

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ROLE PLAY* UNTUK
MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK
MASYURI ALURMAS**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

SARTINA

NIM. 160210106

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2022 M / 1444 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ROLE PLAY*
UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI 5-6
TAHUN DI TK MASYURI ALURMAS**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
PIAUD

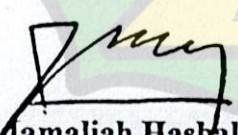
Oleh:

SARTINA
NIM. 160210106

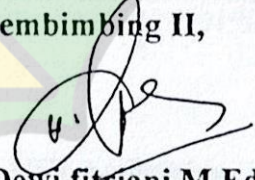
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi PIAUD

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,


Dra. Jamaliah Hasballah, M.A
NIP. 196010061992032032010

Pembimbing II,


Dewi Fitriani M.Ed
NIDN. 2006107803

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ROLE
PLAY* UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK MSYURI
ALURMAS**

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

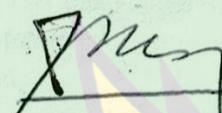
Pada Hari/Tanggal:

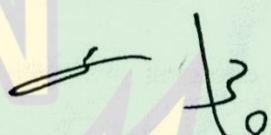
Rabu, 07 Desember 2022 M
13 Jumadil Awal 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

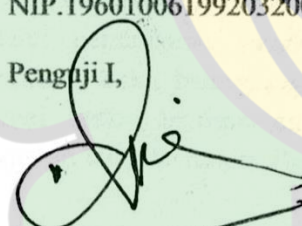
Sekretaris,


Dra. Jamaliah Hasballah, M. A
NIP. 196010061992032001


Faizatul Faridy, M. Pd
NIP. 199011252019032019

Penguji I,

Penguji II,


Dewi Fitriani M. Ed
NIPN. 2006107803


Munawwarah, S. pd. I. M. d
NIP. 199312092019032021

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




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



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)
DARUSSALAM-BANDA ACEH
Telp: (0651) 755142, fask: 7553020

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sartina
NIM : 1602010106
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Role play* Untuk
Meningkatkan kognitif Anak usia 5-6 Tahun

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 orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan 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 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.

Banda Aceh, 05 Desember 2022

Yang Menyatakan,



20
METERAI
TEMPEL

230AKX116209694 Sartina

ABSTRAK

Nama : Sartina
Nim : 160210106
Falkultas prodi : Tarbiyah dan Keguruan PIAUD
Judul skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Role Play Untuk
Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK
Masyuri Alurmas
Tanggal sidang : 05 Desember 2022
Tebal skripsi : 75 Halaman
Pembimbing I : Dra. Jamaliah Hasballah , M.A
Pembimbing II : Dewi Fitriani , M.Ed
Kata kunci :Media *Role play* Kognitif Anak

Berdasarkan permasalahan yang ada di TK Masyuri Desa Alurmas, di ketahui bahwasannya media pembelajaran pada TK tersebut jarang dalam menggunakan Media pada saat proses pembelajaran berlangsung. Rumusan masalah adalah kelayakan dan pengembangan media pembelajaran. tujuanya untuk mengembangkan media *Role play*, agar media *Role play* ini dapat memudahkan untuk berimajinasi dan memerankan tokoh-tokoh yang ada pada media *role play*, mengenal apa saja karakter pada media tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian pengembangan R&D (*Research & Deploment*) dengan model *ADDIE*, yang terdiri dari lima tahap yaitu *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. teknik pengumpulan data di dengan ada dua tahap yaitu, validasi materi , media, dan lembar obsevasi kemampuan kognitif, dan teknik analis data menggunakan skala likert, Dan Hasil validasi ahli materi di peroleh pesentase 75% kreteria layak ahli media memperoleh skor dengan 4 skor persentase 97,5% dengan kategori "sangat layak". Uji coba kelompok kecil dilakukan pada usia 5-6 tahun dengan jumlah 10 orang anak. Hasil penelitian yang I dengan nilai 56,32% dengan katagori mulai berkembang keseluruhan untuk meningkatkan kognitif anak memperoleh persentase 92,6% kategori "Berkembang sangat baik"dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran *role play* untuk meningkatkan kognitif layak digunakan.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil a'lam, segala puji syukur kehadiran Allah SWT. Karna hanya Rahmat dan Hidayah – Nya. Peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan berjudul “Pengembangan pembelajaran *Role play* untuk meningkatkan kognitif di TK Masyuri desa Alurmas “. Shalawat beserta Salam kita sanjungkan kepada Baginda Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga dan Sahabat beliau.

Penelitian ini merupakan salah satu tugas dan beban studi yang harus dipenuhi oleh setiap mahasiswa sebagai salah satu syarat dalam mengakhiri program S-1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Dari awal program perkuliahan sampai pada tahap penyelesaian Skripsi ini tentu mendapat bantuan atau bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kata pengantar ini Peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

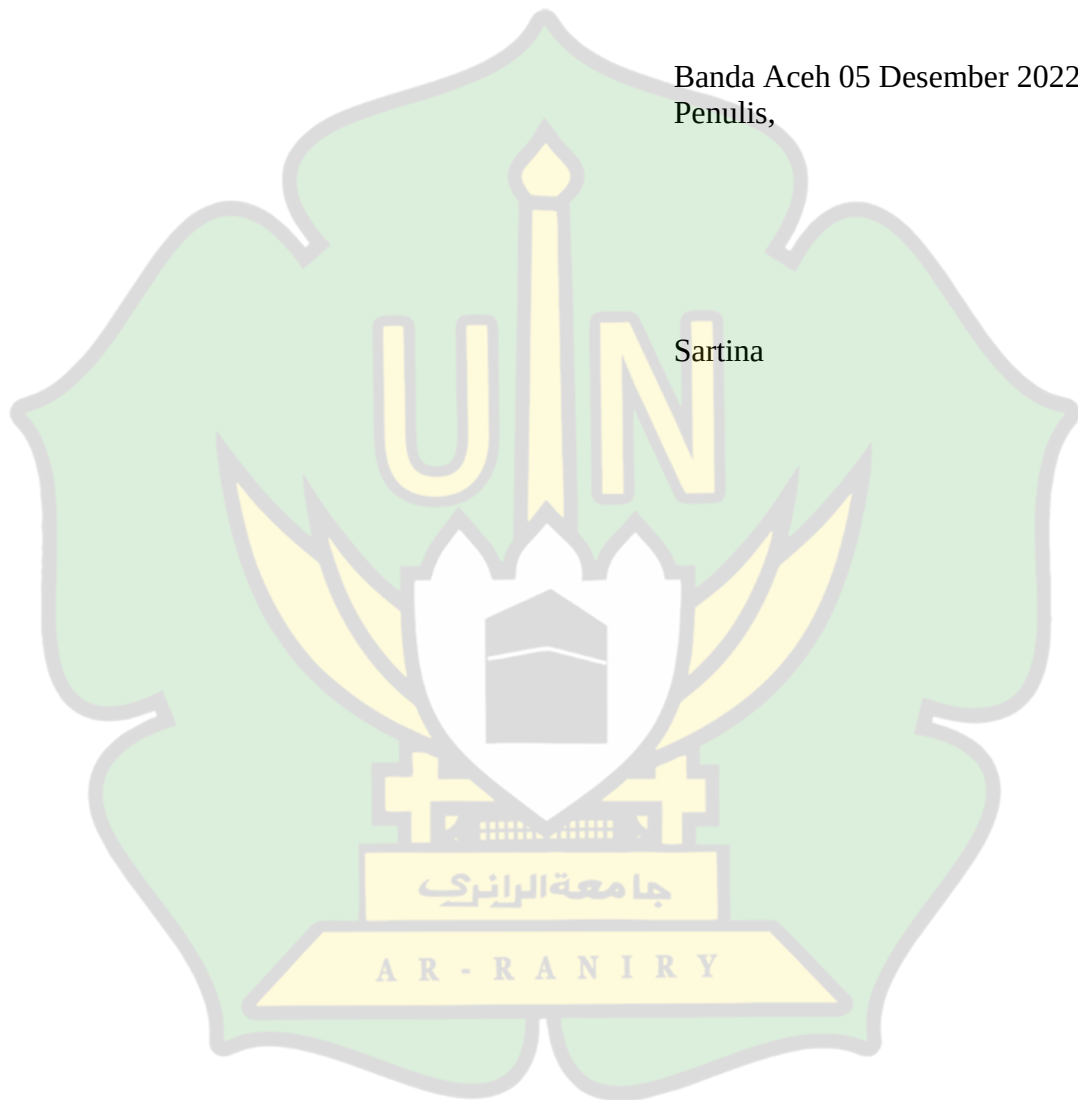
1. Bapak Safrul Muluk, S.Ag,M.Ed,Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pembantu Dekan dan seluruh staf-staf Uin Ar-Raniry yang telah memberikan izin untuk menyelesaikan penelitian skripsi.
2. Dr Heliati Fajriah S.Ag.,MA, selaku Ketua Program Studi PIAUD dan beserta seluruh staf-stafnya FTK Uin Ar-Raniry yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini.

