



**IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN KELOMPOK A
DI RA PLUS NAINA KIDS KECAMATAN MEDAN AREA
TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat dalam Mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah

Oleh :

IDA DORA MANIK
NIM. 38.14.3.032

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



**IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN KELOMPOK A
DI RA PLUS NAINA KIDS KECAMATAN MEDAN AREA
TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

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

Oleh :

**IDA DORA MANIK
NIM. 38.14.3.032**

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Dosen Pembimbing:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Mesiono, M.Pd

NIP. 19710727 200701 1 031

Nunzairina, M. Ag

NIP. 19730827 200501 2 005

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

Nomor : Istimewa
Lamp : -
Hal : Skripsi
a.n **Ida Dora Manik**

Medan, 24 September 2018
Kepada Yth,
Bapak Dekan Fakultas Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan
UIN-SU
di-
Medan

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Dengan Hormat,

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Ida Dora Manik
Nim : 38.14.3.032
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Implementasi Metode Bermain Peran Kelompok
A Di RA Plus Naina Kids Kecamatan Medan
Area TahunAjaran 2018/2019.

Dengan ini kami menilai Skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan dalam sidang Munaqasah Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Mesiono, M.Pd

NIP. 19710727 200701 1 031

Nunzairina, M.Ag

NIP. 19730827 200501 2 005

ABSTRAK



Nama : Ida Dora Manik
NIM : 38.14.3.032
Fak/Jur : FITK/ Pendidikan Islam Anak Usia
Dini
Pembimbing I : Dr. Mesiono M. Pd.
Pembimbing II : Nunzairina, M. Ag.
JudulSkripsi : **Implementai Metode Bermain Peran
Kelompok A Di RA Plus Naina Kids
Medan Area Tahun Ajaran
2018/2019.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi metode bermain peran di RA Plus Naina Kids Kecamatan Medan Area dengan berbagai masalah dan cara penyelesaiannya.

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian Kualitatif dari data yang dihasilkan melalui wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan ialah reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan. Penelitian ini dilaksanakan di kelompokA RA Plus Naina Kids kecamatan Medan Area dengan jumlah anak 17 orang.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat penulis simpulkan mengenai implementasi metode bermain peran kelompokA RA Plus Naina Kids kecamatan Medan Area bahwa guru-guru sudah menerapkan dan mempersiapkan langkah-langkah bermain peran yang dimulai dari guru menyusun RPPH dan memilih sebuah tema yang akan dimainkan, guru membuat naskah jalan cerita, guru mengumpulkan anak-anak untuk diberikan arahan dan aturan dalam bermain peran, guru menyediakan dan menjelaskan alat-alat yang akan digunakan saat permainan, guru membagi tugas pada peserta didik, setelah bermain peran selesai guru mengumpulkan kembali anak-anak untuk melakukan diskusi mengulas kembali nilai-nilai moral dan pesan yang terkandung dalam bermain peran yang dapat menjadi teladan bagi peserta didik.

Kata Kunci: Implementasi, Metode, Bermain Peran

Dosen Pembimbing I

Dr. Mesiono, M.Pd

NIP. 19710727 200710 1 031

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan anugerah dan rahmat yang di berikan-Nya sehingga penulis skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana yang diharapkan. Tidak pula shalawat dan salam penulis hadiahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang merupakan contoh tauladan dalam kehidupan manusia menuju jalan yang diridhoi Allah SWT.

Dalam rangka menyelesaikan tugas-tugas dan untuk memenuhi syarat dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, maka dalam hal ini penulis menyusun skripsi yang berjudul : **“IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN KELOMPOK A DI RA PLUS NAINA KIDS KECAMATAN MEDAN AREA TAHUN AJARAN 2018/2019”**.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini, baik berupa moral maupun material.

Secara khusus dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Yang paling istimewa kepada kedua orang tua. Ayahanda tercinta **Makmur Manik** dan Ibunda tercinta **Tiamah Padang**, atas doa, cinta dan kasih sayang, motivasi dan kepercayaan yang tak ternilai serta memberikan dorongan moral dan material kepada penulis yang tak pernah

putus hingga saat sekarang ini. Karena beliaulah skripsi ini dapat terselesaikan dan berkat cinta, kasih sayang dan pengorbanannya penulis dapat menyelesaikan pendidikan dan program sarjana (S1) di UIN SU. Semoga Allah memberikan balasan yang tak terhingga dengan surga yang mulia. Aamiin.

2. Bapak **Prof. Dr. KH. Saidurrahman, M. Ag.** selaku rector UIN Sumatera Utara.
3. Bapak **Dr. Amiruddin Siahaan, M. Pd** selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara, Wakil Dekan dan para staf serta seluruh dosen yang telah berupaya meningkatkan situasi kondisi pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
4. Ibu **Dr. Khadijah, M.Ag.** selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini beserta seluruh staf administrasi yang telah memberikan layanan maupun bimbingan dari mulai penulis duduk di bangku perkuliahan sampai menjelang penyelesaian studi di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
5. Ibu **Masganti Sitorus, M.Ag.** selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama perkuliahan.
6. Bapak **Dr. Mesiono, M. Pd** dan Ibu **Nunzairina, M.Ag** selaku Dosen Pembimbing Skripsi I dan II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Ibu **Yuzu Erma, S.E, S.Pd.I** selaku Kepala RA Plus Naina Kids Kecamatan Medan Area beserta para Guru dan Staf karena telah banyak

membantu memberikan banyak informasi kepada penulis selama melakukan penelitian.

8. Kakak **Julita Manik, Proles Manik**, abang-abang saya **M. Ibrahim Manik, Wapril Manik** dan **Mukhlis Manik** Adik **Nike Ardilla Manik**, terkhusus untuk abang **Mukhlis Manik** terima kasih atas dorongan moral dan material kepada penulis, yang tak bisa sayabalas. Semoga Allah dapat menggantinya dengan keberkahan yang tak terhingga kepada kalian. Aamiin.
9. Teman-teman seperjuangan PIAUD-1 yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.
10. Untuk sahabat-sahabat tersayang saya **Ayu Lestari, Fauziyati, Fitri Ani Maha, Devi Amalia Putri, Cari Ulina BR Bangun, Fitri Khairani, Hilma Suwayya, Fikry Sandani** serta teman-teman pondokan Robithah **kak Baiti Akmal, Fitri Ramadhani, Syarifah Aini** dan adik-adik satu kamar yang baik hati **Nurul Aini** dan **Risda** yang senantiasa mendoakan dan memberi semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Untuk **PTQ As-Shofa** abi **Arif Muhammad Erde, S.Pd, M.Th** beserta istri **UMMI Sufi**, guru-guru di **PTQ As-Shofa** **Buya Usmar Chan, Ustad Abu Bakar, ustad Sibawaihi, Lc, M.Th, Ustad Aidil Hanafi, Lc, ustad Muhibbut Tibri, Ustad Irham** dan santri putri adik-adik tersayang **Afrida Hena, Eka Habib Damayanti, Latifah Maharani, Amalia Zahra, Irma Suryani Nst. Saniatussyifa, Hanifah Nst.** Yang senantiasa memberikan doa, dukungan dan semangat serta motivasi kepada penulis

Penulis sangat menyadari masih banyak kekurangan dari segi isi maupun dari tata bahasa dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi perbaikan skripsi ini. Penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat untuk dunia pendidikan khususnya pada pendidikan anak usia dini.

Medan, 20 Agustus 2018

Penulis

Ida Dora Manik

NIM. 38.14.3.032

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN TEORI	6
A. Implementasi Metode Bermain Peran	6
1. Pengertian Metode.....	6
2. Pengertian Bermain Peran	9
3. Tujuan Bermain Peran Dalam Pendidikan Anak usia Dini	20
4. Langkah-langkah Pelaksanaan Metode Bermain Peran	20
5. Keunggulan Bermain Peran.....	23
6. Kekurangan Bermain Peran.....	24
B. Hakikat Anak Usia Dini	25
1. Pengertian dan Karakteristik Anak Usia Dini	25

2. Prinsip Perkembang Anak	27
3. Tujuan dan Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini	28
C. Hasil-hasil Penelitian yang Relevan.....	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Disain Penelitian	31
B. Partisipan dan Setting Penelitian	32
C. Pengumpulan Data	33
D. Analisis Data	35
E. Pemeriksaan atau Pengecekan Keabsahan Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Temuan Umum Penelitian	38
B. Temuan Khusus Penelitian	43
C. Pembahasan Hasil Penelitian	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel4.1 Keadaan Jumlah Siswa.....	41
Tabel4.2 KeadaanJumlah Tenaga Pendidik	42
Tabel4.3 Keadaan Sarana dan Prasarana	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	44
Gambar 4.2.....	46

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan “proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan”.¹ Anak usia dini adalah anak yang berumur 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang lebih pesat dan fundamental pada awal-awal tahun kehidupannya. Dimana perkembangan menunjuk pada suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak begitu saja dapat diulang kembali. Oleh karena itu, kualitas perkembangan anak di masa depannya, sangat ditentukan oleh stimulasi yang diperolehnya sejak dini.²

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan lingkungan, di mana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan. Anak-anak bisa mengeksplorasi pengalaman mereka melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Masa kanak-kanak merupakan masa dasar pembentukan kepribadian dibentuk. Pada dasarnya anak-anak masih membutuhkan penilaian terhadap

¹Damsar, *Pengantar Sosiologi Pendidikan*, (Padang: Kencana Prenada Media Group, 2012), h. 8.

²Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. (Medan:Perdana Publishing, 2017). h. 11.

tingkah lakunya. Jika anak mendapat pujian atas tindakannya anak akan merasa senang dan percaya diri. Orang tua dan lingkungan memegang peran penting dalam membentuk kepercayaan diri anak. Seringkali orang tua memberikan larangan pada anak untuk melakukan sesuatu, sehingga keberanian anak kurang berkembang dengan baik.

Adapun pembelajaran anak usia 4-6 tahun adalah belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar, ini menunjukkan bahwasannya pembelajaran untuk anak usia dini sangat menyenangkan dan menciptakan suasana nyaman. Dan prinsip pembelajaran ini dilaksanakan di setiap TK atau RA. Belajar pada hakekatnya merupakan “proses mencari ilmu pengetahuan yang muaranya tidak lain untuk memperoleh nilai-nilai, ilmu pengetahuan dan keterampilan praktis dalam upaya untuk menjadikan manusia yang sempurna (al-insan al-kamil)”.³

Bermain merupakan kegiatan utama anak karena pendidikan anak usia dini dilakukan menggunakan prinsip bermain. Bagi anak, benda apa saja dapat dijadikan permainan. Di saat bermain anak berinteraksi dengan objek dan secara sadar atau tidak sadar ia mempelajari atribut objek tersebut. Oleh karena itu, Piaget menyatakan “pentingnya objek nyata untuk belajar pada anak usia dini. Anak mulai memperoleh informasi melalui interaksinya dengan objek dan kelak informasi tersebut akan disusun dalam struktur pengetahuannya. Struktur pengetahuan inilah yang kemudian menjadi dasar untuk berpikir”.⁴

³Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 202.

⁴Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), h. 32.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang anak lakukan sepanjang hari, anak usia dini tidak dapat membedakan antara bermain dan belajar, anak akan sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun saat anak memiliki kesempatan untuk bermain. Penggunaan metode bermain peran anak dapat mengekspresikan berbagai macam emosinya serta bersosialisasi dengan temannya saat bermain peran, tanpa takut, malu atau ditolak oleh lingkungannya. Ia juga dapat mengeluarkan emosinya yang terpendam karena tekanan sosial. Dalam bermain peran anak dapat memainkan tokoh yang pemaarah, baik hati, takut, penuh kasih.

Bermain peran ialah teknik yang digunakan untuk mengekspresikan berbagai jenis perasaan yang menekan, melalui suatu suasana yang didramatisasikan sehingga dapat secara bebas mengungkapkan dirinya sendiri secara lisan. Dengan bermain peran juga dapat memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan anak untuk memecahkannya.

Pada observasi awal tentang bermain peran di RA Plus Naina Kids Medan Area sudah berjalan, meskipun beberapa anak masih belum mampu untuk mengekspresikan dirinya melalui bermain peran karena masih ada anak yang merasa malu atau tidak percaya diri saat akan bermain peran, sehingga perkembangan pada anak yang dapat dikembangkan melalui bermain peran ini belum terbangun dengan baik. Hasil wawancara pada seorang guru di RA Plus Naina Kids Medan Area upaya yang dilakukan guru dalam menghilangkan rasa malu pada anak dan agar anak percaya diri saat ikut serta dalam bermain peran dengan memberikan anak kata-kata motivasi dan guru

memberikan pujian terhadap anak atas peran yang sudah anak perankan agar anak merasa senang bahwa yang dilakukan anak sudah benar.

Kegiatan bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih semangat untuk bermain sambil belajar sehingga dapat meningkatkan perkembangan yang dibutuhkan oleh siswa melalui bermain peran. Dari latar belakang masalah tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa judul yang tepat dalam penelitian ini adalah **“Implementasi Metode Bermain Peran Kelompok A Di RA Plus Naina Kids Kecamatan Medan Area Tahun Ajaran 2018/2019”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana implementasi metode bermain peran di RA Plus Naina Kids?
2. Bagaimana respon siswa terhadap implementasi metode bermain peran di RA Plus Naina Kids?
3. Apa sajakah yang menjadi faktor penghambat dalam implementasi metode bermain peran dan bagaimana upaya yang dilakukan di RA Plus Naina Kids?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Implementasi metode bermain peran di RA Plus Naina Kids
2. Respon siswa terhadap implementasi metode bermain peran di RA Plus Naina Kids

3. Faktor penghambat dalam implementasi metode bermain peran dan upaya yang dilakukan di RA Plus Naina Kids

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

- a. Sebagai pengembangan pengetahuan dan memperoleh pengalaman yang berkaitan dengan kegiatan metode bermain peran.
- b. Sebagai bahan informasi dan bandingan bagi mereka yang hendak melakukan penelitian yang lebih dalam tentang masalah yang serupa dengan masalah ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Menambah wawasan guru untuk lebih kreatif dalam memberikan pelajaran yang lebih menarik dan anak aktif dalam pembelajaran. Guru dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran yang menyenangkan dan menarik perhatian anak.

b. Bagi siswa

Membuat anak semakin tertarik untuk belajar dan anak dapat bersosialisasi di lingkungan sekitar anak dengan baik.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Implementasi Metode Bermain Peran

1. Pengertian Metode

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), metode adalah cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Metode secara harfiah berarti “cara”. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai “suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu”.⁵ Secara umum metode diartikan sebagai “cara melakukan sesuatu. Selain itu, metode juga merupakan berbagai teknik dan sumber daya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar”.⁶

Al Rasyidin menjelaskan, jika dilihat dari segi bahasa kata metode berasal dari dua perkataan, yaitu *meta* dan *hodos*. *Meta* berarti “melalui” dan *hodos* berarti “jalan” atau “cara”. Dengan demikian, dari sudut pandang ini, maka metode dapat dimaknai sebagai “jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan”.⁷ Selanjutnya hal yang sama menurut Martinis, metode diartikan sebagai “cara melakukan, menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan sebagainya, dengan maksud untuk mencapai tujuan tertentu”.⁸

⁵M. Sobry Sutikno, (2013), *Metode & Model-model Pembelajaran: Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan*, Lombok: Holistica, h. 33.

