

**PENGARUH *ROLE PLAYING* TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL
EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL- IHSAN
KUTA CANE ACEH TENGGARA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

MELANI

NIM. 170210098

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2023 M/1444 H**

**PENGARUH *ROLE PLAYING* TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL
EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-IHSAN KUTA CANE
ACEH TENGGARA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
dalam Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh:

MELANI

NIM. 170210098

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disejutui oleh:

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Heliati Fajriah, S.Ag., M.A.
NIP.197305152005012006


Munawwarah, S.Pd.I., M.Pd
NIP.199312092019032021

**PENGARUH *ROLE PLAYING* TERHADAP PERKEMBANGAN
SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-
IHSAN KUTA CANE ACEH TENGGARA**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam

Pada Hari/Tanggal:

Kamis, 6 April 2023

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Dr. Heliati Fajriyah, S.Ag., M.A
NIP. 197305152005012006

Sekretaris

Munawwarah, S.Pd.L., M.Pd
NIP. 199312092019032021

Penguji I

Muthkainillah, M.A
NIP. 198204202014112001

Penguji II,

Hijriati, M.Pd.I
NIP. 199107132019032013

UIN
AR-RANIRY

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh



Prof. Saifuddin, S.Ag., M.A. M.Ed, Ph.D
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Melani
NIM : 170210098
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh *Role Playing* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Ihsan Kuta Cane Aceh Tenggara.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi atau memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 06 April 2023

Yang menyatakan,



ABSTRAK

Nama : Melani
NIM : 170210098
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : Pengaruh *Role Playing* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Ikhsan Kuta Cane Aceh Tenggara
Tebal Skripsi : 65 Halaman
Pembimbing I : Dr. Heliati Fajriah, MA
Pembimbing II : Munawwarah, S.Pd.I, M. Pd
Kata Kunci : *Role Playing*, Sosial Emosional, Anak Usia Dini

Role playing adalah bermain peran serta cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak. Perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ihsan belum berkembang dengan baik, terdapat anak-anak yang memiliki masalah dalam perkembangan sosial emosional, seperti anak yang cenderung menghindari bersosialisasi dengan teman sebayanya dan bermain sendiri tanpa bersosialisasi dengan temannya. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *role playing* terhadap perkembangan sosial emosional anak di TK Al-Ihsan Kuta Cane Aceh Tenggara. Jenis penelitian ini menggunakan *Quasy Eksperimental* dalam bentuk *pretest posttest control group design*. Sampel dalam penelitian ini adalah usia 5-6 tahun yaitu anak kelompok B1 terdiri dari 20 peserta didik dan B2 20 peserta didik. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa permainan *role playing* memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ihsan Kuta Cane Aceh Tenggara. Hal ini dapat dibuktikan melalui perolehan hasil data ini dengan total skor sebesar 19,568 pada kriteria penilaian mulai berkembang (MB) namun, pada saat *posttest* telah diberikan perlakuan melalui permainan *role playing* total skor mengalami peningkatan sebesar 39, (2.022) dengan kriteria penilaian berkembang sangat baik (BSB), kemudian, setelah dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji t “dimana nilai t_{hitung} yang diperoleh yaitu 18538 sedangkan nilai t_{tabel} yaitu 2.022 jadi, $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $18538 > 2.022$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian terbukti bahwasannya permainan *role playing* memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ihsan Kuta Cane Aceh Tenggara.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT berkat rahmat dan karunianya, Sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh *Role Playing* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Ikhsan Kuta Cane Aceh Tenggara.”** Shalawat beserta salam peneliti sanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan teladan melalui sunnahnya sehingga membawa kesejahteraan dimuka bumi.

Maksud peneliti menyelesaikan Skripsi ini ialah untuk memperoleh gelar S1 PIAUD di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Peneliti sangat menyadari bahwa keberhasilan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini tak terlepas dari bantuan dan doa orang terdekat baik keluarga, teman, dan sanak saudara. Oleh karena itu pada kesempatan peneliti untuk menghaturkan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Heliati Fajriah, MA. Selaku pembimbing pertama, yang mengarahkan peneliti untuk dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. Ibu Munawwarah, S.Pd.I., M. Pd. Selaku dosen pembimbing kedua Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan kesabaran dan keikhlasan selama menyusun skripsi ini.
3. Ibu Zikra Hayati, M. Pd Selaku penasihat akademik (PA), yang mengarahkan Peneliti dalam menentukan judul Skripsi ini.
4. Ibu Dr. Heliati Fajriah, MA. Selaku ketua prodi Pendidikan Islam anak Usia Dini serta seluruh dosen yang telah memberikan ilmu, bimbingan,

serta memotivasi selama penelitian menjalani pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

5. Bapak Prof Safrul Muluk, MA., M.Ed., Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
6. Kepala sekolah beserta dewan guru kelas B TK Al-Ihsan yang bersedia membantu peneliti dalam melakukan penelitian sehingga Peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwasanya pada penulisan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan peneliti atas itu peneliti memohon maaf atas segala kesalahan penulisan pada penelitian. Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih pada pihak-pihak yang telah peneliti sebutkan dan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan para pihak yang merasa berkepentingan.

Banda Aceh, 06 April 2023

Penulis

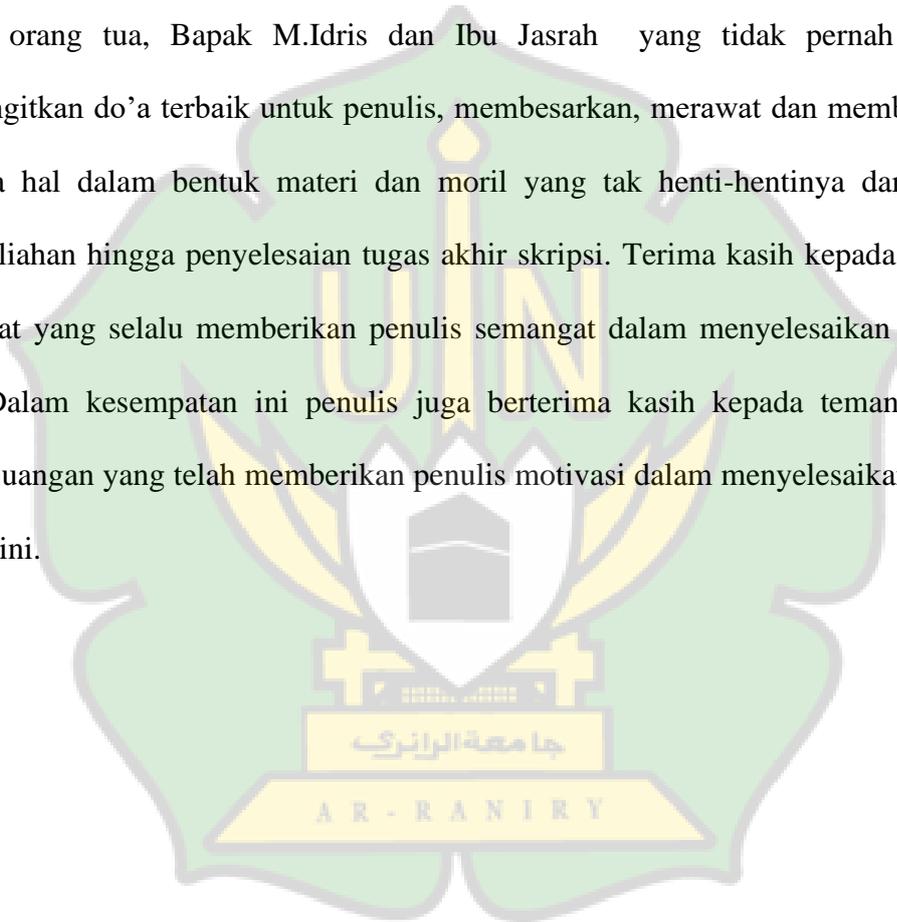
Melani

NIM. 170210098

LEMBAR ISTIMEWA

Alhamdulillah, segala puji syukur kepada Allah SWT yang mana berkat rahmat, hidayah dan karunia-nya kepada kita semua. Tidak lupa pula shalawat dan salam kita sampaikan kepada nabi besar Muhammad SAW.

Teristimewa kepada orang tua yang paling berharga didalam hidup penulis yaitu orang tua, Bapak M.Idris dan Ibu Jasrah yang tidak pernah bosan melangitkan do'a terbaik untuk penulis, membesarkan, merawat dan memberikan segala hal dalam bentuk materi dan moril yang tak henti-hentinya dari awal perkuliahan hingga penyelesaian tugas akhir skripsi. Terima kasih kepada semua sahabat yang selalu memberikan penulis semangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Dalam kesempatan ini penulis juga berterima kasih kepada teman-teman seperjuangan yang telah memberikan penulis motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISTIMEWA.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Hipotesis Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Definisi Operasional	6
BAB II: LANDASAN TEORI	9
A. <i>Role Playing</i>	9
1. Pengertian <i>Role Playing</i>	9
2. Fungsi <i>Role Playing</i>	11
3. Manfaat <i>Role Playing</i>	13
B. Hakikat Sosial Emosional AUD.....	14
1. Pengertian Sosial Emosional.....	14
2. Tahapan Perkembangan Sosial Emosional AUD.....	17
3. Faktor-Faktor Perkembangan Sosial Emosional AUD	19
4. Urgensi Pengembangan Sosial Emosional AUD	21
C. Hubungan <i>Role Playing</i> dengan Sosial Emosional.....	22
Anak Usia 5-6	22
D. Penelitian Relevan.....	23
BAB III: METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Tempat dan Waktu	28
C. Populasi dan Sampel Penelitian	28
D. Teknik Pengumpulan Data	30
E. Instrument Pengumpulan Data	31
F. Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
A. Gambaran Umum Lokasi penelitian	35
B. Deskripsi Hasil Penelitian	38
C. Pengelolaan dan Analisis Data.....	45
D. Pembahasan Hasil Penelitian	51
BAB V: PENUTUP	55
A. Simpulan	55

B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57
DAFTAR LAMPIRAN	66
RIWAYAT HIDUP	113



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.....	25
Tabel 3.1 : Pola Desain Group Pretest Posttest Design.....	36
Tabel 3.2 : Jumlah Sampel Anak	38
Tabel 3.3 : Rubrik Pencapaian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun	40
Tabel 3.4 : Kategori Tingkat Pencapaian Keberhasilan Anak	42
Tabel 4.1 : Sarana Sekolah di TK Al-Ihsan	47
Tabel 4.2 : Prasarana Sekolah di TK Al-Ihsan.....	47
Tabel 4.3 : Nama-Nama Tenaga Kependidikan TK Al-Ikhsan.....	48
Tabel 4.4 : Data Peserta Didik TK Al-Ihsan Kelas B1(Eksperimen).....	49
Tabel 4.5 : Jadwal penelitian di TK Al-Ihsan Kuta Cane, Aceh Tenggara.....	50
Tabel 4.6 : Data pre-tes TK AL-Ihsan (eksperimen)	50
Tabel 4.7 : Data <i>pos-test</i> TK AL-Ihsan (Eksperimen	52
Tabel 4.8 : Data <i>pre-test</i> TK AL-Ihsan kelas (Kontrol).....	54
Tabel 4.9 : Data <i>pre-test</i> TK AL-Ihsan Kelas (kontrol).....	55
Tabel 4.10 : Rekapitulasi data <i>pret-test</i> dan <i>posttes</i> kelas eksperimen dan kontrol 57	
Tabel 4.11 : Uji Normalitas.....	59
Tabel 4.12 : Uji t	60
Tabel 4.13 : Pengaruh Role Playing Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak usia 5-6 tahun di TK Al Ihsan Kutacane Aceh Tenggara.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan Skripsi Pembimbing
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian Dari Fakultas dan Keguruan
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah melakukan Penelitian
- Lampiran 4 : Surat keterangan Lampiran validasi instrumen
- Lampiran 5 : Surat validasi instrumen
- Lampiran 6 : Rppm dan Rpph
- Lampiran 7 : Lembar observasi anak
- Lampiran 8 : Skenario Bermain Peran
- Lampiran 9 : Output Spps
- Lampiran 10 : Dokumentasi kegiatan penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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

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

Perkembangan sosial emosional anak pada masa kanak-kanak awal usia prasekolah di pengaruhi oleh paktor biologis dan lingkungan, tingkat interaksi anak dengan orang lain dimulai dari orang tua, saudara, teman bermain hingga

¹Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*,(Jakarta: indeks, 2011), hlm. 6-7

masyarakat luas. Dapat dipahami bahwa perkembangan sosial emosional tidak dapat di pisahkan satu satu sama lain. Dengan kata lain membahas perkembangan emosional harus bersinggungan dengan perkembangan sosial, begitu pula sebaliknya membahas perkembangan sosial harus melibatkan emosional, sebab keduanya terintegrasi dalam bingkai kejiwaan yang utuh. Perkembangan sosial emosional adalah suatu proses dimana anak melatih rangsangan-rangsangan sosial terutama yang di dapat dari tuntutan kelompok serta belajar bergaul dan bertingkah laku.²

Metode pembelajaran role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini tergantung kepada apa yang di perankan³ bermain sebagaimana anggapan yang mengemuka membantu perkembangan fungsi-fungsi sosial, kognitif, dan psikologis⁴

Role Playing merupakan suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh anak dengan berperan sebagai tokoh hidup atau benda mati dalam sebuah cerita mampu memberikan kesempatan pada anak agar dapat mengembangkan imajinasinya

² Baiq Halimatuz Zohratul Aini, Salmiah, *Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Melalui Role Playing Pada Kelompok B Di TK Islam Al-Asy'ari NW Reban Tebu*, Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudatul Atfha) Vol. 2, No. 2 Desember 2021, Hal. 75

³ Kokom Komalasari, *Pembelajaran kontekstual*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2011) hlm 80

⁴ Baiq Halimatuz Zohratul Aini, Salmiah, *Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Melalui Role Playing Pada Kelompok B Di TK Islam Al-Asy'ari NW Reban Tebu*, Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudatul Atfha) Vol. 2, No. 2 Desember 2021, 76

serta mampu menghayati peran yang dilakoni oleh anak.⁵ Mulyono berpendapat bahwa *role playing* ialah kegiatan bermain peran yang tergolong metode simulasi atau suatu kegiatan yang bukan sebenarnya, biasanya dilakukan untuk bahan latihan sebelum menjalani suatu kegiatan yang sebenarnya.⁶ Karena itu *Role Playing* mampu membantu perkembangan sosial emosional anak usia dini, karena anak akan memiliki peran dalam sebuah pertunjukan yang melibatkannya dalam mengandalkan perasaan dan emosi anak, serta kerja sama setiap anak dalam sebuah drama yang akan memberikan dampak positif bagi perkembangan sosial emosional anak usia dini dengan anak lainnya yang. Kegiatan *Role Playing* akan memberikan kesempatan bagi anak untuk dapat mengembangkan aspek sosial emosional anak dengan melibatkan anak pada sebuah kegiatan yang menggunakan kemampuan anak dalam bersosialisasi untuk memudahkan anak mengekspresikan dirinya seperti Blatner berpendapat bahwa *role playing* merupakan kegiatan bermain peran yang mengeksplorasi situasi sosial yang kompleks, yang menekankan pada keterlibatan emosional serta alat indra kedalam situasi masalah yang dihadapi.⁷

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat observasi di TK Al - Ihsan tepatnya pada tanggal 28 Juli 2022 peneliti menemukan beberapa fakta di TK Al – Ihsan dengan jumlah peserta didik 20 anak, terdapat anak-anak yang memiliki masalah dalam perkembangan sosial emosional, seperti anak yang cenderung

⁵ Depdikbud, *Metode Pengembangan Bahasa* (Jakarta:Universitas Terbuka, 2010), hlm. 37

⁶ Nuzulal Kiromi, *Pembelajaran Seni Budaya SD Keanekaragaman Pembelajaran Seni Drama Nusantara dan Manca Negara*, (Malang: UMM Press, 2017), hlm. 131

⁷ Shilphy A Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm.62

menghindari bersosialisasi dengan teman sebayanya. Sebagian anak bermain sendiri tanpa bersosialisasi dengan temannya, ketika anak diarahkan untuk bermain dengan kelompoknya anak terlihat diam dan tidak melibatkan diri dalam aktifitas yang berikan oleh guru. Ketika anak diarahkan dan diberi dorongan oleh guru untuk bermain bersama temannya, anak-anak tersebut terlihat menghindar, marah, dan lebih memilih bermain sendiri.

Perkembangan sosial emosional anak dapat dikatakan berkembang dengan baik apabila anak mampu memahami perasaanya sendiri, memahami perasaan orang lain, membangun pertemanan, bergaul dan saling memberi.⁸ Membentuk dan mempertahankan hubungan positif dengan dengan orang lain dilingkungannya, mengelola dan mengekspresikan emosi dengan baik sesuai dengan situasi yang dihadapi, berada di tengah orang banyak, menjaga dirinya dengan sikap yang dapat diterima oleh lingkungan diman ia berada.⁹ Berdasarkan permendikbut 137 anak usia 5-6 tahun sudah mampu memperlihatkan kemampuan dalam menyesuaikan diri dengan situasi, bermain dengan teman sebayanya serta mampu mengekspresikan emosi dan kondisi yang ada dan bersifat kooperatif.¹⁰

Tentunya hal ini akan memberikan dampak negatif bagi anak, dimana anak akan sulit bergaul dengan teman sebayanya dilingkungan sekolah. Serta akan menyebabkan anak menjadi anti sosial, dan ketika anak memiliki masalah anak

⁸ Julia Maria Van Tiel, *Perkembangan Sosial Emosional Anak GIFTED*, (Jakarta:Prenada Media Group, 2019), hlm. 21

⁹ Julia Maria Van Tiel, *Perkembangan Sosial Emosional Anak..* .hlm., 2

¹⁰ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesi Nomor 137 Tahun 2014

Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, hlm. 28-29.

akan lebih memilih tidak menceritkannya pada siapapun bahkan pada guru, Pentingnya, Perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun, yaitu untuk menyiapkan anak untuk mempelajari dasar-dasar perilaku sosial bagi kehidupan anak ketika diperlukan dan ketika menyesuaikan diri pada waktu anak memasuki sekolah dasar.¹¹

Sosial emosional anak dapat berkembang dengan melibatkan anak pada kegiatan yang membutuhkan perannya, membuat anak perlahan mengembangkan sosial emosional anak seperti *role playing*. Karena *Role playing* pada umumnya melibatkan anak dalam permainan dramatis ketika bermain dengan orang lain dari pada ketika bermain sendiri.¹²

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang, Pengaruh *Role Playing* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Ihsan Kuta Cane Aceh Tenggara

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang tertera maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini: Adakah pengaruh *Role Playing* dalam mengembangkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ihsan Kuta Cane Aceh Tenggara.

¹¹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta:Kencana Prenada Media Group 2012), hlm. 131

¹²Diane E Papalia, Ruth Duskin Feldman, *Menyelami Pengembangan . . .* hlm. 288

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tentunya untuk mengetahui pengaruh *role playing* terhadap perkembangan sosial emosional anak di TK Al-Ihsan Kuta Cane Aceh Tenggara

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap pernyataan peneliti yang kebenarannya harus di buktikan atau di uji. Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah:

H_a =Penerapan permainan *Role Playing* berpengaruh terhadap pengembangan sosial emosional anak usia dini usia 5-6 tahun di TK Al-Ihsan

H_0 =Penerapan permainan *Role Playing* tidak berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini usia 5-6 tahun di TK Al-Ihsan.

E. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Bagi Peneliti

Adapun manfaat bagi peneliti yaitu ketika penelitian ini dilakukan, peneliti merasa bertambahnya pengalaman dan pengetahuan peneliti tentang perkembangan sosial dan emosional anak TK.

b. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini di harapkan kepada pihak sekolah/guru dapat memperhatikan siswa yang kurang bersosialisasi, agar dapat meningkatkan lebih lagi bersosialisasi.dan juga mengetahui bagaimana guru dapat mengembangkan sosial emosional anak dengan bermain peran.