3. Ibu Dra.Jamaliah Hasbal1ah, MA, Selaku Pembimbing I dan Ibu Dewi Fitriani, M.Ed, selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing serta memberi arahan selama bimbingan dalam menyelesaikan penelitian Skripsi.
4. Ibu Hijriati, M.Pd.I selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan serta motivasi selama ini.
5. Teristimewa kepada orang tua tercinta Ayahanda faisal Yn, Ibunda sakinah dan kepada adik tercinta fitri hidayani dan muhammaad farijal, keluarga tercinta yang ikhlas menggorbankan segalanya baik berupa kasih sayang serta doa dan semangat juga tidak hentinya diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan pendidikan ini.
6. Terima kasih kepada kawan saya razimah, riska, nisa, aida, kak ira, Nonong, Ros, kak nanda, dan santi. dan kepada teman teman kos saya yang telah memberikan dorongan serta motivasi untuk terus berjuang dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini untuk meraih mimpi
7. Terimakasih juga kepada kawan-kawan seperjuangan leting 2016 yang telah memberikan banyak dorongan dan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi hingga selesai.

Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu terimakasih
segala bantuan yang telah diberikan serta dukungan dan juga Do'a Semoga Allah
memberikan pahala yang berlipat Aamiin

Banda Aceh 05 Desember 2022
Penulis,

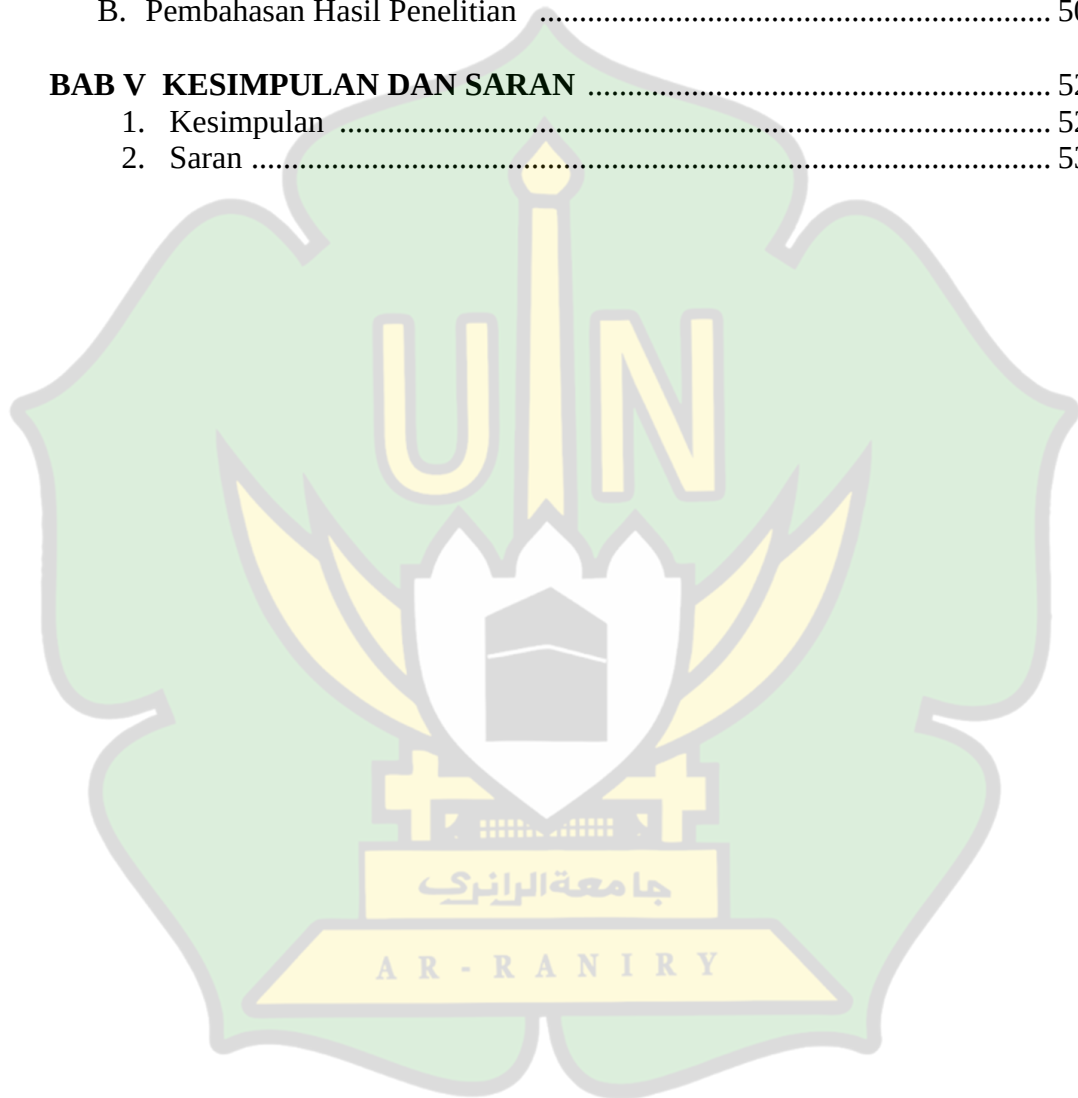
Sartina



DAFTAR ISI

LEMBARAN JUDUL	i
PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
SURAT KEASLIAN ILMIAH.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Masalah	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Defenisi Operasional	6
F. Penelitian yang relavan	8
 BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	 10
A. Media Pembelajaran	10
1. Pengertian Media Pembelajaran	10
2. Fungsi Media Pembelajaran	11
3. Penggunaan Media Pembelajaran	13
B. Pengertian <i>Role play</i>	13
C. Perkembangan Kognitif Anak	15
1. Pengertian kemampuan Kognitif	17
2. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini	17
D. Teori belajar kognitif	21
 BAB III METODE PENELITIAN	 24
A. Jenis Penelitian	24
B. Prosedur Penelitian	25
C. Lokasi Uji Coba	27
D. Teknik Pengumpulan Data	28
1. Validasi Materi	28
2. Validasi Media	28
3. Lembar Observasi Penilaian Kemampuan kognitif	29
E. Instrumen Pengumpulan data	29
F. Tekhnik Analisis Data	30

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Deskripsi Hasil Penelitian	35
1. Analysis (Analisis)	35
2. Desain (Perancangan)	36
3. Development (Pengembangan)	37
B. Pembahasan Hasil Penelitian	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	52
1. Kesimpulan	52
2. Saran	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : Skema Model ADDIE	25
Gambar 4.3 : Media <i>Role Play</i> Sebelum Validasi.....	39
Gambar 4.4 : Sebelum dan Sesudah Validasi	45



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Validasi Ahli Media.....	29
Tabel 3.2	: Validasi Ahli Materi	30
Tabel 3.3	: Lembar Observasi Anak	31
Tabel 3.4	: Kriteria Kelayakan Produk Pengembangan Berdasarkan lembar Validasi Ahli Materi, Materi.....	33
Tabel 3.5	: Kriteria Kelayakan Produk Berdasarkan Lembar Penilaian Validasi Ahli Media, Ahli Materi	33
Tabel 3.6	: Kriteria Berdasarkan Lembar Observasi Penilaian Kemampuan Bermain Peran	34
Tabel 4.1	: Alat dan Bahan Desain <i>Role Play</i>	36
Tabel 4.2	: Langkah-Langkah Pembuatan Media <i>Role Play</i>	38
Tabel 4.3	: Hasil Validasi dari Ahli Materi	40
Tabel 4.4	: Hasil Validasi dari Ahli Materi.....	41
Tabel 4.5	: Saran Ahli Materi Terhadap Materi Pembelajaran Media <i>Role Play</i>	41
Tabel 4.6	: Hasil Validasi Validator dari Ahli Media	43
Tabel 4.7	: Kelayakan Media <i>Role Play</i>	43
Tabel 4.8	: Saran Ahli Media validasi Pertama terhadap Media <i>Role Play</i>	44
Tabel 4.9	: Saran Ahli Media Terhadap Media <i>Role Play</i>	45
Tabel 4.10	: Hasil Penilaian Lembar Observasi Kemampuan Kognitif Anak Menggunakan Role Play	45



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Surat Keputusan Dekan Tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
- Lampiran 2: Surat Permohonan Keizinan Untuk Mengadakan Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry
- Lampiran 3: Surat Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 5: Lembar Permohonan Validasi Ahli Materi
- Lampiran 6: Lembar Validasi Pengembangan Media
- Lampiran 7: Lembar Validasi Instrumen Lembar
- Lampiran 8: Lembar Validasi Anak



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat fundamental karena perkembangan anak pada masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak dini.¹ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses dalam mendewasakan manusia melalui perubahan sikap dan tata laku dengan upaya pengajaran dan pelatihan, dalam arti luas, pendidikan merupakan suatu pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan seseorang sejak lahir sampai akhir hayat dengan bentuk proses belajar mengajar yang dapat dilakukan di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.²

UU Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pada BAB 1 pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.³ Menurut Mtititoh, pendidikan pada anak usia dini

¹ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulus Dan Aspek Perkembangan Anak* (Jakarta: Kencana, 2016), H 354

² Nova Ardy Wiyani & Barnawi, *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014, hlm. 30

³ Sudardayanti “penting pendidkan Karakter Bagi Anak Usia Dini “ Jurnal Pendidikan Anak, vol 1, Edisi,1 2012, h,11-12.

adalah pemberian upaya untuk menstimulus, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak.⁴

Masa kanak-kanak merupakan masa yang tepat untuk memberikan berbagai stimulus agar anak dapat berkembang secara optimal apa yang dipelajari oleh seseorang di awal kehidupan akan mempunyai dampak pada kehidupan di masa yang akan datang.⁵

Oleh sebab itu untuk menciptakan pembelajaran yang mampu mendorong anak untuk belajar pendidik harus mendesain dan menciptakan kondisi pembelajaran yang kontekstual dan menyesuaikan dengan daya tangkap anak terhadap materi yang diberikan, Bermain peran adalah bermain yang menggunakan daya khayal yaitu dengan memakai bahasa atau berperan, bertindak laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu dan binatang tertentu, yang dalam dunia nyata tidak dilakukan.⁶ Oleh karena itu bahwa bermain bagi anak akan diharapkan dapat mengembangkan kognitif anak usia dini.