⁶Zainal Aqib, (2013), *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inovatif)*, Bandung: Yrama Widya, h. 102.

⁷Al Rasyidin, (2008), *Falsafah Pendidikan Islami*, Bandung: Citapustaka Media Perintis, h. 174.

⁸Martinis Yamin, (2011), *Profesionalisasi Guru dan Implementasi KTSP*, Jakarta: Gaung Persada Press, h. 138.

Secara umum metode diartikan sebagai “cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”.⁹ Menurut Djamarah dan Zain metode adalah “salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Bahwa metode sebagai alat motivasi ekstrinsik, sebagai strategi pengajaran, dan sebagai alat untuk mencapai tujuan”.¹⁰

Berdasarkan defenisi metode yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu cara yang dilakukan seorang guru agar tercipta proses belajar siswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Di dalam ayat Al-Qur’an juga disebutkan pentingnya metode pembelajaran dalam surah Al-Maidah ayat 67.

﴿ يٰٓاَيُّهَا الرَّسُوْلُ بَلِّغْ مَا اُنزِلَ اِلَيْكَ مِنْ رَبِّكَ ۗ وَاِنْ لَّمْ تَفْعَلْ فَمَا بَلَّغْتَ رِسَالَتَهُ ۗ وَاللّٰهُ يَعْصُمُكَ مِنَ النَّاسِ ۗ اِنَّ اللّٰهَ لَا يَهْدِي الْقَوْمَ الْكَافِرِيْنَ ۝٦٧﴾

Artinya: Hai Rasul, sampaikanlah apa yang diturunkan kepadamu dari Tuhanmu. dan jika tidak kamu kerjakan (apa yang diperintahkan itu, berarti) kamu tidak menyampaikan amanat-Nya. Allah memelihara kamu dari (gangguan) manusia [430]. Sesungguhnya Allah tidak memberi petunjuk kepada orang-orang yang kafir.¹¹

Hai Rasul, sampaikanlah semua (yang diturunkan kepadamu dari Tuhanmu) dan janganlah kamu sembunyikan sesuatu pun dari padanya karena takut akan mendapatkan hal-hal yang tidak diinginkan (dan jika tidak kamu lakukan) tidak mau sampaikan semua yang diturunkan kepada mu itu (berarti

⁹Sugiyono, (2015), *Metode Penelitian Pendidikan, Bandung: Alfabeta*, h. 03.

¹⁰Djamarah, Syaiful Bahri dkk. (2006), *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, h. 72.

¹¹Al-Qur’an dan Terjemahan, (Bandung: Penerbit Diponegoro, 2005), h. 119.

kamu tidak menyampaikan Risalah-Nya) risalah dengan tunggal atau jamak karena menyembunyikan semuanya. (dan Allah memelihara kamu dari manusia) agar tidak sampai membunuhmu. Pada mulanya Rasulullah SAW ﷺ itu dikawal sampai turun ayat ini, lalu sabdanya, “pergilah karena sesungguhnya Allah memeliharaku” Riwayat Hakim. (sesungguhnya Allah tidak memberikan bimbingan kepada kaum yang kafir).

Dengan demikian, dalam pembelajaran pada zaman Rasulullah hingga zaman sekarang ini menggunakan metode pembelajaran sangatlah penting. Penggunaan metode yang menarik pada masa anak usia dini akan membuat anak akan semakin tertarik dalam belajar dan mudah untuk menyerap pembelajaran yang telah diberikan.

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Ini berarti, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.¹²

Berdasarkan pendapat diatas, dapat di buat sebuah kesimpulan bahwa metode adalah cara ilmiah, alat motivasi ekstrinsik, strategi pengajaran, dan sebagai alat untuk mencapai tujuan dan kegunaan tertentu. Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan. Metode merupakan cara, yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan.

¹²Wina Sanjaya, (2008), *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, h. 145.

Pembelajaran adalah sesuatu kegiatan yang mencakup kegiatan belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran dilakukan berdasarkan rencana yang terorganisir secara sistematis yang mencakup tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang mencakup metode dan media pembelajaran, evaluasi pembelajaran dan umpan balik pada pembelajaran.

Metode pembelajaran adalah cara untuk mempermudah peserta didik mencapai kompetensi tertentu. Hal ini berlaku baik bagi guru (dalam pemilihan metode mengajar) maupun bagi peserta (dalam memilih strategi belajar). Dengan demikian baik metode, akan makin efektif pula pencapaian tujuan belajar. Langkah metode pembelajaran yang dipilih memainkan peranan utama yang berakhir pada semakin meningkatnya prestasi belajar peserta didik.

Setiap guru akan menggunakan metode sesuai gaya melaksanakan kegiatan. Namun yang harus diingat taman kanak-kanak mempunyai cara yang khas. Oleh karena itu ada metode-metode yang lebih sesuai bagi anak RA/TK dibandingkan dengan metode-metode lain. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat, beragam dan sesuai dengan kebutuhan anak akan menghasilkan kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif, yang salah satunya ada di dalam metode bermain peran.

2. Pengertian Bermain peran

Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Dengan main anak belajar, artinya anak yang belajar anak yang bermain, dan anak yang bermain adalah anak yang belajar. Bermain

dilakukan anak-anak dalam berbagai bentuk saat sedang melakukan aktivitas, mereka bermain ketika berjalan, berlari, mandi, menggali tanah, memanjat, melompat, bernyanyi, menyusun balok, menggambar dan lain sebagainya.

Secara bahasa, bermain diartikan sebagai “suatu aktivitas yang langsung atau spontan, dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain. Benda-benda disekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan pancaindera, dan seluruh anggota tubuhnya”.¹³ Santrock mengatakan bermain permainan adalah:

Kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Menurutnya, permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam. Dengan bermain ini perasaan anak akan menjadi bahagia, sehingga akan mengalami kenyamanan dalam melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran”.¹⁴

Adapun hadist yang memperbolehkan bermain/permainan sebagai berikut:

حَدَّثَنَا إِبْرَاهِيمُ بْنُ مُوسَى أَخْبَرَنَا هِشَامٌ عَنْ مَعْمَرٍ عَنِ الزُّهْرِيِّ عَنْ ابْنِ الْمُسَيَّبِ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : بَيْنَا الْحَبَشَةُ يَلْعَبُونَ عِنْدَ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ جَرَاهُمْ دَخَلَ عُمَرُ فَاهْوَى إِلَى الْحَصِيِّ فَحَصَبَهُمْ هَا فَقَالَ (دَعِهِمْ يَا عُمَرُ). وَزَادَ عَلِيٌّ حَدِيثَنَا عَبْدُ الرَّزَّاقِ أَخْبَرَنَا مَعْمَرٌ فِي الْمَسْجِدِ

Artinya : Dari Abu Humairah r.a ujanya: ketika orang-orang Habsyi bermain tombak di hadapan Rasulullah SAW, tiba-tiba datang Umar Bin Khatab r.a lalu ia mengambil batu-batu kecil dan mereka dilontari dengan batu-batu tersebut. Rasulullah SAW bersabda: “Biarkanlah mereka bermain

¹³Mukhtar Latif, Zukhairina, dkk. (2016), *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h. 76.

¹⁴Fadlillah, (2014), *Edutainment Pendidikan Anak Usia Din*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h. 26.

hai Umar”, dan Ali menambahkan bahwa telah menceritakan kepada kami Makmar tentang hal itu yang terjadi di Masjid. (HR. Bukhari).¹⁵

Dengan demikian bermainpun diperkenankan dalam ajaran Islam, karena diperlukan dalam kehidupan manusia untuk memperoleh kesenangan. Kegiatan bermain tidak terikat pada waktu tertentu kapan saja dikehendaki dapat dilakukan.

Permainan dan bermain bagi anak mempunyai beberapa fungsi dalam proses tumbuh kembang anak. Fungsi bermain terhadap sensoris motoris anak penting untuk mengembangkan otot-ototnya dan energi yang ada. Aktivitas sensoris motorik merupakan komponen yang paling besar pada semua usia, namun yang paling dominan pada bayi. Pada bayi seyogiayanya mendapatkan stimulasi visual, pendengaran, (verbal), sentuhan (taktil), dan stimulasi kinestetis (gerak).¹⁶

Joan dan Utami menyatakan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Dengan demikian bermain, bermain merupakan sesuatu yang perlu bagi perkembangan anak dan dapat digunakan sebagai suatu cara untuk memacu perkembangan anak. Bermain merupakan cara yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar TK sekaligus ditetapkan sebagai suatu metode pengajaran.

Bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas. Di samping itu, “aktivitas bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental spiritual,

¹⁵Bukhari, (2000), *Al Jami' Al Shohih Al Bukhari*, Bairut : Dar Al Kutub Al Ilmiah Jilid 3, h. 1063.

¹⁶Diana Mutiah, (2012), *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h. 113.

bahasa, dan keterampilan motorik anak usia dini”.¹⁷ Oleh karena itu, bagi anak usia dini tidak ada hari tanpa bermain, dan bagi mereka bermain merupakan kegiatan pembelajaran yang sangat penting.

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Bermain bagi anak merupakan proses kreatif untuk bereksplorasi, dapat mempelajari keterampilan yang baru dan dapat menggunakan simbol atau menggambarkan dunianya.¹⁸

Dunia anak adalah dunia bermain. Kebutuhan bermain sudah dimulai sejak bayi bisa mendengar dan melihat dengan jelas. Warna yang mencolok dan bunyi yang berdering akan menjadi pusat perhatian si kecil yang berusia kurang dari satu tahun. Kemudian semakin berkembang dengan keinginan melihat, memegang, dan melempar. Inilah awal bentuk bermain bagi anak, yang selanjutnya kesehariannya tidak akan lepas dari kesenangannya bermain. Dari bermain itulah anak mendapatkan berbagai manfaat dalam proses perkembangan seluruh potensi yang dimilikinya.

Bermain peran adalah permainan yang para pemainnya 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 ditentukan. Asal tetap mengikuti

¹⁷Fadillah, Lilif Muallifatul Khorida Filasofa, dkk. (2014), *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, Kencana Prenada Media Group, h. 32-33.

¹⁸Ahmad Susanto, (2015), *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h. 93.

peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi memberntuk arah dan hasil akhir permainan ini.¹⁹

Bermain peran disebut juga “main simbolis, pura-pura, *make believe*, fantasi. Imajinasi, atau main drama, sangat penting perkembangan kognisi, sosial dan emosi anak pada usia tiga sampai enam tahun”.²⁰ Bermain peran adalah “jenis permainan yang diantaranya meliputi sandiwara, drama, bermain peran, dan jenis permainan lain ketika anak memerankan orang lain. Permaian ini sangat baik untuk mengembangkan kemampuan bahasa, komunikasi dan memahami peran-peran dalam masyarakat”.²¹

Berdasarkan pendapat di atas mengenai pengertian bermain peran maka dapat disimpulkan bermain peran adalah memerankan tingkah laku, tokoh-tokoh dan benda-benda yang dekat dengan lingkungan anakdengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, berkomunikasi dan imajinasi.

Prinsip dasar metode ini terdapat dalam ayat Al-Qur’an, pada surah al-Maidah ayat 27-31 sebagai berikut:

﴿ وَأَتْلُ عَلَيْهِمْ نَبَأَ آدَمَ بِالْحَقِّ إِذْ قَرَّبْنَا قُرْبَانَ فَتَقَبَّلَ مِنْ أَحَدِهِمَا وَلَمْ يُتَقَبَّلْ مِنَ الْآخَرِ قَالَ لَأَقْتُلَنَّكَ ۗ قَالَ إِنَّمَا يَتَقَبَّلُ اللَّهُ مِنَ الْمُتَّقِينَ ﴿٢٧﴾ لَئِنْ بَسَطْتَ إِلَيَّ يَدَكَ لِتَقْتُلَنِي مَا أَنَا بِبَاسِطٍ يَدِيَ إِلَيْكَ لِأَقْتُلَنَّكَ ۗ إِنَّي أَخَافُ أَلَّا يَعْلَمِ بِمَا تَكُونُ فِي إِثْمِكَ فَتَكُونَ مِنَ أَصْحَابِ النَّارِ ۗ وَذَلِكَ جَزَاءُ الظَّالِمِينَ ﴿٢٨﴾ فَطَوَّعَتْ لَهُ نَفْسُهُ رِ﴾

¹⁹Alamsyah Said, Andi Budimanjaya, (2015), *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h. 247.

²⁰Diana Mutiah, (2012), *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h. 115.

²¹Khadijah, (2016), *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing, h. 166.