F. Definisi Operasional

Guna meminimalisir terjadinya kesalahan dalam penafsiran karena perbedaan dari setiap pendapat pada istilah yang digunakan dalam penulisan skripsi ini maka akan dilampirkan penjelasan istilah-istilah yang digunakan dalam skripsi ini, sebagai berikut:

a. *Role Playing*

Role playing adalah bermain peran serta cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak. Menurut kamus bahasa Indonesia *role playing* atau bermain peran adalah mengambil bagian dalam melakukan suatu kegiatan yang menyenangkan baik dengan menggunakan alat atau tanpa alat.¹³ *role playing* juga disebut dengan main simbolik, pura-pura *make believe*, fantasi imajinasi, atau main-main.¹⁴ *Role Playing* dapat dilakukan oleh anak-anak baik anak perempuan ataupun anak laki-laki, karena di anggap permainan yang menyenangkan, proses belajar yang tergolong simulasi yang akan di lakukan oleh

¹³ Jusuf Badudu Zaim, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1994), hlm . 84

¹⁴ Mukhtar Latif, *Zukhairina Dkk, Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini, Teori Dan Aplikasi*, (Jakarta:Kencana, 2016), hlm.130

anak dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.¹⁵ Adapun yang dimaksud *Role playing* pada penelitian ini adalah aktivitas yang akan dilakukan dalam mengembangkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ikhsan Aceh Tenggara.

b. Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

Sosial emosional terdiri dari dua kata, yaitu sosial dan emosional. sosial memiliki makna yang berasal dari bahasa latin yaitu "*socius*" yang artinya bersama-sama Secara bahasa sosial mengacu pada orang lain yang bermakan pada kepentingan publik, seperti senang membantu dan memberi.¹⁶ dalam kamus lengkap bahasa indonesia, arti kata sosial yaitu berkenaan dengan khalayak, masyarakat, dan ruang umum, saling tolong serta memperhatikan orang lain.¹⁷ Sedangkan kata emosi berasal dari bahasa latin yaitu *emove* yang berarti bergerak jauh. Sosial emosional merupakan dua aspek perkembangan yang berbeda tapi saling mempengaruhi satu sama lain, yang muncul dari diri anak, seperti senang, sedih, emosi, ataupun cemburu.¹⁸ Adapun pada penelitian ini peserta didik berusia 5-6 tahun, dimana pada usia dini setiap aspek perkembangan anak harus mendapatkan perhatian karena anak akan melanjutkan pendidikan ke jenjang

¹⁵ Arina Restian, *Pembelajaran Seni Budaya Sd Keanekaragaman Pembelajaran Seni Drama Nusantara Dan Mancanegara*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017), hlm. 131

¹⁶ Wiwik Okta Susilawati, *Perkembangan Sosial AUD Berbasis Karakter*, (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021), hlm. 39

¹⁷ Khadijah, Nurul Zahriani, *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini :Teori Dan Strateginya*, (Medan: Merdeka Kreasi Group, 2021) , hlm.7-8

¹⁸ Susianti Selaras Ndari, *Metode Perkembangan . . .* hlm. 11

selanjutnya, kegiatan yang dilakukan untuk dapat mengembangkan sosial emosional.¹⁹



¹⁹Irwan P. Ratu Bangsawan, *Direktori Permainan Tradisional Kabupaten Banyuasin Sumantra Selatan*, (Sumatra Selatan: Penerbit Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga, Dan Pariwisata Kabupaten Banyuasin Kompleks Pemerintah Kabupaten Banyuasin, 2019), hlm. 97

BAB II

LANDASAN TEORI

A. *Role Playing*

1. Pengertian *Role Playing*

Bermain peran atau (*Role Playing*) merupakan sebuah strategi pembelajaran efektif. Tujuan umum tentang strategi bermain peran (*Role Playing*) beberapa ahli telah membahas tentang strategi bermain peran ini, di antaranya sebagai berikut: berpendapat bahwa bermain peran adalah strategi pembelajaran yang termasuk kedalam kelompok model pembelajaran sosial. Strategi ini menekankan sifat sosial pembelajaran, dan memandang bahwa perilaku kooperatif dapat merangsang siswa baik secara sosial maupun intelektual.²⁰

Bermain atau games adalah aktifitas yang menyenangkan dalam sebuah interaksi sesama individu. Permainan yang memiliki unsur tantangan dan kompetensi kemudian di gunakan dalam pembelajaran dapat membantu terjadinya motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Fokus dari permainan linguistik berfokus pada akurasi konten.²¹

Bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang hal itu bergantung kepada apa yang

²⁰ Sri Narti, *Kumpulan Contoh Laporan Hasil Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK)*, (Jakarta: Copyright, 2019), hlm. 659

²¹ Halimatus Sa'diyah, *Bermain Peran (Role Playing) Dalam Pembelajaran Maharah Al Kalam Di Pkba Uin Maliki Malang*, Jurnal Tarbiyatuna, Vol 3 No 2, tahun 2018, h 5

diperankan.²² Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peranyang ada dalam dunia nyata kedalam suatu pertunjukan peran didalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut.²³ Permaian peran adalah bentuk sandiwara dimana peserta memerankan sesuatu tokoh tertentu dan berbuat seperti dalam kenyataan. Karena tidak ada skenario maka mereka terpaksa berbuat sesuai dengan pendapatnya, kegiatan ini dapat dilakukan oleh satu pemain atau lebih, hal ini terkait dengan tema yang akan ditampilkan.²⁴

Pengertian dari main adalah suatu cara bagi anak untuk mengembangkan pengendalian diri dan memahami tuntutan dari luar yang datang setiap hari, dengan bermain peran anak dapat pembongkar pengalaman emosinya.²⁵ dalam kegiatan bermain *Role playing* anak dapat mengembangkan imajinasi dan penghayatan, dan menemukan hal yang menarik. *Role Playing* juga dapat mengembangkan kreatifitas pada anak dan sehingga dapat mengembangkan sosial emosional pada anak.

Berdasarkan definisi yang tertera diatas maka dapat disimpulkan bahwa *Role playing* atau bermain peran merupakan suatu strategi pembelajaran yang dapat dalam menekankan sifat sosial pada anak usia dini karena dapat merangsang

²² Weku Endramoyo, *Cakram Matematika Inovasi Cerdas Matematika Dasar*, (Jakarta: Indocamp, 2018), hlm. 53

²³ Awan Kostrad Diharto, *Permainan Bisnis Terpadu Tematik Untuk Pelatih Kewirausahaan*, (Yogyakarta: Absolute Media, 2013), hlm. 13

²⁴ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm. 87

²⁵ Mukhtar latif, Zukhairina, dkk. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Din*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 207

anak baik secara sosial maupun intelektual untuk dapat bersosialisasi dengan teman sebayanya, bermain peran akan membuat anak dapat mengembangkan imajinasinya dan juga dapat menemukan hal menarik serta anak mampu membongkar pengalaman emosinya.

2. Fungsi *Role playing* untuk AUD

Adapun fungsi dari *Role Playing* terhadap perkembangan anak usia dini dapat di lihat sebagai berikut:

a. Mempertahankan keseimbangan

Role playing juga memberikan penyaluran dorongan emosi secara aman. Dengan adanya kegiatan bermain *Role Playing* anak dapat mengekspresikan perasaan serta emosi sepuas-puasnya, akan tetapi dengan aturan main yang telah ditentukan sebelum anak bermain.

b. Menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari

Fungsi bermain *Role Playing* sebagai sarana untuk yaitu menghayati bagaimana kehidupan sehari-hari ini berguna untuk menumbuhkan kebiasaan pada anak, selain itu anak juga dapat mengenal berbagai profesi.

c. Mengantisipasi *Role Playing* yang akan di jalani dimasa yang akan datang

Ketika anak berpura-pura dalam bermain peran seperti anak berperan sebagai ibu, ayah, dokter, dan lainnya, hal ini akan memberikan persiapan bagi anak dalam melaksanakan tugasnya dimasa depan ketika ia akan menjadi dokter, guru, ayah ataupun ibu.

d. Menyempurnakan keterampilan-keterampilan yang dipelajari

Dengan kegiatan ini akan membantu anak mengembangkan keterampilan sosialnya, tidak memaksakan kehendak, mau berbagai dengan teman, menyayangi sesama teman dan latihan berperilaku spontan untuk meningkatkan keterampilan tersebut

e. Menyempurnakan keterampilan memecahkan masalah

Dengan bermain anak dapat menyalurkan rasa ingin tahunya seperti bagaimana caranya memasak air, dan lain-lain.

f. Meningkatkan keterampilan berhubungan dengan anak lain

Melalui kegiatan bermain anak memperoleh kesempatan untuk meningkatkan keterampilan bergaulnya seperti bagaimana menghindari pertentangan dengan teman, bagaimana tidak memaksakan kehendak kepada orang lain, mengkomunikasikan keinginan serta bagaimana cara mengungkapkan perasaan dan kebutuhan.²⁶

Dapat disimpulkan jika fungsi *Role Playing* dapat mempertahankan emosi, dimana anak dapat ber-ekspresi sesuai dengan yang diinginkan anak, anak juga dapat menghayati tentang bagaimana kehidupan sehari-hari serta *Role Playing* mampu memberikan gambaran bagaimana ketika mereka dewasa dengan menggunakan keterampilan yang dimiliki, membangun hubungan sosial dan mampu memecahkan masalah yang akan dihadapi.

²⁶ Janice J. Beaty, *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Group, 2013), hlm. 420-421

3. Manfaat Bermain *Role Playing* AUD

Manfaat yang diberikan oleh *Role Playing* tentunya akan membantu anak dalam mengembangkan setiap aspek perkembangan sosial dan emosional anak, adapun manfaat yang mampu diberikan *Role Playing* yaitu sebagai berikut:

- a. Mengajarkan pada anak untuk memahami dan mengerti perasaan orang lain
- b. Mengerjakan sikap tanggung jawab dan melakukannya
- c. Mengajarkan anak bagaimana untuk menghargai pendapat orang lain.
- d. Mengajarkan cara mengambil keputusan untuk kelompok.²⁷

Selain itu bermain peran juga memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Mengembangkan daya khayal (imajinasi) anak
2. Mengenali kreativitas anak
3. Melatih motoric kasar anak untuk bergerak
4. Melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu
5. Mengenali perasaan anak.²⁸

Dapat disimpulkan jika *Role playing* memberikan kesempatan bagi anak untuk dapat berkreasi serta mengembangkan aspek bahasa anak, dengan pemecahan masalah pada saat permainan, yang membuat anak akan lebih percaya

²⁷ Hendra Surya, *Kiat Membina Anak Agar Senang Berkawan*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016), hlm. 47

²⁸ Winda Gunarti, Dkk, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), hlm. 10-12

diri serta mampu membangun kedekatan dengan teman sebaya dan dalam bersosial.

4. Kelebihan *Role Playing* (Bermain Peran).

- a. Anak melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan, tepuk tangan, berteriak dan sebagainya.
- b. Anak akan terlatih untuk bernisiatif dan kreatif, pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pentapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia
- c. Bakat yang terdapat pada anak dapat di pupuk sehingga di mungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni peran.
- d. Dengan menerapkan metode *role playing* anak di latih untuk dapat memahami, mengingat bahan yang akan didramakan, anak akan terbiasa berkreasi, berinisiatif serta kreatif, *role playing* dapat menuntut anak untuk bekerja sama dalam kelompok.²⁹

B. Hakikat Sosial Emosional AUD

1. Pengertian Sosial Emosional

Defenisi dari kata Sosial berakar dari bahasa latin yaitu “*socius*” yang memiliki arti bersama-sama, bersatu, bersekutu, berteman atau “*socio*” yang memiliki makna menyekutukan, beteman, mengikut dan mempertemukan. Sedangkan dalam kamus lengkap bahasa indonesia, arti kata sosial yaitu

²⁹ Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, Dkk, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidip Dengan Lingkungannya*, Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No. 1, Tahun 2016, H. 614

berkenaan dengan khalayak, masyarakat, dengan ruang umum saling tolong serta memperhatikan orang lain.³⁰

Sedangkan kata emosi berasal dari bahasa latin yaitu *emorve* yang berarti bergerak jauh.³¹ Emosi juga dapat difahami sebagai perasaan batin seseorang yang berupa pergejolakan pikirana antara nafsu, keadaan mental serta fisik yang dapat muncul atau termanifestasi dalam suatu gejala seperti takut, cemas, marah, mudah kesal, iri, cemburu, senang kasih sayang dan rasa ingin tahu. Goleman mendefinisikan emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khas, yaitu suatu keadaan biologis dan psikologis.³²

Sosial emosional merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan, perkembangan sosial emosional anak juga merupakan bagian integritas pemahaman.³³ Perkembangan sosial anak usia dini dapat di tandai dengan perubahan terkait dengan kemampuan anak dalam menjalin relasi dengan dirinya maupun dengan orang lain.³⁴ Sosial emosional anak usia 5-6 tahun dapat dikatakan berkembang ketika anak mampu menyesuaikan diri dengan situasi,

³⁰ Khadijah, Nurul Zahriani, *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini :Teori Dan Strateginya*, (Medan: Merdeka Kreasi Group, 2021) , hlm.7-8

³¹ Susianti Selaras Ndari, *Metode Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*, (Tasik Malaya: Edu Publisher, 2018).Hlm. 11

³² Susianty Selaras, Amelia vinayastri, *metode perkembangan sosial emosi anak usia dini*, (Tasik Beden: Edu Publisher, 2018), hlm. 11

³³ Mukhtar latif, Rita Zubaidah dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: kencana, 2013), hlm 72.

³⁴ Novan ardy wiyani, *Mengelola& Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm 55-56.

bermain dengan teman sebayanya, serta mampu bersifat kooperatif dengan teman sebaya dan mampu mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada.³⁵

Keterampilan Sosial sebagai suatu kemampuan untuk menilai apa yang sedang terjadi dalam suatu situasi sosial, keterampilan untuk merasa dan dengan tepat menginterpretasikan tindakan dan kebutuhan dari anak-anak di kelompok bermain, kemampuan anak untuk membayangkan bermacam-macam tindakan yang mungkin dan memilih salah satunya yang paling sesuai. Makna sosial di pahami sebagai upaya pengenalan (sosialisasi) anak terhadap orang lain yang ada diluar dirinya dan lingkungannya, serta pengaruh timbal balik dari berbagai segi kehidupan bersama yang mengadakan hubungan satu dengan lainnya, baik dalam bentuk perorangan maupun kelompok.³⁶

Sementara emosi merupakan keadaan yang ditimbulkan oleh situasi tertentu/khusus dan sering berkaitan dengan perilaku yang mengarah (*Approach*) atau menghindari (*Avoidance*) terhadap sesuatu dimana perilaku tersebut umumnya disertai adanya ekspresi, jasmaniah, sehingga orang lain dapat mengetahui bahwa seseorang sedang mengalami emosi.³⁷ Sedangkan makna emosi banyak di kaji oleh para psikolog, dan banyak mendapatkan tempat dari pengkajian mereka, karna di anggap sebagai bagian yang penting dan menarik dalam kehidupan

³⁵Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, hlm. 28-29.

³⁶ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana, 2011,) hlm.134

³⁷ Nur hamzah, *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*, (Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2015), hlm.16-17

manusia ini.³⁸ Sosial emosional adalah suatu kemampuan bertingkah laku sesuai norma, nilai atau harapan sosial dengan reaksi secara emosional anak sudah ada semenjak bayi baru dilahirkan.³⁹

Menurut kamus besar bahasa Indonesia pengertian dari emosi adalah luapan perasaan yang berkembang dan surut dalam waktu singkat, Emosi adalah keadaan fisiologis (seperti kegembiraan, kesedihan, keharuan, kecintaan, keberanian yang bersifat subjektif).⁴⁰

Dari definisi diatas maka dapat disimpulkan jika sosial emosional merupakan bentuk bagaimana seseorang mengekspresikan perasaannya pada lingkungan disekitarnya. Serta bagaimana seseorang bersosialisasi di lingkungannya dengan ekspresi dan caranya dalam bergaul.

Menurut Hurlock berpendapat bahwa Perilaku sosial anak-anak pra-sekolah dapat dikategorikan menjadi dua pola, yaitu:

- a. Pola perilaku sosial yang meliputi
 1. Meniru. Agar agar sama dengan kelompok, anak meniru sikap dan perilaku orang yang sangat ia kagumi
 2. Persaingan. Keinginan untuk mengungguli dan mengalahkan orang-orang lain.
 3. Kerja sama. Pada akhir tahun ketiga bermain kooperatif dan kegiatan kelompok mulai berkembang dan meningkat dengan baik dalam frekuensi maupun lamanya berlangsung, bersamaan dengan meningkatnya kesempatan untuk bermain dengan anak lain.
 4. Simpati kerja simpati menumbuhkan pengertian tentang perasaan dan emosi orang lain.

³⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*...hlm 135

³⁹ Siti Rosmayati, Arman Maulana, dkk., *Pengelolaan Pembelajaran Dalam Proses Pengembangan Sosial Emosional Standar PAUD*... .hlm. 55

⁴⁰ Nur Hamzah, *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini* . . .hlm, 19

5. Empati. Seperti halnya simpati, empati menumbuhkan pengertian tentang perasaan dan emosi orang lain.
6. Dukungan sosial, menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak, dukungan sosial dari teman menjadi lebih penting dan anak-anak beranggapan bahwa perilaku nakal dan perilaku mengganggu merupakan cara untuk memperoleh dukungan dari teman-teman sebaya.
7. Membagi, dari pengalaman bersama orang lain, anak mengetahui bahwa salah satu cara untuk memperoleh persetujuan sosial yaitu dengan membagi miliknya terutama mainan untuk anak-anak lain, lambat laun sifat diri sendiri meribah menjadi sipat murah hati.
8. Perilaku akrab, anak yang pada waktu bayi memperoleh kepuasan dari hubungan yang hangat, erat dan personal dengan orang lain secara bertahap memberikan kasih sayang kepada orang luar rumah.⁴¹

Maka dapat disimpulkan jika pola perilaku sosial meliputi : meniru perilaku orang yang dilihat oleh anak, persaingan yaitu keinginan anak untuk unggul temannya, kerja sama yaitu anak memiliki sikap yang dapat diajak untuk bekerja sama, empati, dukungan sosial mendapat dukungan sosial dari temannya, anak mampu berbagi apa yang dimilikinya, serta memiliki perilaku akrab dengan siapa yang dijumpai oleh anak.

b. Pola perilaku anti sosial yang meliputi

1. Negativisme, atau melawan otoritas orang dewasa
2. Agresif. Perilaku agresif meningkat antara dua sampai empat tahun
3. Perilaku berkuasa, perilaku berkuasa atau merajai mulai usia sekitar tiga tahun
4. Memikirkan diri sendiri, karena cakrawala sosial anak terutama terbatas dirumah, anak-anak sering kali memikirkan diri sendiri, dan perilaku murah hatinya masih sedikit.
5. Mementingkan diri sendiri, seperti halnya perilaku memikirkan diri sendiri, lambat laun diganti oleh minat dan perhatian kepada orang lain cepatnya perubahan ini tergantung pada banyaknya kontak orang-orang diluar rumah dan berapa besar keinginan mereka untuk diterima teman-temannya.

⁴¹ Siti Rosmayati, Arman Maulana, dkk., *Pengelolaan Pembelajaran dalam Proses Pengembangan Sosial Emosional Standar PAUD*. . .hlm. 55

6. Merusak. Ledakan amarah sering di sertai tindakan merusak benda-benda di sekitarnya.
7. Pertentangan seks sampai empat tahun anak laki-laki dan perempuan main bersama-sama dengan baik, setelah itu anak laki-laki mengalami tekanan sosial yang tidak menghendaki aktivitas bermain yang di anggap sebagai benci, banyak anak laki-laki yang berperilaku agresif yang melawan anak perempuan.
8. Prasangka. Sebagaimana besar anak perasekolah lebih suka bermain dengan teman-teman yang berasal dari ras yang sama tetapi mereka jarang menolak bermain dengan anak dari ras lain.⁴²

Dapat disimpulkan jika perilaku anti sosial berupa perlawanan otoritas orang dewasa, sikap agresif, anak yang mulai menjadi penguasa, akan yang cenderung egosentris, anak yang merusak, perilaku anak laki-laki yang mulai membenci anak perempuan, anak cenderung bermain dengan orang yang memiliki ras yang sama dengannya.

2. Tahapan Perkembangan Sosial Emosional AUD

a. *Basic trust vs mistrust* (usai 0-1 tahun)

Tahap pertama teori perkembangan Psikologi Erikson terjadi antara kelahiran sampai usia satu tahun dan merupakan tingkat paling dasar dalam hidup. Perkembangan kepercayaan didasarkan pada ketergantungan dan kualitas dari pengasuh kepada anak.

b. *Autonomy vs shome and doubt* (usia 2 tahun)

Tahap kedua dari teori perkembangan Psikososial Erikson ini terjadi pada usia 2 tahun masa awal kanak-kanak dan berfokus pada perkembangan besar dari pengendalian diri. Erikson percaya bahwa

⁴² Herdina Indrijati, dkk. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 105-107

belajar untuk mengontrol fungsi tubuh seseorang akan membawa kepada perasaan mengendalikan dan kemandirian.

c. *Industry vs guilt* (usia 3-5 tahun)

Terjadi pada usia 3 sampai 5 tahun, selama masa usia prasekolah anak anak mulai kekuatan dan kontrolnya akan dunia melalui permainan langsung dan interaksi sosial lainnya.

d. *Industry vs inferiority* (6-11 tahun)

Usia 6 sampai 11 tahun. Mulai berinteraksi sosial, anak mulai mengembangkan perasaan bangga terhadap keberhasilan dan kemampuan mereka.⁴³

Maka dapat disimpulkan setiap perkembangan tentunya memiliki tahapan tak terkecuali pada perkembangan sosial emosional anak usia dini dimana pada setiap tahunnya perkembangan sosial emosional anak akan semakin berkembang apaun pada usia 0 – 1 tahun ini merupakan tahap pertama yang terjadi antara kelahiran sehingga usia 1 tahun, pada usia 2 tahun anak berfokus pada perkembangan besar untuk mengontrol diri, pada usia 3-5 tahun anak mulai menunjukkan kekuatan dan kontrolnya akan dunia melalui permainan langsung dan interaksi sosial lainnya. Pada usia 6-11 tahun anak mulai berinteraksi sosial, serta mulai mengembangkan perasaan bangga terhadap kemampuan dan keberhasilannya.

⁴³ Susianty Selaras, Amelia Vinayastri, dkk. *Metode perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*, (Tasik Malaya, 2018), hlm. 16

Tabel 2.1 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Indikator	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun
Sosial Emosional	1. Bersikap kooperatif dengan teman sebaya. 2. Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, dsb). 3. Bermain dengan teman sebaya.