Bermain peran (*role play*) sebagai suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu anak didik menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan

⁴ Masitoh dkk, *Starategi pembelajaran TK*, Jakarta : Univesitas Terbuka, (2007) h. 9

⁵ Ny.Singgih D. Gunarsa, *Psikologi Untuk Keluarga* (Jakarta: BPK, Gunung mulya 1984) h 86

⁶ *Ibid.* H 26

memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain.⁷

Perkembangan kognitif pada anak-anak terjadi melalui urutan yang berbeda tahapan ini membantu menerangkan cara anak berfikir, menyimpan informasi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Media yang digunakan dalam pengembangan kognitif anak TK pada dasarnya merupakan media yang tidak berbahaya dan menyenangkan.

Pada tanggal 20 Desember 2020 peneliti melakukan Observasi, di TK Masyuri Desa Alurmas Aceh Selatan diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan di TK tersebut jarang dan bahkan hampir tidak pernah menggunakan media-media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan fungsi media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar guna media pembelajaran *Role play* ini dapat memudahkan anak untuk mengenalkan warna dan mengenalkan apa saja karakter pada media tersebut dan meningkatkan kognitif dalam proses belajar.

Metode bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerjasama, komunikatif, dari menginterpretasikan suatu kejadian, “Melalui bermain peran, peserta didik

⁷ Andi Riski Nurhidaya, Pengembangan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bermain Peran (Role Play) Kelompok B Di Tk Asoka Makassar, *Jurnal Edukasi Nonformal*, 2021, vol. 2, No. 1, h 551

mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antara manusia dengan cara memperagakan dan memerankan sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.⁸

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang masalah diatas dan gambaran-gambaran penelitian terdahulu, maka penulis tertarik untuk meneliti judul :

“Pengembangan Media Pembelajaran *Role Play* Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Masyuri Alurmas “

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di jelaskan di atas, maka ada hal yang membuat peneliti tertarik untuk mengangkat judul pengembangan media pembelajaran *Role play* untuk meningkatkan kognitif anak usia dini 5-6 tahun, Peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran role play untuk meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun ?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *Role play* dalam meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Masyuri Desa Alurmas ?

⁸ Luh Putu Ayu Laheri Dewi , Desak Putu Parmiti dkk, Implementasi Metode Bermain Berbatuan Media Sederhana untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok B , e journal PG PAUD, vol 3, no 1, tahun 2015, h 3.

C. Tujuan penelitian

1. Untuk mengetahui pengembangan media *Role play* untuk meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun
2. Untuk mengetahui kelayakan media *Role play* dalam meningkatkan kognitif usia 5-6 di TK Desa Alurmas.

D. Manfaat penelitian

Manfaat dari peneliti ini dibagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

a. Manfaat teoritis.

Dengan dilakukan penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi didalam dunia pendidikan berupa gambaran mengenai sebuah permainan *role play* untuk anak usia dini.

b. Manfaat praktis

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan agar guru, dalam meningkatkan kemampuan Anak dalam mengembangkan kreativitasnya dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan mampu mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang diperoleh .
2. Peneliti, untuk menjadi rujukan ataupun acuan dalam mengembangkan produk pembelajaran *role play* untuk anak usia dini yang berbasis kemampuan kognitif anak

E. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran *Role play*

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, dalam minat dan perasaan anak dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.⁹ *Role play* adalah suatu cara penguasaan bahan- bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan anak dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung apa yang diperankan pada metode bermain peranan.¹⁰ Permainan *role play* adalah suatu permainan yang di perankan oleh anak untuk melakukan sebuah permainan yang dimainkan anak bisa menyelesaikan masalah yang ada pada peranan tersebut .

Aktifitas dalam bermain peran dalam proses pembelajaran, bermain peran mengajarkan anak untuk memerankan peran sebagai karakter sehingga anak dapat belajar langsung dari setting situasi yang diperankannya pembelajaran bermain peran ini lebih efektif karena mengajarkan anak untuk memerankan anak karakter

⁹ Usep Kustiawan, Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini (Malang : 2016) h 5

¹⁰ Ni Komang Marantika Dewi , dkk, Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan boneka tangan untuk meningkatkan perkembangan Sosial Emosional Anak Di TK jaya kumara Cau Belayu, *e-journal PG PAUD* Universitas pendidikan Ganesha, vol 2 : No 1 , 2014

anak lebih nyata. *Rechert* dkk (2009) bermain peran memungkinkan anak untuk mainkannya tanpa khawatir mendapat sangsinya.¹¹

2. Perkembangan Kognitif

Menurut *Pieget* ada empat tahap perkembangan kognitif anak yaitu (1) tahap sensorimotor 0-2 tahun, (2) tahap pra-operasional 2-7 tahun, (3) tahap operasional konkrit 7-11 tahun, (4) tahap operasional 11-18 tahun. Perkembangan kognitif anak usia dini berada pada fase pra-operasional, karena pada tahap ini anak belum mampu untuk berfikir abstrak sehingga dalam menggunakan suatu benda atau pembelajaran harus menggunakan benda-benda yang bersifat konkrit atau nyata, termasuk dalam kegiatan permainan *role play*.¹²

Perkembangan kemampuan kognitif adalah bagaimana anak mampu mencari tahu, berpikir dan mengeksplorasi sesuatu. Ini adalah perkembangan aspek-aspek penting bagi anak, seperti pengetahuan kemampuan, mengatasi masalah, dan watak akan membantu mereka untuk berpikir dan memahami dunia disekitar mereka.¹³

¹¹ Anayanti Rahmawati, Metode bermain peran dan Alat permainan Edukatif untuk meningkatkan empati anak usia dini, jurnal pendidikan anak usia dini , vol 3, no 1, tahun(2014),h 384

¹² Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gramedia Pustaka, 2003), 71-75

¹³ Ahmad susanto , perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspeknya , (Jakarta :prenada media group , 2011) h 48

F. Penelitian yang Relevan

Ni Putu Desi Rumilasari,(2016) dalam Penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Kemampuan Berbicara pada Anak Kelompok A.” Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (quasi experiment), dengan rancangan post-test only control group design. Rancangan post-test only control group design. Dalam penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok yang mendapat perlakuan disebut kelompok eksperimen, Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan metode bermain peran (*role playing*) terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Singaraja tahun pelajaran 2015/2016 ($\text{sig} = 11,18 > 2,021$), hasil perhitungan analisis deskriptif terhadap kemampuan berbicara kelompok eksperimen yang belajar dengan metode bermain peran (*role playing*). Berdasarkan penelitian terdahulu Ni Putu Desi Rumilasari, yang membedakan antara penelitian ini dengan peneliti adalah peneliti menggunakan media role play dengan metode penelitian *Research and Development* dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation* ng penelitian terdahulu tidak menggunakan media, persamaan sama-sama bermain peran.¹⁴

Dwi Meliana (2016) dalam Penelitian yang berjudul “Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Melalui Penerapan Metode Bermain Peran di RA AL-Ihsan kecamatan Labuhan Meringgai Lampung timur

¹⁴ Ni Putu Dessy Rumilasari, Putu Rahayu Ujiant, dkk, pengaruh metode bermain peran (*role play*) terhadap kemampuan berbicara pada anak, e-Journal *Pendidikan Anak Usia Dini* Universitas Pendidikan Ganesha, 2016, vol 4 no 2 h 1-2

ajaran” metode penelitian yang digunakan kualitatif, berdasarkan penelitian tindakan kelas hasilnya dari pada peningkatan kemampuan interaksi sosial dari adanya peningkatan kemampuan interaksi sosial anak peserta didik yang mencapai standar penilain perkembangan sangat baik, hasil layak. Berdasarkan penelitian terdahulu Dwi Meliana yang membedakan dengan peneliti adalah dengan menggunakan media role, sedangkan penelitian terdahulu tidak menggunakan media, persamanya adalah sama-sama bermain peran.¹⁵

Hayatul Fitriyani (2020), dalam Penelitian yang berjudul “Metode Bermain peran (*Role playing*) dalam perkembangan bahasa anak usia dini 5-6” Tahun penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan metode bermain peran (*role play*) dalam perkembangan bahasa anak usia dini 5-6 tahun adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Domain taksonomi* dan *Contentr Analisis* hasil dari peneitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran (*role playing*) mampu memberikan pandangan positif terhadap perkembangan bahasa anak termasuk mengembangkan semua aspek- aspek perkembangan anak termasuk pertumbuhan perkembangan bahsasan anak dengan nilai katagori layak. Berdasarkan relavan Hayatul Fitriyani dengan peneliti adalah menggunakan media sedangkan penelitian terdahulu tidak menggunakan media.¹⁶

¹⁵ Jurnal ilmu Pendidikan Keguruan dan Pembelajaran Univesitas Muhammmadiyah , vo 1, no 2, tahun 2017 h 4

¹⁶¹⁶ Hayatul fitriani, Metode Bermain peran (*Role playing*) dalam perkembangan bahasa anak usia dini 5-6 Tahun, Jurnal pendidkan anak usia dini , universitas Islam, tahun 2020 vol 5 no1, h, 1-2