قَتَلَ أَخِيهِ فَقَتَلَهُ فَأَصْبَحَ مِنَ الْخَاسِرِينَ ﴿٢٧﴾ فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ
 كَيْفَ يُؤَارِي سَوْءَةَ أَخِيهِ ۚ قَالَ يَوَيْلَئِي أَعْجِزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُؤَارَى
 سَوْءَةَ أَخِي ۖ فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ ﴿٢٨﴾

Artinya: 27. Ceritakanlah kepada mereka kisah kedua putera Adam (Habil dan Qabil) menurut yang sebenarnya, ketika keduanya mempersembahkan korban, Maka diterima dari salah seorang dari mereka berdua (Habil) dan tidak diterima dari yang lain (Qabil). ia berkata (Qabil): "Aku pasti membunuhmu!". berkata Habil: "Sesungguhnya Allah hanya menerima (korban) dari orang-orang yang bertakwa". 28. "Sungguh kalau kamu menggerakkan tanganmu kepadaku untuk membunuhku, aku sekali-kali tidak akan menggerakkan tanganku kepadamu untuk membunuhmu. Sesungguhnya aku takut kepada Allah, Tuhan seru sekalian alam." 29. "Sesungguhnya aku ingin agar kamu kembali dengan (membawa) dosa (membunuh) ku dan dosamu sendiri, maka kamu akan menjadi penghuni neraka, dan yang demikian itulah pembalasan bagi orang-orang yang zalim." 30. Maka hawa nafsu Qabil menjadikannya menganggap mudah membunuh saudaranya, sebab itu dibunuhnyalah, maka jadilah ia seorang diantara orang-orang yang merugi. 31. kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana seharusnya menguburkan mayat saudaranya[410]. 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.²²

Al-Maraghi menafsirkan ayat ini bahwa Allah menceritakan kisah dua orang anak Nabi Adam a.s sebagai penjelasan bahwa kedengkian yang telah membuat orang-orang yahudi tak mau beriman kepada Nabi Muhammad SAW ﷺ dan menyebabkan mereka memusuhinya, suatu hal yang sudah tua umurnya pada Bani Adam, dan merupakan salah satu peninggalan nenek moyang mereka, yang pada bangsa Yahudi hal itu justru lebih kuat lagi, oleh sebab itu, kamu tak usah heran melihat sikap mereka sesudah itu. Karena dalam sejarah kemanusiaan, ada pula orang-orang yang serupa dengan mereka, seperti dua anak Nabi Adam itu. Lantaran dengki, telah terjadi

²²Al-Qur'an dan Terjemahan, (Bandung: Penerbit Diponegoro, 2005), h.112.

diantara mereka berdua pertumpahan darah, bahkan saudara tega membunuh saudaranya sendiri. Kemudian benih kejahatan itu tumbuh subur di tengah Bani Adam hingga datangnya hari kiamat kelak.²³

Ayat tersebut menceritakan tentang kisah Qabil dan Habil, yang dimana 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.

Dipahami dari ayat ini bahwa manusia banyak pula mengambil pelajaran dari alam dan jangan segan-segan mengambil pelajaran dari yang lebih rendah tingkatan pengetahuannya.

Dasar pemikiran bermain peran yang menjadi pijakan bermain anak berasal dari teori:

a. Erik Erikson

Erik Erikson menyatakan, manusia membangun kemampuan untuk menghadapi pengalaman dengan membuat suatu keadaan yang semestinya dan menguasai kenyataan melalui uji coba dan perencanaan. Dan semua ini disusun anak melalui bermain. Menurut Erik Erikson, ada dua jenis main peran, yaitu:

²³Ahmad Mushthafa Al-Maraghi, (1987), *Tafsir Al-Maraghi*, Semarang: Toha Putra Semarang, h. 171.

1) Main Peran Mikro

Anak memainkan peran melalui alat bermain atau benda yang berukuran kecil. Contoh: rumah boneka; perabotan dan ruang, kereta api; rel lokomotif, gerbong-gerbongnya, bandar udara; pesawat, boneka, dan truk-truk, kebun binatang liar, boneka pengunjung, jalan-jalan kota; jalan, orang, kota, mobil.²⁴

2) Main Peran Makro

Anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran seperti sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran. Contoh; rumah sakit: dokter, perawat, pengunjung, apoteker, kantor polisi: polisi, penjahat, kantor pos: pengantar surat, pegawai kantor pos, kantor: direktur, sekretaris, pegawai biasa, *cleaning service*.

Menurut Erik Erikson, main adalah suatu cara bagi anak untuk mengembangkan pengendalian diri dan memahami tuntutan dari luar yang datang setiap hari, dengan main peran anak dapat membongkar pengalaman emosinya.

b. Gowen (1995)

Main peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan, ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosakata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan mengambil sudut pandang spasial, afeksi dan kognisi. Pada tahap main peran awal, anak akan melakukan macam-macam percobaan dengan bahan-bahan disekitarnya dan berbagai macam bermain peran.

²⁴Mukhtar Latif, Zukhairina, dkk. (2016), *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h. 206-207

Melalui pengalaman main peran, anak memeriksa egonya, belajar menghadapi pertentangan emosi, memperkuat diri sendiri untuk masa depan, menciptakan kembali masa lalu, dan mengembangkan keterampilan khayalan.

Dalam main peran anak dibolehkan untuk memproyeksikan dirinya ke masa depan dan menciptakan kembali masa lalu. Melalui main peran anak belajar bermain dan bekerja, dimana hal ini merupakan latihan untuk pengalaman-pengalaman di dunia nyata. Orang dewasa haruslah peduli dengan ekspresi badan. Ekspresi seluruh badan, kemudian permainan dengan wajah dan gerakan badan ini adalah dasar untuk main peran selanjutnya.²⁵

c. Vigotsky

Vigotsky percaya bahwa fungsi mental yang lebih tinggi berakar pada hubungan sosial dan kegiatan kerja sama. Teori Vigotsky tentang main peran mendukung munculnya dua kemampuan penting, yaitu: 1) kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda. 2) kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel.

Melalui main peran anak dapat membangun kemampuan untuk menunda kepuasan melalui pembangunan main imajinasi dan main tersebut dapat dilakukan melebihi kemampuannya. Main peran sangat mendukung kemampuan anak untuk meraih lebih jauh tahap perkembangan tertinggi mereka. Anak yang terlibat dalam main peran dapat menggunakan kesadarannya. Kesadaran ini masih berbentuk imajinasi yang masih belum

²⁵Mukhtar Latif, Zukhairina, dkk. (2016), *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h. 207-208.

dapat ditangkap secara tahap oleh anak. Anak menggunakan kesadaran ini untuk menyusun perkembangan kemampuan-kemampuannya yang masih berusaha dipelajarinya hingga harapannya terpenuhi. Melalui main peran anak dapat melebihi tahan perkembangannya saat ini, dan imajinasi merupakan sesuatu yang harus dibangun karena belum ada dalam kesadaran anak yang masih sangat kecil dan sama sekali tidak ada pada binatang.²⁶

d. Piaget (1962)

Main peran mulai muncul saat anak kira-kira berumur satu tahun. Pada saat ini anak-anak melakukan kegiatan yang tidak bisa diterapkan dalam kehidupan nyata misalnya mengaduk pasir dalam mangkuk dan pura-pura mencicipi. Anak akan mengulang ingatan yang menyenangkan seperti melihat botol bayi dan mencoba memberi susu pada *collective symbolism*. Anak melakukan percakapan lisan dengan diri sendiri yang disebut dengan *idiosyneratie soliloquies*. Melalui percakapan ini anak menciptakan kesepakatan kebutuhan sementara dari id dan kesadaran rasional ego.

e. Sara Smilansky

Menurut Sara Smilansky, anak yang tidak terlibat main peran sering terlihat tidak ada rangkaian dalam kegiatan dan percakapan mereka. Mereka terlihat kaku, monoton dan mengulang-ngulang perilaku. Menurut Sara, ciri-ciri main peran antara lain: anak meniru sebuah peran, anak tetap pada peran untuk beberapa menit, anak memakai tubuh dan objek atau

²⁶Mukhtar Latif, Zukhairina, dkk. (2016), *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, hal. 208-209.

mempresentasikan imajinasinya dengan objek dan orang, anak berinteraksi dengan anak lain, anak bertukar kata.²⁷

f. Sigmud Freud

Anak berperan sesungguhnya menjadi seseorang atau sesuatu. Hal ini merupakan suatu jalan dimana anak usia dini belajar menghadapi serangan dari luar terhadap egonya. Anak usia dini dikendalikan oleh id-nya (keinginan). Apa yang mereka inginkan harus ada sekarang. Mereka tidak dapat menunggu giliran dan tidak dapat menunda kepuasan. Kekayaan dan keunikan kesempatan main peran yang disediakan dalam ruang kelas hanya dibatasi oleh keterbatasan daya cipta orang dewasa. Selanjutnya, mereka akan menjadi memiliki kesulitan mengembangkan tema, pikiran, atau permainan. Pengalaman mereka terpisah tidak terkait, seperti anak yang sering ditinggal sendirian di rumah.²⁸

Menurut Mayke bermain peran bermanfaat untuk membantu penyesuaian diri anak. Dengan memerankan tokoh-tokoh tertentu ia belajar tentang aturan-aturan atau perilaku apa yang bisa diterima oleh orang lain, baik dalam berperan sebagai ibu, ayah, guru, murid dan seterusnya. Anak juga belajar untuk memandang suatu masalah dari kacamata tokoh-tokoh yang ia perankan sehingga diharapkan dapat membantu pemahaman sosial pada diri anak.

²⁷Mukhtar Latif, Zukhairina, dkk. (2016), *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h.209-210.

²⁸Mukhtar Latif, Zukhairina, dkk. (2016), *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h. 210-211.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah suatu permainan yang dilakukan oleh anak dalam memerankan seseorang atau sesuatu dengan menggunakan kesadarannya yang dapat menimbulkan hubungan sosial dan saling bekerja sama.

3. Tujuan Bermain Peran dalam Pendidikan Anak Usia Dini

Adapun tujuan bermain peran menurut Gunarti, dkk. Yakni:

- a. Anak usia 5-6 tahun dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan.
- b. Memperoleh wawasan, (*insight*), tentang sikap-sikap, nilai-nilai dan persepsinya.
- c. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi.
- d. Mengembangkan kreativitas dengan membuat jalan cerita atas inisiatif anak usia 5-6 tahun.
- e. Melatih daya tangkap.
- f. Melatih membuat kesimpulan.
- g. Membantu mengembangkan kognitif.
- h. Membantu perkembangan kognitif.
- i. Membantu perkembangan fantasi.
- j. Menciptakan suasana yang menyenangkan.
- k. Mencapai kemampuan berkomunikasi secara spontan atau berbicara lancar.
- l. Membangun sikap positif dalam diri anak usia 5-6 tahun.
- m. Menumbuhkan aspek efektif melalui penghayatan isi cerita.
- n. Untuk membawa situasi yang sebenarnya ke dalam bentuk stimulasi miniatur kehidupan.²⁹

Kegiatan bermain peran memiliki manfaat yang besar dalam mengembangkan kemampuan anak, karena melalui bermain peran ini anak diberi kesempatan untuk belajar bertanggung jawab terhadap yang diperankannya, yang disertai dengan komunikasi dan interaksi dengan orang lain.

4. Langkah-langkah Pelaksanaan Metode Bermain Peran

²⁹W. Gunarti, dkk. (2008), *Metode pengembangan Perilaku Anak dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, Jakarta: Uniersitas Terbuka. h.10-12.

Dalam melaksanakan metode bermain peran ini agar berhasil dengan efektif, maka perlu mempertimbangkan langkah-langkahnya ialah:

- a. Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan teknik ini, bahwa dengan jalan sosiodrama/bermain peran siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual ada di masyarakat, maka kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan; masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya. Dan siswa yang lain jadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.
- b. Guru harus memilih masalah yang urgen, sehingga menarik minat anak. Ia mampu menjelaskan dengan menarik, sehingga siswa terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu.
- c. Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil untuk mengatur adegan yang pertama.
- d. Bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan, harap ditanggapi tapi guru harus mempertimbangkan apakah ia tepat untuk perannya itu. Bila tidak ditunjuk saja siswa yang memiliki kemampuan dan pengetahuan serta pengalaman seperti yang diperankan itu.
- e. Jelaskan kepada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya, sehingga mereka tahu tugas peranannya, menguasai masalahnya, pandai bermimik maupun berdialog.
- f. Siswa yang tidak turut harus menjadi penonton yang aktif, di samping mendengar dan melihat mereka harus bisa memberi saran dan kritik pada apa yang akan dilakukan setelah bermain peran selesai.
- g. Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog.
- h. Setelah sosiodrama/bermain peran itu dalam situasi klimaks, maka harus dihentikan, agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan dan sebagainya.
- i. Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, walau mungkin masalahnya belum terpecahkan, maka perlu dibuka tanya jawab, diskusi atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara.³⁰

Sedangkan menurut Winda Gunanti Dkk langkah-langkah pelaksanaan kegiatan bermain peran diantaranya:

- a. Pilihlah sebuah tema yang akan dimainkan (diskusikan kemungkinan-kemungkinan dan urutan waktunya dengan anak.
- b. Buatlah rencana/skenario/naskah jalan cerita.

³⁰Roestiyah, (2012), *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, h.91-92.

- c. Buatlah skenario kegiatan yang fleksibel, dapat diubah sesuai dengan dinamika yang terjadi dan mencakup berbagai ragam aspek perkembangan anak.
- d. Sediakan media, alat dan kostum yang diperlukan dalam kegiatan.
- e. Apabila memungkinkan buatlah media/alat dari bahan daur ulang, jadilah guru yang kreatif.
- f. Guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana apabila kelompok murid baru untuk pertama kalinya diperkenalkan dengan bermain peran, guru dapat memberi satu contoh peran.
- g. Guru memberi kebebasan pada anak untuk memilih yang sukainya.
- h. Jika bermain peran untuk pertama kali dilakukan, sebaiknya guru sendirilah memilih siswa yang kiranya dapat melaksanakan peran-peran itu.
- i. Guru menetapkan peran pendengar.
- j. Dalam diskusi perencanaan, guru memberikan kesempatan pada anak untuk merancang jalan cerita dan ending cerita.
- k. Guru menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan untuk memulai.
- l. Anak bermain peran.
- m. Diakhir kegiatan, adakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani anak.
- n. Khusus di sentra drama, buatlah pra-rencana dan *setting* tempat yang mendukung untuk 2-4 minggu.
- o. Settinglah tempat bermain peran dengan gambar-gambar dan dekorasi yang mendukung jalan cerita.³¹

Adanya langkah-langkah di atas akan memudahkan guru untuk melaksanakan pembelajaran bermain peran, dengan demikian dari pendapat di atas dapat merangkum langkah-langkah metode bermain peran sebagai berikut:

- a. Guru memilih sebuah tema yang akan dimainkan.
- b. Guru membuat naskah jalan cerita yang akan diperankan.
- c. Guru mengumpulkan anak untuk diberi arahan dan aturan dalam bermain peran yang akan dimainkan.

³¹W. Gunarti, dkk. (2008), *Metode pengembangan Perilaku Anak dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka. h.10.52.

- d. Guru mempersiapkan alat dan menjelaskan kegunaan alat yang akan digunakan oleh anak-anak dalam bermain.
- e. Guru membagikan tugas kepada siswa sesuai dengan peran yang akan dimainkan.
- f. Selesai bermain peran mengumpulkan anak-anak kembali untuk melakukan diskusi membahas tentang nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran yang bisa menjadi teladan bagi anak.

5. Keunggulan Bermain Peran

Dalam menggunakan metode memiliki keunggulan dan kekurangan yang berbeda, oleh karena itu seorang guru harus mampu memanfaatkan keunggulan dan mempunyai cara untuk mengatasi kekurangan 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 diantara 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.
- e. Anak melatih dirinya sendiri untuk mengingat dan memahami benda yang akan diperankannya (membantu daya ingat anak).
- f. Anak akan terlatih untuk kreatif dan inisiatif.
- g. Menumbuhkan kerjasama antar pemain.
- h. Bahkan yang masih terpendam pada diri anak dapat dikembangkan sehingga kemungkinan muncul bakat seninya.
- i. Anak akan terbiasa untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.