Sumber: Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini, hlm. 28-29.

3. Faktor-Faktor Perkembangan Sosial Emosional AUD

Faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional AUD meliputi faktor hereditas (*nature*), lingkungan (*nuture*) serta faktor umum berikut penjelasannya:

a. Faktor Warisan/Hereditas (*nature*)

Faktor ini merupakan sifat genetik, yaitu suatu sifat genetic yang di wariskan dari orang tua kandung sang anak atau orang tau kandung kepada anak-anaknya. Oleh karena itu, dapat dimaknai bahwa faktor warisan ini adalah anugrah biologis yang ada sejak bayi tersebut lahir, esensi keberadaan anak sejak lahir akan mempengaruhi perkembangan anak di masa depan.

b. Faktor Lingkungan (*nurture*)

Faktor ini didefenisikan sebagai sumber kekuatan yang kompleks, baik yang berasal dari dunia fisik maupun dunia sosial, yang mempengaruhi komposisi biologis dan pengalaman psikologisnya, termasuk pengalaman

sosial dan emosioanal sebelum dan sesudah anak lahir. Faktor- faktor tersebut antara lain:

1. Keluarga: lingkungan pemerintah yang mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional seorang anak.
2. Sekolah: lingkungan sekunder atau kedua untuk anak setelah lingkungan primer, yakni keluarga disekolah anak akan berinteraksi dengan pendidik serta teman sebaya.kolerasi antar pendidik dengan sang anak serta teman sebayanya menentukan perkembangan sosial emosi anak.
3. Masyarakat: sekelompok pribadi atau komunitas yang terikat oleh kesatuan Negara, budaya serta agama.kondisi budaya, adat istiadat, agama serta demografi dalam masyarakat telah di akui atau tidak berpengaruh terhadap perkembangan sosial dan emosional anak, khususnya PAUD.

c. Faktor Umum

Faktor umum: adalah elemen yang bisa dibagi menjadi dua faktor seperti di atas (faktor genetik serta faktor lingkungan) faktor umum merupakan gabungan serta campuran antara faktor genetik dan faktor lingkungan, misalnya, kesehatan dan jenis kelamin anak.

1. Faktor pendukung serta penghambat perkembangan sosial emosional

Berikut ini faktor pendukung dan faktor penghambat dari perkembangan sosial emosi AUD.

a. Faktor fisik/tubuh

Ketika faktor yang menyeimbangkan tubuh terganggu akibat kelelahan dan kesehatan tubuh yang memburuk atau perubahan yang disebabkan perkembangan, maka mereka akan memiliki emosi yang tinggi, berikut ini faktor fisik/ tubuh yang mengganggu perkembangan sosial emosi AUD:

1. Kesehatan yang tidak baik disebabkan oleh malnutrisi, gangguan pencernaan atau penyakit, menurutnya dibandingkan dengan orang sehat, faktor kesehatan orang yang buruk akan membuat dirinya terbatas apalagi jika faktor tersebut bertahan dalam waktu yang lama.
2. Faktor stimulus/rangsangan, seperti peradangan pada kulit anak (eksin dan kaligata). Peradangan kulit anak menyebabkan penderita tidak percaya diri, malu dengan temannya dan menutup diri.⁴⁴

Maka dapat disimpulkan jika faktor fisik/ tubuh dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak usia dini, yang juga dapat disebabkan oleh malnutrisi. Serta faktor stimulus yaitu seperti adanya hal-hal yang terjadi pada anak usia 5-6 yang menyebabkan anak tidak percaya diri dalam bersosialisasi.

⁴⁴ Wiwik Okta Susilawati, *Perkembangan Sosial AUD Berbasis Karakter . . .* hlm. 146-151

4. Urgensi Pengembangan Sosial Emosional AUD

Kecerdasan yang membuat manusia mampu berpikir rasional dan logis berdasarkan prinsip disebut kecerdasan intelektual. pada saat yang sama, jenis kecerdasan lain yang memungkinkan manusia berpikir secara asosiatif/positif yang dibentuk oleh perilaku yang berulang dan kemampuan mengenali pola emosional disebut kecerdasan emosional.⁴⁵ Fungsi peranan emosi pada perkembangan anak usia dini adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai bentuk interaksi yang memungkinkan anak untuk mengungkapkan semua keperluan dan pandangannya kepada orang lain.
- b. Emosi bertugas mempengaruhi karakter anak dan mendukung anak dalam beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.⁴⁶

Maka dapat disimpulkan pentingnya perkembangan sosial emosional anak usia dini, agar anak dapat mengekspresikan emosi dan juga mampu bersosialisasi seperti yang diharapkan dan tentunya anak tidak mengalami kesulitan bersosialisasi ketika anak belajar di jenjang pendidikan lebih tinggi, serta dapat bersifat kooperatif dan bertanggung jawab atas apa yang anak lakukan.

C. Hubungan *Role Playing* Dengan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Pada saat kegiatan *Role playing* dilaksanakan secara alami anak akan menunjukkan bakat dan kecenderungan yang dimiliki oleh anak ketika anak akan

⁴⁵Wiwik Okta Susilawati, *Perkembangan Sosial...* hlm, 154

⁴⁶ Wiwik Okta Susilawati, *Perkembangan Sosial AUD...* hlm, 73-74

melakukan kegiatan *role playing* agar anak-anak dapat menghayati berbagai kondisi emosi yang akan muncul. yang akan muncul, bermain peran dalam sebuah pembelajaran merupakan kegiatan yang utama dalam sebuah pembelajaran sedangkan dalam psikodrama pemeranan dan keterlibatan emosional pemeran yang utama.⁴⁷ *Role playing* mampu melatih anak untuk dapat bersosialisasi dan mengembangkan kecakapan anak dalam bersosialisasi, adapun anak yang tidak terlibat dalam permainan drama cenderung terlihat kaku, monoton, dan mengulang-ulang perilakunya.⁴⁸ Proses yang diperankan anak dalam bermain peran tidak langsung mengajarkan anak-anak bagaimana untuk memahami perasaan orang lain melainkan menstimulasi anak secara perlahan untuk dapat memahami emosi seseorang dari sebuah interaksi yang dilakukannya

Metode bermain peran juga sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini dikarenakan pada usia dini anak berpikir secara simbolik sehingga membuat metode bermain peran mampu mengembangkan anak secara efektif dan mengoptimalkan perkembangan kemampuan dasar sosial emosional anak.⁴⁹

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa *role playing* dengan perkembangan sosial emosional sangat berkaitan karena *role playing* mampu mengembangkan aspek sosial emosional anak usia dini, dimana kegiatan *role playing* mampu memberikan kesempatan bagi anak untuk dapat bersosialisasi dan menunjukkan emosi anak pada lawan bicaranya.

⁴⁷ Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 175

⁴⁸ Muhktar Latief dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Aplikasi* ,(Jakarta: kencana, 2013), hlm, 208

⁴⁹ Winda gunarti, Dkk, *Metode Perkembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Tangerang Selatan: TK, 2014), hlm. 11

D. Penelitian Relevan

1. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Chintia Virnda, Alhamdu, Dkk 2019, dengan judul bermain peran (*Role Playing*) dan peningkatan keterampilan sosial Anak Usia Dini. Untuk membuktikan rumusan masalah maka peneliti menggunakan *Quasi Eksperimental* dengan menggunakan *time series design* ini termasuk juga dalam desain satu kelompok dan sering juga di sebut sebagai *longitudinal design*, karna melibatkan pengukuran variabel terikat yang berulang. Hasil dari penelitian hayatul fitri yana hasil pelaksanaan dilihat dari post tes selama 1 minggu dan wawancara guru dalam dua minggu setelah pelaksanaan didapat bahwa mengembangkan keterampilan sosial dengan menggunakan metode bermain peran memperlihatkan peningkatan dalam aspek bekerja sama, seperti ikut terlibat dalam kegiatan teman, berbagi tugas dalam melakukan kegiatan dengan teman, mengajak teman untuk bermain, dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Persamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas tentang *role playing* dalam mengembangkan aspek perkembangan sosial anak usia dini dan menggunakan *Quasi Eksperimental design*, sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada aspek perkembangan yang ingin dikembangkan yaitu hanya aspek keterampilan sosial anak.⁵⁰

⁵⁰ chintia viranda, Alhamdu, dkk, *Bermain Peran (Role Playing) Dan Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. *Jurnal Psikologi*, vol 8, no 1, juni 2019, 3-5

2. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Devi Sofa Nur Hidayah dan Cahniyo Wijaya Kuswanto pada tahun 2019, dengan judul implementasi pendidikan karakter anak usia dini melalui metode bermain peran usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak An-Nahl bandar lampung. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang melibatkan 1 guru dan jumlah 14 anak sedangkan objek penelitian adalah penerapan pendidikan karakter anak usia dini melalui bermain peran usia 5-6 tahun di TK An-Nahl Bandar lampung, data di kumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian devi sofa nur hidayah bermain peran adalah sebagai berikut dengan langkah-langkah (1). Guru mengumpulkan anak-anak untuk memberikan arahan dan aturan bermain (2) guru membahas alat yang akan digunakan oleh anak-anak yang bermain, (3) guru membagikan tugas kepada anak-anak sebelum bermain menurut kelompok agar tidak bertengkar,(4) guru mengumpulkan anak-anak untuk di pandu , memberikan aturan dalam game, mendampingi dan menghitung anak-anak, (5) pendidik hanya menonton atau menemani anak-anak dalam bermain peran (6), anak bermain seperti saat ini, anak-anak dapat beralih saat bosan. Penelitian ini sama-sama membahas tentang perkembangan sosial emosional anak dengan bermain peran, dan

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan kegiatan bermain peran dan sasaran penelitian adalah anak usia dini dan Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, berada pada metode penelitian dimana penelitian

sebelumnya menggunakan penelitian deskriptif kualitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan *kuasi eksperimental*.⁵¹

3. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Baiq Halimatuz Zuhrotul Aini dan Salmiah Tahun 2021, dengan judul skripsi *Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Melalui Role Playing Pada Kelompok B Di TK Islam Al- Asy'ari NW Reban*. pada penelitian sebelumnya menggunakan jenis penelitian tindakan kelas, penelitian di laksanakan di taman Kanak-Kanak Islam Al- Asy'ari NW Tebu Selong Kabupaten Lompok Timur Tahun Pelajaran 2018/2019, dilaksanakan Pada Bulan September-Oktober 2018. Hasil penelitian ini dapat di simpulkan bahwa: dengan motode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan emosional siswa yang dilihat dari peningkatan yang terjadi pada siklus I dan siklus II. Setelah mendapat tindakan pada pertemuan siklus I terjadi peningkatan sebesar 48 % atau 9 oarang siswa kata gori mulai berkembang (MB) dan 52% atau 10 orang siswa katagori berkembang sesuai harapan.

Adapun persamaan antara penelitian ini dengan penlitian sebelumnya yaitu sama-sama membahas tentang *role playing* dan sosial emosional anak usia dini, perbedaan dari kedua penelitian ini terletak pada metode penelitian, dimana penelitian sebelumnya menggunakan jenis penelitian Tindakan kela, sedangkan

⁵¹ Devi Sipa Nur Hidayah, Cahniyo Wijaya Kuswanto, *implementasi pendidikan karakter anak usia dini melalui metode bermain peran usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak An-Nahl Bandar Lampung, jurnal pendidikan anak usia dini*, vol 3, No 1, Oktober 2019. h, 1

pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi eksperimental*.⁵²



⁵² Baiq Halimatuzzuhrotul Aini, Salmiah, *Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Melalui Role Playing Pada Kelompok B di TK Islam Al- Asy' ari NW Reban Tebu, Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudatul Alfa)*. Vol. 2, No. 2 tahun 2021.h, 73

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Adapun penelitian kuantitatif ini adalah jenis penelitian yang memunculkan temuan-temuan yang baru dan dapat di capai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur secara statistik atau dengan cara lainya dari suatu kuantifikasi (pengukuran).⁵³ Peneliti ini menggunakan tipe *quasi eksperimen*, menggunakan dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol ini menggunakan metode eksperimen penelitian. Desain eksperimen semu agak lebih baik di banding desain pra-eksperimen, karena melakukan suatu cara untuk membandingkan kelompok⁵⁴. Tujuan yang hendak di capai pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh pada penerapan metode *Role Playing* dalam mengembangkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ihsan.

Desain penelitian memakai *pretest posttest control group design*, yaitu terdapat pretest dalam desain ini Penelitian kuantitatif (*eksperimen*) tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan *Role playing* untuk mengembangkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK AL-Ihsan Kuta Cane Aceh Tenggara.

⁵³ I Made Laud Merta Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta Anak Hebat Indonesia, 2020), hlm. 12

⁵⁴ Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. (Jakarta: 2011), hlm. 102

Tabel 3.1 Pola Desain Group Prettes Posttest Design

Kelompok	Prest	Perlakuan	Posttest
E	O_1	X_1	O_2
K	O_1	-	O_2

(Sumber: Mon Kasiram, Metode Penelitian)

Keterangan:

O_1 = Tes Awal (pretes)

O_2 = Tes Akhir (posttest)

X_1 = *Role Playing*

E= Kelompok Eksperimen

K= Kelompok Kontrol

B. Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilakukan di TK Al-Ihsan , tempatnya di Desa Lak-Lak, Kecamatan Ketambe, Kuta Cane Aceh Tenggara. Peneliti menentukan tempat penelitian di TK Al-Ihsan Kuta Cane Aceh Tenggara secara sengaja, karena peneliti merupakan salah satu tenaga pengajar pada saat perkuliahan diliburkan, oleh karena itu memahami bagaimana perkembangan sosial emosional anak di TK Al-Ihsan Kuta Cane Aceh Tenggara. Kegiatan penelitian ini di lakukan dari 03 januari- 10 januari 2023.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi

Populasi adalah merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh

peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, itulah definisi populasi dalam penelitian. Populasi merupakan kumpulan objek mengenai sesuatu persoalan secara keseluruhan atau kumpulan individu atau karakteristik keseluruhan yang akan diteliti.⁵⁵ Jumlah populasi pada TK Al-Ihsan Kuta Cane Aceh Tenggara yang terdiri dari 2 kelas TK B yang masing-masing kelas terdiri dari 20 anak, atau dapat dijumlahkan 40 orang anak.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang di ambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya.⁵⁶ Adapun tehnik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yaitu tehnik menentukan sampel dari semua anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada pada populasi.⁵⁷ Alasan menggunakan *purposive sampling* karena sesuai digunakan untuk penelitian kuantitatif atau penelitian yang tidak memerlukan generalisasi.⁵⁸ Sampel pada penelitian ini yang digunakan berjumlah 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen adapun kelas TK B1 sebagai kelas eksperimen dan kelas B2 sebagai kelas kontrol di TK Al-Ihsan Aceh Tenggara.

⁵⁵ M Askari Zakariah, *Analisis Statistic dengan SPSS untuk Penelitian Kuantitatif...* hlm 58

⁵⁶ Sandu Siyoto, Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta, 2015), hlm. 63-64

⁵⁷ Muklidah dkk, *Metodologi Penelitian Kesehatan*, (Pidie: Yayasan Penertbit Muhammad Zaini, 2021), hlm. 115

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: PT Alfabet 2016), hlm. 85

Tabel 3.2 Jumlah Sampel Anak

No	Kelas	Jumlah
1	Eksperimen	20
2	Kontrol	20
Jumlah		40

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang di lakukan dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi dan observasi.

1. Observasi

Dalam menggunakan observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen.⁵⁹ Atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.⁶⁰ Peneliti melakukan pengumpulan data dengan melalui observasi. Observasi dilakukan pada kelas yang di jadikan subjek penelitian untuk mendapatkan gambaran langsung dari sekolah tentang pelaksanaan pengembangan sosial emosional melalui permainan *role playing*.

⁵⁹ Sandu Siyoto, Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian...* hlm 77

⁶⁰Nana syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*,(Bandung,2014),hlm 220

2. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.⁶¹ Dokumentasi yang digunakan peneliti adalah dokumentasi berupa gambar, video, dan foto-foto, pada saat pembelajaran berlangsung.

E. Instrument Pengumpulan Data

Instrument ialah alat ukur dalam sebuah penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Bentuk instrument berkaitan dengan metode pengumpulan data, misal metode wawancara, yang instrumennya pedoman wawancara, metode angket atau kuesioner, instrumennya berupa angket atau kuesioner.⁶² Penelitian ini menggunakan lembar pengamatan yang berpedoman pada observasi.⁶³

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk melihat pengaruh *Role Playing* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini, dan adapun pengukuran terhadap subjek penelitian ini menggunakan pedoman dari ditjen mandas dinas dengan katagori sebagai berikut: (BB) Belum berkembang 1,(MB), mulai

⁶¹ Sandu Siyoto, Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian...* hlm. 78

⁶² Sandu Siyoto, Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian...* hlm.78

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 14

berkembang 2 (BSH), berkembang sesuai harapan 3 (BSB), Berkembang sesuai harapan 4.⁶⁴

3.3 Rubrik Pencapaian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

No	Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun	Indikator Penilaian	Kriteria Keberhasila			
			1	2	3	4
1.	Bekerja sama dengan teman sebaya.	Anak bersosialisasi dengan teman sebaya ketika bermain <i>Role Playing</i>				
2.	Menaati aturan	Anak menaati aturan ketika bermain <i>Role Playing</i>				
3.	Menyesuaikan diri dan situasi	Anak memerankan perannya ketika bermain <i>Role Playing</i>				
4.	Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias).	Anak mengekspresikan emosi empati ketika bermain <i>Role Playing</i>				
		Anak mengekspresikan emosi senang ketika bermain <i>Role Playing</i>				
		Anak mengekspresikan emosi sedih ketika bermain <i>Role Playing</i>				
		Anak mengekspresikan emosi antusias ketika bermain <i>Role Playing</i>				
5.	Bermain dengan teman sebaya	Anak bermain dengan teman sebaya ketika bermain <i>role playing</i>				

Sumber. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 137 Tahun 2014 Lampiran 1 Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini.

⁶⁴ Johni Dimiyati, *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta, 2013), hlm. 148

Tabel 3.4 Kategori Tingkat Pencapaian Keberhasilan Anak

Interval	Kategori	Skor
0-25	Belum berkembang (BB)	1
26-50	Mulai Berkembang (MB)	2
51-75	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
76-100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Sumber. Johni Dimyat *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta, 2013).

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah variabel penelitian terdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas dapat dilakukan melalui uji statistik non-parametrik *kolomogorvsmirnov* (K-S) atau menggunakan norma *probability plot* yang terdapat dalam SPSS.⁶⁵

2. Uji-T

Untuk digunakan menjadi menguji hipotesis, dalam menelitian ini data akan dianalisis dengan cara membandingkan data belum dan sesudah tindakan eksperimen. Rumus yang digunakan untuk menentukan nilai hitung, maka di lakukan pengujian hipotesis koparasi dengan Uji-T sebagai berikut:

⁶⁵Abdul muhid, *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik Dengan Spss For Windows*, (Sidoarjo: Zipatama Jawara, 2019), hlm. 420

Rumus Uji-t

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

t = nilai hitung

d = Selisih Skor Gain Sesudah Dengan Skor Gain Sebelum Dari Setiap Subjek

Md = Mean dari Perbedaan prettest Posttest

$\sum X$ = Jumlah Kuadrat Deviasi

n = Subjek dan Sampel.⁶⁶

3. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis, selanjutnya nilai t (t_{hitung}) diatas dibandingkan dengan nilai t dari tabel distribusi (t-tabel). Cara penentuan nilai (t-tabel) didasarkan pada taraf signifikan t-table: $\alpha=0.05$ dengan derajat kebebasan dk = n-1 =11. dan adapun karakteria pengujian hipotesis sebagai berikut:⁶⁷

⁶⁷ Supardi, *Aplikasi Statistik Dalam Penelitian*, (Jakarta:Change Publication,2013), hlm. 425

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di TK AL-Ihsan merupakan jenjang pendidikan pra sekolah yang gunanya untuk mempersiapkan anak didik di usia dini untuk menjadi calon siswa siswi untuk menuju jenjang pendidikan selanjutnya seperti pendidikan dasar baik SD maupun MI. yang ber alamat di jln, Desa lak-lak, Kecamatan Ketambe Kabupaten. Aceh Tenggara.⁶⁸ Tk-AL Ihsan ini banyak di minati karna memiliki program yang bagus, seperti menghafal hadist, doa harian, praktik ibadah, pembinaan karakter islami dan lainnya yang lebih mengutamakan ilmu ke islaman dan aklak yang baik untuk anak.