Anayanti Rahmawati, 2014, dalam penelitian yang berjudul, “ Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini ”, Penelitian dilakukan di TK Darul Argom Makamhaji, kecamatan kartusa kabupaten sukaharjo, subjek penelitian adalah kelompok B yang berjumlah 20 orang, metode penelitian kualitatif, teknik pengeumpulan data yang dilakukan dalam penlitian ini melalaui observasi, wawancara dan dokumentasi, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat dilihat dari pesentase ketuntasan yang mengalami peningkatan pada setiap siklus, yaitu persentase yaitu pesentase nilai pratindakan sebesar 28,57 % , mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 53 %, dan siklus II menjadi sebesar 82,14%, dengan kreteria layak,¹⁷

Dewi Fitriani dkk. (2022) “*The development of learning media “Dua-characters Hand Puppet” to stimulate children’s expressive language*” Penelitian ini menggunakan penelitian model R and D dari Borg dan Gall dengan tujuh tahapan penelitian, Tehnik pengumpulan data melalui wawancara dengan guru, orangtua, dan anak usia 4-5 tahun yang dilakukan di Aceh Selatan dan Aceh Besar dan ditemukan bahwa kurangnya variasi bentuk boneka tangan dalam menstimulus bahasa ekspresif anak. Instrumen yang digunakan berbentuk validasi medi dan validasi materi serta instrumen tes respon anak. Hasil penelitian tersebut menunjukkan vnilai hasil validasi media sebesar 94,5% dan hasil validasi materi sebesar 93,7%, dari hasil keduanya menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan. Sedangkan hasil penggunaan media untuk mengukur respon anak

¹⁷ Anayanti, Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini, jurnal pendidikan anak usia dini, 2014, vol III, no 1, h 5

mencapai 87,5% dan 85% yang berada dalam kategori layak digunakan. Berdasarkan penelitian relevan terdahulu, yang membedakan pada model R *and* D yang digunakan dan pada aspek perkembangan, penelitian sekarang menggunakan model *ADDIE* pada aspek perkembangan kognitif anak.¹⁸



¹⁸ Dewi Fitriani, Dkk., “The Development of Learning Media “Dual-characters Hand Puppet” to Stimulate Children’s Expressive Language”, *International Journal of Child and Gender Studies*. Vol. 8, No. 2, September 2022, 204-212

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medyus* yang berarti tengah, perantar, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pemindahan pesan dari pengirim ke penerima.¹ Media pembelajaran memiliki hubungan yang erat di dunia pendidikan dalam proses mengajar. Dalam Asyhar (2012), berpendapat bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya membelajarkan pembelajaran anak, dan peserta didik Dalam proses pembelajaran seharusnya terjadi interaksi antara guru dan peserta didik yang aktif.² Media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyebaran informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu berfungsi sebagai sistem penyampaian atau pengantar, media yang sering digantikan dengan kata lain mediator, Istilah mediator media menunjukan fungsi atau perasaan yaitu mengatur dua aspek utama dari proses pembelajaran yaitu hubungan yang efektif antara siswa atau guru.³

Media pembelajaran Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat untuk mewujudkan informasi dari pengirim kepada penerima agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian,

¹ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005),h 45

² Ajeng riski safira, *Media pembelajaran anak usia dini*, (jawa barat: caremedia communication, 2020), h2-3

³ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. 11

dan minat anak untuk terjadinya proses belajar, seperti yang digariskan oleh pendidik PAUD ⁴

Sejalan dengan itu Ibrahim dkk, (2006) menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian minat, pikiran dan perasaan anak dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.⁵

2. Fungsi Media Pembelajaran

Dari uraian di atas, dapat diyakini berupa pentingnya media dalam proses pembelajaran merupakan alat bantu yang akan mempermudah proses penerimaan materi pelajaran yang akan di sampaikan dan sudah mempermudah pencapaian keberhasilan tujuan pembelajaran. Hal ini dikarenakan peserta akan termotivasi dalam mempelajari materi bahasan.

Sebaik apapun media pembelajaran yang digunakan, tetap mempunyai kelebihan dan kekurangan masing- masing, dan tidak bisa digantikan peran guru seutuhnya. Artinya media tanpa guru adalah suatu hal yang sulit meningkatkan kualitas pembelajaran dan peranan guru masih tetap dipergunakan sekalipun media telah dirangkum semua bahan pelajaran yang diperlukan peserta didik.

Secara garis besar fungsi media pembelajaran sebagai berikut :

a. Fungsi umum

Media sebagai pembawa pesan (materi) dari sumber pesan (guru)

⁴ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD* (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 87

⁵ Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Malang : 2016) h 5-6

kepenerima pesan (murid) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

b. Fungsi khusus

1. Untuk menarik perhatian murid
2. Untuk memperjelas pencapaian pesan
3. Untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan biaya
4. Untuk mengatasi keterbatasan verbalisme dan salah tafsir
5. Untuk mengaktifkan dan efektifkan kegiatan belajar⁶

Media pembelajaran menurut Ashyar (2012) memiliki berapa fungsi dalam penerapannya, hal itu antara lain :

1. Media sebagai sumber belajar, pada saat proses pembelajaran menjadi sumber belajar bagi peserta didik. Para peserta didik menggunakan media tersebut untuk mendapatkan informasi, dimana media menjadi perantara dan juga peserta didik dapat menggali informasi, dan peserta didik dapat melakukan eksperimen pada media tersebut sehingga dari hasil eksperimen tersebut mejadi sumber belajar mereka.
2. Fungsi semantik, kata simantik bermakna arti di mana pendidik dapat menggunakan media sebagai simbol, arti kata, rumus dan sebagainya.
3. Fungsi manipulatif, manipulative memiliki arti menampilkan.media dengan fungsi manipulatif berarti mampu menampilkan suatu benda yang terlalu besar ataupun terlalu kecil, dan proses-proses alamiah, dan

⁶ Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini ...* h 8-9

peristiwa yang sedang terjadi.⁷

3. Penggunaan media pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan dukungan dalam peningkatan dan pelajaran itu sendiri, Media menjadi perantara yang memudahkan kedua pihak yaitu pendidik dan peserta didik. Bagi pendidik dalam tranper informasi atau ilmu pengetahuan pada peserta didik akan menjadi lebih mudah sedangkan untuk peserta didik media dapat digunakan untuk menerima dan lebih mudah lebih memahami apa yang di maksud oleh pendidknya. Melalui penggunaan sebagai perantara transper ilmu akan mendukung pengunaan indra peserta didik penggunaan media memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi ilmu itu sendiri.⁸

B. Pengertian *Role Play*

Bermain peran (*Role Play*) merupakan kegiatan bermain dengan melakonkan sebuah peran dalam naskah cerita/drama. menurut Said dan Andi menyatakan, “bermain peran adalah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Bermain peran berarti memainkan satu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut mampu berbuat (bertindak dan berbicara) seperti peran yang dimainkannya, Bermain peran dikenal juga dengan sebutan bermain pura-pura, khayalan, fantasi, *make believe*, atau simbolik (Madyawati, 2016).

⁷ Ajeng riski safira, *media pembelajaran anak usia dini*, *Media pembelajaran anak usia dini*, (jawa barat: caremedia communication, 2020) h,14-15.

⁸ Ajeng riski safira, *media pembelajaran anak usiadini ...*, h . 4-5.

Metode bermain peran (*role play*) merupakan metode pembelajaran dimana tekniknya menekankan kepada siswa mampu berperan atau memainkan peran dalam dramatisasi. Berdasarkan beberapa uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa bermain peran merupakan cara memahami sesuatu melalui permainan memerankan tokoh-tokoh khayalan untuk berimajinasi, berkolaborasi, membayangkan diri di masa depan, sehingga yang bermain tersebut mampu berbuat (bertindak dan berbicara) seperti peran yang dimainkan.⁹

Metode bermain peran (*role play*) dapat diterapkan pada anak Taman Kanak-kanak, yang secara khusus meliputi beberapa tahapan. Tahapan-tahapan tersebut sebagai berikut:

1. Menghangatkan suasana dan memotivasi anak, yaitu dengan mengemukakan masalah yang dapat diangkat dari kehidupan anak-anak, agar anak dengan mudah memahami masalah yang hadir dan memiliki keinginan untuk mengetahui bagaimana masalah itu sebaiknya dipecahkan
2. Memilih peran dalam pembelajaran yaitu guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter pada cerita, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian anak-anak diberikan kesempatan untuk memilih peran dan anggota kelompok dalam kegiatan bermain peran
3. Menyusun tahap-tahap peran yaitu, para pemeran menyusun garis-garis

⁹ Ni Putu Dessy Rumilasari, Putu Rahayu Ujiant, dkk, pengaruh metode bermain peran (*role play*) terhadap kemampuan berbicara pada anak, e-Journal *Pendidikan Anak Usia Dini* Universitas Pendidikan Ganesha, 2016, vol 4 no 2 h 3-4

besar adegan yang akan diperankan, guru dapat membantu anak menyiapkan adegan-adegan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, seperti di mana pemeranan dilakukan, apakah tempat sudah dipersiapkan dan sebagainya.