- j. Pembendaharaan kata anak dapat dibina sehingga menjadi bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti.³²

Adapun keunggulan dari metode bermain peran ini adalah dengan menggunakan metode bermain peran, siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran, karena masalah-masalah sosial sangat berguna bagi mereka. Karena mereka bermain peranan sendiri, maka mudah memahami masalah-masalah sosial itu. Bagi siswa dengan berperan seperti orang lain itu, ia dapat merasakan perasaan orang lain, dapat mengakui pendapat orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi dan cinta kasih terhadap sesama makhluk akhirnya siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup, karena merasa menghayati sendiri permasalahannya.

6. Kekurangan Bermain Peran

Adapun kelemahan metode bermain peran ini adalah:

- 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 waktu, baik dari persiapan maupun pertunjukan berlangsung.
- d. Bisa menyebabkan kelas lain terganggu.
- e. Perlu dibangun imajinasi yang sama antara guru dan anak, dan hal ini yang tidak mudah.
- f. Sulit menghadirkan elemen situasi penting seperti yang sebenarnya, misalnya suara hiruk-pikuk, pasar air terjun, ributnya suara kemacetan lalu lintas, tanpa bantuan pendukung, misalnya rekaman suara.
- g. Jalan cerita biasanya berlangsung singkat, karena memungkinkan tidak adanya jalan cerita yang berkesinambungan adegan demi adegan dapat berpotong-potong sehingga tidak integral menampilkan suatu jalan cerita yang utuh. Hal ini karena metode bermain peran yang lebih menekankan pada imajinasi, kreativitas, inisiatif dan spontanitas dari anak sendiri.

³²W. Gunarti, dkk. (2008), *Metode pengembangan Perilaku Anak dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, Jakarta: Uniersitas Terbuka. h.10-17.

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

- 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 memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat anak.
- c. Agar anak dapat memahami peristiwa yang dilakukan, guru harus bisa menceritakan sembari mengatur adegan pertama.
- d. Materi pelajaran yang akan disampaikan harus sesuai dengan waktu yang tersedia.³³

Adapun kekurangan dari bermain peran adalah jika guru tidak menguasai tujuan instruksional penggunaan metode ini untuk sesuatu unit pelajaran, maka bermain perannya juga tidak akan berhasil. Dengan metode ini jangan menjadi kesempatan untuk menumbuhkan sifat prasangka yang buruk, ras diskriminasi, balas dendam dan sebagainya, sehingga menyimpang dari tujuan semula.

Dalam hubungan antar manusia selalu memperhatikan norma-norma, kaidah sosial, adat istiadat, kebiasaan dan keyakinan seseorang, jangan sampai ditinggalkan, sehingga tidak menyinggung perasaan seseorang. Kelemahan terakhir bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini sehingga akan mengacaukan berlangsungnya bermain peran, karena yang memegang peranan atau penonton tidak tahu arah bersama-sama.

B. Hakikat Anak Usia Dini

1. Pengertian dan Karakteristik Anak Usia Dini

³³Syaiful Sagala, (2013) *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta. h.213.

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia ini disebut dengan usia emas (*golden age*). Setiap anak adalah individu yang unik, karena masing-masing anak memiliki karakteristik yang berbeda antara satu sama lainnya. Oleh karena itu setiap anak tidak dapat diperlakukan sama dengan yang lainnya. Setiap anak memiliki gaya belajar dan tingkah laku yang berbeda sehingga membutuhkan rangsangan dan latihan yang berbeda pula sesuai dengan karakteristik masing-masing anak.

Berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan anak usia dini dapat dijelaskan dalam firman Allah SWT QS. An-Nahl: 78

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya: 78. dan Allah SWT mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.

Dengan demikian, pada hakikatnya anak adalah makhluk individu yang membangun sendiri pengetahuannya. Itu artinya guru dan pendidik anak usia dini lainnya tidaklah dapat menuangkan air begitu saja ke dalam gelas yang seolah-olah kosong melompong. Anak lahir dengan membawa sejumlah potensi yang siap untuk ditumbuh kembangkan asalkan lingkungan menyiapkan situasi dan kondisi yang dapat merangsang kemunculan dari potensi yang tersembunyi tersebut.

Karakteristik anak usia dini secara umum, yaitu: a) suka meniru, b) ingin mencoba, c) spontan, d) jujur, e) riang, f) suka bermain, g) ingin tahu (suka bertanya), h) banyak gerak, i) suka menunjukkan akunya, j) unik.³⁴

2. Prinsip Perkembangan Anak

Pada dasarnya prinsip perkembangan anak sebagai berikut:

- a. Anak akan belajar dengan baik apabila kebutuhan fisiknya terpenuhi serta merasa aman dan nyaman dalam lingkungannya.
- b. Anak belajar terus menerus, dimulai dari membangun pemahaman tentang sesuatu, mengeksplorasi lingkungan, menemukan kembali suatu konsep.
- c. Anak belajar melalui interaksi sosial, baik dengan orang dewasa maupun dengan teman sebaya.
- d. Minat dan ketekunan anak akan memotivasi belajar anak.
- e. Perkembangan dan gaya belajar anak harus dipertimbangkan sebagai perbedaan individu.
- f. Anak belajar dari hal-hal yang sederhana sampai yang kompleks, dari yang kongkret ke yang abstrak, dari yang berupa gerakan ke bahasa verbal, dan dari diri sendiri ke interaksi dengan orang lain.

Proses perkembangan di pendidikan anak usia dini pada umumnya dilandasi oleh dua teori belajar, yaitu; 1) behaviorisme, dan 2)

³⁴Khadijah, (2016), *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing, h.3.8

konstruktivisme. Kedua aliran tersebut memiliki karakteristik yang berbeda satu dengan lainnya. Behaviorisme menekankan pada hasil dari proses belajar, sedangkan konstruktivisme lebih menekankan pada proses belajarnya.³⁵

³⁵Mukhtar Latif, Zukhairina, dkk. (2016), *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h.72-73.

3. Tujuan dan Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Secara khusus tujuan pendidikan anak usia dini yaitu, a) agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya, b) agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya termasuk gerakan motorik kasar dan motorik halus, serta mampu menerima rangsangan sensorik, c) anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berpikir dan belajar, d) anak mampu berfikir logis, kritis, dan memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan sebab akibat, e) anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat dan menghargai keragaman sosial dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri yang positif dan kontrol diri, f) anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, serta menghargai karya kreatif.

Sedangkan Santoso menyatakan fungsi dari pendidikan anak usia dini yaitu; a) memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada anak Indonesia untuk mengikuti pendidikan anak usia dini sesuai dengan potensi yang dimilikinya, bahkan secara tidak langsung sejak anak masih dalam kandungan, b) membantu dan memfasilitasi pengembangan potensi anak bangsa secara utuh dilingkungan keluarga, masyarakat (kelompok bermain tempat penitipan anak), c) membantu memperbaiki mutu dan relevansi pendidikan anak usia dini dengan mutu pendidikan dari negara lain, d)

memberdayakan peran serta masyarakat dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini berdasarkan prinsip otonomi daerah dalam konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia, e) setiap instansi pemerintah, swasta, LSM, yayasan atau lembaga pendidikan yang lain boleh melaksanakan program pendidikan anak usia dini dengan mengacu pada pedoman dari Direktorat PADU Depdiknas.³⁶

C. Hasil-hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian Neneng Wijayati dengan judul “penggunaan metode bermain peran dalam mengurangi perilaku agresifitas anak TK desa Semulan tahun ajaran 2015/2016”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan diterapkannya metode bermain peran, perilaku agresif anak berkurang. Hal ini dapat dilihat dari adanya perubahan perilaku anak kearah yang lebih baik seperti anak tidak memukul, tidak mencubit, tidak mendorong, tidak mengejek dan tidak mengambil paksa barang temannya lagi. Begitu pula dengan hasil daftar checklist perilaku agresif anak yang menunjukkan adanya penurunan nilai persentase perilaku agresif anak dari 83% sebelum diterapkan metode bermain peran, menjadi 45% setelah diberikan metode bermain peran.

Selanjutnya hasil penelitian Neneng Wijayati dengan judul “penggunaan metode bermain peran dalam mengurangi perilaku agresifitas TK Desa Sewulan tahun ajaran 2015/2016”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan diterapkannya metode bermain peran, perilaku agresif anak berkurang. Hal ini dapat dilihat dari adanya perubahan perilaku anak ke arah yang lebih baik seperti anak tidak memukul, tidak mencubit, tidak

³⁶Khadijah, (2016), *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing, h. 12-13.

mendorong, tidak mengejek, tidak mengambil paksa barang temannya lagi. Begitu pula dengan hasil daftar checklist perilaku agresif anak yang menunjukkan adanya penurunan nilai persentase perilaku anak agresif dari 83%, sebelum diterapkan metode bermain peran, menjadi 46% setelah diberikan metode bermain peran.

Bermain peran merupakan salah satu alternatif yang dapat dipilih. Hasil penelitian dan percobaan yang telah dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bermain peran salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini bermain peran di arahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan anak didik.

Bermain peran memungkinkan para anak didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan tujuan utama dari psikodrama (jenis bermain peran yang lebih menekankan pada penyembuhan).

Model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi berupa: sikap, nilai, perasaan dan sistem keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian para anak didik dapat mengujia sikap dan nilainya sesuai dengan orang lain. Apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah. Tanpa bantuan orang lain, para anak didik sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilikinya.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Disain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu pendekatan naturalistik. Istilah naturalistik menunjukkan bahwa pelaksanaan penelitian ini memang terjadi secara alamiah, dalam situasi normal yang baik dan tidak dimanipulasi keadaan dan kondisinya. Dengan menggunakan pendekatan ini maka peneliti dituntut keterlibatan secara langsung di lokasi penelitian, yaitu di RA Plus Naina Kids Medan Area. Penelitian kualitatif biasanya mengacu kepada bentuk penelitian sosial yang memiliki beberapa substansi bentuk sebagai berikut:

1. Penekanan kuat terhadap penjelajahan alamiah fenomena sosial khusus, dari pada usaha menguji hipotesis.
2. Kecenderungan utama pekerjaan adalah tidak terstruktur dalam hal data, karena itu data yang dimiliki tidak tertutup dianalisis sejak awal pengumpulan data.
3. Penyelidikan terhadap bentuk kasus kecil mungkin satu kasus tetapi terperinci.
4. Analisis data yang melibatkan interpretasi eksplisit mengenai makna dan fungsi tindakan manusia, hasil dari bentuk utama yang diambil mengenai deskripsi verbal dan penjelasan, sedangkan kuantifikasi dan statistik memainkan peran dukungan lebih jauh.³⁷

³⁷Salim dan Syahrur, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Citapustaka, 2012), h.42.

Peneliti sebagai instrumen kunci mengajukan pertanyaan-pertanyaan, observasi dan mengutip data yang bersifat tertulis maupun tidak tertulis. Peneliti lebih mementingkan proses yang lama dalam mengumpulkan dan mendapatkan hasil data yang diinginkan, yaitu dengan melihat dan mengkaji proses pertanyaan data tertulis dan lisan. Setelah memperoleh informasi data, kemudian data tersebut dianalisis secara induktif dengan cara mengorganisir, mengurutkan, menguraikan sehingga dapat ditemukan tema dan hipotesis kerja seperti yang didasarkan oleh data.

B. Partisipan dan *Setting* Penelitian

Adapun subjek penelitian yang terlibat dalam penelitian ini adalah informan yang dapat memberikan informasi atau data yang dibutuhkan dalam penelitian adalah kepala sekolah di RA Plus Naina Kids sebagai penanggung jawab penyelenggaraan pendidikan, guru pembimbing sebagai pelaksana pendidikan sebanyak dua orang guru. dari guru, peneliti dapat mengumpulkan data dengan melalui wawancara untuk mengetahui bagaimana implementasi metode bermain peran di RA Plus Naina Kids, siswa-siswi yang mengikuti pelaksanaan pendidikan khususnya pembelajaran metode bermain peran sebanyak lima orang siswa di RA Plus Naina Kids.

Lokasi sekolah RA Plus Naina Kids beralamat jalan Japaris/Rahmadsyah gang sekata nomor 449B kecamatan Medan Area kota Medan.

C. Pengumpulan Data

Untuk menghimpun data yang diperlukan dari lapangan maka prosedur yang digunakan adalah:

1. Observasi

Observasi yaitu mengadakan pengamatan secara langsung pada latar penelitian. Dalam penelitian ini meninjau secara langsung lokasi penelitian yaitu di RA Plus Naina Kids Medan Area. Peneliti melakukan observasi untuk mendapatkan informasi-informasi serta temuan umum yang berkaitan dengan penelitian. Dengan demikian hasil observasi ini sekaligus untuk mengkonfirmasi data yang telah terkumpul melalui wawancara dengan *key informan* serta dengan narasumber-narasumber yang sebelumnya telah ditentukan oleh peneliti.

Pengamatan ini dilakukan dengan lembar observasi yang di isi dengan tanda *cek list* pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan. Format lembar observasi tentang metode bermain peran yang diberikan kepada guru yang ditampilkan pada tabel berikut:

TABEL 4.1

FORMAT LEMBAR OBSERVASI GURU METODE BERMAIN PERAN

No.	Indikator Metode Bermain Peran	Ya	Tidak
1.	Guru memilih sebuah tema yang akan dimainkan		
2.	Guru membuat naskah jalan cerita yang akan diperankan		
3.	Guru mengumpulkan anak untuk diberi arahan dan aturan dalam bermain peran yang akan dimainkan		
4.	Guru mempersiapkan alat yang akan digunakan dalam bermain		
5.	Guru menjelaskan kegunaan alat yang akan digunakan dalam bermain		
6.	Guru membagikan tugas kepada siswa sesuai dengan peran yang akan dimainkan		

7.	Guru hanya mengawasi/mendampingi anak dalam bermain		
8.	Guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani peserta didik.		

2. Wawancara

Wawancara merupakan “proses tanya jawab dalam percakapan antara dua orang atau lebih secara lisan bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi atau keterangan”.³⁸ Dalam wawancara biasanya terjadi tanya jawab yang dilakukan secara sistematis dan berpijak pada tujuan penelitian. Dengan kata lain wawancara adalah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari subjek.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik wawancara semi terstruktur. Peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak berwawancara dimintai penjelasan mengenai hal-hal yang melatarbelakangi perilakunya. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan terhadap sumber data penelitian, yaitu kepala sekolah, guru dan siswa.

