moeslichatoen R, (2004), *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Asdi Mahasatya.

- Moh. Roqib, (2009), *Ilmu Pendidikan Islam*, Yogyakarta: LKIS Yogyakarta.
- Nur Uhbiyati, (2005) *Ilmu Pendidikan Islam (IPI), Untuk IAIN, STAIN, PTAIS*, Bandung: Pustaka Setia.
- Nusa Putra, (2013) *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Persada.
- Roestiyah NK, (2001), *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Saifuddin Azwar, (2007), *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudjana, (2001), *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*, Bandung: Falah Production.
- Sugiono, (2009), *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan & D*, Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, (2006), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Sagala, (2003), *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Sisdiknas, (2003), *Pendidikan Anak usia Dini*, Jakarta: Depdiknas.
- Wina Sanjaya, (2006), *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Wina Sanjaya, (2008), *Kurikulum dan Pembelajaran, Teori dan praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, (2010), *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: Indeks.
- Ahmad Muhson, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Khalifah Umar Bin Khattab Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Role Playing di MI Nurhafizah Tahun Ajaran 2010/2011*, Skripsi, 2011. Tidak dipublikasikan.
- Khus'un Nafisah, *Penerapan Role Playing Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Materi Membiasakan Perilaku Terpuji Bagi Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VI MI Madrisatul Ikbar Tahun Ajaran 2010/2011*, Skripsi. 2011. Tidak dipublikasikan.

Aisyah, *Upaya Meningkatkan kedisiplinan anak Melalui Penggunaan Setting Class Formasi Huruf U (Study Tindakan Kelas) Di PAUD Adiyaksa Medan Tahun Pelajaran 2010/2011*, 2011. Skripsi tidak dipublikasikan.