4. Menyiapkan pengamat, pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan, agar semua anak turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya, biasanya pengamat diberi tugas, seperti menilai apakah peran yang dimainkan sesuai dengan keadaan sebenarnya atau tidak.
5. Tahap pemeranan yaitu anak-anak mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing, dan berusaha memainkan setiap peran sesuai aslinya. Pemeranan cukup dilakukan dengan singkat, sesuai tingkat kesulitan dan kompleksitas masalah yang diperankan serta jumlah peserta didik yang dilibatkan.¹⁰

C. Perkembangan Kognitif AUD

1. Pengertian Kemampuan Kognitif

Kognitif adalah kemampuan manusia untuk berfikir, Yusuf (dalam buku Khadijah, 2012) berpikir anak lebih kompleks, kemampuan menalar dan kemampuan memecahkan masalah, dan perkembangan kognitif anak akan

¹⁰ Ni Putu Dessy Rumilasari, Putu Rahayu Ujiant, dkk, pengaruh metode bermain peran (*role play*) terhadap kemampuan berbicara pada anak, e-Journal *Pendidikan Anak Usia Dini* Universitas Pendidikan Ganesha, 2016, vol 4 no 2 h 5-6

mempermudah anak dalam menguasai pengetahuan umum yang lebih luas Sehingga ia dapat berfungsi secara normal dalam masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.¹¹

Beberapa psikologi percaya bahwa perkembangan kemampuan berpikir manusia meningkat seiring dengan bertambahnya usia manusia. Beberapa psikologi percaya bahwa perkembangan kemampuan berpikir manusia dipengaruhi oleh lingkungan sosial kehidupan manusia. Teori perkembangan kognitif didasarkan pada asumsi bahwa kemampuan kognitif merupakan dasar untuk bimbingan perilaku anak perkembangan kognitif manusia berkaitan dengan kemampuan mental dan fisik untuk mengenali objek tertentu, memasukan informasi kedalam pikiran dan menggunakan informasi yang baru diperoleh untuk mengubah pengetahuan yang sudah ada kemampuan memecahkan masalah, pemikiran yang abstrak dan belajar dari sebuah pengalaman Sejalan dengan pendapat salmiati yang mengatakan bahwa perkembangan kognitif adalah kemampuan seorang untuk berfikir, dalam memahami masalah, mengingat segala yang ada di sekitarnya dengan melibatkan proses mental meliputi, penyerapan, pengorganisasian dan mencerna segala bentuk informasi yang di dapat.¹²

Teori perkembangan kognitif memiliki pendapat diantaranya :

¹¹ Khadiyah, *Pengembangan kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2017), h. 31

¹² Asrul, Sytorus Dkk, *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Memina SDM Yang Berkarakter*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 188

- a. Menurut Piaget (dalam Arul, Storus 2016,) perkembangan kognitif adalah proses genetika, yaitu proses yang didasari atas mekanisme biologi, yaitu perkembangan sistem saraf.¹³
- b. Menurut Sujiono (2008), kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan setiap orang untuk, menilai, menghubungkan dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang dialami.¹⁴
- c. Lev Semionovich, Vygotsky (dalam Khadijah 2017) merupakan seorang ahli psikologi sosial yang berasal dari Rusia. Kemampuan kognitif anak dikembangkan melalui teori revolusi sosiokultural hasil riset banyak digunakan dalam mengembangkan pendidikan bagi anak usia dini. Menurut Vygotsky, kemampuan kognitif anak dapat dibantu melalui interaksi sosial, Menurutnya kognitif anak tumbuh tidak hanya melalui tindakan terhadap objek, melainkan juga interaksi dengan orang dewasa dan teman sebayannya.¹⁵

Salah satu aspek perkembangan yang dikembangkan adalah aspek perkembangan kognitif. Aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini telah ditentukan indikatornya melalui Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang tercantum dalam Permendikbud 137 tahun 2014 sesuai dengan tingkat usia. STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai

¹³ Asrul, Sytorus Dkk, *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Memina SDM Yang Berkarakter*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 188

¹⁴ Sujiono, Dkk, *Anak Dan Kemampuan Dalam Belajar*, (Yogyakarta Nusa Permai, 2008), h. 43

¹⁵ Khadijah, *Pengembangan kognitif Anak Usia Dini*, h. 55

agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni (Kemendikbud, 2014) ¹⁶

Pemberian stimulasi aspek perkembangan kognitif merupakan tugas dari pendidik di lembaga PAUD. Memberikan stimulasi kognitif pada anak merupakan bagian dari usaha mencerdaskan bangsa. Metode stimulasi kognitif merupakan bagian dari sebuah strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan optimalisasi fungsi kognitif anak. (Mufarizuddin, 2017).

Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan seorang anak. Anak-anak tidak peduli apakah kondisi fisik dan psikis bagus atau tidak, semuanya dilakukan dengan senang, karena pada hakikatnya bermain adalah kebutuhan bagi anak. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru dibutuhkan dalam memberikan arahan dan pengawasan. Orang tua dan guru juga berperan dalam memilihkan permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan tidak karena alasan disukai anak semata.¹⁷

2. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Sebagaimana manusia dewasa, AUD juga memiliki beberapa aspek yang dikembangkan baik melalui jalur pendidikan formal, informal maupun nonformal, disimpulkan berdasarkan pendapat beberapa pakar beberapa aspek perkembangan tersebut diantaranya :

¹⁶ uran materi pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini.

¹⁷ Moh Fauziddin, *Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early childhood education* Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini vol 2 no 2018 h, 163-164

a. Perkembangan Nilai Agama dan Moral

Kemampuan mengenal nilai agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, menghormati, dan toleran terhadap agama orang lain

b. Perkembangan Fisik Motorik

Motorik kasar, mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan.

1. Motorik halus, mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk.
2. Kesehatan dan perilaku keselamatan, mencakup berat badan, tinggi badan, lingkar kepala sesuai usia serta kemampuan berperilaku hidup bersih, sehat, dan perilaku terhadap keselamatannya.

c. Perkembangan Kognitif

1. Belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.
2. Berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat.
3. Berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu

merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.

d. Perkembangan bahasa

1. Memahami bahasa reseptif, mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangi dan memahami bacaan.
2. Mengekspresikan bahasa, mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa pragmatif, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan.
3. Keaksaran, mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita

e. Perkembangan sosial emosional

1. Kesadaran diri, terdiri atas memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain.
2. Rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain, mencakup kemampuan mengetahui hak-haknya, mentaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama.
3. Perilaku prososial, mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain; bersikap kooperatif, toleran dan berperilaku sopan.

f. Perkembangan seni

Kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan berimajinasi dengan gerakan, music, drama, dan beragam bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa, kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari, serta drama.¹⁸

D. Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif adalah teori belajar yang lebih memerhatikan proses belajar daripada hasil belajar.¹⁹ Teori kognitif, belajar bukan hanya melibatkan hubungan stimulasi dan respon, tetapi juga melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks belajar adalah usaha untuk menghubungkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang baru dan lebih stabil sebagai hasil belajar.²⁰

Teori kognitif memiliki banyak kelompok aliran pemikiran oleh para psikolog.

Diantara yaitu:

a. Jean Piaget

Jean Piaget mengemukakan bahwa jika ada aktivitas individu yang berinteraksi dengan lingkungan sosial dan fisik, maka akan terjadi proses pembelajaran. Proses belajar seseorang akan mengikut pola dan tahap perkembangan sesuai dengan seusiaanya. Metode dan tahap-tahap ini bersifat

¹⁸ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Undang-Undang Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), h. 2-4

¹⁹ Sjarkawi, *pembentukan Kepribadian Anak: Peran Moral, Inteletual dan Sosial Sebadai Wujud ntegritas Membngun Jati \Diri*, (Jakarta: BumiAksara, 2006), h. 45

²⁰ Fadillah, Muhammad, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2001), h. 03

hierarkis, artinya hanya dilalui berdasarkan urutan tertentu dan seorang tidak dapat belajar

b. Jerome Brunner

Brunner menekankan adanya pengaruh kebudayaan pada tingkah laku seseorang, Teori disebut pembelajaran penemuan bebas. Brunner mengatakan jika guru memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menemukan konsep, teori aturan atau pemahaman melalui contoh yang anak jumpai dalam kehidupannya. Brunner mengungkapkan bahwa perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan yaitu:

1. Tahap *Enactive*, seorang melakukan aktivitas dalam usaha untuk memahami lingkungan sekitarnya artinya dalam memahami dunia sekitarnya anak menggunakan pengetahuan motorik, misalnya melalui kegiatan, sentuhan, pegangan dan sebagainya.
2. Tahap *Iconic*, seseorang memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar dan visualisasi verbal. Maksudnya, dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui bentuk perumpamaan (tampilan) dan perbandingan (komparasi)
3. Tahap *Simbolik*, seseorang telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika. Dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar

melalu simbol-simbol bahasa, logika, matematika dan sebagainya
Komunikasinya dilakukan dengan menggunakan banyak sistem simbol.²¹

c. David Paul Ausubel

Ausubel (dalam Suyono dan Hariyanto) mengungkapkan bahwa proses belajar terjadi jika seseorang mampu mengasimilasikan pengetahuann yang telah dimilikinya dengan pengetahuan baru. Maka proses belajar akan terjadi melalui tahap perbaikan stimulus, memahami makna stimulus, menyimpan dan digunakan informasi yang sudah dipahami.²²



²¹ Yulana Sujiono Nurani, *Metode Pengembangan Kogitif*. (Jakarta: Univesitas Terbuka, 2007), h. 13

²² Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*, (Bandung: PT Rem1aja Rosda Karya, 2011), h. 62-65