3. Dokumentasi

Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, biografi, atau kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, atau sketsa. Dokumen yang

³⁸Cholid Narbuko, Abu Achmadi, (2008), *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara, h. 83.

berbentuk karya misalnya karya seni yang dapat berbentuk gambar, patung, atau film, peneliti juga mempersiapkan bentuk rekaman agar data yang diperoleh, mudah bagi penulis untuk menyimpulkan hasil penelitian.

D. Analisa Data

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data secara kolektif. Analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.³⁹

Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis yang berifat kualitatif dengan deskriptif analisis. Analisis ini digunakan untuk mengungkap hasil penelitian yang berkenaan dengan implementasi metode bermain peran kelompok A di RA Plus Naina Kids kecamatan Medan Area. Proses analisis data tersebut dilakukan bersamaan melalui beberapa tahapan mulai dari proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

1. Reduksi Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan reduksi data yang diperoleh dari wawancara dan observasi yaitu dengan menggolongkan, mengarahkan, dan mereduksi data yang dianggap tidak perlu, kemudian dilakukan pengkodean.

2. Penyajian Data

³⁹Lexy J. Moleong, (2014), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, h. 248.

Penyajian data yang dilakukan peneliti yaitu dengan melampirkan hasil penelitian dengan menyajikan data dalam bentuk-bentuk tabel, gambar maupun dalam bentuk bagan. Penyajian data dilakukan peneliti agar seluruh data dan informasi yang ditemukan di lapangan dapat tersusun dengan sistematis dan peneliti akan lebih mudah memahami hasil penelitian sehingga akan diperoleh suatu kesimpulan.

3. Penarikan Kesimpulan

Setelah data terkumpul, maka proses penelitian selanjutnya adalah penarikan kesimpulan verifikasi. Penarikan kesimpulan yang dilakukan peneliti memiliki dua tahapan. Pada tahapan pertama bersifat longgar, yaitu peneliti menyimpulkan hasil penelitian secara umum namun terperinci. Pada tahap kedua peneliti menarik kesimpulan final, yaitu menyimpulkan hasil penelitian yang masih dalam bentuk umum kemudian dikecutkan.⁴⁰

E. Pemeriksaan atau Pengecekan Keabsahan Data

Untuk memperkuat keabsahan data hasil temuan dan untuk menjaga validitas penelitian, maka peneliti mengacu pada empat standar validasi yang disarankan oleh Lincoln dan Guba yang terdiri dari: 1) Kredibilitas (*credibility*), 2) Keteralihan (*transferability*), 3) Ketergantungan (*dependability*), 4) Ketegasan (*confirmability*).⁴¹

1. Kredibilitas (*credibility*)

Untuk menjaga *kredibile* (kepercayaan) proses penilaian dan temuan dalam penelitian ini dengan keadaan sesungguhnya dilakukan dengan

⁴⁰Lexy J. Moleong, (2014), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi, Bandung: Remaja Rosdakarya, h. 248.

⁴¹Salim dan Syahrudin, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Citapustaka), h. 165.

keterikatan yang lama antara peneliti dengan yang diteliti dengan budaya kerja di RA Plus Naina Kids. Melakukan triangulasi, yaitu informasi yang diperoleh dari beberapa sumber yang dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi kemudian hasil pengamatan tersebut diambil benang merah yang menghubungkan ketiganya.

2. Keteralihan (*transferability*)

Keteralihan (*transferability*) dilakukan dengan melakukan uraian secara rinci dari data ke teori, atau dari kasus ke kasus lain dengan menguraikan penelitian sebelumnya yang dianggap relevan dengan penelitian ini tentang budaya kerja di RA Plus Naina Kids sehingga pembaca dapat menerapkannya dalam konteks yang relevan.

3. Ketergantungan (*dependability*)

Dalam penelitian ini dependabilitas dibangun sejak dari pengumpulan data dan analisis data lapangan serta saat penyajian data laporan penelitian. Dalam pengembangan desain keabsahan data dibangun mulai dari pemilihan kasus dan fokus melakukan orientasi lapangan dan pengembangan konseptual.

4. Ketegasan (*confirmability*)

Ketegasan akan lebih mudah diperoleh peneliti apabila dilengkapi dengan catatan pelaksanaan keseluruhan proses dan hasil penelitian, karena penelitian melakukan penelusuran audit, yakni dengan mengklasifikasikan data-data yang sudah diperoleh kemudian mempelajari lalu menuliskan laporan hasil penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum Penelitian

Temuan umum penelitian merupakan hasil temuan yang berkaitan dengan profil sekolah sebagai tempat penelitian berlangsung, adapun temuan umum penelitian sebagai berikut:

1. Sejarah berdirinya RA Plus Naina Kids kecamatan Medan Area

RA Plus Naina Kids kecamatan Medan Area terletak di jalan Japaris/Rahmadsyah gang sekata nomor 449-B kecamatan Medan Area kota Medan. RA Plus Naina Kids ini dibangun oleh yayasan Yuzu Tantina, dengan mengangkat ibu Yuzu Erma, S.E, S.Pd.I sebagai kepala sekolah dan dikelola oleh kepala yayasan yaitu Niutantina.

Raudhatul Athfal Plus Naina Kids didirikan pada tahun 2015 yang pada awalnya berjumlah enam orang siswa dan dua orang guru. lalu pada angkatan kedua RA Plus Naina Kids berjumlah 30 orang siswa dengan lima orang guru yang dibagi menjadi tiga kelas. Selanjutnya pada angkatan ketiga RA Plus Naina Kids memiliki siswa sebanyak empat puluh orang siswa dengan enam orang guru yaitu tiga orang sebagai guru inti dan tiga orang sebagai guru pendamping. Pada sekarang ini angkatan ke empat RA Plus Naina Kids memiliki siswa sebanyak tiga puluh dua orang siswa yang terdiri dari tiga kelas yaitu dua kelas B dan satu kelas A dengan jumlah guru sebanyak tujuh orang guru, tiga sebagai guru inti, tiga sebagai guru pendamping dan satu orang guru tata usaha.

Letak Raudhatul Athfal Plus Naina Kids yang cukup strategis dengan masyarakat yang mayoritas beragama Islam, membuat RA Plus Naina Kids ini berkembang cepat, hal ini ditandai dengan bertambahnya jumlah siswa yang ada di sekolah tersebut. Melihat keadaan sarana dan prasarana, fasilitas-fasilitas, jumlah guru dengan jumlah siswa sepadan, sehingga hal tersebut membantu memperlancar proses kegiatan belajar mengajar agar terlaksana dengan baik.

2. Visi dan Misi RA Plus Naina Kids

Visi

Menghasilkan generasi bangsa yang mandiri, cerdas, dan berakhlakul qarimah.

Misi

- a. Membiasakan diri anak senang beribadah
- b. Mendampingi anak dalam memecahkan masalah sederhana secara mandiri
- c. Memberikan pengalaman dan pelayanan pendidikan berkualitas, bermoral, dan menyenangkan

Motto

Disekolah senang, belajar menyenangkan.

3. Keadaan siswa

Siswa merupakan salah satu komponen terpenting setelah guru, karena tanpa adanya siswa maka tidak akan terjadi proses belajar mengajar. Siswa adalah orang yang belajar serta menjadi objek dalam suatu proses pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan menerima mata pelajaran

sesuai kurikulum pendidikan. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, maka jumlah keseluruhan siswa di RA Plus Naina Kids saat ini dapat dilihat pada tabel berikut:

TABEL 4.2
KEADAAN JUMLAH SISWA RA PLUS NAINA KIDS

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	Kelas A	9 siswa	8 siswa	17 siswa
2.	Kelas BI	8 siswa	5 siswa	13 siswa
3.	Kelas B II	3 siswa	8 siswa	11 siswa
Total		18 siswa	18 siswa	40 siswa

Sumber data: Data kantor RA Plus Naina Kids kecamatan Meda Area tahun ajaran 2018/2019

4. Keadaan Guru

Dalam mendukung keberhasilan proses pendidikan, maka dibutuhkan tenaga pendidik yang memiliki kompetensi dasar dalam mengajar, demikian juga RA Plus Naina Kids kecamatan Medan Area yang sangat membutuhkan tenaga pendidik dalam rangka menyelesaikan kegiatan belajar mengajar yang efektif. Dengan bantuan berkisar 6 tenaga pendidik yang berkompetensi dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik.

Seorang guru harus mampu menguasai kompetensi dasar jika ingin proses belajar mengajar dapat berjalan baik dan tercapai dengan efektif serta efisien. Karena pendidik yang berkualitas akan menciptakan peserta didik yang berkualitas pula. Demikian pula halnya dengan para pendidik RA Plus Naina Kids kecamatan Medan Area, mereka juga lebih mengutamakan sikap

profesional seorang guru dalam pembelajaran. Keadaan guru yang ada di RA Plus Nina Kids kecamatan Medan Area dapat dilihat pada tabel berikut:

TABEL 4.3
JUMLAH TENAGA PENDIDIK RA PLUS NAINA KIDS
KECAMATAN MEDAN AREA

No	Nama	Jabatan	Kualitas Pendidikan
1.	Yuzu Erma	Kepala Sekolah	S-1
2.	Purnama	Guru	SMA
3.	Mifah khairunnisya	Guru	S-1
4.	Dewi Atika	Guru	S-1
5.	Devi Amalia Putri	Guru	SMA
6.	Hilma Suwayya	Guru	SMA

Sumber data: Data kantor RA Plus Naina Kids kecamatan Meda Area tahun ajaran 2018/2019

5. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana adalah alat pendukung dalam kelancaran pelaksanaan proses belajar mengajar, sehingga kelengkapan sarana dan prasarana di sekolah sangat berpengaruh terhadap keberhasilan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Kelengkapan sarana prasarana di RA Plus Naina Kids kecamatan Medan Area dapat dilihat pada tabel berikut:

TABEL 4.4
KEADAAN SARANA DAN PRASARANA RA PLUS NAINA KIDS
KECAMATAN MEDAN AREA

No	Jenis Sarana	Jumlah	Keadaan
1.	Ruang Kelas	4	Baik
2.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
3.	Gudang		Baik
4.	Ruang Kamar Mandi	2	Baik
5.	Halaman/lapangan olahraga	2	Baik
6.	AC		Baik
7.	Komputer	1	Baik
8.	Papan Tulis	4	Baik
9.	Sarana Bermain		
	a. Titian pelangi	1	Baik
	b. Ayunan gantung	1	Baik
	c. Prosotan	2	Baik
	d. Jungkat jungkit	1	Baik
	e. Titian	1	Baik
	f. Puzzle warna warni	2 Set	Baik
	g. Puzzle huruf	1	Baik
	h. Bola Warna	1 Plastik	Baik

	i. Tep	1	Baik
	j. Speaker	3	Baik
	k. Kartu bergambar Bahasa Inggris dan Indonesia	1 Paket	Baik
	l. Boneka jari huruf	1 Paket	Baik

Sumber data: Data kantor RA Plus Naina Kids kecamatan Meda Area tahun ajaran 2018/2019

B. Temuan Khusus Penelitian

Temuan khusus penelitian berkaitan dengan pembahasan judul penelitian yang peneliti lakukan, yaitu “Implementasi metode bermain peran kelompok A di RA Plus Naina Kids Kecamatan Medan Area, hasil penelitian ini akan dideskripsikan berdasarkan wawancara terhadap informan dan observasi langsung ke lokasi penelitian. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 8 pertemuan. Penelitian dimulai pada hari Sabtu tanggal 7 Juli 2018 hingga 25 Agustus 2018, dengan tujuan agar dapat dihasilkan kesimpulan data yang akurat dan terpercaya terhadap permasalahan penelitian.

1) Pertemuan pertama

Pelaksanaan pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 7 Juli 2018 dengan tema “profesi”. Pada pertemuan ini peneliti mengamati proses pembelajaran. Adapun kegiatannya antara lain:

(a) Kegiatan awal

- 1) Terbiasa menyebutkan nama Tuhan sebagai pencipta
- 2) Terbiasa menyapa guru saat penyambutan, senang mengajak temannya untuk berkomunikasi positif
- 3) Pengucapan salam masuk ke dalam SOP kedatangan dan kepulangan
- 4) Do'a sebelum belajar masuk ke dalam SOP pembukaan
- 5) mencuci tangan dan menggosok gigi masuk ke dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

(b) Kegiatan inti

- 1) Guru menjelaskan tentang profesi pedagang
- 2) Guru menjelaskan cara kerja bermain peran
- 3) Guru menjelaskan fungsi kegunaan alat-alat yang digunakan dan barang-barang yang dijual oleh pedagang
- 4) Guru memberikan kegiatan mewarnai gambar pada anak

(c) Kegiatan penutup

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

Dokumentasi kegiatan bermain peran dapat dilihat pada gambar berikut:

Temuan khusus penelitian ini memaparkan fakta berdasarkan fokus masalah sebagai berikut:



Gambar 4.1

Kegiatan bermain peran pedagang makanan

2) Pertemuan kedua

Pelaksanaan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 14 juli 2018 dengan tema “profesi”. Pada pertemuan ini peneliti mengamati proses pembelajaran. Adapun kegitannya antara lain:

(a) Kegiatan awal

- 1) Terbiasa menyebutkan nama Tuhan sebagai pencipta
- 2) Terbiasa menyapa guru saat penyambutan, senang mengajak temannya untuk berkomunikasi positif
- 3) Pengucapan salam masuk ke dalam SOP kedatangan dan kepulangan
- 4) Do'a sebelum belajar masuk ke dalam SOP pembukaan
- 5) mencuci tangan dan menggosok gigi masuk ke dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

(b) Kegiatan inti

- 1) Guru menjelaskan tentang profesi petani
- 2) Guru menjelaskan cara kerja bermain peran
- 3) Guru menjelaskan fungsi kegunaan alat-alat yang digunakan oleh petani
- 4) Guru memberikan kegiatan mewarnai gambar pada anak
- 5) Guru memberikan kegiatan menyusun kata

(c) Kegiatan penutup

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

Dokumentasi kegiatan bermain peran dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.2

Foto siswa sedang bermain peran profesi petani

Temuan khusus penelitian ini memaparkan fakta berdasarkan fokus masalah sebagai berikut:

1. Implementasi Metode Bermain Peran di RA Plus Naina Kids

Metode bermain peran merupakan salah satu metode mengajar di RA/TK. Yaitu anak memerankan tingkah laku manusia baik itu kejadian masa lalu, masa kini dan masa depan. Sebelum metode bermain peran dilaksanakan dalam proses belajar mengajar guru memperagakan atau mencontohkan bermain peran misal: menjadi seorang ibu, dokter-dokteran, pasar-pasaran, kerajaan dan percakapan menggunakan alat komunikasi.