TK Al-Ihsan berdiri pada tahun 2017 dengan tujuan untuk memberikan pelayanan pendidikan anak sejak usia 5-6 tahun, yang dilaksanakan melalui kelompok bermain dan sejenisnya, agar anak dapat bertumbuh dan berkembang secara optimal sesuai tahap tumbuh kembang dan potensi masing-masing. TK AL-Ihsan juga bertujuan mendidik dan menyiapkan anak-anak bekarakter/bermoral serta berakhlaq mulia.⁶⁹

Sejalan dengan kebutuhan anak tentang pendidikan usia pra sekolah, maka pengelola TK Al-Ihsan bekerjasama dengan para guru yang telah di angkat oleh kepala sekolah Ibu Mariani S.Pd dan membuka peluang dengan menerima anak-

⁶⁸ Sumber : Profil TK Al-Ihsan

⁶⁹ Sumber : Profil TK Al-Ihsan

anak usia pra sekolah agar dapat belajar melalui bermain yang sesuai dengan usianya sehingga anak dapat memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (SD atau MI). kegiatan pendidikan di TK Al-Ihsan sudah berjalan selama 6 tahun yang memiliki sarana 2 gedung terdiri dari 3 ruangan belajar dan 2 kamar mandi.⁷⁰

1. Visi, Misi Tk Al-Ihsan Kuta Cane Aceh Tenggara

Visi:

- a. Menjadi Taman Bermain Dan Pembentukan Diri Generasi Islam Dambaan Hati

Misi:

- b. Menanamkan karakter dasar islami dengan membiasakan praktek ajaran islam sesuai perkembangan usia anak
- c. Menciptakan kondisi bermain yang edukatif, kondusif dan konstruktif
- d. Membangun kerja sama dengan orang tua siswa dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan tumbuh kembang anak

Sarana dan prasarana TK Al-Ihsan kuta cane aceh tenggra sarana dan prasarana aspek yang sangat penting guna menunjang proses lembaga pendidikan berjalan. Oleh karena itu, hal itu sangat berpengaruh proses belajar mengajar.

⁷⁰ Sumber : Data Dokumentasi TK Al-Ihsan

Tabel 4.1 Sarana Sekolah di TK Al-Ihsan

No	Nama Fasilitas	Jumlah	Kondisi
1	Ruangan Kelas	4	Ada/baik
2	Ruangan Kantor/Kepala TK	1	Ada/baik
3	Ruangan Guru	1	Ada/baik
4	Kamar Mandi/WC	2	Ada/ baik

Sumber : Data Dokumentasi TK Al-Ihsan

TK Al-Ihsan mempunyai ruang kelas sebanyak 2 kelas dan halaman yang luas yang di sertakan permainan tempat bermain untuk anak-anak. Jumlah keseluruhan anak TK A-B yaitu 40 anak. Berikut tabel jumlah murid dan jumlah tenaga kependidikan di TK Al-Ihsan di Kuta Cane Aceh Tenggara.

Tabel 4.2.Prasarana Sekolah di TK Al-Ihsan

No	Nama Fasilitas	Keterangan
1	Kursi/ Meja murid	Baik
2	Kursi/ Meja Guru	Baik
3	Lemari	Baik
4	Rak	Baik
5	Papan Tulis Gantung	Baik
6	Jam Dinding	Baik

Sumber : Data Dokumentasi TK Al-Ihsan

Sekolah TK Al-Ihsan mempunyai 2 kelas B1 yang jumlahnya 20 peserta didik, dan kelas B2 berjumlah 20 peserta didik. Adapun Jumlah Pendidik dan tenaga pendidikan TK Al-Ihsan sebanyak 7 orang dengan Jabatan Tertentu. Berikut tabel, jumlah dan nama-nama pendidik dan tenaga pendidikan serta nama-nama peserta didik TK Al-Ihsan.

Tabel 4.3. Nama-Nama Tenaga Kependidikan TK Al-Ikhsan

No	Nama	Pendidik	Jabatan
1	Mariani S.Pd	S1 PAUD	Kepala sekolah

2	Ramasianti S.Pd	S1 PAUD	Guru
3	Usman Efendi, S.Pd.I	PAI	Bendahara
4	Mukminah S.Pd	Olah Raga	Guru
5	Hasanah fitri S.E	Ekonomi	Guru
6	Khairiah	SMA	Guru
7	Yuni	SMA	Guru

Sumber : Data Dokumentasi TK Al-Ihsan

Tabel 4.4. Data Peserta Didik TK Al-Ihsan Kelas B1(Eksperimen)

No	Kelas Eksperimen B1		Kelas Kontrol B2	
	Nama Anak	Jenis Kelamin	Nama Anak	Jenis Kelamin
1	Abdul Latif	L	Arkan Harith Salim B	L
2	Anuar	L	Aniq Rizhan Adifa	L
3	Arsyla Humairoh	P	Akil Fatih	L
4	Cahaya Raskana	P	Azan Fahri	L
5	Daffa Ananda	L	Bahrean Sahputra	L
6	Fitriani	P	Habib Arrafiq	L
7	Hamdan Syakir	L	Ikram	L
8	Hana Yanti	P	Keysa Zahra	P
9	Haikal	L	Mardya	P
10	Haji Akbar	L	Musdalifah	P
11	Ira Salsalia	P	M Abiv	L
12	Lupia Putri	P	M Rifan	L
13	Malika Nazla Ali	P	M Alfauzan	L
14	M Revan	L	M Azril Selian	L
15	Nazla Amelia	P	M Azman	L
16	Naisa Putri	P	Riski Mulia	L
17	Nadia Putri	P	Ratu Sahbela	P
18	Rabiman Syah Putra	L	Ratika	P
19	Salsabila	P	Rafi Gunawan	L
20	Sakira	P	Zaid Ibnu Hurairah	L

Sumber : Data Dokumentasi TK Al-Ihsan

B. Deskriptif Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Al-Ihsan, bertempat di Jln.belang kejeran, desa lak-lak. Kecamatan Ketambe, Kabupaten, Aceh tenggara pada tanggal 3 s/d 10 Januari 2023. Berikut jadwal penelitian pada tabel 4.5

Tabel 4.5. Jadwal Penelitian di TK Al-Ihsan Kuta Cane, Aceh Tenggara.

No	Hari/Tanggal	Waktu Menit	Kegiatan	Kelas
1	Selasa 3 Januari 2023	60 menit	<i>Pre-test</i>	Eksperimen
2	Rabu 4 Januari 2023	60 menit	<i>Treatment</i>	Eksperimen
3	Kamis 5 Januari 2023	60 menit	<i>Treatment</i>	Eksperimen
4	Jumat 6 Januari 2023	60 menit	<i>Treatment</i>	Eksperimen
5	Sabtu 7 Januari 2023	60 menit	<i>Post-test</i>	Eksperimen
6	Senin 9 Januari 2023	60 menit	<i>Pre-test</i>	Kontrol
7	Selasa 10 Januari 2023	60 menit	<i>post-test</i>	Kontrol

sumber : Hasil Penelitian Tanggal 03 s/d 10 Januari 2023

Penelitian ini di tujukan kepada anak usia 5-6 tahun dalam pengukuran, peneliti menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 5 indikator serta penggunaan *pretest* dan *posttest*. Adapun data *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen di TK Al-Ihsan Kuta Cane Aceh Tenggara antara lain:

Tabel 4.6. Data *pre-tes* TK AL-Ihsan Kelas (Eksperimen)

No	Nama Anak	Tabel Nilai Pre-Test Anak pada Kelas Eksperimen								Jumlah Skor	Rata-Rata	Persentase
		Penilaian Indikator I	Penilaian Indikator II	Penilaian Indikator III	Penilaian Indikator IV				Penilaian Indikator V			
		A	B	C	D	E	F	G	H			
1	AL	1	1	1	1	2	1	2	1	10	1,25	31,25
2	AN	2	1	1	1	2	3	2	1	13	1,63	40,75
3	AH	1	2	1	1	1	2	2	1	11	1,38	34,50
4	CR	2	2	2	2	1	1	2	1	13	1,63	40,75
5	DA	2	1	1	1	2	2	1	2	12	1,5	37,50
6	FI	1	2	2	2	1	2	1	1	12	1,5	37,50
7	HS	2	2	1	2	2	3	1	2	15	1,88	47,00
8	TH	1	2	2	2	2	2	2	1	14	1,75	47,75
9	HA	1	2	1	2	2	2	2	1	13	1,63	40,75
10	HA	2	1	1	1	2	2	2	2	13	1,63	40,75
11	SH	2	2	2	1	2	2	1	2	14	1,75	43,75
12	LP	2	2	1	2	2	2	1	1	13	1,63	40,75
13	MNA	2	2	2	2	1	1	1	2	13	1,63	40,75
14	MR	2	1	1	3	1	2	1	1	12	1,5	37,50
15	NA	1	1	1	1	1	2	1	2	10	1,25	31,25
16	RA	2	1	1	1	1	2	2	1	11	1,38	34,50
17	NP	1	2	2	2	2	2	2	1	14	1,75	43,75
18	SU	2	2	1	1	2	2	2	2	14	1,75	43,75
19	IS	2	1	1	3	1	2	2	1	13	1,63	40,75
20	SA	3	1	2	2	2	2	2	1	15	1,88	47,00
Jumlah									255	31,88	802,25	
Rata-Rata									12,75	1,59	40,11	

Berdasarkan tabel 4.6 telah diperoleh nilai jumlah skor dari setiap anak, nilai rata-rata dari setiap anak dan nilai persentase dari setiap anak. Sebelum mencari nilai persentase dari setiap anak, harus mencari terlebih dahulu nilai skor tertinggi dari setiap item pertanyaan dan jumlah item pertanyaan. Adapun diperoleh skor tertinggi dari setiap pertanyaan adalah 4 dan jumlah item indikator penelitian adalah 8, Maka:

$$M = \frac{\text{jumlah data}}{\text{Banyak data}}$$

$$\text{Nilai tiap item} = 4$$

$$\text{Jumlah item} = 8$$

$$\text{Nilai maksimal} = 4 \times 8 = 32$$

Adapun rumus mencari persentase adalah

$$F / N \times 100\%$$

keterangan:

F : Jumlah Item Pertanyaan

N : Jumlah Skor.⁷¹

$$10 / 32 \times 100\% = 31,25$$

Data *pretes* dalam bentuk persentase perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ihsan Kuta Cane Aceh Tenggara diperoleh nilai dengan rata-rata 40,11 % oleh karena itu tingkat perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun dapat dikatakan Mulai Berkembang (MB). Nilai tersebut diperoleh dengan rumus sebagai berikut.⁷²

$$\text{Mean} = \frac{\text{jumlah nilai seluruh anak}}{\text{jumlah anak}} =$$

Nilai rata-rata hasil *pre-test* dari keseluruhan murid pada kelas eksperimen, yaitu:

$$\text{Mean} = \frac{802,25}{20} = 40,11$$

⁷¹ Tulus Winarsno, Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan, (Malang : Universitas Muhamadiyah Malang, 2017), h. 20

⁷² Ester Liwantiani Dan Georgius Ari Nugrahanta, *Mengoptimalkan Karakter Karakter Kontrol Diri Anak dengan Arana Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: CV Resistasi Pustaka, 2021), H. 107

Tabel 4.7. Data *pos-test* TK Al-Ihsan Kelas (Eksperimen)

No	Nama Anak	Tabel Nilai Pos-test Anak pada Kelas Eksperimen								Jumlah Skor	Rata-Rata	Persentase
		Penilaian	Penilaian Indikator II	Penilaian Indikator III	Penilaian Indikator IV				Penilaian Indikator V			
		A	B	C	D	E	F	G	H			
1	AL	4	3	3	4	3	4	2	3	26	3,25	81,25
2	AN	3	4	3	4	3	2	4	4	27	3,38	84,50
3	AH	4	3	3	2	3	4	3	3	25	3,13	78,25
4	CR	3	3	3	4	4	3	3	4	27	3,38	84,50
5	DA	4	3	4	4	3	4	3	3	28	3,50	87,50
6	FI	3	3	4	3	3	3	4	3	26	3,25	81,25
7	HS	3	4	3	3	4	3	3	3	26	3,25	81,25
8	TH	3	3	4	3	4	2	3	4	26	3,25	81,25
9	HA	4	4	3	4	3	2	3	4	27	3,38	84,50
10	HA	3	4	3	2	3	3	4	3	25	3,13	78,25
11	SH	3	4	4	3	3	4	4	4	29	3,63	90,75
12	LP	3	2	3	4	4	4	3	3	26	3,25	81,26
13	MNA	4	4	3	3	4	3	4	4	29	3,63	90,75
14	MR	3	2	3	3	3	3	4	3	24	3,00	75,00
15	NA	3	3	3	3	3	4	3	3	25	3,13	78,75
16	RA	3	3	3	3	3	2	3	3	23	2,88	72,00
17	NP	3	4	3	3	4	4	3	3	27	3,38	84,50
18	SU	3	4	4	3	3	3	3	3	26	3,25	81,25
19	IS	3	3	3	3	4	3	4	4	27	3,38	84,25
20	SA	3	3	4	3	4	3	4	3	27	3,38	84,25
Jumlah										526	65,75	1645,26
Rata-Rata										26,30	3,28	82,26

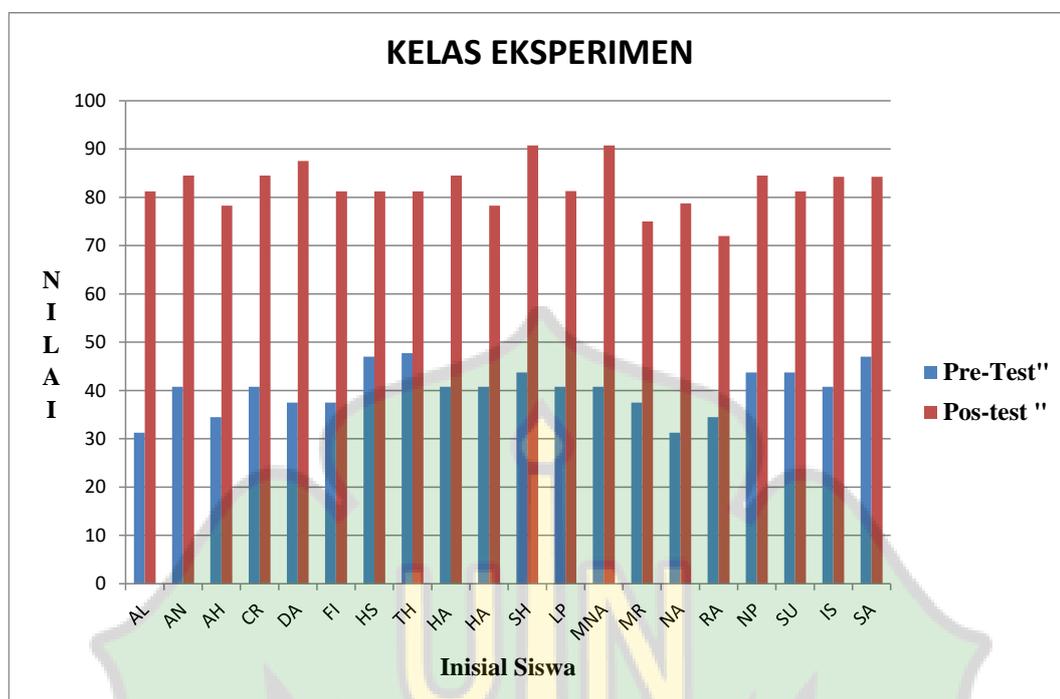
Berdasarkan tabel 4.7 diatas dapat di peroleh data *Posttes* kedalam bentuk persentase perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ihsan Kuta Cane Aceh Tenggara diperoleh nilai dengan rata-rata 82,26 % oleh karena itu tingkat perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun dapat dikatakan Berkembang Sangat Baik (BSB). Nilai tersebut diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Mean} = \frac{\text{jumlah nilai seluruh anak}}{\text{jumlah anak}} =$$

Nilai rata-rata hasil *posttest* eksperimen yaitu:

$$N = \frac{1645,26}{20} = 82,26$$

Gambar 4.I : Grafik *pretes* dan *posttes* Kelas Eksperimen



Penelitian ini di tujukan kepada anak usia 5-6 Tahun. tujuan dari penelitian ini yaiatu untuk melihat pengaruh *Role Playing* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ihsan Kuta Cane Aceh Tenggara. Pengukuran pada penelitian ini menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 5 indikator dengan 8 item pertanyaan dengan perolehan nilai 40,11 pada kegiatan *pretes* dan 82,26 pada *posttes* kelas eksperimen. Perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* dapat di lihat pada gambar I di atas.

Data *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol di TK Al-Ihsan Kuta Cane Aceh Tenggara antara lain:

Tabel 4. 8. Data pre-test TK AL-Ihsan Kelas (Kontrol)

No	Nama Anak	Tabel Nilai Pre-test Anak pada Kelas Kontrol								Jumlah Skor	Rata-Rata	Persentase
		Penilaian Indikator I	Penilaian Indikator II	Penilaian Indikator III	Penilaian Indikator IV				Penilaian Indikator V			
1	AHSB	2	2	1	2	1	1	1	1	11	1,38	34,50
2	ARA	2	2	2	2	2	2	1	2	15	1,88	47,00
3	AF	2	2	2	2	2	2	1	2	15	1,88	47,00
4	AF	1	2	2	2	2	2	2	2	15	1,88	47,00
5	BS	2	2	2	1	2	2	2	2	15	1,88	47,00
6	HA	1	1	2	1	1	2	2	2	12	1,50	37,50
7	IM	1	1	2	1	1	1	1	2	10	1,25	31,25
8	KZ	2	2	1	1	1	1	1	2	11	1,38	34,50
9	MA	2	2	1	1	1	3	1	1	12	1,50	37,50
10	MH	2	1	2	2	2	1	2	2	14	1,75	43,75
11	MA	2	2	1	2	2	2	2	2	15	1,88	47,00
12	MR	1	2	2	2	2	2	2	2	15	1,88	47,00
13	MA	2	2	2	1	1	2	2	1	13	1,63	40,75
14	MAS	1	2	2	2	1	2	2	2	14	1,75	43,75
15	MA	1	2	1	1	2	2	1	1	11	1,38	34,50
16	RM	1	2	1	2	1	2	1	2	12	1,50	37,50
17	RS	1	1	1	2	2	1	1	2	11	1,38	34,50
18	RA	2	1	1	2	2	1	2	1	12	1,50	37,50
19	RG	2	1	3	2	2	1	1	1	13	1,63	40,75
20	ZIH	3	1	2	1	2	1	1	3	14	1,75	43,75
Jumlah									260	32,50	814,00	
Rata-Rata									13,00	1,62	40,7	

Pada Tabel 4.8 diatas diperoleh jika data *pretes* dalam bentuk persentase perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ihsan Kuta Cane Aceh Tenggara diperoleh nilai dengan rata-rata 40,7 % oleh karena itu tingkat perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun dapat dikatakan Mulai Berkembang (MB). Nilai tersebut diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Mean} = \frac{\text{jumlah nilai seluruh anak}}{\text{jumlah anak}} =$$

Nilai rata-rata dari keseluruhan anak hasil *posttest* pada kelas kontrol yaitu:

$$\text{Mean} = \frac{814,00}{20} = 40,7$$

Tabel 4.9. Data *post-test* TK AL-Ihsan Kelas (kontrol)

No	Nama Anak	Tabel Nilai Pos-test Anak pada Kelas Kontrol								Jumlah Skor	Rata-Rata	Persentase
		Penilaian Indikator I	Penilaian Indikator II	Penilaian Indikator III	Penilaian Indikator IV				Penilaian Indikator V			
1	AHSB	3	2	1	2	1	1	2	1	13	1,63	40,75
2	ARA	2	2	2	2	2	2	1	2	15	1,88	47,00
3	AF	2	2	3	2	2	2	1	2	16	2,00	50,00
4	AF	1	2	2	2	2	2	2	3	16	2,00	50,00
5	BS	2	2	2	1	2	2	2	2	15	1,88	47,00
6	HA	1	1	2	1	1	2	2	2	12	1,50	37,50
7	IM	1	1	2	1	2	1	2	1	11	1,38	34,50
8	KZ	2	2	1	2	1	1	2	1	12	1,50	37,50
9	MA	2	2	1	1	1	3	1	1	12	1,50	37,50
10	MH	3	1	2	2	2	1	2	2	15	1,88	47,00
11	MA	2	2	1	2	1	2	2	2	14	1,75	43,75
12	MR	1	2	2	2	2	2	1	2	14	1,75	43,75
13	MA	2	2	2	1	1	2	2	1	13	1,63	40,75
14	MAS	1	2	2	2	1	3	2	2	15	1,88	47,00
15	MA	1	2	1	1	2	2	1	1	11	1,38	34,50
16	RM	1	2	2	2	1	2	1	2	13	1,63	40,75
17	RS	1	1	1	2	2	1	1	2	11	1,38	34,50
18	RA	2	1	1	2	2	1	2	1	12	1,50	37,50
19	RG	2	2	3	2	2	1	1	1	14	1,75	43,75
20	ZIH	3	1	2	1	2	1	1	3	14	1,75	43,75
Jumlah										268	33,50	838,75
Rata-Rata										13,40	1,675	41,9

Tabel 4.9 di atas diperoleh jika data *posttes* dalam bentuk persentase perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ihsan Kuta Cane Aceh Tenggara diperoleh nilai dengan rata-rata 41,9 % oleh karena itu tingkat perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun dapat dikatakan Mulai Berkembang (MB). Nilai tersebut diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Mean} = \frac{\text{jumlah nilai seluruh anak}}{\text{jumlah anak}}$$

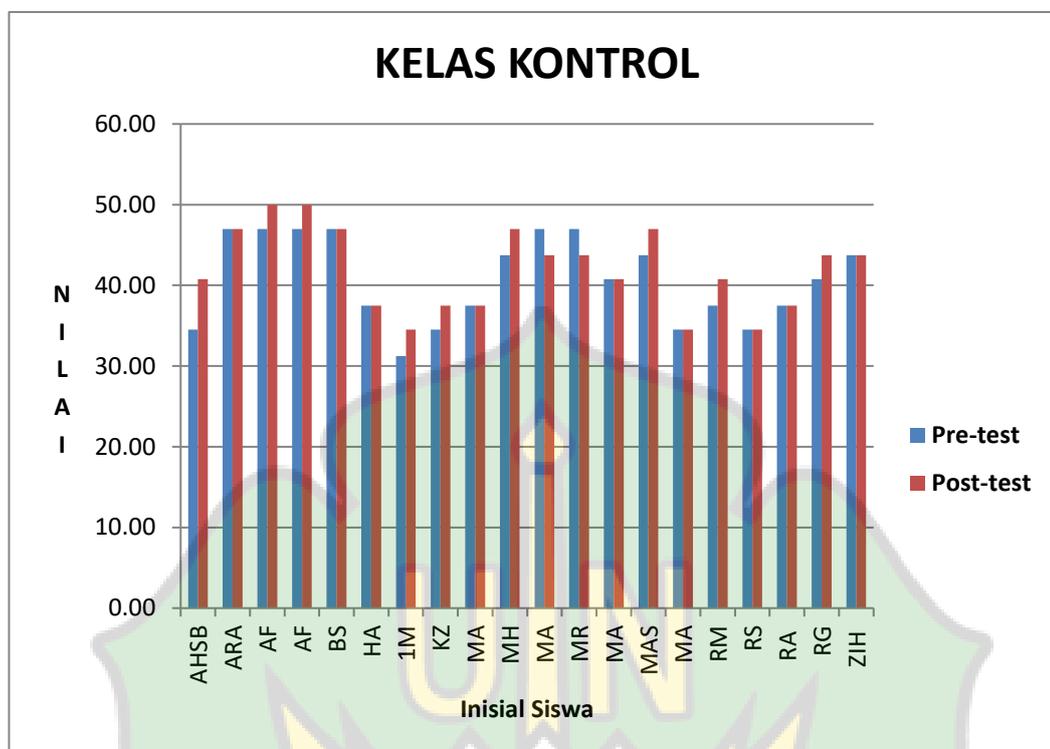
Nilai rata-rata dari hasil *posttest* pada kelas kontrol adalah:

$$\text{Mean} = \frac{838,75}{20} = 41,9$$

Tabel. Rekapitulasi Nilai *Pretes Posttes* Kelas Eksperimen dan Nilai *Pretes-Posttes* Kelas Kontrol.