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *R&D* (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk penelitian atau pengembangan dalam bidang pendidikan berupa alat peraga, media, model, modul, perangkat pembelajaran dan alat evaluasi Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model *ADDIE* model ini sering digunakan untuk melakukan gambaran pendekatan yang sistematis untuk pengembangan instruksional.¹

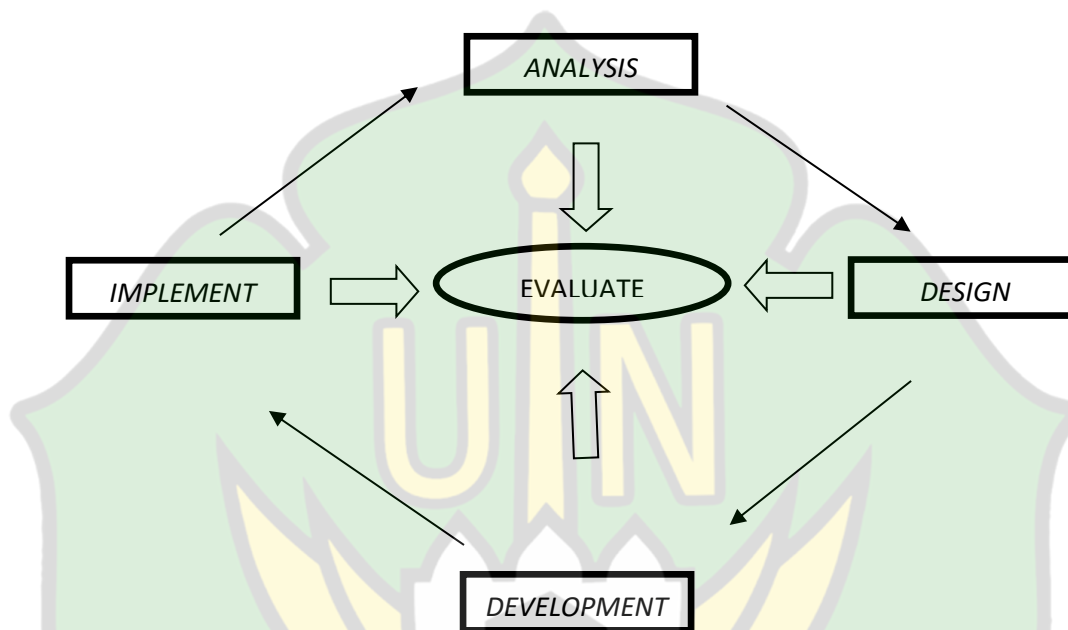
Model *ADDIE* adalah pemilihan model pengembangan yang baik menjadi salah satu faktor penentu untuk menghasilkan produk yang dapat diaplikasikan dengan mudah, baik dan bermanfaat bagi pengguna model *ADDIE* dikembangkan oleh *Dick and Carry* untuk merancang system pembelajaran. Model *ADDIE* terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Develop*), (4) Implementasi (*Implement*), dan (5) Evaluasi (*Evaluate*)².

¹ Sugiyono, *metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 3

² Sugiyono, *metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, ..., h. 195

B. Prosedur Penelitian

Menurut *Dich and Carry*, langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran dengan model *ADDIE* sebagai berikut:



Gambar 3.1 Bagan Penelitian Model ADDIE.³

Untuk memahami setiap langkah pengembangan ADDIE secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Langkah 1: *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis adalah tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian dalam pengembangan ADDIE yaitu, tahap ini menganalisis permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran seperti penguasaan model mengajar guru, media yang digunakan guru kurang variasi sehingga minat belajar anak kurang dan membuat anak cepat bosan dalam proses belajar di TK.

³Sugiyono, *metode Penelitian*,..., h 26

Permasalahan di TK Masyuri kurang nya media yang digunakan dalam proses pembelajaran dan proses pembelajaran yang di lakukan pada pembelajaran tidak banyak menggunakan APE atau pun yang media yang lainnya, dalam proses pembelajaran banyak menggunakan buku-buku cerita, maka dalam proses perkembangan kognitifpun berkurang karna kurangnya pengalaman dalam belajar.

2. Langkah 2: *Design* (desain)

Setelah dianalisis permasalahan dan kebutuhan yang ada di sekolah TK langkah selanjutnya yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah mengkaji media yang tepat dan cocok digunakan untuk mengatasi masalah yang terdapat pada TK seperti *role play* yang dimodifikasi setelah itu peneliti membuat desain media yaitu media *role play* dengan menyiapkan alat dan bahan yang berupa: Styrofoam gabus, kardus, dan kertas origami dan busa

3. Langkah 3: *Development* (pengembangan)

Pengembangan merupakan suatu proses mewujudkan desain yang telah ditulis menjadi kenyataan Setelah media siap selanjutnya peneliti melakukan konsultasi kepada validator yaitu:

a. Ahli media

Setelah melakukan validasi selanjutnya pada tahap ini juga melakukan revisi terhadap saran yang diberikan oleh validator untuk mendapatkan produk media *role play* yang baik dan sesuai yang diinginkan. Data yang telah diperoleh dari hasil media selanjutnya dianalisis dan dipresentasikan untuk mengetahui kategori kelayakan dari media yang telah dikembangkan (*Media role play*).

b. Ahli materi

Pada instrumen penelitian oleh ahli materi, berisi aspek-aspek yang berhubungan dengan materi yang sesuai dengan kompetensi dasar, kompetensi inti tujuan pembelajaran yang dijadikan sebagai acuan untuk menyusun instrumen penelitian ahli materi dalam media yang sudah dibuat.

4. Langkah 4: *Implementation (implementasi)*

Implementasi merupakan suatu langkah nyata pada metode penelitian R&D model *ADDIE*, Implementasi kelayakan media *role play* dilakukan uji coba terbatas yaitu melakukan penerapan media *role play* pada saat pembelajaran. Selanjutnya penelitian juga melakukan penyebaran lembar penilaian kemampuan yang akan diisi oleh guru ketika anak mencoba produk media *role play* sesuai dengan indikator tentang dicapai oleh anak minimal 10 orang anak

5: *Evaluation (evaluasi)*.

Tahap evaluasi merupakan langkah akhir pada penelitian ini yaitu langkah penilaian kelayakan terhadap media *role play* yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi serta penilaian terhadap kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun sehingga mendapatkan kesimpulan layak atau tidak layak media *Role play* yang telah dikembangkan.

C. Lokasi Uji Coba

Penelitian ini dilakukan di TK Masysuri Desa Alurmas, Pemilihan tempat berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan oleh penelitian di TK Masyuri Desa Alurmas .

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian. Validasi digunakan untuk menilai kelayakan media *Role play* yang telah dikembangkan. Dalam penelitian pengembangan ini, teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap yaitu:⁴

1. Validasi Media

Validasi media digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas teknis dari produk yang dihasilkan, baik dari segi fisik, desain, penggunaan, keamanan dll yang diisi oleh validator ahli media yang terdiri satu orang dosen PIAUD UIN Ar-Raniry Banda Aceh

2. Validasi Materi

Validasi materi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas materi pada media *role play* dan aspek penyajian materi yang di isi oleh validator ahli materi yang terdiri dari satu orang dosen PIAUD UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

3. Lembar Observasi Penilaian kemampuan kognitif anak

Peserta didik kelompok B TK Maysuri, lembar observasi ini digunakan untuk memperoleh data kognitif anak dengan menggunakan media *role Play* Lembar ini diisi oleh pendidik sesuai dengan kemampuan anak kelompok B TK Masyuri

⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung : ALFABETA ,2016.) h 308

E. Instrumen pengumpulan data

Menurut Arikunto (2010), instrument penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh penelitian dalam kegiatan mengumpulkan data.⁵ Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data ada dua macam yang masing-masing digunakan untuk memenuhi kriteria kelayakan adapun instrument penelitian tersebut adalah instrumen media yang di sadur dari sumber Sugiono, 2014, dan instrument materi disadur dari sumber Sugiyono 2014, kemudian diuji coba kelayakan pada anak dengan menggunakan lembar observasi anak yang sadur dari Sumber : Depdiknas, pedoman penilaian di taman kanak-kanak .

a. Lembar validasi media

1. Rubrik Penilaian Untuk Ahli Media

Tabel 3.1 Validasi Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Nilai kelayakan			
		TL	KL	L	SL
1.	Media <i>role play</i> memiliki warna yang indah sehingga dapat menarik perhatian anak untuk bermain				
2.	Penampilan media <i>role play</i> di sajikan dalam bentuk yang menarik				
3.	Kesesuaian jenis ukuran media <i>role play</i> bagi anak, (tidak terlalu besar atau terlalu kecil)				
4.	Media <i>role play</i> sesuai dengan tujuan dan fungsi pembelajaran bagi anak usia dini.				
5.	Media <i>role play</i> mendorong rasa ingin tahu anak				

⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 34

6.	Bahan media <i>Role play</i> yang digunakan aman dan tidak berbahaya bagi anak				
7.	Media <i>role play</i> dapat digunakan dalam waktu yang lama dan tidak mudah rusak				
8.	Media <i>role play</i> mudah diikuti dan dimainkan oleh anak usia 5-6 tahun				
9.	Media <i>role play</i> dapat mengembangkan lebih dari aspek perkembangan				
10.	Kesesuaian media <i>role play</i> dengan tingkat perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun.				