- a. Guru mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian dan memilih tema yang akan dimainkan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama kepala sekolah tentang pelaksanaan metode bermain peran, kepala sekolah menjelaskan

“Seorang pendidik harus melakukan upaya untuk menciptakan suatu lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, sebelum guru melakukan kegiatan, guru harus menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian terlebih dahulu, tema apa yang akan dipakai dalam proses pembelajaran, jadi saya melaksanakan pembelajaran sesuai dengan apa yang ada direncana pelaksanaan pembelajaran harian.”⁴²

Wali kelas A juga memberikan penjelasan ketika ditanyakan mengenai pelaksanaan metode bermain peran dengan penjelasan,

“Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian terlebih dahulu dan memilih tema apa yang akan kami pakai dalam pembelajaran, agar pembelajaran dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan.”⁴³

Sejalan dengan pernyataan di atas, selaku guru pendamping kelas A menyatakan

“Sebagai seorang pendidik saya mengajarkan metode bermain peran ini kepada peserta didik karena metode bermain peran ini membantu untuk meningkatkan perkembangan pada anak. Sebelum melakukan pembelajaran metode bermain peran, guru terlebih dahulu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian dan memilih tema apa yang akan kami gunakan agar kami memiliki panduan dalam proses belajar mengajar.”

⁴²Yuzu Erma, Wawancara dengan Kepala Sekolah RA Plus Naina Kids 23 Juli 2018.

⁴³ Mifah Khairunnisya, Wawancara dengan Guru Wali Kelas A RA Plus Naina Kids 23 Juli 2018.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil jawaban guru berkesinambungan dengan hasil jawaban kepala sekolah, yaitu sebelum melakukan pembelajaran guru mempersiapkan sesuatunya terlebih dahulu, seperti mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian dan memilih tema apa yang akan dipakai yang dapat membantu dan mempermudah guru dalam proses pembelajaran serta membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

b. Guru menyiapkan naskah jalan cerita yang akan perankan

Wali kelas A menjelaskan tentang naskah jalan cerita yang akan diperankan.

“Sebelum kegiatan berlangsung, setelah menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian, guru-guru harus mempersiapkan naskah jalan cerita bermain peran, agar cerita yang dimainkan dapat dilaksanakan dengan rapi.”⁴⁴

Hal yang sama juga yang dikatakan oleh guru pendamping kelas A mengenai naskah jalan cerita yang akan diperankan.

“Iya, setelah guru-guru sudah menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian, guru juga menyiapkan naskah jalan cerita bermain peran, dengan tujuan agar cerita yang dimainkan dapat terlaksana dengan tertib.”

⁴⁴Mifah Khairunnisya, Wawancara dengan Guru Wali Kelas A RA Plus Naina Kids 23 Juli 2018.

Ketika ditanyakan kepada kepala sekolah tentang naskah jalan cerita yang akan diperankan, kepala sekolah menjelaskan,

“Biasanya, sebelum melaksanakan pembelajaran bermain peran ini, guru-guru harus menyiapkan naskahnya yang sesuai dengan tema yang sudah ditetapkan. Dengan mempersiapkan naskah jalan cerita terlebih dahulu akan membuat guru lebih mudah untuk melaksanakan pembelajarn metode bermain peran.”⁴⁵

Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwasanya guru-guru di RA Plus Naina Kids sebelum melaksanakan pembelajaran bermain peran selalu mempersiapkan naskah jalan cerita yang akan dimainkan dengan tujuan agar cerita yang dimainkan dapat terlaksana dengan tertib dan rapi.

- c. Guru mengumpulkan anak untuk diberi arahan dan aturan dalam bermain peran yang akan dimainkan.

Sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung guru mengumpulkan anak untuk diberikan arahan dan aturan dalam bermain peran agar terlaksana dengan baik, dalam hal ini guru menjelaskan naskah jalan cerita yang akan dimainkan, memberikan arahan dan aturan dalam bermain kepada anak seperti anak harus bisa belajar tentang sikap dan tanggung jawab yang ditetapkan guru pada anak dalam cerita yang akan dimainkan.

Sebagaimana yang dikatakan oleh kepala sekolah,

“Sebelum melaksanakan pembelajaran bermain peran ini, guru harus mengumpulkan anak-anak untuk menjelaskan jalan cerita, memberikan pengarahan dan aturan bermain, dengan tujuan agar anak

⁴⁵Yuzu Erma, Wawancara dengan Kepala Sekolah RA Plus Naina Kids 23 Juli 2018.

mengerti aturan saat bermain peran dengan demikian kegiatan dapat berjalan dengan baik.”⁴⁶

Hal yang sama juga yang dikatakan oleh guru wali kelas A menjelaskan,

“Bahwa sebelum kami melaksanakan kegiatan bermain peran guru-guru terlebih dahulu mengumpulkan anak untuk menjelaskan jalan cerita, memberikan arahan dan aturan saat bermain, agar anak paham sikap apa yang harus dipelajari oleh anak, sehingga jika anak sudah mengerti sikap apa yang diperankan oleh maka kegiatan pembelajaran bermain peran akan berjalan dengan baik.”

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa mengumpulkan anak-anak terlebih dahulu untuk menjelaskan jalan cerita, memberikan arahan dan aturan dalam bermain dengan tujuan untuk membuat anak mengerti bagaimana sikap yang diperankan anak saat bermain, dengan demikian kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan baik.

- d. Guru mempersiapkan alat dan menjelaskan kegunaan alat yang akan digunakan oleh anak-anak dalam bermain.

Sebagaimana yang dikatakan oleh guru wali kelas A menjelaskan,

“Menyiapkan alat yang dipakai saat bermain peran dan menjelaskan kepada anak kegunaan alat tersebut merupakan hal yang penting agar anak mengerti dan tertarik untuk ikut serta dalam kegiatan bermain peran. Bermain dengan menggunakan alat yang dibutuhkan dalam permainan membuat semangat dan tertarik dalam pembelajaran, karena anak-anak suka melihat hal-hal yang baru.”⁴⁷

⁴⁶Yuzu Erma, Wawancara dengan Kepala Sekolah RA Plus Naina Kids 23 Juli 2018.

⁴⁷Mifah Khairunnisya, Wawancara dengan Guru Wali Kelas A RA Plus Naina Kids 23 Juli 2018.

Hal yang sama juga yang dikatakan oleh guru pendamping kelas A mengenai alat dan menjelaskan kegunaan alat tersebut dalam permainan.

“Mempersiapkan alat-alat yang dibutuhkan dan siswa mengerti kegunaan alat-alat tersebut merupakan salah satu cara agar metode bermain peran berjalan dengan baik. Dengan menggunakan alat-alat sesuai yang dibutuhkan akan membuat siswa tertarik untuk ikut serta dalam pembelajaran”.

Kepala sekolah juga memberikan penjelasan tentang menyiapkan alat dan menjelaskan kepada anak kegunaan alat tersebut, sebagai berikut;

“Menyediakan alat sebelum melakukan kegiatan bermain peran merupakan cara guru untuk membuat anak tertarik dalam kegiatan bermain peran, dengan begitu anak-anak bermain peran tidak hanya memerankan sikap tapi juga menggunakan alat sesuai yang dibutuhkan.”

- e. Guru membagikan tugas kepada siswa sesuai dengan peran yang akan dimainkan.

Sebelum memulai permainan guru membagikan tugas atau peran apa yang akan dimainkan oleh anak saat bermain, dengan tujuan agar anak mengerti, tidak kebingungan saat bermain, tidak berebut satu sama lain, dengan menetapkan peran masing-masing anak, maka anak akan belajar sesuai peran yang ditetapkan oleh guru, sebagaimana yang dikemukakan oleh kepala sekolah,

“Sebelum guru memainkan bermain peran ini, guru memilih peran yang sesuai dengan kemampuan yang ada pada anak dan memberitahu kepada anak, agar anak mudah untuk mempelajari peran yang guru berikan, dengan membagikan masing-masing peran kepada

anak, maka anak tidak akan kebingungan memainkan perannya masing-masing.”

Selaras dengan pernyataan di atas, wali kelas A juga memberikan penjelasan tentang membagikan tugas pada anak sesuai dengan peran yang akan dimainkan.

“Iya, kami sebagai guru harus membagikan masing-masing peran kepada anak didik kami, agar mereka tidak berebut, tidak bingung ketika bermain peran dimainkan, guru memilih masing-masing peran anak itu dilihat dari keseharian anak dan kemampuan anak, agar anak dengan mudah untuk belajar peran yang ditetapkan.”⁴⁸

Hal yang sama juga yang dikatakan oleh guru pendamping kelas A tentang membagikan tugas pada anak sesuai dengan peran yang akan dimainkan.

“Membagikan masing-masing peran kepada siswa, akan membuat siswa tidak berebut, tidak kebingungan saat bermain peran. Guru memilih peran kepada setiap siswa melalui kemampuan anak dalam sehari-hari agar memudahkan anak untuk berlatih dan memperagakan peran yang dibagikan kepada setiap siswa.”

Dari hasil wawancara tersebut maka dapat disimpulkan bahwa jawaban dari guru-guru dan kepala sekolah memiliki kesinambungan dimana sebelum memulai permainan bermain peran guru-guru terlebih dahulu membagikan tugas peran yang akan dimainkan oleh anak, agar anak-anak mudah untuk mempelajari peran yang ditetapkan oleh guru dan tidak kebingungan saat bermain.

⁴⁸Mifah Khairunnisa, Wawancara dengan Guru Wali Kelas A RA Plus Naina Kids 23 Juli 2018.

- f. Selesai bermain peran mengumpulkan anak-anak kembali untuk melakukan diskusi membahas tentang nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran yang bisa menjadi teladan bagi anak.

Kegiatan bermain peran tidak hanya sekedar bermain, bermain peran dapat menjadi suatu contoh dalam memecahkan masalah, mencari nilai-nilai dan moral yang terkandung dalam cerita bermain peran. Terdapat nilai-nilai dan moral dalam bermain peran dapat menjadi pelajaran atau teladan yang dapat dicontoh oleh seorang anak. Sebagaimana yang dijelaskan guru kelas A

“Setelah selesai kegiatan bermain peran, kami mengadakan diskusi tentang permainan yang dimainkan, mengulas kembali nilai-nilai dan moral apa yang terkandung dalam bermain peran tersebut, dengan begitu guru dapat menjelaskan agar anak meneladani nilai-nilai baik yang terkandung.”⁴⁹

Guru pendamping kelas A juga menjelaskan,

“Ketika bermain peran sudah selesai dilaksanakan, kami mengumpulkan kembali anak-anak untuk berdiskusi, bertanya dan mengulas kembali nilai-nilai dan moral apa yang terkandung dalam cerita yang sudah dimainkan oleh peserta didik.”

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa, setelah selesai kegiatan bermain, peran guru dan peserta didik harus berkumpul kembali untuk berdiskusi mencari nilai-nilai dan moral apa yang terkandung

⁴⁹Mifah Khairunnisya, Wawancara dengan Guru Wali Kelas A RA Plus Naina Kids 23 Juli 2018.

dalam cerita, dengan mengetahui nilai-nilai yang baik dalam bermain tersebut guru dapat memberitahukan kepada anak bahwa nilai-nilai tersebut harus diteladani oleh anak.

2. Respon Siswa Terhadap Implementasi Metode Bermain Peran di RA Plus Naina Kids

Metode bermain peran merupakan suatu kegiatan yang mampu membuat anak siswa lebih tertarik dan semangat untuk bermain sambil belajar, banyak pembelajaran yang dapat diambil dari kegiatan bermain peran seperti mencari nilai-nilai dan moral yang terkandung dalam cerita yang dapat diteladani oleh anak, bagaimana anak memecahkan suatu masalah, menanamkan rasa tanggung jawab pada diri anak dan lain sebagainya.

Sebagaimana yang dijelaskan oleh guru kelas A mengenai respon siswa terhadap implementasi metode bermain peran,

“Kegiatan bermain peran ini membuat sebagian anak semangat untuk belajar sambil bermain, ada beberapa siswa yang merasa biasa saja saat kegiatan bermain peran ini dikarenakan anaknya memang yang tidak terlalu berminat untuk bermain bersama teman-teman lainnya. Tapi jika dilihat dari keseluruhan anak, lebih banyak anak yang merasa senang dengan adanya kegiatan bermain peran ini. Tetapi sebagai pendidik, kami melakukan suatu upaya agar anak tertarik untuk ikut serta dalam kegiatan pembelajaran dengan cara membujuk anak, memotivasi anak agar tidak merasa malu kepada teman-temannya, memuji anak, bahwa anak tersebut bisa memerankan peran yang sudah dibagikan kepada setiap anak.”⁵⁰

Selaras dengan jawaban tersebut selaku kepala sekolah juga memberikan penjelasan mengenai respon siswa terhadap implementasi metode bermain peran,

⁵⁰Mifah Khairunnisa, Wawancara dengan Guru Wali Kelas A RA Plus Naina Kids 23 Juli 2018.

“Kegiatan bermain peran ini membuat anak senang untuk belajar, tetapi memang ada beberapa anak yang merasa kegiatan bermain peran ini tidak terlalu menarik atau anak merasa malu, anak merasa biasa saja karena dalam keseharian anak tersebut memang tidak terlalu mau untuk bergabung dengan teman-teman lainnya, anak tersebut lebih senang untuk bermain sendiri. Dalam menyikapi hal tersebut agar semua siswa ikut serta dalam kegiatan metode bermain peran, guru-guru melakukan upaya dengan cara memberikan semangat dan motivasi-motivasi kepada anak, agar anak tidak merasa malu ketika bermain peran, dan meyakinkan anak bahwa anak tersebut dapat melakukannya.”

Sesuai dengan pernyataan kepala sekolah diatas, untuk mengetahui bagaimana respon siswa dalam kegiatan bermain peran ketika ditanya pada seorang anak, anak tersebut menjelaskan,

“Iya bunda, saya senang ikut belajar bermain peran ini.”

Anak yang lain juga mengatakan mengenai responnya terhadap implementasi metode bermain.

“Bermain peran enak dan lucu bunda, saya senang bunda ikut main ini.”

Ketika ditanya anak yang lain mengenai respon mereka mengenai implementasi metode bermain peran anak tersebut mengatakan,

“Saya sangat suka bunda, bermain ini apalagi saya menjadi seorang pedagang, banyak uangnya.”

Ketika ditanya anak yang tentang peran apa yang pernah dimainkan oleh anak, beberapa anak memberikan jawabannya,

“Saya pernah menjadi seorang pembeli bunda, teman sebagai penjual makanannya, saya sebagai pembelinya.”