NO	Nama Anak	Kelas Eksperimen		Nama Anak	Kelas Kontrol	
		Pre test	post Test		Pre Test	post Test
1	AL	31,25	81,25	AHSB	34,50	40,75
2	AN	40,75	84,50	ARA	47,00	47,00
3	AH	34,50	78,25	AF	47,00	50,00
4	CR	40,75	84,50	AF	47,00	50,00
5	DA	37,50	87,50	BS	47,00	47,00
6	FI	37,50	81,25	HA	37,50	37,50
7	HS	47,00	81,25	IM	31,25	34,50
8	TH	47,75	81,25	KZ	34,50	37,50
9	HA	40,75	84,50	MA	37,50	37,50
10	HA	40,75	78,25	MH	43,75	47,00
11	SH	43,75	90,75	MA	47,00	43,75
12	LP	40,75	81,26	MR	47,00	43,75
13	MNA	40,75	90,75	MA	40,75	40,75
14	MR	37,50	75,00	MAS	43,75	47,00
15	NA	31,25	78,75	MA	34,50	34,50
16	RA	34,50	72,00	RM	37,50	40,75
17	NP	43,75	84,50	RS	34,50	34,50
18	SU	43,75	81,25	RA	37,50	37,50
19	IS	40,75	84,25	RG	40,75	43,75
20	SA	47,00	84,25	ZIH	43,75	43,75
Jumlah		802,25	1645,26		814,00	838,75
Rata-Rata		40,11	82,26		40,70	41,90

Gambar 4.1 Nilai *Pretes* dan *Posttes* Kelas Kontrol



Pengukuran pada penelitian ini menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 5 indikator dengan 8 item pertanyaan dengan perolehan nilai 40,7% pada kegiatan *pretes* dan 41,9 pada *posttes* kelas kontrol. Adapun perbandingan nilai *pretest* dan *posttes* dapat dilihat 4.2 di atas.

C. Pengelolaan Analisis Data

Pengolahan data adalah kegiatan lanjutan setelah pengumpulan data di laksanakan. Pada penelitian kuantitatif, pengolahan data secara umum di laksanakan dengan melalui tahap pemerika (editing), proses pemberian identitas (coding) dan proses pembeberan (tabulating).⁷³

⁷³ Burhan Bugin, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi ,Ekonomi, dan Kebijakan Public Serta Ilmu –Ilmu Sosial Lainnya*, (Depok: Devisi Kencana, 2018), h. 173

1. Uji Normalitas

Uji normalitas di gunakan untuk mengetahui apakah sampel yang di teliti berdistribusi normal atau tidak normal. Adapun uji normalitas ini di uji menggunakan bantuan program SPSS dengan menggunakan *Kolmogorov smirnov*. *Kriteria* pengambilan keputusan uji normalitas dalam penelitian ini ialah jika nilai pada kolom Sig $< \alpha$, maka tolak H_0 . bentuk hipotesisi untuk uji normalitas dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

H_a = Data dari populasi berdistribusi normal

H_0 = Data dari populasi tidak berdistribusi normal

Tabel 4.11 Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar role playing:	pre test kelas eksperimen	.219	20	.013	.928	20	.141
	post tes kelas eksperimen	.170	20	.131	.946	20	.311
	pre test kelas kontrol	.178	20	.097	.879	20	.017
	post tes kelas kontrol	.154	20	.200 [*]	.926	20	.132

*. This is a lower bound of the true significance:

a. Lilliefors Significance Correction

Adapun *Output* di atas dapat dilihat bahwasannya nilai signifikansi (Sig) data ini untuk uji Kolmogorov smirnov adalah $>0,05$. Nilai signifikansi (Sig) adapun *pretest* pada kelas ekperimen yang di peroleh sebesar 0,013 pada nilai signifikansi (Sig) adalah *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 0,131 kemudian nilai signifikansi (Sig) *pretese* pada kelas kontrol diperoleh sebesar 0,097 dan nilai signifikansi (Sig) *posttest* pada kelas kontrol di proleh sebesar 0,200 maka dapat

di simpulkan bahwa data diatas lebih besar dari nilai signifikansi (Sig) 0,05 yang berarti data berdistribusi normal.

2. Uji T

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data dari kegiatan *role playing* melakukan satu kali *pretes* yang dilakukan di awal, satu kali *post test* yang dilakukan akhir pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data yang telah diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12 Uji t

		Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference			
		F	Sig.	t	df	One-Sided p	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar role Playing	Equal variances assumed	419.369	<.001	5.550	79	<.001	<.001	6.325	1.140	4.056	8.594
	Equal variances not assumed			5.550	43.394	<.001	<.001	6.325	1.140	4.027	8.623

3. Uji Hipotesis

Dilakukan untuk menguji hipotesis, dan nilai t_{hitung} diatas dibandingkan dengan nilai t dari tabel distribusi (t-tabel). Caranya dengan penentuan nilai t_{tabel} di dasarkan pada taraf signifikansi t-table: $\alpha=0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = n-1$. Karakteria pengujian hipotesis sebagai berikut:

NO	NAMA	X1		X2		D		d2	N-GAIN
		PRE – TEST	MEAN	POST- TES	MEAN	X2-X1			
1	AL	10	1,25	26	3,25	2	4	5	
2	AN	13	1,63	27	3,38	1,75	3,0625	6,53	
3	AH	11	1,38	25	3,13	0,25	0,0625	320	
4	CR	13	1,63	27	3,38	1,75	3,0625	6,53	
5	DA	12	1,5	28	3,50	2	4	5	
6	FI	12	1,5	26	3,25	1,75	3,0625	6,53	
7	HS	15	1,88	26	3,25	1,37	1,8769	10,65	
8	TH	14	1,75	26	3,25	1,5	2,25	8,88	
9	HA	13	1,63	27	3,38	1,75	3,0625	6,53	
10	HA	13	1,63	25	3,13	1,5	2,25	0,8	
11	SH	14	1,75	29	3,63	1,88	3,5344	5,65	
12	LP	13	1,63	26	3,25	1,62	2,6244	7,62	
13	MNA	13	1,63	29	3,63	2	4	5	
14	MR	12	1,5	24	3,00	1,5	2,25	8,88	
15	NA	10	1,25	25	3,13	1,88	3,5344	5,65	
16	RA	11	1,38	23	2,88	1,5	2,25	8,88	
17	NP	14	1,75	27	3,38	1,63	2,6569	7,65	
18	SU	14	1,75	26	3,25	1,5	2,25	8,88	
19	IS	13	1,63	27	3,38	1,75	3,0625	6,53	
20	SA	15	1,88	27	3,38	1,5	2,25	8,88	
21	AHSB	11	1,38	13	1,63	0,25	0,0625	320	
22	ARA	15	1,88	15	1,88	0	0	0	
23	AF	15	1,88	16	2,00	0,12	0,0144	1,388	
24	AF	15	1,88	16	2,00	0,12	0,0144	1,388	
25	BS	15	1,88	15	1,88	0	0	0	
26	HA	12	1,50	12	1,50	0	0	0	
27	1M	10	1,25	11	1,38	0,13	0,0169	1,183	
28	KZ	11	1,38	12	1,50	0,12	0,0144	1,388	
29	MA	12	1,50	12	1,50	0	0	0	
30	MH	14	1,75	15	1,88	0,13	0,0169	1,183	
31	MA	15	1,88	14	1,75	-0,13	0,0169	1,183	
32	MR	15	1,88	14	1,75	-0,13	0,0169	1,183	
33	MA	13	1,63	13	1,63	0	0	0	
34	MAS	14	1,75	15	1,88	0,13	0,0169	1,183	
35	MA	11	1,38	11	1,38	0	0	0	
36	RM	12	1,50	13	1,63	0,13	0,0169	1,183	
37	RS	11	1,38	11	1,38	0	0	0	

38	RA	12	1,50	12	1,50	0	0	0
39	RG	13	1,63	14	1,75	0,12	0,0144	1,388
40	ZIH	14	1,75	14	1,75	0	0	0
Σ		515	64,375	794	99,25	33,37	55,3235	782,7 2
Rata-Rata		12,87 5	1,60937 5	19,85	2,48	0,8342 5	1,383087 5	19,56 8

1. Menghitung Nilai Rata-Rata Gain (d)

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

$$Md = \frac{33,37}{40}$$

$$Md = 0,83425$$

2. Menghitung Nilai t_{hitung} :⁷⁴

$$t = \frac{\sum d}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{33,37}{\sqrt{\frac{55,32}{40(40-1)}}}$$

$$t = \frac{33,37}{\sqrt{\frac{55,32}{40(39)}}}$$

$$t = \frac{33,37}{\sqrt{1.560}}$$

$$t = \frac{33,37}{\sqrt{0,035}}$$

$$t = \frac{33,37}{0,18}$$

$$t = 18538$$

Untuk membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} maka perlu dicari terlebih dahulu derajat kebebasan (db) dengan menggunakan rumus:⁷⁵

$$Db = n-1$$

⁷⁵ Dudih Gustian, Dkk, *Menggali Emas Terpendam Data Mining*, (:3m Karya Serang, 2020) .h, 133

$$= 40-1$$

$$= 39 (2.022)$$

Berdasarkan tabel 4.12 kemampuan pengaruh *role playing* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun terlihat nilai rata-rata *pretest* ialah 12,875 pada nilai *posttest* 19,85 berdasarkan hasil *pretest* menunjukkan 20 peserta didik dan nilai *posttest* yang tinggi adalah 1,88 dan yang paling rendah adalah 1,25 Sedangkan hasil *posttest* menunjukkan terdapat 20 peserta didik. Jadi dapat di simpulkan bahwa *role playing* berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini dengan kategori (BSB) berkembang sangat baik, yang berarti hampir seluruh indikator muncul sesuai dengan peraturan materi pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014.⁷⁶

Adapun nilai *posttest* paling tinggi yang diperoleh peserta didik adalah 3,63 dan yang rendah ialah 1,38 bahwa hal tersebut dapat membuktikan bahwasannya besar peningkatan pengaruh *role playing* terhadap perkembangan sosial emosional adalah sebesar 19,568 Yang berarti peningkatannya berada dalam kategori tinggi, dapat di lihat pada tabel 4.13. sebagai berikut:

⁷⁶ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Lampiran 1 Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini.

Tabel 4.13. Pengaruh *Role Playing* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Al-Ihsan Kuta Cane Aceh Tenggara

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Db	A	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan	Terima H_a	Tolak H_o
B1-	12,87	19,85	39	0,0	18,538	2,0	$T_{hitung} > t_{tab}$	√	-
B2				5		22	el		

D. Pembahasan

Penelitian ini di laksanakan di TK AL - Ihsan Kuta Cane Aceh Tenggara, sampel yang di gunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis rancangan penelitian eksperimen dengan desain *quasy eksperimental design* yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas ekperimen yang berjumlah 20 anak dan pada kelas kontrol berjumlah 20 anak. Penelitian ini di laksanakan mulai tanggal 3 s.d 12 Januari 2023.

Kegiatan *pretest* dilakukan pada awal penelitian. *Pretes* dilaksanakan untuk mengetahui perkembangan sosial emosional yang dimiliki setiap anak yang dilakukan pada tanggal 3 Januari melakukan *pretest*, kegiatan *pretest* yang dilakukan adalah *role playing* untuk mengamati bagaimana perkembangan sosial emosional anak. . Peneliti memberikan aturan bermain *role playing* kepada anak kelas B1, peneliti mengajukan pertanyaan tentang apa saja yang anak ketahui tentang bermain peran tersebut, menyebutkan apa saja alat-alat untuk *role playing* setelah dilaksanakan bermain peran pada kegiatan *pretes* peneliti mengamati perkembangan sosial emosional dengan menggunakan lembar observasi Peneliti memberikan gambar pofesi dokter, Perawat dan Apoteker untuk memberikan

gambaran tentang peran apa saja yang akan diperankan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di peroleh nilai persentase dari setiap anak dengan menggunakan rumus $F / N \times 100\%$ ⁷⁷ setelah menemukan hasil dari seluruh total nilai anak.

Selanjutnya peneliti melakukan *treatment*/ perlakuan yang dilaksanakan 3 hari yang dimulai pada tanggal 4 Januari 2023. Pada kegiatan *treatment* peneliti memberikan pengarahan mengenai *role playing*, peneliti memberikan satu lembar gambar dokter pada anak dan menyebutkan apa kegiatan dokter di rumah sakit, kemudia peneliti meminta anak yang sama untuk menyebutkan apa saja kegiatan dokter di rumah sakit, selanjutnya. memberikan cara yang sama pada anak yang lainnya, dari hasil *treatment* yang telah dilakukan diperoleh nilai sebesar 47,00 dimana berdasarkan kategori tingkat pencapaian keberhasilan anak dapat dikatakan perkembangan sosial emosional anak Mulai Berkembang (MB).

Tanggal 5 Januari 2023 melakukan *treatment* untuk kedua kalinya dengan menggunakan cara yang sama dengan *treatment* yang dilakukan pada hari sebelumnya yaitu menyebutkan apa saja kegiatan dokter di rumah sakit, kemudian meminta anak yang sama untuk menyebutkan, perbedaan dari tiap huruf, bunyi dan kata pada kartu dan peneliti memperoleh nilai sebesar 58,05 dapat dikatakan Berkembang Sangat Baik (BSB).

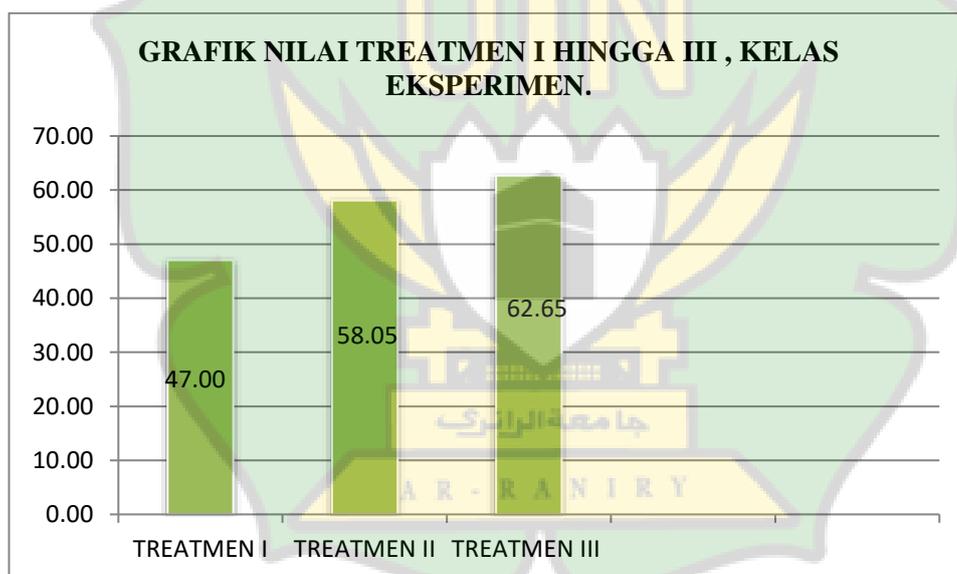
Kemudian pada tanggal 6 Januari 2023 melakukan *treatment* ketiga kalinya dengan menggunakan cara yang sama dengan *treatment* I dan II, peneliti

⁷⁷ Tulus Winarsno, Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan, (Malang : Universitas Muhamadiyah Malang, 2017), h. 20

memperoleh hasil nilai 62, 65 dapat dikatakan bahwa perkembangan sosial emosional anak Berkembang Sesuai Harapan.

Setelah melakukan *treatment*, peneliti melakukan *posttest* yang dilakukan pada tanggal 7 Januari 2023 untuk melihat pengaruh *treatment* yang telah dilakukan sebelumnya, berdasarkan *posttes* yang telah dilakukan diperoleh nilai sebesar. 82,26 dapat dikatakan bahwa sosial emosional anak Berkembang Sangat Baik (BSB).

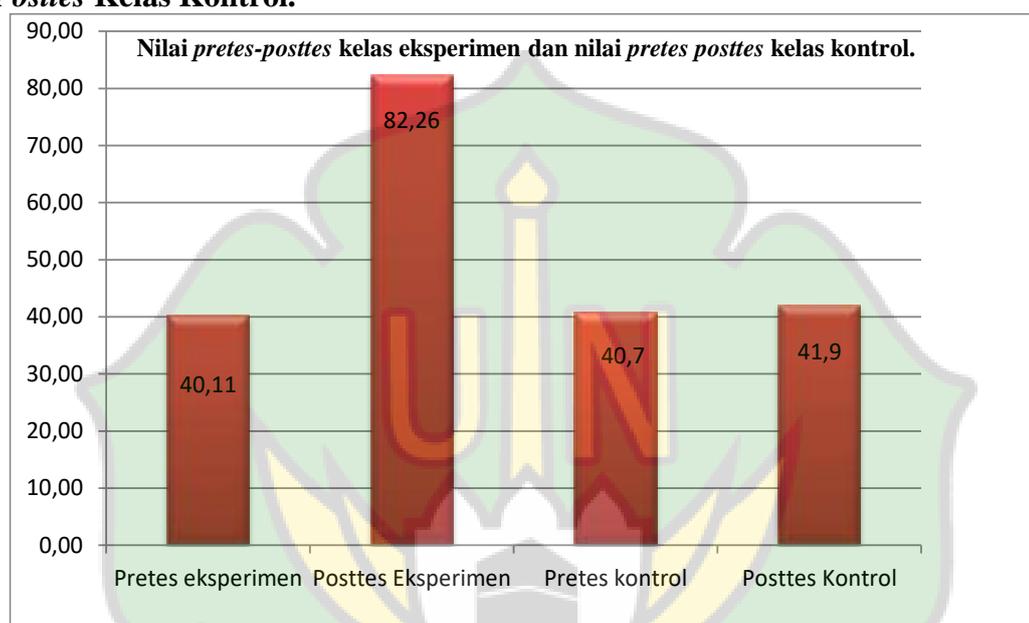
Gambar 4.3 Garfik Nilai Treatmen I Hingga III Kelas Eksperimen.



Pada kelas kontrol *pretes* dilakukan pada tanggal 9 Januari 2023 melakukan kegiatan *role playing*, meminta semua anak untuk bermain peran serta menilai perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun, dan peneliti memperoleh hasil sebesar 40,7 dimana perkembangan anak usia dini berdasarkan interval dapat dikatakan sosial emosional anak Mulai Berkembang (MB). Pada

posttes yang dilakukan pada tanggal 10 Januari 2023, melakukan *posttes* untuk mengetahui nilai akhir dan peneliti memperoleh nilai 41,9 dapat dikatakan sosial emosional anak Mulai Berkembang (MB).

Gambar 4.4 Grafik Nilai *Pretest-Posttes* Kelas Eksperimen dan *Pretest-Posttes* Kelas Kontrol.



Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $18538 > 2.022$. Maka H_a Diterima H_o di tolak dan hal ini dapat disimpulkan bahwa *role playing* ini dapat mengembangkan sosial emosional anak di TK Al-Ihsan Kuta Cane Aceh Tenggara. Selain hasil dari hipotesis, hasil penelitian observasi terhadap penggunaan *role playing* membuat anak antusias memerankan perannya.

Oleh karena itu *Role Playing* berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5- 6 tahun. Metode *role playing* juga dapat mengembangkan keterampilan sosial adalah *role playing* (bermain peran) yang mampu menjadikan *role playing* untuk perolehan pengetahuan, memberikan pengalaman penting

kepada anak dan keterampilan sosial emosional, kognisi dan bahasa.⁷⁸ Hal ini sesuai dengan pendapat dengan Winda Gunarti bahwa metode bermain peran juga sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini dikarenakan pada usia dini anak berpikir secara simbolik sehingga membuat metode bermain peran mampu mengembangkan anak secara efektif dan mengoptimalkan perkembangan kemampuan dasar sosial emosional anak.⁷⁹



⁷⁸ Chintian Viranda, Alhamdu, dkk, *Bermain Peran (Role Playing) dan Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*, Vol. 8, No. 1. Tahun 2019, h. 2

⁷⁹ Winda Gunarti, Dkk, *Metode Perkembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Tangerang Selatan: TK, 2014), hlm. 11

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

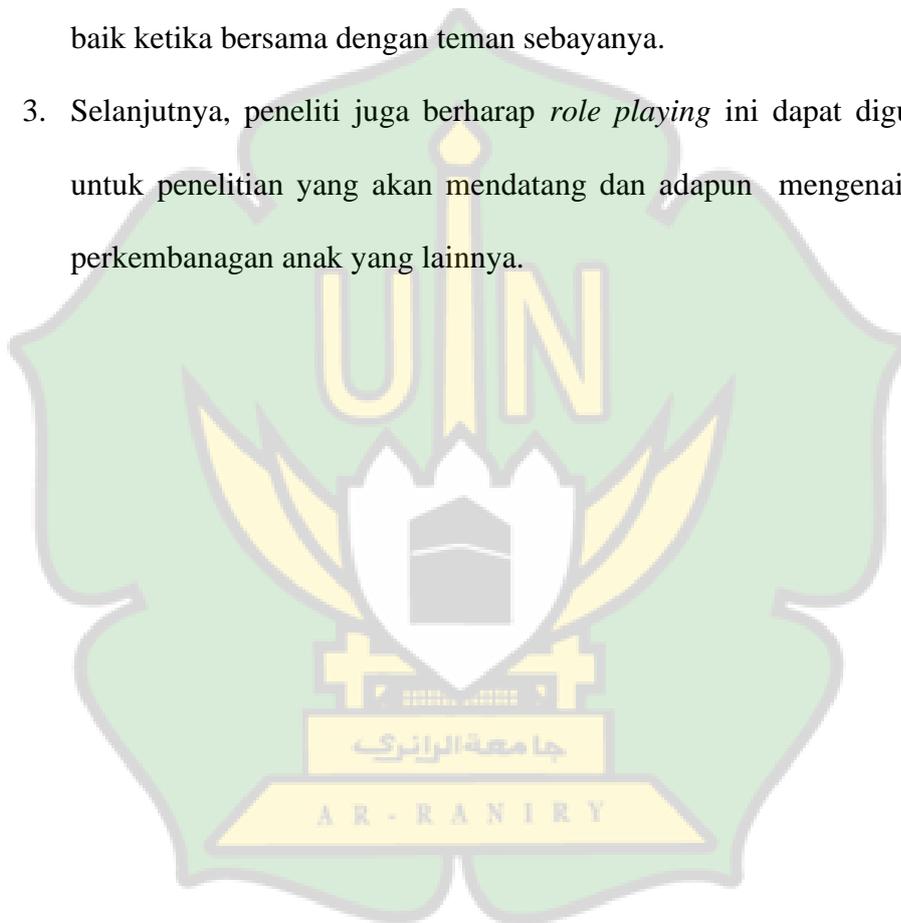
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa permainan *role playing* memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ihsan Kuta Cane Aceh Tenggara. Hal ini dapat dibuktikan dengan melalui perolehan hasil data ini dengan total skor sebesar 19,568 pada kriteria penilaian mulai berkembang (MB) namun, pada saat *posttest* telah diberikan perlakuan melalui permainan *role playing* total skor mengalami peningkatan sebesar 39, (2.022) dengan kriteria penilaian berkembang sangat baik (BSB), kemudian, setelah dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji t “dimana nilai t_{hitung} yang diperoleh yaitu 18538 sedangkan nilai t_{tabel} yaitu 2.022 jadi, $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $18538 > 2.022$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan terbukti bahwasannya permainan *role playing* memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ihsan Kuta Cane Aceh Tenggara.

B. Saran

Dari hasil penelitian maka terdapat beberapa saran dari peneliti yaitu:

1. Perkembangan sosial emosional anak dapat berkembang secara optimal dan apabila pendidik memberikan kegiatan yang tidak monoton maka pendidik hendaknya memberikan kegiatan yang bervariasi seperti bermain *role playing*.

2. Peneliti berharap *role playing* dapat diterapkan disekolah untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan pada anak khususnya perkembangan sosial emosional. *Role playing* adalah kegiatan yang menyenangkan karena setiap anak melakukan kegiatan *role playing* maka anak tersebut merasa senang dan dapat bersosialisasi dengan baik ketika bersama dengan teman sebayanya.
3. Selanjutnya, peneliti juga berharap *role playing* ini dapat digunakan untuk penelitian yang akan mendatang dan adapun mengenai aspek perkembangan anak yang lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Eliyyil. 2020. *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta :Kencana.
- Askari, M Zakariah. 2021. *Analisis Statistic Dengan Spss Untuk Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Wa rahmah
- Diharto, Awan Kostrad. 2013. *Permainan Bisnis Terpadu Tematik Untuk Pelatih Kewirausahaan*. Yogyakarta: Absolute Media.
- Endramoyo, Weku. 2018. *Cakram Matemawiku Inovasi Cerdas Mate Matika Dasar*. Jakarta: Indocamp.
- Hamzah, Nur. 2015. *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. Pontianak :IAIN Pontianak Press.
- I Made Laud Merta Jaya. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta Anak Hebat Indonesia.
- Indrijati, Herdina dkk. 2016. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Ismail, Fuji. 2018. *Statiska untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Kencana.
- Ismi, Fauziah dkk. 2020 .“*Analisis Gangguan Psikososial dan Emosional AUD di RA Nurul Iman Medan Belawan Selama Pembelajaran Berbasis Daring*”.(Jurnal Kumara Cendikia). Vol. 8 No. 3 September.
- Kadek, Dewi Novia, dkk. 2017. “*Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Gugus VII Kecamatan Buleleng*”.(Jurnal). Vol. 5 No 3.Kusuma, Hani Ida dan yulia Afandi, dkk. 2018. *Penerapan Manajemen Kelas Dalam Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini Kelompok A di TK Kemala Bhayangkari 47*.Vol 1 No 3.
- Matondang, Zulkifli. 2009. *Validitas dan Reabilitas Suatu Instrumen Penelitian*, Junal Tabularasa PPS Unimed. Vol 6. No 1.
- Maulana, Arman dan Siti Rosmayati, dkk. 2021. *Pengelolaan Pembelajaran Dalam Proses Pengembangan Sosial Emosional Standar Paud*. Guepedia: Group.
- Muhid, Abdul. 2019. *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistic Dengan Spss For Windows*. Sidoarjo: Zipatama Jawa.

- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Narti, Sri. 2019. *Kumpulan Contoh Laporan Hasil Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK)*. Jakarta: Copyright.
- P. Irwan dan Ratu Bangsawan. 2019. *Direktori Permainan Tradisional Kabupaten Banyuasin-Sumatra Selatan, Sumatra Selatan*: Penerbit Dinas Pendidikan Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kabupaten Banyuasin Kompleks Pemerintah Kabupaten Banyuasin.
- Sri Narti, 2019. *Kumpulan Contoh Laporan Hasil Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling PTBK*, Jakarta: Copyright, *Halimatus Sa'diyah, 2018 Bermain Peran (Role Playing) Dalam Pembelajaran Maharah Al Kalam Di Pkba Uin Maliki Malang*, Jurnal Tarbiyatuna, Vol 3 No 2.
- Awan Kostrad Diharto, 2013. *Permainan Bisnis Terpadu Tematik Untuk Pelatih Kewirausahaan*, (Yogyakarta: Absolute Media).
- Hamdani, 2011 *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia
- Zukhairina, Mukhtar Latif dkk. 2013 *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Din*, Jakarta: Kencana
- Sodik, Ali dan Sandu Siyoto. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta.
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung.
- Supardi, 2013, *Aplikasi Statistik Dalam Penelitian*. Jakarta: Change Publication.
- Susilawati, Okta Wiwik. (2021). *Perkembangan Sosial AUD Berbasis Karakter*, Kota Bandung.
- Zaidah .(2019). *Implementasi Permainan Peran Dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyah2 Kedaton Bandar Lampung*.
- Zubaidah, Rita dan Mukhtar Latif dkk. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Zukhairina dan Mukhtar latif, dkk. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

LAMPIRAN 1: SURAT SK (PENGESEAHAN PEMBIMBING SKRUPSI)



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-15434/Un.08/FTK/Kp.07.6/12/2022

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran timbangan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.

b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;

2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;

3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;

4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;

5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;

6. Peraturan Presiden Nomor 54 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;

7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;

10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 263/Kmk.05/2011, tentang penetapan Istitusi agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;

11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 28 Maret 2022

MEMUTUSKAN

PERTAMA : Menunjukkan Saudara :

1. Dr. Hellati Fajriah, MA
2. Munawwarah, M.Pd

Sebagai Pembimbing Pertama
Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk membimbing Skripsi

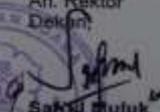
Nama : Melani
NIM : 170210098
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengaruh Role Playing Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Ikhsan Kuta Cane Aceh Tenggara

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil/Genap Tahun Akademik 2022/2023

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 02 Desember 2022
An. Rektor
Dekan


Sahli Mufuk

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;
2. Ketua Prodi PIAUD FTK;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk ditukuri dan dilaksanakan;
4. Mahasiswa yang bersangkutan.

LAMPIRAN 2: SURAT PERMOHONAN IZIN MELAKUKAN PENELITIAN

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jl. Syekh Abdur-Rasid Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telp: (0651) 7551423 - Fax: (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-151444/In.08/FTK.1/TL.00/11/2022 28 November 2022
 Lamp : -
 Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
 Menyusun Skripsi

Kepada Yth.
Kepala Sekolah TK Al-Ikhsan Kutacane Aceh Tenggara

Di -
 Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

N a m a : Melani
N I M : 170 210 098
Prodi / Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : XI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.
A l a m a t : Darussalam, Kota Banda Aceh

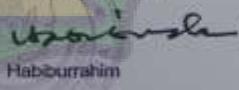
Untuk mengumpulkan data pada:
TK Al-Ikhsan Kutacane Aceh Tenggara

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul

Pengaruh Role Playing Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Ikhsan Kutacane Aceh Tenggara.

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

جامعة الرانيري
 A R - R A N I R Y

An. Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik
 dan Kelembagaan,

 Habburrahim

Kode 7371

LAMPIRAN 3: KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN



TAMAN KANAK-KANAK AL-IHSAN
KECAMATAN KETAMBE KABUPATEN ACEH TENGGARA
 Sekretaris : Jalan Medan Kuta Cane Desa Lak-Lak Kecamatan
 Ketambe 24662, Kabupaten Aceh Tenggara Tlp

SURAT KETERANGAN
 Nomor: *Sl. A. 2*/2023

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Dengan Hormat,

Yang bertandatangan di bawah ini kepala sekolah TK Al-Ihsan, Kecekambe, KabAceh Tenggara menyatakan bahwa sesungguhnya benar yang namanya tersebut di bawah ini:

Nama : Melani
 Nim : 170210098
 Program Study :PIAUD

Telah melakukan penelitian/penggumpulan data pada TK Al-Ihsan desa lak-lak, kecamatan ketambe, kabAceh Tenggara, 3-11 Januari 2023 dalam rangka penyelesaian penulisan Skripsi dengan judul: **Pengaruh Role Playing Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Ihsan Kuta Cane Aceh Tenggara**

Demikian surat keterangan ini di buat dengan sebenarnya untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Kuta Cane, 15 Januari 2023
 Kepala TK Al Ihsan



AR - RA

LAMPIRAN 4: SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

Pengaruh Role Playing Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Ikhsan Kuta Cane Aceh Tenggara

Nama sekolah : TK Al-Ikhsan
 Tahun ajaran : 2022
 Peneliti : Melani
 Nama Validator : Rani Puspa Juwita, M.Pd
 Pekerjaan Validator: Dosen

A. Petunjuk
 Lingkari nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu

B. Penilaian ditinjau dari beberapa Aspek

No	Aspek yang di amati	Skala penilaian
I	FORMAT	
1.	Sistem penomoran	1. Penomoran yang tidak jelas 2. Sebagian sudah jelas ③ 3. Seluruh penomorannya sudah jelas 4. Seluruh penomoran sudah sangat jelas
2.	Pengaturan tata letak	1. Letaknya tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur ③ 3. Seluruhnya sudah teratur 4. Pengaturan tata letak sudah sangat jelas
3.	Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian data yang sama ③ 3. Seluruhnya sama 4. Seluruh penggunaan jenis ukuran dan huruf sudah

		sangat jelas
4. Tampilan instrumen		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak menarik 2. Hanya beberapa yang menarik ③ 3. Seluruh bagian instrumen menarik 4. Seluruh bagian instrumen sudah sangat menarik
II. BAHASA		
5. Kebenaran tata bahasa		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak dapat di pahami 2. Sebagian dapat di pahami ③ 3. Dapat di pahami dengan baik 4. Seluruh tata bahasa dapat dipahami dengan baik.
6. Kesederhanaan pada struktur kalimat		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak sederhana 2. Sebagian sederhana ③ 3. Menggunakan kalimat sederhana 4. Seluruhnya menggunakan struktur kalimat yang sangat sederhana
7. Kejelasan pengisian petunjuk instrumen		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak jelas 2. Ada sebagian jelas ③ 3. Seluruhnya jelas 4. Seluruhnya sudah sangat jelas.
8. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak baik 2. Cukup baik ③ 3. Baik 4. Sangat baik

III KONTEN SUBSTANSI	
9. Kesesuaian antara aspek yang diamati dengan indikator dari variabel	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai ③ 3. Seluruhnya sesuai yang diteliti 4. Seluruhnya sudah sangat sesuai yang diteliti
10. Kelengkapan jumlah indikator yang diambil	1. Tidak lengkap 2. Ada sebagian besar indikator yang diambil memuat seluruh indikator ③ 3. Lengkap dan memuat seluruh indikator 4. Seluruh indikator sudah sangat lengkap

A. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

a. Lembar pengamatan ini

1. Kurang baik
2. Cukup baik
- ③ 3. Baik
4. Baik sekali

b. Lembar pengamatan ini

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- ③ 3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

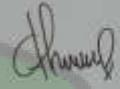
A R - R A N I R Y

B. Komentar dan Saran

.....
.....
.....

Banda Aceh, 15 Desember 2022

Validator,



Rani Puspa Jowita, M.Pd
NIP. 199006182019032016



LAMPIRAN 5: SURAT VALIDASI INSTRUMEN


KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
 Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

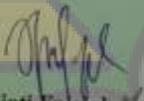
Nomor : B-1784 /Ua.08/Kp.PIAUD/12/2022
 Lemip : 1 Lembar
 Judul : *Validasi Instrumen*

Kepada Yth,
Ibu Rani Puspa Juwita, M. Pd
 di-
 Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.
 Dengan hormat,
 Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka
 Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan
 Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk
 melakukan Validasi Instrumen mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Melani
 Nim : 170210098
 Judul : Pengaruh Role Playing Terhadap Perkembangan
 Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Al
 Ikhsan Kuta Cane Aceh Tenggara
 Kegiatan : Validasi Instrumen Observasi Anak

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami
 haturkan terima kasih.

Banda Aceh, 12 Desember 2022
 Ketua Prodi PIAUD,

Heliani Fajriah

LAMPIRAN 6: RPPM DAN RPPH

1. RPPM

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM) TK AL-IKHSAN

Semester : / /Minggu ke
 Tema : *Role Playing* / bermain drama Profesi
 Kelompok : TK B 5-6 Tahun
 KD : 1.1, 1.2,2 2.2, 2.5, 2.6,2.7, 2.10, 2.11, 3.7, 3.11, 3.13, 4.2, 4.13,

No	Sub Tema	Materi	Rencana Kegiatan
1.	Bermain Drama Profesi	1. Surah al-fatiha 2. Surah Al Qaari ah 3. Surah Al-Alaq ayat 1-5 4. Bernyanyi 5. Mengenal <i>role playing</i> melalui video profesi 6. Membaca doa sehari-hari 7. Proses pembelajaran , (pengenalan <i>role playing</i> , dan pengaplikasian <i>role playing</i>) 8. Pembagian lembar kegiatan 9. Bermain bersama teman 10. Istirahat makan dan minum 11. Menceritakan pengalaman 12. Membaca doa akhir pertemuan	1. Melakukan kegiatan baris-berbaris 2. Kagiatan absen 3. Mengulang surah Al Qaari ah 4. Mengulang surah Al-Alaq 1-5 5. Bernyanyi bersama 6. Menghafal surah-surah pendek 7. Membaca doa sehar- hari 8. Proses pembelajaran , (pengenalan <i>role playing</i> , dan pengaplikasian <i>role playing</i>) 9. Pembagain lembar untuk kegiatan 10. Bermain bersama teman 11. Makan dan minum 12. Menceritakan pengalaman, Tanya jawab, mengulang pembelajaran sebelumnya, menjelaskan pembelajaran sebelumnya serta menjelaskan pembelajaran selanjutnya 13. Membaca doa akhir pertemuan 14. Pulang/ penjemputan 15. Menyusun kartu huruf

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK AL-IHSAN KUTA CANE ACEH TENGGARA

Semester/ bulan/ Minggu	-
Hari /Tanggal	-
Kelompok / Usia	B /5-6 Tahun
Tema/Sup Tema/ SUP-SUP tema	<i>Role playing</i> / permainan drama / pengenalan permainan drama profesi
Pertemuan	1 PRE-TES BI (Eksperimen)
Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Pembiasaan : Berdoa (doa belajar, doa kedua orang tua, doa dunia akhirat - Membaca surah pendek (surah AL-Fatihah, AL-iklash) - Menyanyikan lagu-lagu “<i>Good Morning</i>” - Mengenal profesi - Menyebutkan profesi-profesi yang diketahui oleh anak - Menggambar bebas tema profesi
Alat dan Bahan	(video ditampilkan melalui leptop)
Kompetensi Dasar (KD)	1.1, 2.5, 2.6,2.7,2.8,2.9,2.11,2.14,3.7,3.13,4.2,4.6,4.13
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Agar anak terbiasa membaca surah al-fatimah,an-nas, dan al-iklas - Anak terbiasa mengucapkan kata:Alhamdulillah, subhanallah, astaghfirullah dan Allahu Akbar - Anak mampu mengenal profesi - Anak mampu menyebutkan frosesi yang diketahui anak . - Anak mengetahui manfaat profesi - Anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan teman sebaya, - Anak mampu mengelola emosi secara wajar.

- langkah-langkah kegiatan

Tahap pembel ajaran	Nama krgiatan	Kegiatan	Keteran gan
- Persiap an		Pendidik menyiapkan lingkungan adan alat/bahan belajar bagi anak	

Kegiatan awal (60)	Kegiatan awal (30 menit) (07:30-8:00)	- penyambutan kegiatan pagi	transisi
	kegiatan berkumpul (pembiasaan) 30 menit (8:00-8:30)	<ul style="list-style-type: none"> - salam - SOP berdoa (doa selamat dunia dan akhirat, doa kepada kedua orang tua, dan doa belajar - membaca dan mengulang surah al-fatihah, an-nas, dan al-iklas - berdoa sebelum belajar - menggunakan kata: alhamdulillah, subhanallah,astaghfirullah, dan allahu Akbar setiap kesempatan yang tepat. - rencana kegiatan hari ini - mengenalkan kegiatan dan aturan yang di gunakan saat belajar - guru menjelaskan kepada anak tentang profesi - guru menjelaskan permainan role playing 	
-inti (60 menit)	-Kegiatan inti (8:30-9:00)	<ul style="list-style-type: none"> - anak mengamati bahan-bahan yang akan digunakan pada saat pembelajaran (video) - membagi siswa menjadi 2 kelompok secara acak, - anak duduk dengan kelompoknya masing-masing - guru membuka sesi Tanya jawab pada setiap kelompok - menggambar bebas profesi - bagi anak yang sudah selesai mengerjakan satu kelompok bahan baru boleh mengerjakan kegiatan dikelompok bahan lainnya. 	
Istirahat (35 menit)	-istirahat (makan sehat 35 menit) (9:00-9:35:00)	- cuci tangan, minum, dan makan makanan yang bergizi	
- penutup (60 menit)	Kegiatan akhir (60 menit) (9:35-10:35)	<p>Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak membereskan alat permainan yang sudah di mainkan - Mendiskusikan tentang perasaan diri anak selama melakukan kegiatan bermain - anak menceritakan pengalamannya. - memberikan reward kepada masing- 	

		<p>masing kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> - anak kembali duduk di tempat masing-masing - guru menjelaskan materi untuk esok - etelah melakukan aktifitas pembelajaran, seluruh siswa dan guru berdoa dan bersalaman. - selawat kepada nabi Muhammad SAW 	
--	--	---	--

Mengetahui Guru Kelas

Aceh Tenggara 3 Januari 2023

Mukminah. S.Pd

Melani

NIM:170210098



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK AL-IHSAN KUTA CANE ACEH TENGGARA

Semester/ bulan/ Minggu	-
Hari /Tanggal	-
Kelompok / Usia	B /5-6 Tahun
Tema/Sup Tema/ SUP-SUP tema	<i>Role playing</i> / permainan drama/ mengenalkan permainan drama profesi
Pertemuan	Treatment
Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Pembiasaan : Berdoa (doa belajar, doa kedua orang tua, doa dunia akhirat - Membaca surah pendek (surah AL-Fatihah, AL-iklash) - Menyayikan lagu-lagu “good Morning” - Mengenal profesi melalui gambar -
Alat dan Bahan	-
Kompetensi Dasar (KD)	1.1, 2.5, 2.6,2.7,2.8,2.9,2.11,2.14,3.7,3.13,4.2,4.6,4.13
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Anak terbiasa mengucapkan doa sehari-hari - Agar anak terbiasa membaca surah al-fatimah, an-nas, dan al-iklas - Anak terbiasa mengucapkan kata: Alhamdulillah, subhanallah, astaghfirullah dan Allahu Akbar - Anak mampu mengenal profesi - Anak mampu menyebutkan profesi yang diketahui anak . - Anak mengetahui manfaat profesi - Anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan teman sebaya, - Anak mampu mengelola emosi secara wajar.