Sumber : *anak usia dini. peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional*

b. Lembar validasi materi

2. Rubrik Penilaian Untuk Ahli Materi

Tabel 3.2 Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian	Nilai Pengamatan			
		TL	KL	L	SL
1.	Materi media <i>role play</i> melatih kolaborasi anak.				
2.	Materi media melatih anak untuk menghubungkan kejadian/ imajinasi pengalaman nyata anak kedalam peran yang dimainkan.				
3.	Kesesuaian materi media <i>role play</i> untuk pengenalan konsep bermain peran				
4.	Materi media <i>role play</i> mengajak anak untuk berfikir kritis				
5.	Materi media <i>role play</i> Mengenalkan konsep urutan sebelum, saat dan sesudah bermain.				
6.	Penyajian materi media <i>role play</i> dapat meningkatkan				

	pemahaman mengenai perannya				
7.	Materi media <i>role play</i> melatih anak untuk mengeksplorasi perasaannya				
8.	Materi media <i>role play</i> mengenalkan perintah/aturan bermain sederhana				
9	Materi media <i>role play</i> yang disajikan mudah dipahami oleh anak				

Sumber : Yulana Sujiono Nurani, Metode Pengembangan Kognitif. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007)

3. Rubrik penilaian untuk lembar observasi anak.

Tabel 3.3 Lembar Observasi anak

No	Kriteria Penilaian	Nilai Pengamatan			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu melatih kolaborasi anak				
2	Anak mampu memerankan perannya sesuai dengan yang dia inginkan				
3	Anak mampu untuk berimajinasi.				
4	Anak mampu mempresentasikan berbagai peran yang sudah ada.				
5	Anak melakukan aktifitas dalam usahanya untuk memahami lingkungan sekitarnya.				
6	Anak memahami dunia sekitar belajar anak melalui bentuk perumpamaan				
7	Anak mampu memiliki ide- ide atau gagasan abstrak yang sangat mempengaruhi kemampuan dalam berbahasa				
8	Anak mengungkapkan proses belajar agar memperoleh pengetahuan yang baru				

Sumber : *peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan repoblik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional anak usia dini.*

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan tahap yang paling penting dalam suatu penelitian karena pada tahap ini penelitian dapat dirumuskan setelah semua data terkumpul. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik penelitian analisi kelayakan produk. Pada penelitian ini data analisis kelayakan produk diperoleh dari hasil persentasi setiap validator dari ahli materi, ahli media, dan lembar obserasi yang menampilkan hasil dari pengembangan produk yang berupa media *Role play*.

Rumus untuk menghitung persentase dari kelayakan dengan menggunakan skala likert ⁶

$$P = \frac{\sum M}{Mm} \times 100\%$$

Sumber: Sugiyono Tahun 2012

Keterangan:

P : persentase skor tiap aspek penilaian

$\sum M$: jumlah skor setiap aspek penilaian

M_{max} : Skor Maksimal tiap aspek penelitian

⁶ Sugiyono, Metode Penelitian (bandung alfabata, 2012) h. 137

Interprestasi hasil analisis untuk masing-masing aspek penelitian dapat dilihat pada tabel 3.4 sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan produk pengembangan berdasarkan lembar Validasi Ahli Media, Ahli Materi.

No	Kriteria
1	Tidak Layak
2	Kurang Layak
3	Layak
4	Sangat Layak

Sumber: Sugiyono, 2014⁷

Interpresentasi hasil analisis observasi penilaian kemampuan bermain peran anak usia 5-6 tahun dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Produk Pengembangan Berdasarkan Lembar Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi

Presentase	Kriteria
$X \leq 52\%$	Tidak Layak
$52\% < X \leq 68\%$	Kurang Layak
$68\% < X \leq 84\%$	Layak
$X > 84\%$	Sangat Layak

(Sumber: Sugiyono, 2014)

Untuk mengetahui pengembangan media *Role play* berbasis permainan main peran terhadap kemampuan kognitif anak digunakan rumus sebagai berikut.⁸

$$P = \frac{a}{b} \times 100\%$$

Keterangan: p : nilai pesen yang dicari

a : jumlah skor yang diperoleh

⁷ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 305

⁸ Zulmiyetri, dkk, penulisan karya ilmiah, Jakarta : kencana, (2019) h, 81

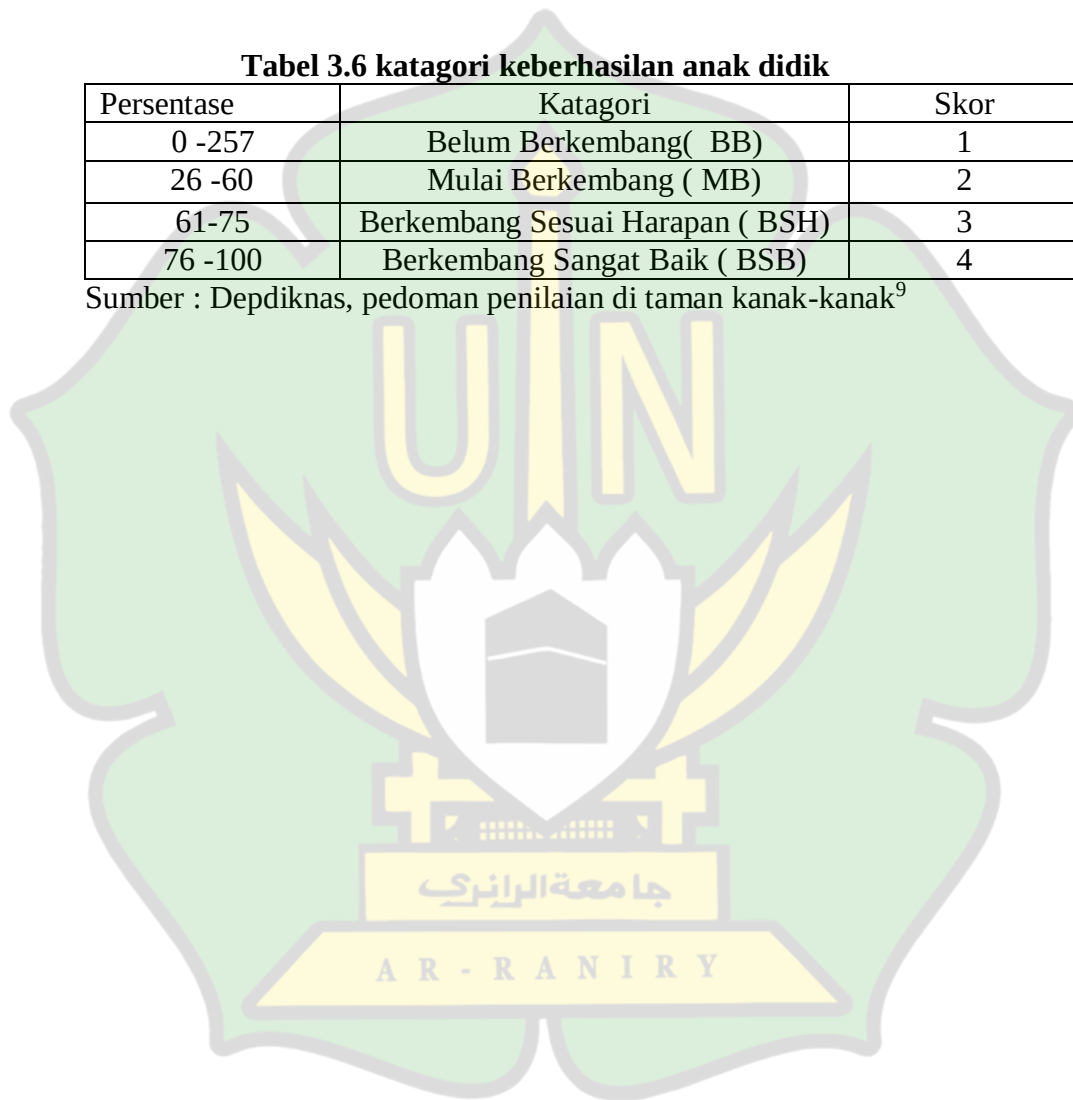
b : jumlah skor maksimal

proses perhitungan persentase dilakukan dengan cara melihat skor yang diperoleh anak dengan skor maksimal ideal, kemudian data tersebut diinterpretasi dalam katagori uji kategori uji dilakukan menjadi :

Tabel 3.6 katagori keberhasilan anak didik

Persentase	Katagori	Skor
0 -257	Belum Berkembang(BB)	1
26 -60	Mulai Berkembang (MB)	2
61-75	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
76 -100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Sumber : Depdiknas, pedoman penilaian di taman kanak-kanak⁹



⁹ Depdiknas, pedomanan penelitian di taman kanak-kanak , Jakarta : depdiknas , 2005)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi hasil penelitian

Penelitian ini terdiri dari beberapa langkah yang dilakukan dalam pengembangan alat permainan *Role play* berdasarkan dari langkah- langkah model ADDIE. Adapun pengembangan yang dilakukan berdasarkan langkah-langkah yang telah diadaptasi dari ADDIE dalam proses pengembangannya akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Analysis (Analisis)

Pada tahap ini di lakukan tahap analisis kebutuhan melalui observasi di TK Masyuri. Dari hasil obsevasi tersebut dapat diketahui bahwa anak-anak di TK tersebut masih kesulitan dalam memahami permainan APE, karena kurangnya permainan yang bisa membuat anak untuk bermain dengan teman-temannya, dan dalam proses pembelajaran. salah satunya yaitu permainan menggunakan media *role play*. Dengan adanya permainan ini mampu meningkatkan kognitif anak, karena dalam permainan tersebut anak bisa berfikir bagaimana cara menyelesaikan masalah dan anak mampu berfikir untuk memainkan permainan *role play* ini, permainan *role play* ini merupakan permainan yang mudah dipahami Oleh anak dan menarik bagi anak.¹

Dalam proses pembelajaran berlangsung guru juga menjelaskan apa saja tentang bagaimana permainan tersebut, dan mengajak anak untuk menceritakan apa yang di pelajarnya. Tetapi sebagaian anak di TK tersebut tidak

¹ Observasi pada hari senin tanggal 12 juni 2022 di TK Masyuri, Alurmas Aceh selatan

mendengarkan guru, sehingga perkembangan anak tidak optimal. Pengembangan meningkatkan kemampuan kognitif dapat dilakukan dalam permainan *Role play* agar mudah dipahami oleh anak dan menarik bagi anak untuk bermain.