Anak yang berbeda juga memberikan jawabannya tentang peran apa yang pernah anak mainkan dalam kegiatan metode bermain peran, anak tersebut memberikan penjelasannya,

“Saya menjadi seorang petani yang lagi istirahat di bawah pohon, karena petaninya sedang kecapean dan kelaparan bunda.”

Hal yang lain ketika ditanyakan kepada beberapa siswa tentang bagaimana anak-anak mengetahui perannya masing-masing, maka siswa tersebut memberikan penjelasannya sebagai berikut,

“Sebelum kami bermain peran ini, bundanya memberitahukan peran yang akan kami mainkan bersama dengan teman-teman.”

Siswa yang lain juga memberikan jawabannya tentang bagaimana anak mengetahui perannya masing-masing yaitu,

“Sebelum bermain, bunda memberitahu kepada saya dan teman-teman peran yang akan kami mainkan.”

Dari hasil jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa, rata-rata anak merasa senang dan suka ikut serta dalam bermain peran ini ada beberapa anak tidak merasa senang dan semangat dalam kegiatan pembelajaran bermain peran, merasa biasa saja dan masih merasa malu ketika diadakan kegiatan bermain peran. Seperti ada anak yang tidak mau bergabung dengan teman lainnya, anak tersebut lebih sering diam dan bermain sendiri sementara dalam bermain peran ini anak harus berkomunikasi dengan teman-temannya, tapi guru-guru melakukan upaya agar anak tersebut harus ikut serta juga

dalam kegiatan bermain peran dengan cara membujuk anak, memberikan motivasi dan pujian-pujian terhadap anak agar anak tersebut ikut serta dalam kegiatan metode bermain peran.

3. Faktor Penghambat Implementasi Metode Bermain Peran dan Upaya yang dilakukan di RA Plus Naina Kids

Faktor penghambat yaitu keadaan yang dapat menyebabkan pelaksanaan pembelajaran terganggu dan tidak terlaksana dengan baik, berdasarkan wawancara yang dilakukan pada guru wali kelas A menjelaskan,

“Ada beberapa faktor penghambat kami dalam membuat kegiatan menggunakan metode bermain peran ini diantaranya yaitu minat dan antusiasme siswa, tidak semua anak-anak kami minat bermain peran ada beberapa anak saat bermain itu tidak mau bergabung dengan temannya, anak itu lebih sering diam dan bermain sendiri. Terbatasnya waktu pembelajaran dan tidak ada tempat khusus atau sentra untuk bermain peran. Tempat yang khusus untuk bermain peran itu sangat penting, karena jika sudah ada tempat khusus untuk bermain peran, guru-guru tidak perlu lagi untuk menata panggung atau menata ruang kelas.”⁵¹

Kepala sekolah mengatakan hal yang sama ketika ditanyakan mengenai faktor penghambat implementasi metode bermain peran dan upaya yang dilakukan, kepala sekolah menjelaskan,

“Seperti yang kami perhatikan ketika dalam kegiatan bermain peran, ada beberapa faktor yang menghambat pelaksanaan kegiatan bermain peran diantaranya, terbatasnya waktu pembelajaran, tidak adanya tempat atau ruangan khusus untuk bermain peran, kurangnya minat dan antusiasme siswa untuk ikut serta dalam bermain peran.”

⁵¹Mifah Khairunnisa, Wawancara dengan Guru Wali Kelas A RA Plus Naina Kids 23 Juli 2018.

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa, ada beberapa faktor yang menjadi penghambat implementasi metode bermain peran di Raudhtul Athfal Plus Naina Kids diantaranya yaitu:

- a. Tidak adanya tempat khusus atau sentra untuk bermain peran. kegiatan bermain peran di RA Plus Naina Kids, tidak menggunakan tempat yang khusus untuk bermain peran, kegiatan bermain peran dilaksanakan di kelas masing-masing, sebagaimana proses belajar mengajar yang dilakukan dalam sehari-hari.
- b. Ada beberapa siswa yang kurang minat untuk ikut serta dalam bermain peran. tidak semua siswa tertarik dengan kegiatan metode bermain peran, seperti anak yang merasa malu saat tampil, anak yang kurang bersosialisasi dengan teman-temannya dan lebih senang dengan kegiatannya sendiri, dalam hal ini guru melakukan upaya agar semua siswa ikut serta dalam kegiatan bermain peran yaitu dengan cara, memberikan semangat dan motivasi bahwa anak bisa melakukannya, seperti anak yang pemalu agar lebih percaya diri ketika tampil.
- c. Terbatasnya waktu pembelajaran. metode bermain peran di RA Plus Naina Kids ini dilaksanakan setelah selesai kegiatan inti dalam pembelajaran, kegiatan metode bermain peran ini dilaksanakan agar anak tidak terlalu jenuh dalam belajar dan tidak merasa bosan ketika berada di sekolah, kegiatan metode bermain peran akan memerlukan waktu yang panjang, sementara dalam kegiatan proses pembelajaran siswa juga harus diberikan materi pembelajaran, sesuai tema yang disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian. Oleh karena itu, guru melakukan upaya untuk

mengatasi hal tersebut dengan cara guru harus disiplin dalam menggunakan waktu yang sudah ditetapkan dalam setiap kegiatan dan agar kegiatan metode bermain peran berjalan sesuai dengan yang diharapkan, guru menyusun dan menyediakan kegiatan metode bermain peran sesuai dengan tema yang tidak terlalu banyak menggunakan waktu. Guru memilih naskah jalan cerita yang singkat agar tidak terlalu terburu-buru saat kegiatan bermain peran dimainkan.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Implementasi Metode Bermain Peran di RA Plus Naina Kids

Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang didalamnya terjadi proses interaksi antara guru dengan siswa yang diakhiri dengan adanya evaluasi hasil belajar dalam upaya untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru harus mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan pada saat proses pembelajaran berlangsung misalnya, RPPH, alat-alat yang dibutuhkan dalam pembelajaran dan lain sebagainya.

Mempersiapkan segala kebutuhan sebelum memulai pembelajaran berlangsung sangat membantu guru ketika akan menjelaskan pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik, karena dengan adanya persiapan yang dilakukan guru dapat dijadikan sebagai acuan untuk menyusun rencana pembelajaran ketika mengajar agar lebih mudah dan terarah.

Dalam implementasi bermain peran guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dan memilih sebuah tema yang akan dimainkan, guru membuat naskah jalan cerita, guru mengumpulkan

anak-anak untuk diberikan arahan dan aturan dalam bermain peran, guru menyediakan dan menjelaskan alat-alat yang akan digunakan saat permainan, guru membagi tugas pada peserta didik, setelah bermain peran selesai guru mengumpulkan kembali anak-anak untuk melakukan diskusi mengulas kembali nilai-nilai moral dan pesan yang terkandung dalam bermain peran yang dapat menjadi teladan bagi peserta didik.

Rencana pembelajaran adalah sebuah panduan dan desain kerja guru yang disusun secara sistematis dan sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Rencana pembelajaran dibuat untuk membantu guru melakukan proses pembelajaran secara sistematis dan mempermudah guru dalam pelaksanaannya.

2. Respon Siswa terhadap Implementasi Metode Bermain Peran di RA Plus Naina Kids

Dalam perannya guru haruslah membuat kegiatan menarik yang dapat membuat anak semangat untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga anak merasa senang dan tidak cepat merasa bosan dalam belajar. Dalam pelaksanaan bermain peran pada peserta didik sesuai tema yang sudah ditentukan banyak nilai baik yang dapat diambil dari bermain peran dan memberitahu kepada anak nilai-nilai tersebut agar dapat dicontoh.

Saat pembelajaran bermain peran rata-rata anak merasakan senang dengan kegiatan ini, karena menurut siswa permainan ini seru dan tidak membosankan karena mereka harus memerankan seorang tokoh dan ada beberapa anak yang merasa biasa saja terhadap kegiatan bermain peran, ini

disebabkan karena anak tersebut memang tidak terlalu antusias terhadap lingkungan sekitar, anak merasa malu dan lebih senang dengan kegiatannya sendiri tidak terlalu tertarik untuk bergabung dengan teman-teman lainnya. Tapi hal tersebut guru melakukan upaya terhadap siswa tersebut dengan tidak membiarkan anak tersebut tidak bergabung dengan teman-temannya, guru terus mengajak anak agar ikut serta dengan cara merayu anak, memberikan pujian, dukungan dan motivasi agar anak ikut serta dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di RA Plus Naina Kids bahwa guru, sebelum melakukan kegiatan metode bermain peran terlebih dahulu memilih tema yang akan digunakan, guru membuat naskah jalan cerita yang akan diperankan, guru mempersiapkan alat dan menjelaskan kegunaan alat yang akan digunakan oleh anak-anak dalam bermain, mengumpulkan siswa untuk diberikan tugas dan arahan yang sesuai dengan peran yang akan dimainkan, dengan tujuan agar kegiatan berjalan dengan baik dan anak tidak bingung dan tidak berebut saat dalam permainan, selesai bermain peran mengumpulkan anak-anak kembali untuk melakukan diskusi membahas tentang nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran yang bisa menjadi teladan bagi anak. Hal ini sependapat dengan Winda Gunarni dkk, dalam metode pengembangan perilaku anak dan kemampuan dasar anak usia dini.

3. Faktor Penghambat Implementasi Metode Bermain Peran dan Upaya yang dilakukan di RA Plus Naina Kids

Dalam setiap kegiatan pasti ada namanya faktor penghambat dalam suatu kegiatan. Adapun faktor-faktor yang menghambat dalam implementasi metode bermain peran. Hambatan merupakan kesulitan-kesulitan yang dialami anak dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran. Adapun faktor penghambat dalam implementasi metode bermain peran dan upaya yang dilakukan di RA Plus Naina Kids Kecamatan Medan Area yaitu:

- a. Tidak adanya tempat khusus atau sentra untuk bermain peran.

Kegiatan pembelajaran metode bermain peran dilaksanakan di ruangan kelas masing-masing, karena di RA Plus Naina Kids ini tidak menggunakan kelas berbasis sentra, salah satunya sentra bermain peran. Sekolah ini menggunakan kelas biasa yang terbagi menjadi tiga kelas. Dalam menyikapi hal tersebut, agar kegiatan metode bermain tetap berjalan dengan baik, guru melakukan upaya dengan cara memanfaatkan ruangan kelas dengan menatanya, menggunakan alat-alat yang sudah dipersiapkan sesuai dengan yang dibutuhkan saat kegiatan bermain peran.

- b. Ada beberapa siswa yang kurang minat untuk ikut serta dalam bermain peran.

Tidak semua siswa berminat ikut serta dalam kegiatan metode bermain peran ini, ada anak yang merasa malu atau kurang percaya diri dalam bermain peran. Dalam hal ini guru melakukan upaya dengan cara tidak membiarkan siswa tersebut merasa malu secara

terus menerus, oleh sebab itu guru memberikan semangat bahwa siswa tersebut dapat melakukannya dan motivasi kepada siswa agar tidak merasa malu pada teman-temannya.

c. Terbatasnya waktu pembelajaran.

Sebelum melakukan kegiatan bermain peran di RA Plus Naina Kids ini, terlebih dahulu melaksanakan proses belajar mengajar sebagaimana dalam kegiatan sehari-hari, pembelajaran metode bermain peran di RA Plus Naina Kids ini dilaksanakan setelah selesai kegiatan inti dalam pembelajaran, kegiatan metode bermain peran ini dilaksanakan agar anak tidak terlalu jenuh dalam belajar dan tidak merasa bosan ketika berada di sekolah, kegiatan metode bermain peran akan memerlukan waktu yang panjang, sementara dalam kegiatan proses pembelajaran siswa juga harus diberikan materi pembelajaran, sesuai tema yang disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian. Oleh karena itu, guru melakukan upaya untuk mengatasi hal tersebut dengan cara guru harus disiplin dalam menggunakan waktu yang sudah ditetapkan dalam setiap kegiatan dan agar kegiatan metode bermain peran berjalan sesuai dengan yang diharapkan, guru menyusun dan menyediakan kegiatan metode bermain peran sesuai dengan tema yang tidak terlalu banyak menggunakan waktu. Guru memilih naskah jalan cerita yang singkat agar tidak terlalu terburu-buru saat kegiatan bermain peran dimainkan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah dilakukannya penganalisaan terhadap temuan dalam penelitian ini, maka dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi metode bermain peran di RA Plus Naina Kids, guru mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan sebelum proses pembelajaran bermain peran berlangsung misalnya, guru mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian dan memilih tema yang akan dimainkan, guru menyiapkan naskah jalan cerita yang akan dimainkan, guru mengumpulkan anak untuk diberi arahan dan aturan dalam bermain peran yang akan dimainkan, guru mempersiapkan alat dan menjelaskan kegunaan alat yang akan digunakan oleh anak-anak dalam bermain dan selesai bermain peran mengumpulkan anak-anak kembali untuk melakukan diskusi.
2. Respon siswa terhadap implementasi metode bermain peran di RA Plus Naina Kids, rata-rata anak merasa senang dan suka ikut serta dalam bermain peran ini. Ada beberapa siswa tidak merasa senang dan tidak semangat dalam kegiatan pembelajaran bermain peran, merasa biasa saja dan masih merasa malu ketika diadakan kegiatan bermain peran. Seperti ada anak yang tidak mau bergabung dengan teman lainnya, anak tersebut lebih sering diam dan bermain sendiri sementara dalam bermain peran ini anak harus berkomunikasi dengan teman-temannya, tapi guru-guru mengambil tindakan bahwa anak

tersebut harus ikut serta juga dalam kegiatan bermain peran dengan cara membujuk anak, memberikan motivasi dan pujian-pujian terhadap anak agar anak tersebut mau untuk bermain.

3. Ada beberapa faktor yang menjadi penghambat dalam menerapkan metode bermain peran di Raudhatul Athfal Plus Naina Kids kecamatan Medan Area diantaranya adalah tidak adanya tempat khusus atau sentra untuk bermain peran, ada beberapa siswa yang kurang minat untuk ikut serta dalam bermain peran, terbatasnya waktu pembelajaran.

B. SARAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada BAB IV maka peneliti menyarankan:

1. Bagi kepala sekolah agar lebih inovatif dalam menyediakan saran dan prasarana serta media yang dapat mendukung proses pembelajaran.
2. Kepada guruar mampu menghargai setiap keunikan anak, sehingga anak merasa nyaman, tidak takut untuk melakukan kegiatan pembelajaran guna untuk meningkatkan aspek perkembangan anak. Demikian juga pada pemilihan area dalam pembelajaran, hendaknya memberikan kegiatan maupun metode yang baru, menarik dan menyenangkan bagi anak, sehingga anak selalu antusias dan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
3. Peneliti berharap di waktu lain mampu mengembangkan penelitian ini dan mengkaitkan dengan fenomena lain, sehingga semakin menarik dan bagi

pembaca lainnya penelitian ini dapat menjadi modal awal untuk membuat penelitian-penelitian lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an dan Terjemahan. 2005. Bandung: Penerbit Diponegoro.
- Al-Maraghi, Ahmad Mushthafa. 1987. *Tafsir Al-Maraghi*. Semarang: Toha Putra Semarang.
- Anita, Lie. 2003. *1001 Cara Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Aprianti, Rahayu. 2013. *Anak Usia TK: Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*. Jakarta: Indeks.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Damsar. 2012. *Pengantar Sosiologi Pendidikan*. Padang: Kencana Prenada Media Group.
- Fadlillah. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Fadhillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gunarti, W. dkk. 2008. *Metode pengembangan Perilaku Anak dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hakim, Thursan. 2005. *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta: Puspa Swara.
- Khadijah. 2017. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. 2016. *Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Publishing.
- Latif, Mukhtar, Zukhairina, dkk. 2016. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Moleong, Lexy J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Din*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rasyidin, Al. 2008. *Falsafah Pendidikan Islami*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Rini, Risnawati S dan Ghufron. 2010. *Teori-teori Psikologi*, Jogjakarta:AR-RUZZ MEDIA.
- Roestiyah. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Said, Alamsyah Andi Budimanjaya. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligence.*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Salim dan Syahrudin 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sarastika, Pradita. *Buku Pintar Tampil Percaya Diri*. Yogyakarta: Araska.
- Sit, Masganti. 2015. *Psikologi Perkembangan Anak Usi Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Sobur, Alex. 1991. *Komunikasi Orang Tua dan Anak*. Bandung: Angkasa.
- Sri, Mulyani dan Affiatin T. 1998. *Peningkatan Percaya Diri Melalui Konseling Kelompok*. Yogyakarta: Psikologika.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sutikno, M. Sobry . 2013. *Metode & Model-model Pembelajaran : Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan*. Lombok: Holistica.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Publishing.

Syahrum dan Salim. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka.

Syaiful Bahri, Djamarah, dkk. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

Yamin, Martinis. 2011. *Profesionalisasi Guru dan Implementasi KTSP*, Jakarta: Gaung Persada Press.

Lampiran 1

LEMBAR OBSERVASI UNTUK GURU METODE BERMAIN PERAN DI RA PLUS NAINA KIDS KECAMATAN MEDAN AREA

No.	Indikator Metode Bermain Peran	Ya	Tidak
1.	Guru memilih sebuah tema yang akan dimainkan	✓	
2.	Guru membuat naskah jalan cerita yang akan diperankan	✓	
3.	Guru mengumpulkan anak untuk diberi arahan dan aturan dalam bermain peran yang akan dimainkan	✓	
4.	Guru mempersiapkan alat yang akan digunakan dalam bermain	✓	
5.	Guru menjelaskan kegunaan alat yang akan digunakan dalam bermain	✓	
6.	Guru membagikan tugas kepada siswa sesuai dengan peran yang akan dimainkan	✓	
7.	Guru hanya mengawasi/mendampingi anak dalam bermain	✓	
8.	Guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani peserta didik.	✓	

Lampiran 2

DAFTAR WAWANCARA

Wawancara dengan Kepala Sekolah RA Plus Naina Kids Kecamatan Medan

Area

1. Coba ibu ceritakan tentang sejarah sekolah di RA Plus Naina Kids?
2. Mohon dijelaskan ibu dan sebutkan visi, misi, RA Plus Naina Kids Kecamatan Medan Area?
3. Berapa jumlah guru dan murid di RA Plus Nina kids? Mohon dijelaskan?
4. Sarana apa saja yang ada di RA Plus Naina Kids ibu? Mohon jelaskan?
5. Bagaimana implementasi bermain peran di RA Plus Naina Kids? Mohon jelaskan?
6. Apakah guru menyusun RPPH dan memilih tema untuk dimainkan dalam bermain peran?
7. Apakah guru membuat naskah jalan cerita yang akan dimainkan?
8. Apakah guru mengumpulkan anak-anak untuk diberi arahan dan aturan bermain?
9. Apakah guru menyediakan dan menjelaskan alat-alat yang akan digunakan saat permainan?
10. Apakah guru membagi tugas pada peserta didik sesuai dengan peran yang akan dimainkan?
11. Apakah guru mengumpulkan kembali anak-anak untuk melakukan diskusi mengulas kembali nilai-nilai moral dan pesan yang terkandung dalam bermain peran setelah bermain?

12. Bagaimana respon peserta didik terhadap implementasi metode bermain peran?
13. Apakah yang faktor-faktor yang menghambat dalam implementasi metode bermain peran?

Lampiran 3

DAFTAR WAWANCARA

Wawancara dengan Guru RA Plus Naina Kids Kecamatan Medan Area

1. Bagaimana implementasi bermain peran di RA Plus Naina Kids? Mohon jelaskan?
2. Apakah guru menyusun RPPH dan memilih tema untuk dimainkan dalam bermain peran?
3. Apakah guru membuat naskah jalan cerita yang akan dimainkan?
4. Apakah guru mengumpulkan anak-anak untuk diberi arahan dan aturan bermain?
5. Apakah guru menyediakan dan menjelaskan alat-alat yang akan digunakan saat permainan?
6. Apakah guru membagi tugas pada peserta didik sesuai dengan peran yang akan dimainkan?
7. Apakah guru mengumpulkan kembali anak-anak untuk melakukan diskusi mengulas kembali nilai-nilai moral dan pesan yang terkandung dalam bermain peran setelah bermain?
8. Bagaimana respon peserta didik terhadap implementasi metode bermain peran?
9. Apakah yang faktor-faktor yang menghambat dalam implementasi metode bermain peran?

Lampiran 4

DAFTAR WAWANCARA

Wawancara dengan Murid RA Plus Naina Kids Kecamatan Medan Area

1. Bagaimana perasaan anak-anak ketika kegiatan bermain peran?

Peran apa yang sudah pernah di perankan siswa dalam kegiatan metode bermain peran?

2. Bagaimana siswa mengetahui perannya masing-masing?

Lampiran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Semester / Bulan / Minggu ke : I / 07 / I

Tema / Sub Tema : Profesi/Pedagang Makanan

Kelompok / Usia : A / 4-5 tahun

Hari / Tanggal : Sabtu, 07 Juli 2018

KD : NAM (1.1), FM (3.3-4.3), KOG (2.2, 3.7-4.7),
BHS (3.10-4.10), SOSEM (2.5, 2.9), SENI (3.15-4.15)

A. Materi dalam kegiatan

- Guru menjelaskan tentang profesi pedagang
- Guru menjelaskan fungsi kegunaan alat-alat yang digunakan dan barang-barang yang dijual oleh pedagang
- guru menyebutkan macam-macam pedagang, (pedagang buah, sayuran, pakaian, makanan, dan mainan)

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Terbiasa menyebutkan nama Tuhan sebagai pencipta
- Terbiasa menyapa guru saat penyambutan, senang mengajak temannya untuk berkomunikasi positif
- Pengucapan salam masuk ke dalam SOP kedatangan dan kepulangan
- Do'a sebelum belajar masuk ke dalam SOP pembukaan
- mencuci tangan dan menggosok gigi masuk ke dalam SOP sebelum dan sesudah makan

C. Alat dan Bahan

- Perlengkapan bermain peran yang berprofesi sebagai pedagang makanan.

D. Pembukaan

- Penerapan SOP pembukaan
- RA berTadarus (1 surah)
- Berdiskusi tentang aku hamba Allah
- Bernyanyi lagu makhluk ciptaan Allah
- Berdiskusi tentang pelaksanaan sholat
- Berdiskusi tentang aturan yang harus ditaati saat pembelajaran

E. Inti (60 menit)

- Anak menyusun kata “m-a-k-a-n”
- Anak menulis nama pada gambar masing-masing
- Anak mulai memainkan perannya sebagai pedagang makanan

Recalling

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

F. Penutup (15 menit)

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukan, dan mana yang paling disukai
- Bercerita pendek berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- SOP kepulangan

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas

(Yuzu Erma SE, Spd.I)

(Mifah khairunnisya)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Semester / Bulan / Minggu ke : I / 07 / II

Tema / Sub Tema : Profesi/Petani

Kelompok / Usia : A / 4-5 tahun

Hari / Tanggal : Sabtu, 14 Juli 2018

KD : NAM (1.1), FM (3.3-4.3), KOG (2.2, 3.7-4.7),
BHS (3.10-4.10), SOSEM (2.5, 2.9), SENI (3.15-4.15)

B. Materi dalam kegiatan

- Guru menjelaskan tentang petani
- Guru menjelaskan kegunaan alat-alat yang digunakan
- guru menyebutkan macam-macam pedagang, (pedagang buah, sayuran, pakaian, makana, dan mainan)

G. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Terbiasa menyebutkan nama Tuhan sebagai pencipta
- Terbiasa menyapa guru saat penyambutan, senang mengajak temannya untuk berkomunikasi positif
- Pengucapan salam masuk ke dalam SOP kedatangan dan kepulangan
- Do'a sebelum belajar masuk ke dalam SOP pembukaan
- mencuci tangan dan menggosok gigi masuk ke dalam SOP sebelum dan sesudah makan

H. Alat dan Bahan

- Perlengkapan bermain peran yang berprofesi sebagai petani.

I. Pembukaan

- Penerapan SOP pembukaan
- RA berTadarus (1 surah)
- Berdiskusi tentang aku hamba Allah
- Bernyanyi lagu makhluk ciptaan Allah
- Berdiskusi tentang pelaksanaan sholat
- Berdiskusi tentang aturan yang harus ditaati saat pembelajaran

J. Inti (60 menit)

- Anak menyusun kata “p-e-t-a-n-i”
- Anak mewarnai gambar petani
- Anak menulis nama pada gambar masing-masing
- Anak mulai memainkan perannya sebagai petani

Recalling

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

K. Penutup (15 menit)

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukan, dan mana yang paling disukai
- Bercerita pendek berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- SOP kepulangan

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas

(Yuzu Erma SE, Spd.I)

(Mifah khairunnisya)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Semester / Bulan / Minggu ke : I / 07 / III

Tema / Sub Tema : Profesi/Dokter

Kelompok / Usia : A / 4-5 tahun

Hari / Tanggal : Sabtu, 18 Juli 2018

KD : NAM (1.1), FM (3.3-4.3), KOG (2.2, 3.7-4.7),
BHS (3.10-4.10), SOSEM (2.5, 2.9), SENI (3.15-4.15)

C. Materi dalam kegiatan

- Guru menjelaskan tentang profesi dokter
- Guru menjelaskan fungsi kegunaan alat-alat yang digunakan dan barang-barang yang digunakan dokter
- guru menyebutkan macam-macam spesialis dokter (dokter kandungan, dokter gigi, dokter hewan, jantung, tulang, psikeater)

L. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Terbiasa menyebutkan nama Tuhan sebagai pencipta
- Terbiasa menyapa guru saat penyambutan, senang mengajak temannya untuk berkomunikasi positif
- Pengucapan salam masuk ke dalam SOP kedatangan dan kepulangan
- Do'a sebelum belajar masuk ke dalam SOP pembukaan
- mencuci tangan dan menggosok gigi masuk ke dalam SOP sebelum dan sesudah makan

M. Alat dan Bahan

- Perlengkapan bermain peran yang berprofesi sebagai seorang dokter

N. Pembukaan

- Penerapan SOP pembukaan
- RA berTadarus (1 surah)
- Berdiskusi tentang aku hamba Allah
- Bernyanyi lagu makhluk ciptaan Allah
- Berdiskusi tentang pelaksanaan sholat
- Berdiskusi tentang aturan yang harus ditaati saat pembelajaran

O. Inti (60 menit)

- Anak menyusun kata “d-o-k-t-e-r”
- Anank mewarnai gambar dokter
- Anak menulis nama pada gambar masing-masing
- Anak mulai memainkan perannya sebagai dokter

Recalling

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

P. Penutup (15 menit)

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukan, dan mana yang paling disukai
- Bercerita pendek berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- SOP kepulangan

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas

(Yuzu Erma SE, Spd.I)

(Mifah khairunnisya)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Semester / Bulan / Minggu ke : I / 08 / I

Tema / Sub Tema : alat komunikasi/telepon

Kelompok / Usia : A / 4-5 tahun

Hari / Tanggal : Sabtu, 04 Agustus 2018

KD : NAM (1.1), FM (3.3-4.3), KOG (2.2, 3.7-4.7),
BHS (3.10-4.10), SOSEM (2.5, 2.9), SENI (3.15-4.15)

D. Materi dalam kegiatan

- Guru menjelaskan tentang media alat komunikasi
- Guru menjelaskan fungsi kegunaan alat komunikasi
- guru menyebutkan macam-macam alat komunikasi

Q. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Terbiasa menyebutkan nama Tuhan sebagai pencipta
- Terbiasa menyapa guru saat penyambutan, senang mengajak temannya untuk berkomunikasi positif
- Pengucapan salam masuk ke dalam SOP kedatangan dan kepulangan
- Do'a sebelum belajar masuk ke dalam SOP pembukaan
- mencuci tangan dan menggosok gigi masuk ke dalam SOP sebelum dan sesudah makan

R. Alat dan Bahan

- Perlengkapan bermain peran yang berprofesi sebagai pedagang makanan.

S. Pembukaan

- Penerapan SOP pembukaan
- RA berTadarus (1 surah)
- Berdiskusi tentang aku hamba Allah
- Bernyanyi lagu makhluk ciptaan Allah
- Berdiskusi tentang pelaksanaan sholat
- Berdiskusi tentang aturan yang harus ditaati saat pembelajaran

T. Inti (60 menit)

- Anak menyusun kata “h-a-n-d-p-h-o-n-e”
- Anank mewarnai gambar alat komunikasi
- Anak menulis nama pada gambar masing-masing
- Anak mulai memainkan perannya dengan menggunakan handphone

Recalling

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak

U. Penutup (15 menit)

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukan, dan mana yang paling disukai
- Bercerita pendek berisi pesan-pesan
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- SOP kepulangan

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas

(Yuzu Erma SE, Spd.I)

(Mifah khairunnisya)

Lampiran 6

FOTO BERSAMA DENGAN GURU RA PLUS NAINA KIDS



FOTO SARANA DAN PRASARANA RA PLUS NAINA KIDS