-Kegiatan langkah-langkah

Tahap pembelajaran	Nama krgiatan	Kegiatan	Keterangan
-Persiapan		Pendidik menyiapkan lingkungan dan alat/bahan belajar bagi anak	
- Pembukaan (35 menit)	- Kegiatan awal (35 menit)	Penyambutan kegiatan pagi (senam, baris berbaris, bersajak bersama, dsb)	- Transisi
	- kegiatan	- salam dan shalawat nabi	

	berkumpul		
	- kegiatan berkumpul dalam kelompok	<ul style="list-style-type: none"> - sop berdoa (doa selamat dunia dan akhirat, doa kepada kedua orang tua, dan doa belajar - membaca dan mengulang surah al-fatihah, an-nas, dan al-iklas - berdoa sebelum belajar - menggunakan kata: alhamdulillah, subhanallah,astaghfirullah, dan allahu Akbar setiap kesempatan yang tepat. - rencana kegiatan hari ini - mengenalkan kegiatan dan aturan yang di gunakan saat bermain - guru menjelaskan kepada anak tentang role playing - guru menjelaskan permainan role playing 	
-inti (60 menit)	-Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> - anak mengamati video yang guru tampilkan - Guru membagi anak menjadi 2 kelompok secara acak dan anak berdiri dengan kelompoknya masing-masing <ul style="list-style-type: none"> • kelp 1 anak menggambar pola propesi • kelp 2 anak mewarnai gambar propesi - Anak mengikuti arahan dari guru tentang setiap peran yang di mainkan oleh anak 	
Istirahat (35 menit)	-istirahat (makan sehat 35 menit)	- cuci tangan, minum, dan makan makanan yang bergizi	
-penutup (60 menit)	Kegiatan akhir (60 menit)	<p>Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak membereskan alat permainan yang di mainkan - mendiskusikan tentang perasaan diri anak selama melakukan kegiatan bermain - anak menceritakan pengalamannya. - Penguatan materi - anak kembali duduk di tempat masing-masing - guru menjelaskan materi untuk esok - setelah melakukan aktifitas pembelajaran, seluruh siswa dan guru 	

		berdoa dan bersalaman. - selawat kepada nabi Muhammad SAW	
--	--	--	--

Mengetahui Guru Kelas

Aceh Tenggara 3 januari 2023

Mukminah. S.Pd

Melani
NIM: 170210098



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK AL-IHSAN KUTA CANE ACEH TENGGARA

Semester/ bulan/ Minggu	-
Hari /Tanggal	-
Kelompok / Usia	B /5-6 Tahun
Tema/Sup Tema/ SUP-SUP tema	<i>Role playing</i> / Bermain Drama Profesi/ pengenalan Permainan Profesi.
Pertemuan	POS-TES (KELAS EKSPERIMEN)
Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Pembiasaan : Berdoa (doa belajar, doa kedua orang tua, doa dunia akhirat - Membaca surah pendek (surah AL-Fatihah, AL-iklash) - Menyayikan lagu-lagu “good Morning” - Mengenal profesi - Menyebutkan profesi yang diketahui oleh anak - Manfaat profesi
Alat dan Bahan	- Gambar pola permainan profesi , video permainan role playing (video ditampilkan melalui leptop), kertas bergambar, pensil warna,
Kompetensi Dasar (KD)	1.1, 2.5, 2.6,2.7,2.8,2.9,2.11,2.14,3.7,3.13,4.2,4.6,4.13
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Anak terbiasa mengucapkan doa sehari-hari - Agar anak terbiasa membaca surah al-fatihah,an-nas, dan al-iklas - Anak terbiasa mengucapkan kata:Alhamdulillah, subhanallah, astaghfirulah dan Allahu Akbar - Anak mampu mengenal profesi - Anak mampu menyebutkan frosesi yang diketahui anak . - Anak mengetahui manfaat profesi - Anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan teman sebaya, - Anak mampu mengelola emosi secara wajar.

-Kegiatan langkah-langkah

Tahap pembelajaran	Nama krgiatan	Kegiatan	Keterangan
-Persiapan		Pendidik menyiapkan lingkungan adan alat/bahan belajar bagi anak	
-	- Kegiata	Penyambutan kegiatan pagi (senam, baris	-Transisi

Pembukaan (35 menit)	n awal (35 menit)	berbaris, bersajak bersama, dsb)	
	- kegiatan berkumpul	- salam dan seuluwat nabi	
	- kegiatan berkumpul dalam kelompok	- sop berdoa (doa selamat dunia dan akhirat, doa kepada kedua orang tua, dan doa belajar - membaca dan mengulang surah al-fatihah, an-nas, dan al-iklas - berdoa sebelum belajar - menggunakan kata: alhamdulillah, subhanallah,astaghfirullah, dan allahu Akbar setiap kesempatan yang tepat. - rencana kegiatan hari ini - mengenalkan kegiatan dan aturan yang di gunakan saat bermain - guru menjelaskan kepada anak tentang role playing - guru menjelaskan permainan role playing	
-inti (60 menit)	-Kegiatan inti	- Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok secara acak, dengan masing-masing kelompok berjumlah 4 sampai 5 orang - anak duduk dengan kelompoknya masing-masing - guru membuka sesi Tanya jawab pada setiap kelompok <ul style="list-style-type: none"> • Kelompok 1 : anak berperan menjadi dokter dan pasien (profesi • Kelompok 2: anak menjadi penjual dan pembeli - Anak mengikuti arahan dari guru tentang setiap peran yang di mainkan oleh anak	
Istirahat (35 menit)	-istirahat (makan sehat 35 menit)	- cuci tangan, minum, dan makan makanan yang bergizi	
-penutup (60 menit)	Kegiatan akhir (60 menit)	Recalling - Anak membereskan alat permainan yang sudah di mainkan - Ddiskusi tentang perasaan diri anak selama melakukan kegiatan bermain - anak menceritakan pengalamannya. - memberikan reward kepada masing-masing kelompok	

		<ul style="list-style-type: none">- anak kembali duduk di tempat masing-masing- guru menjelaskan materi untuk esok- etelah melakukan aktifitas pembelajaran, seluruh siswa dan guru berdoa dan bersalaman.- selawat kepada nabi Muhammad SAW	
--	--	---	--

Mengetahui Guru Kelas

Aceh Tenggara 3 januari 2023

Mukminah. S.Pd

Melani
NIM 170210098



1. RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK AL-IHSAN KUTA CANE ACEH TENGGARA

Semester/ bulan/ Minggu	-
Hari /Tanggal	-
Kelompok / Usia	B /5-6 Tahun
Tema/Sup Tema/ SUP-SUP tema	<i>Role playing / Bermain Drama Profesi/ Manfaat Permainan Profesi.</i>
Pertemuan	<i>PRE-TES B2 (KONTROL)</i>
Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Pembiasaan : Berdoa (doa belajar, doa kedua orang tua, doa dunia akhirat - Membaca surah pendek (surah AL-Fatihah, AL-iklash) - Menyayikan lagu-lagu “good Morning” - Mengenal profesi - Menyebutkan profesi yang diketahui oleh anak - Manfaat profesi
Alat dan Bahan	- Gambar pola permainan profesi , video permainan role playing (video ditampilkan melalui leptop), kertas bergambar, pensil warna,
Kompetensi Dasar (KD)	1.1, 2.5, 2.6,2.7,2.8,2.9,2.11,2.14,3.7,3.13,4.2,4.6,4.13
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Anak terbiasa mengucapkan doa sehari-hari - Agar anak terbiasa membaca surah al-fatihah,an-nas, dan al-iklas - Anak terbiasa mengucapkan kata:Alhamdulillah, subhanallah, astaghfirulah dan Allahu Akbar - Anak mampu mengenal profesi - Anak mampu menyebutkan frofesi yang diketahui anak . - Anak mengetahui manfaat profesi - Anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan teman sebaya, - Anak mampu mengelola emosi secara wajar.

-Kegiatan langkah-langkah

Tahap pembelajaran	Nama krgiatan	Kegiatan	Keterangan
-Persiapan		Pendidik menyiapkan lingkungan adan alat/bahan belajar bagi anak	
- Pembukaa	- Kegiatan awal (35	Penyambutan kegiatan pagi (senam, baris berbaris, bersajak bersama, dsb)	- Transisi

n (35 menit)	menit)		
	- kegiatan berkumpul	- salam dan seelawat nabi	
	- kegiatan berkumpul dalam kelompok	<ul style="list-style-type: none"> - sop berdoa (doa selamat dunia dan akhirat, doa kepada kedua orang tua, dan doa belajar - membaca dan mengulang surah al-fatimah, an-nas, dan al-iklas - berdoa sebelum belajar - menggunakan kata: alhamdulillah, subhanallah,astaghfirullah, dan allahu Akbar setiap kesempatan yang tepat. - rencana kegiatan hari ini - mengenalkan kegiatan dan aturan yang di gunakan saat bermain - guru menjelaskan kepada anak tentang role playing - guru menjelaskan permainan role playing 	
-inti (60 menit)	-Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok secara acak, dengan masing-masing kelompok berjumlah 4 sampai 5 orang - anak duduk dengan kelompoknya masing-masing - guru membuka sesi Tanya jawab pada setiap kelompok <ul style="list-style-type: none"> • Kelompok 1 : anak berperan menjadi dokter dan pasien (profesi • Kelompok 2: anak menjadi penjual dan pembeli - Anak mengikuti arahan dari guru tentang setiap peran yang di mainkan oleh anak 	
Istirahat (35 menit)	-istirahat (makan sehat 35 menit)	- cuci tangan, minum, dan makan makanan yang bergizi	
-penutup (60 menit)	Kegiatan akhir (60 menit)	<p>Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak membereskan alat permainan yang sudah di mainkan - Ddiskusi tentang perasaan diri anak selama melakukan kegiatan bermain - anak menceritakan pengalamannya. - memberikan reward kepada masing-masing kelompok - anak kembali duduk di tempat masing-masing 	

		<ul style="list-style-type: none">- guru menjelaskan materi untuk esok- etelah melakukan aktifitas pembelajaran, seluruh siswa dan guru berdoa dan bersalaman.- selawat kepada nabi Muhammad SAW	
--	--	--	--

Mengetahui Guru Kelas

Aceh Tenggara 3 januari 2023

Mukminah. S.Pd

Melani
NIM: 170210098



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK AL-IHSAN KUTA CANE ACEH TENGGARA

Semester/ bulan/ Minggu	-
Hari /Tanggal	-
Kelompok / Usia	B /5-6 Tahun
Tema/Sup Tema/ SUP-SUP tema	<i>Role playing</i> / Bermain Drama Profesi/ Manfaat Permainan Profesi.
Pertemuan	<i>POST-TEST (KELAS KONTROL)</i>
Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Pembiasaan : Berdoa (doa belajar, doa kedua orang tua, doa dunia akhirat - Membaca surah pendek (surah AL-Fatihah, AL-iklash) - Menyayikan lagu-lagu “good Morning” - Mengenal profesi - Menyebutkan profesi yang diketahui oleh anak - Manfaat profesi
Alat dan Bahan	- Gambar pola permainan profesi , video permainan role playing (video ditampilkan melalui leptop), kertas bergambar, pensil warna,
Kompetensi Dasar (KD)	1.1, 2.5, 2.6,2.7,2.8,2.9,2.11,2.14,3.7,3.13,4.2,4.6,4.13
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Anak terbiasa mengucapkan doa sehari-hari - Agar anak terbiasa membaca surah al-fatihah,an-nas, dan al-iklas - Anak terbiasa mengucapkan kata:Alhamdulillah, subhanallah, astaghfirulah dan Allahu Akbar - Anak mampu mengenal profesi - Anak mampu menyebutkan profesi yang diketahui anak . - Anak mengetahui manfaat profesi - Anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan teman sebaya, - Anak mampu mengelola emosi secara wajar.

-Kegiatan langkah-langkah

Tahap pembelajaran	Nama krgiatan	Kegiatan	Keterangan
-Persiapan		Pendidik menyiapkan lingkungan dan alat/bahan belajar bagi anak	

- Pembukaan (35 menit)	- Kegiatan awal (35 menit)	Penyambutan kegiatan pagi (senam, baris berbaris, bersajak bersama, dsb)	- Transisi
	- kegiatan berkumpul	- salam dan seulaawat nabi	
	- kegiatan berkumpul dalam kelompok	<ul style="list-style-type: none"> - sop berdoa (doa selamat dunia dan akhirat, doa kepada kedua orang tua, dan doa belajar - membaca dan mengulang surah al-fatimah, an-nas, dan al-iklas - berdoa sebelum belajar - menggunakan kata: alhamdulillah, subhanallah, astaghfirullah, dan allahu Akbar setiap kesempatan yang tepat. - rencana kegiatan hari ini - mengenalkan kegiatan dan aturan yang di gunakan saat bermain - guru menjelaskan kepada anak tentang role playing - guru menjelaskan permainan role playing 	
-inti (60 menit)	-Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok secara acak, dengan masing-masing kelompok berjumlah 4 sampai 5 orang - anak duduk dengan kelompoknya masing-masing - guru membuka sesi Tanya jawab pada setiap kelompok <ul style="list-style-type: none"> • Kelompok 1 : anak berperan menjadi dokter dan pasien (profesi • Kelompok 2: anak menjadi penjual dan pembeli - Anak mengikuti arahan dari guru tentang setiap peran yang di mainkan oleh anak 	
Istirahat (35 menit)	-istirahat (makan sehat 35 menit)	- cuci tangan, minum, dan makan makanan yang bergizi	
-penutup (60 menit)	Kegiatan akhir (60 menit)	<p>Recalling</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak membereskan alat permainan yang sudah di mainkan - Ddiskusi tentang perasaan diri anak selama melakukan kegiatan bermain - anak menceritakan pengalamannya. - memberikan reward kepada masing-masing kelompok 	

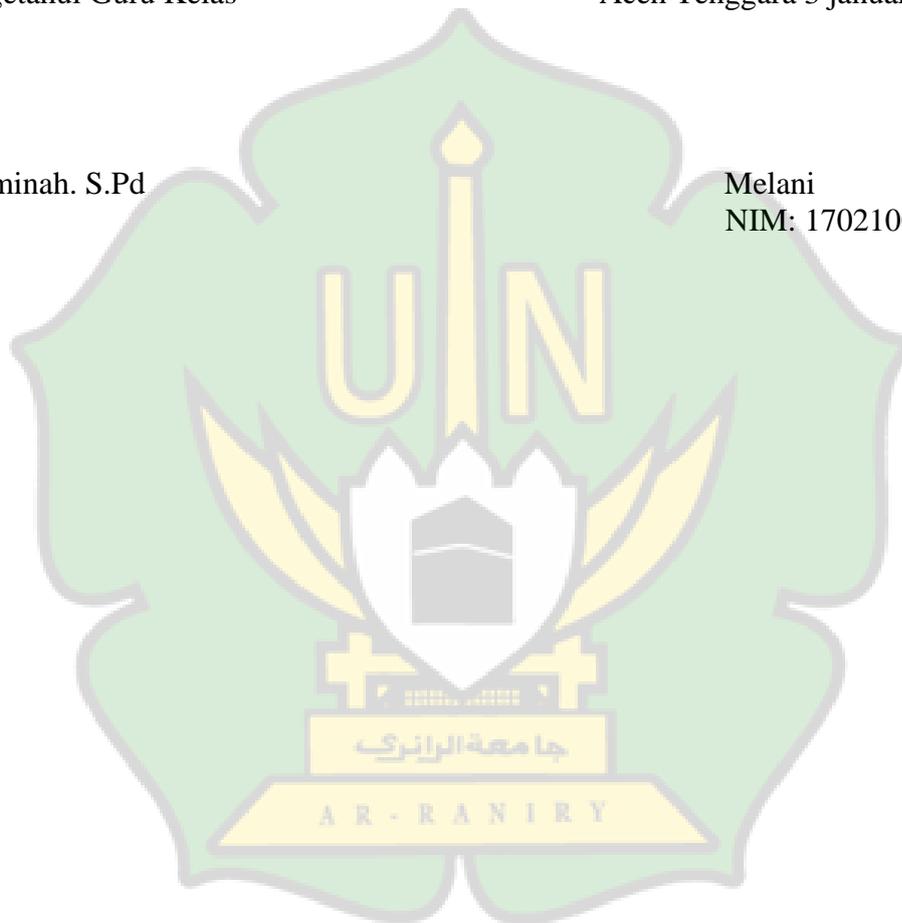
		<ul style="list-style-type: none">- anak kembali duduk di tempat masing-masing- guru menjelaskan materi untuk esok- etelah melakukan aktifitas pembelajaran, seluruh siswa dan guru berdoa dan bersalaman.- selawat kepada nabi Muhammad SAW	
--	--	---	--

Mengetahui Guru Kelas

Aceh Tenggara 3 januari 2023

Mukminah. S.Pd

Melani
NIM: 170210098



LAMPIRAN 7: LEMBAR OBSERVASI ANAK

LEMBAR OBSERVASI ANAK

PENGARUH *ROLE PLAYING* TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-IKHSAN KUTA CANE ACEH TENGGARA

Nama : *Agia Humairah (Asyikinman Pritas)*

Usia : *5 tahun*

Hari/ tanggal :

Berilah tanda cekdis pada kolom "BB MB BSH BSB" sesuai dengan apa yang didapatkan dalam kegiatan pembelajaran

No	Indikator Tingkat Penerimaan Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun	Indikator Penilaian	Kriteria Keberhasilan			
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Bekerja sama dengan teman sebaya.	Anak bersosialisasi dengan teman sebaya ketika bermain <i>Role Playing</i>	✓			
2.	Menaati aturan	Anak menaati aturan ketika bermain <i>Role Playing</i>		✓		
3.	Menyesuaikan diri dan situasi	Anak memerankan perannya ketika bermain <i>Role Playing</i>				
4.	Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias).	Anak mengekspresikan emosi empati ketika bermain <i>Role Playing</i>	✓			
		Anak mengekspresikan emosi senang ketika bermain <i>Role Playing</i>		✓		
		Anak mengekspresikan				

		emosi sedih ketika bermain <i>Role Playing</i>		✓		
		Anak mengekspresikan emosi antusias ketika bermain <i>Role Playing</i>		✓		
5.	Bermain dengan teman sebaya	Anak bermain dengan teman sebaya ketika bermain <i>role playing</i>	✓			

Sumber. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Lampiran 1 Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini.

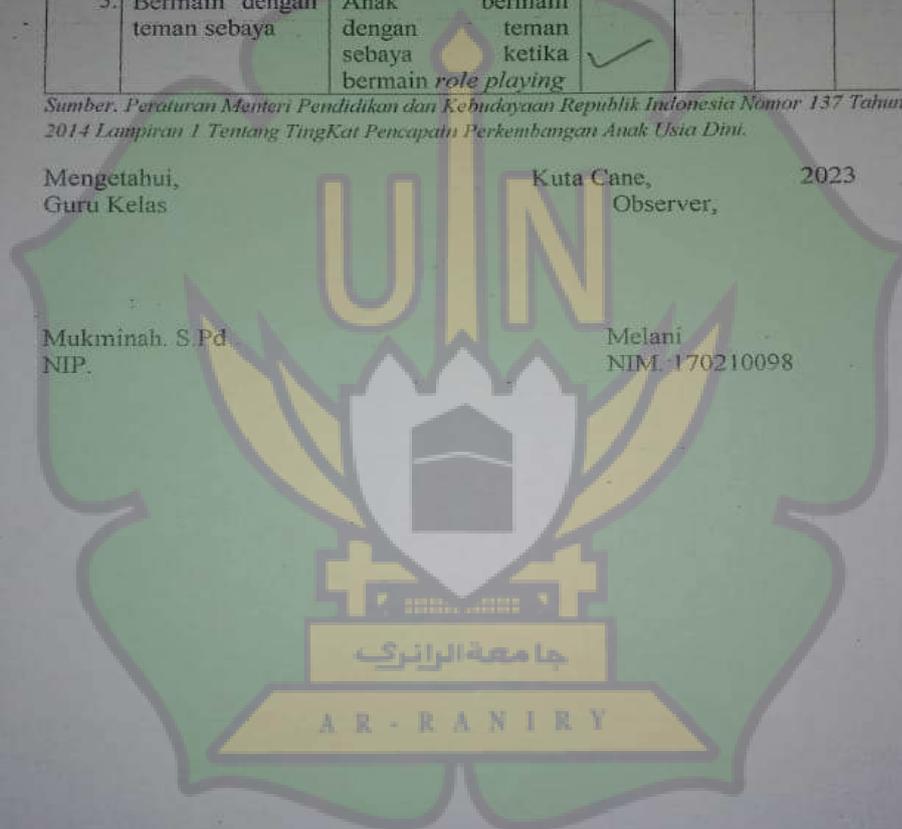
Mengetahui,
Guru Kelas

Kuta Cane,
Observer,

2023

Mukminah. S.Pd.
NIP.

Melani
NIM.170210098



LEMBAR OBSERVASI ANAK

PENGARUH *ROLE PLAYING* TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-IKHSAN KUTA CANE ACEH TENGGARA

Nama : Gail Fatih (kontrol)
Praktis

Usia : 5 tahun

Hari/ tanggal :

Berilah tanda ceklis pada kolom "BB MB BSH BSB" sesuai dengan apa yang didapatkan dalam kegiatan pembelajaran.

No	Indikator Tingkat Penerimaan Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun	Indikator Penilaian	Kriteria Keberhasilan			
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Bekerja sama dengan teman sebaya.	Anak bersosialisasi dengan teman sebaya ketika bermain <i>Role Playing</i>		✓		
2.	Menaati aturan	Anak menaati aturan ketika bermain <i>Role Playing</i>		✓		
3.	Menyesuaikan diri dan situasi	Anak memerankan perannya ketika bermain <i>Role Playing</i>		✓		
4.	Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias).	Anak mengekspresikan emosi empati ketika bermain <i>Role Playing</i>		✓		
		Anak mengekspresikan emosi senang ketika bermain <i>Role Playing</i>		✓		
		Anak mengekspresikan				

		emosi sedih ketika bermain <i>Role Playing</i>		✓		
		Anak mengekspresikan emosi antusias ketika bermain <i>Role Playing</i>		✓		
5.	Bermain dengan teman sebaya	Anak bermain dengan teman sebaya ketika bermain <i>role playing</i>		✓		

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 147 Tahun 2014 Lampiran 1 Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini.

Mengetahui,
Guru Kelas

Mukminah, S.Pd
NIP.

Kuta Canc,
Observer,

2023

Melani
NIM. 170210098



LEMBAR OBSERVASI ANAK

PENGARUH *ROLE PLAYING* TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-IKHSAN KUTA CANE ACEH TENGGARA

Nama : Mardia (kontrol pasta)

Usia : 5

Hari/ tanggal :

Berilah tanda ceklis pada kolom "BB MB BSH BSB" sesuai dengan apa yang didapatkan dalam kegiatan pembelajaran.

No	Indikator Tingkat Pencepaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun	Indikator Penilaian	Kriteria Keberhasila			
			BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Bekerja sama dengan teman sebaya.	Anak bersosialisasi dengan teman sebaya ketika bermain <i>Role Playing</i>		✓		
2.	Menaati aturan	Anak menaati aturan ketika bermain <i>Role Playing</i>		✓		
3.	Menyesuaikan diri dan situasi	Anak memerankan perannya ketika bermain <i>Role Playing</i>	✓			
4.	Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias).	Anak mengekspresikan emosi empati ketika bermain <i>Role Playing</i>	✓			
		Anak mengekspresikan emosi senang ketika bermain <i>Role Playing</i>		✓		
		Anak mengekspresikan				

		emosi sedih ketika bermain <i>Role Playing</i>				✓
		Anak mengekspresikan emosi antusias ketika bermain <i>Role Playing</i>	✓			
5.	Bermain dengan teman sebaya.	Anak bermain dengan teman sebaya ketika bermain <i>role playing</i>	✓			

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Lampiran 1 Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini.

Mengetahui,
Guru Kelas

Kuta Cane,
Observer,

2023

Mukminah, S.Pd
NIP.

Melani
NIM. 170210098



LAMPIRAN 8: SKENARIO BERMAIN PERAN

SKENARIO BERMAIN PERAN

Sebelum permainan dimulai anak-anak diberikan penjelasan bagaimana profesi dokter, perawat dan apoteker, kemudian dibagikan alat dan bahan perlengkapan dalam permainan dokter-dokteran, serta diberi penjelasan terhadap penjelasan tentang alat bahan tersebut, anak di kelas B1 (eksperimen) berjumlah 30 anak, kemudian dibagi menjadi 2 kelompok yang diberi nama berdasarkan warna kelompok yaitu kelompok putih dan merah.

(kelompok putih)

Pada suatu hari si A dan teman-temannya yaitu E, F, G akan bermain perosotan tetapi pada saat A akan bermain ia terjatuh dan kakinya terluka, teman-temannya membantunya untuk membawanya ke rumah sakit.

E (teman A) : teman-teman ayo kita bermain perosotan.

A (Pasien) : ayo. . mari kita ajak F dan G, agar mainnya menyenangkan,

E (teman) : F, G ayo kita bermain perosotan bersama-sama

F : Ayo

G: ayo. . ini pasti akan menyenangkan

E : saya akan duluan bermain perosotan dan kalian akan mengikuti dibelakangku

A: baik aku akan berada di posisi terakhir

F: baik, kita bermainnya pelan-pelan saja ya teman-teman

G: giliranku lagi ya teman-teman selanjutnya A

A: Aduhhh. . . . sakit,kaki ku terluka

E: F. G si A jatuh kakinya terluka, ayo kita tolong, dan kita bawa kerumah sakit

F: baiklah ayo,

Ketika sampai dirumah sakit, E, G,F mencari bantuan dan bertanya pada satpam dimana mereka bisa menemui dokter untuk mengobati kaki temannya.

G: coba kita tanya pada satpam itu mungkin ia tau kemana kita harus membawa A

E: mohon maaf mengganggu pak, kami ingin bertanya, kemana kami dapat membawa teman kami untuk mengobati lukaya pak

SATPAM: kalian dapat membawanya ke ruang dokter B untuk Di periksa.

F. Terimakasih pak.

setelah bertanya pada satpam E,F,G membawa A ke ruangan dokter yang dimaksud

E : Assalamualaikum pak dokter, kaki teman saya terluka dan ingin beroba

B (dokter): mengapa kakinya bisa terluka ?

A : kaki saya terluka karena terjatuh pada saat bermain prosotan.

B (dokter) : Aduh. . . Lukanya parah ya, luka itu harus di segera diobati, jika tidak akan infeksi,

silahkan duduk di tempat tidur, saya akan panggil perawat . . .

C (perawat): Sebentar ya saya akan ambilkan alat untuk membersihkan lukanya.

B (dokter): bu setelah lukanya dibersihkan saya akan mengoleskan salap agar lukanya cepat

kering, setelah itu saya akan berikan obat untuk diminum.

A (pasien): terima kasih pak dokter

B (dokter): sama-sama bapak, semoga lekas sembuh dan lebihb berhati-hati ketika bermain ya pak

Setelah A menemui dokter untuk mengobati lukanya A dan temannya pun pergi menuju apotek untuk mengambil obat yang diresepkan oleh dokter, agar lukanya lekas kering dan sembuh.

A (pasien): bu saya mau mengambil obat yang diresepkan oleh dokter B

D (Apoteker): baik pak, mohon tunggu sebentar ya pak, saya akan mengambil obatnya. . . .

pak ini obatnya.

A (Pasien): terima kasih bu

D (Apoteker): sama-sama pak semoga lekas sembuh.

Akhinya A mengambil obat dan segera pulang kerumahnya, dan A akan behati-hati dalam bermain.

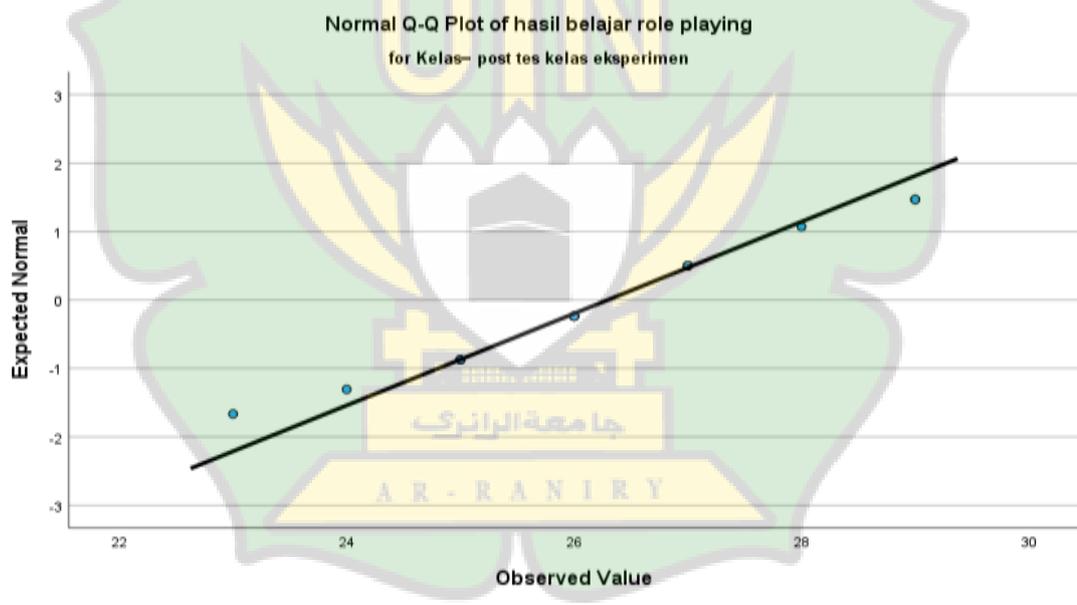
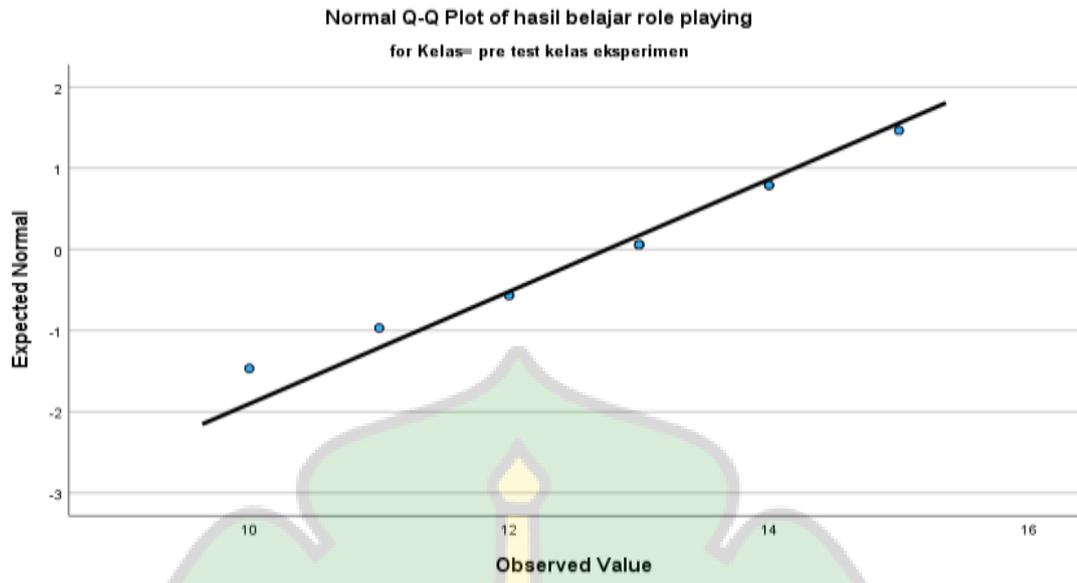
LAMPIRAN 9 OUTPUT SPSS

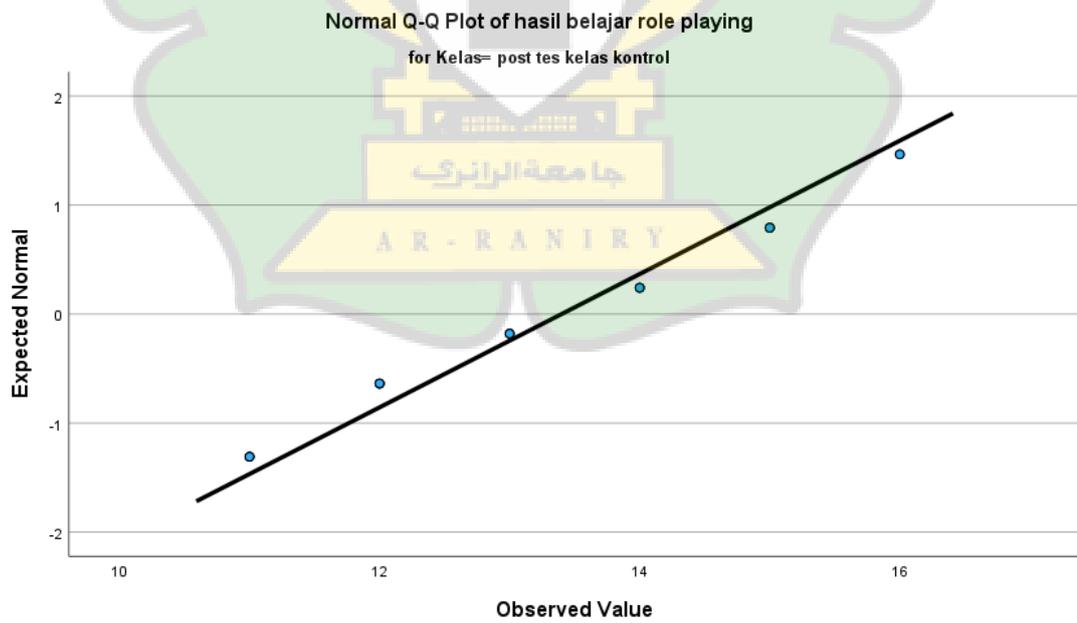
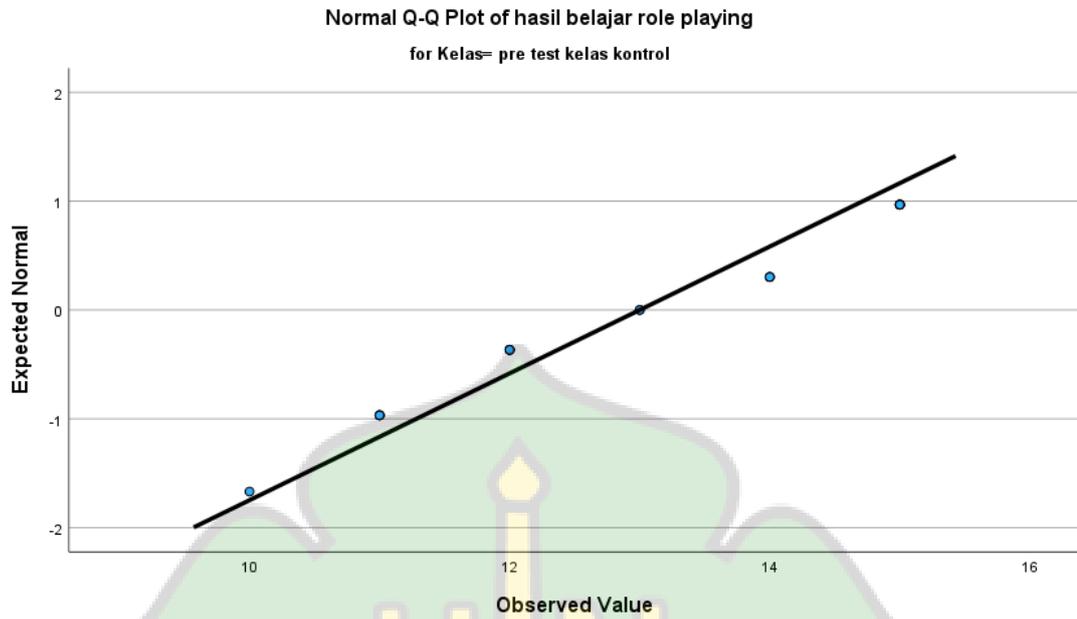
1. Uji Uormalitas

Case Processing Summary

kelas		Valid		Cases Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
hasil belajar role playing	pre test kelas eksperimen	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%
	post tes kelas eksperimen	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%
	pre test kelas kontrol	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%
	post tes kelas kontrol	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%

kelas		Descriptives		Statistic	Std. Error
		Mean	Std. Deviation		
hasil belajar role playing	pre test kelas eksperimen	Mean	12.725		.323
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	12.07	
			Upper Bound	13.43	
		5% Trimmed Mean	12.78		
		Median	13.00		
		Variance	2.092		
		Std. Deviation	1.446		
		Minimum	10		
		Maximum	15		
		Range	5		
		Interquartile Range	2		
		Skewness	-.442	.512	
		Kurtosis	-.318	.992	
		Mean	26.30		.333
post tes kelas eksperimen	post tes kelas eksperimen	Mean	26.60		
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	25.60	
			Upper Bound	27.00	
		5% Trimmed Mean	26.33		
		Median	26.00		
		Variance	2.221		
		Std. Deviation	1.490		
		Minimum	23		
		Maximum	28		
		Range	5		
		Interquartile Range	2		
		Skewness	-.161	.512	
		Kurtosis	-.433	.992	
		Mean	13.00		.384
pre test kelas kontrol	pre test kelas kontrol	Mean	13.20		
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	12.20	
			Upper Bound	13.60	
		5% Trimmed Mean	13.06		
		Median	13.00		
		Variance	2.947		
		Std. Deviation	1.717		
		Minimum	10		
		Maximum	15		
		Range	5		
		Interquartile Range	4		
		Skewness	-.139	.512	
		Kurtosis	-1.477	.992	
		Mean	13.40		.366
post tes kelas kontrol	post tes kelas kontrol	Mean	12.63		
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	12.63	
			Upper Bound	14.17	
		5% Trimmed Mean	13.39		
		Median	13.50		
		Variance	2.674		
		Std. Deviation	1.635		
		Minimum	11		
		Maximum	16		
		Range	5		
		Interquartile Range	3		
		Skewness	-.003	.512	
		Kurtosis	-1.184	.992	





Uji T

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference			
		F	Sig.	t	df	Significance One-Sided p	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar role Playing	Equal variances assumed	419.359	<.001	5.550	78	<.001	<.001	6.325	1.140	4.056	8.594
	Equal variances not assumed			5.550	43.394	<.001	<.001	6.325	1.140	4.027	8.623



1. Uji Hipotesis

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71796	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86063	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Catatan: Probabilitas yang lebih kecil yang ditunjukkan pada judul tiap kolom adalah luas daerah dalam satu ujung, sedangkan probabilitas yang lebih besar adalah luas daerah dalam kedua ujung

LAMPIRAN 10: DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN

1. Pretest 3 Januari 2023 (Kelas Kontrol)

جامعة الرابح

AR-RANIRY

2. Treatment 1, 4 Januari 2023



2. TREATMEN 2, 5 Januari 2023



1. TREATMEN 3, 6 Januari202



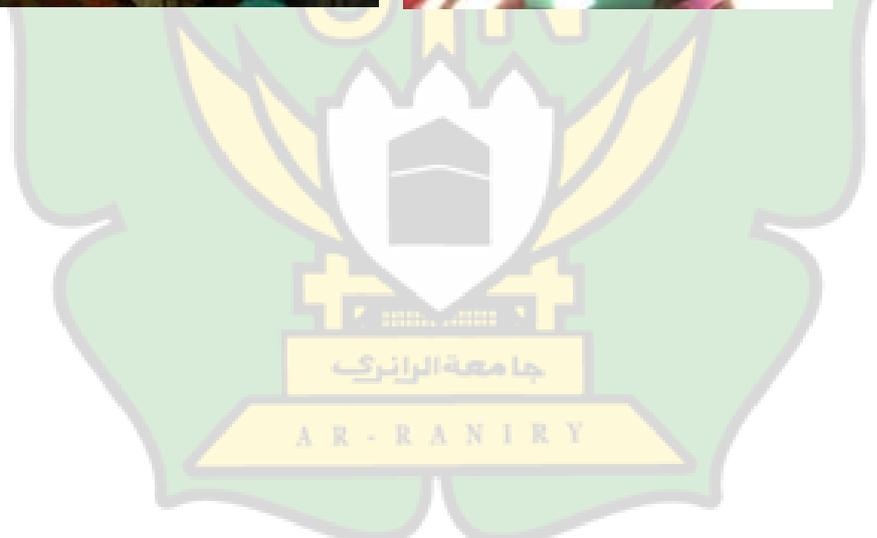
2. TREATMENT 4, 7 JANUARI 2023



3. TREATMENT 5, 8 JANUARI 2023



4. *Post Test 10 Januari 2023*



7. Pre Test 11 Januari 2023 (kelas kontrol)