2. Desain (perancangan)

Setelah dilakukan analisis kebutuhan kemudian peneliti membuat desain terhadap permainan *role play*. Peneliti membuat desain *role play* menggunakan bahan dan alat sebagai berikut

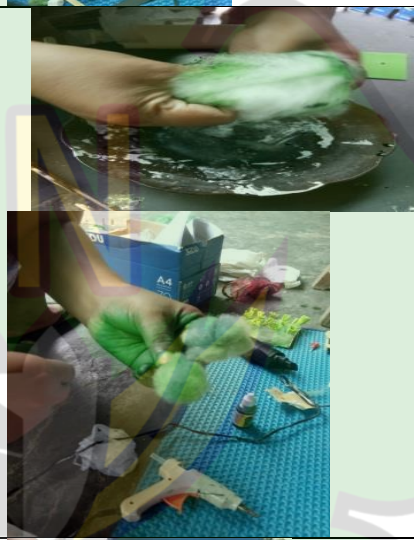
Tabel 4.1 Alat dan Bahan Desain Role Play

Alat dan Bahan	Gambar
Triplek	
Gunting	
Cutter	
Lem Fox	

Lilin	
Kapas	
Pewarna Makanan	
Stik Es Krim	
Karton	

Desain awal dari *role play* menggunakan karton, triplek, busa, pewarna makanan. Langkah-langkah pembuatan *role play* meliputi beberapa tahap diantaranya.

Tabel 4.2 Langkah-Langkah Pembuatan Media Role Play

No	Keterangan	Gambar
1.	Proses pembuatan alas dari triplek	
2.	Alas dari triplek tersebut dialasi dengan karton	
3.	Mewarnai busa untuk proses pembuatan pohon	
4.	Tahap pembuatan rumah, rumah ini terbuat dari stik es krim kemudian diberi warna sesuai keinginan disini. Dan memberi warna agar sesuai dengan pagar rumah pada kehidupan nyata.	
5.	Kemudian proses pembuatan taman dari busa	

6.	Proses menyusun tata letak rumah dan isi taman	
----	--	--

Setelah media *Role play* selesai didesain tahap terakhir, kemudian media tersebut divalidasi oleh ahli media. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut sebelum media *Role Play* divalidasi:

Gambar 4.3 Media *Role Play* Sebelum Validasi



3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dan revisi dilakukan setelah media *Role Play* didesain, selanjutnya dilakukan konsultasi kepada validasi ahli materi dan ahli media untuk pemberian saran atau perbaikan dan penilaian terhadap media *Role Play* dengan mengisi lembar instrumen kelayakan Media *Role Play* dan juga saran beserta masukan untuk memperoleh perbaikan terhadap media *Role Play* sebelum diimplementasikan di TK Masysuri Desa alurmas. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Validasi Ahli materi

Validator dilakukan dua kali oleh ahli materi, Hasil validator oleh ahli

materi pada produk awal disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi I

No	Kriteria penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
1	Materi media <i>role play</i> melatih kalaborasi anak.	√			
2	Materi media melatih anak untuk menghubungkan kejadian/imajinasi pengalaman nyata anak kedalam peran yang dimainkan	√			
3	Kesesuaian materi media <i>role play</i> untuk pengenalan konsep bermain		√		
4	Materi media <i>role play</i> mengajak untuk berfikir kritis		√		
5	Materi media <i>role play</i> mengenalkan konsep urutan sebelum, saat dan sesudah bermain	√			
6	Penyajian materi media <i>role play</i> dapat meningkatkan pemahaman mengenai perannya	√			
7	Materi media <i>role play</i> melatih anak untuk mengeksplorasi		√		
8	Materi media <i>role play</i> mengenalkan perintah/aturan bermain sederhana		√		
9	Materi media <i>role play</i> yang disajikan mudah di pahami oleh anak	√			
Jumlah frekuensi		5	4		
Jumlah skor		5	8		
Total skor		13			
Persentase		36%			
Kriteria		Tidak Layak			

Tabel 4.4 saran ahli materi terhadap materi pembelajaran *role play*

Nama validator	Saran
Hijriati, M, Pd.I	Materi yang sajikan belum mengungkapkan kognitif anak dengan indikator sekitarnya disajikan cerita atau materi pada media yang sudah diberi atau disajikan peran pada media <i>role play</i>

Tabel 4.5 Hasil Validasi dari Ahli Materi II

No	Kriteria Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Materi media <i>role play</i> melatih kalaborasi anak.			√	
2.	Materi media melatih anak untuk menghubungkan kejadian/imajinasi pengalaman nyata anak kedalam peran yang diaminkan			√	
3.	Kesesuaian materi media <i>role play</i> untuk pengenalan konsep bermain				√
4.	Materi media <i>role play</i> mengajak untuk berfikir kritis.		√		
5.	Materi media <i>role play</i> mengenalkan konsep urutan sebelum, saat dan			√	
6.	Penyajian materi media <i>role play</i> dapat meningkatkan pemahaman mengenai perannya.			√	
7.	Materi media <i>role play</i> melatih anak untuk mengeksplorasi			√	
8.	Materi media <i>role play</i> mengenalkan perintah/aturan bermain sederhana.			√	
9.	Materi media <i>role play</i> yang disajikan mudah dipahami oleh anak.			√	
Jumlah Frekuensi			1	7	1
Jumlah skor			2	21	4
Total skor		27			
Persentase		75%			
Kriteria		Layak			

Sumber: hasil pengolahan data ahli materi pada materi media *role play*

. Peneliti melakukan perbaikan pada isi materi yang sudah dibuat berdasarkan dengan masukan-masukan yang telah diberikan oleh ahli materi. Adapun hasil revisi materi dapat dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 4.6 Saran II Ahli Materi Terhadap Materi Pembelajaran Media *Role Play*

Nama validator	Saran
Hijriati M.Pd.I	Sebaiknya materi yang disajikan lebih mudah dipahami oleh anak.

b. Validasi Ahli Media *Role Play*

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli media.

Hasil validasi oleh ahli media pada produk awal disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Validasi Validator dari Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Media <i>role play</i> memiliki warna yang indah sehingga dapat menarik perhatian anak untuk bermain.				√
2.	Penampilan media <i>role play</i> disajikan dalam bentuk yang menarik				√
3.	Kesesuaian jenis ukuran media <i>role play</i> bagi anak, (tidak terlalu besar atau terlalu kecil).				√
4.	Media <i>role play</i> sesuai dengan tujuan dan fungsi pembelajaran bagi anak usia dini.				√
5.	Media <i>role play</i> mendorong rasa ingin tahu anak.				√
6.	Bahan media <i>role play</i> digunakan aman dan tidak berbahaya bagi anak				√

7.	Media <i>role play</i> dapat digunakan dalam waktu yang lama dan tidak mudah rusak			√	
8.	Media <i>role play</i> mudah diikuti dan dimainkan oleh anaka usia 5-6 Tahun.				√
9.	Media <i>role play</i> dapat mengembangkan lebih dari 1 aspek perkembangan				√
10	Kesesuaian media <i>role play</i> dengan tingkat perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 Tahun				√
Jumlah Frekuensi				1	9
Jumlah skor				3	36
Total skor		39			
Persentase		97,5%			
Kriteria		Sangat Layak			

Berdasarkan persentase skor dari validator ahli media yang telah diperoleh didapatkan hasil 97,5%. Berdasarkan tabel kriteria penilaian menunjukkan bahwa media *role play* sangat layak. Hal ini dapat dilihat pada tabel kelayakan media *role play* berikut.

Tabel 4.8 Kelayakan Media Role Play

Presentase	Kriteria
$X \leq 52\%$	Tidak Layak
$52\% < 88\% \leq 68\%$	Kurang Layak
$68\% < 88\% \leq 84\%$	Layak
$X > 84\%$	Sangat Layak

Maka berdasarkan tabel 4.7 kriteria yang telah ditetapkan dan disimpulkan dari validator bahwa penilaian terhadap media *role play* sangat layak digunakan.

Media *role play* mencakup jenis-jenis *role playing* spontan dan *role playing* investigasi. Setelah dilakukan penilaian media oleh ahli media didapatkan saran dan komentar berupa memperbaiki media *role play*. Seperti menyempurnakan

kembali media sehingga anak-anak lebih tertarik dan berminat untuk belajar. Revisi media dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan memperbaiki media *role play* agar media *role play* yang dikembangkan untuk diuji coba. Peneliti melakukan perbaikan pada media yang sudah dibuat berdasarkan dengan masukan-masukan yang telah diberikan oleh ahli media. Adapun hasil revisi media dapat dijelaskan sebagai berikut:

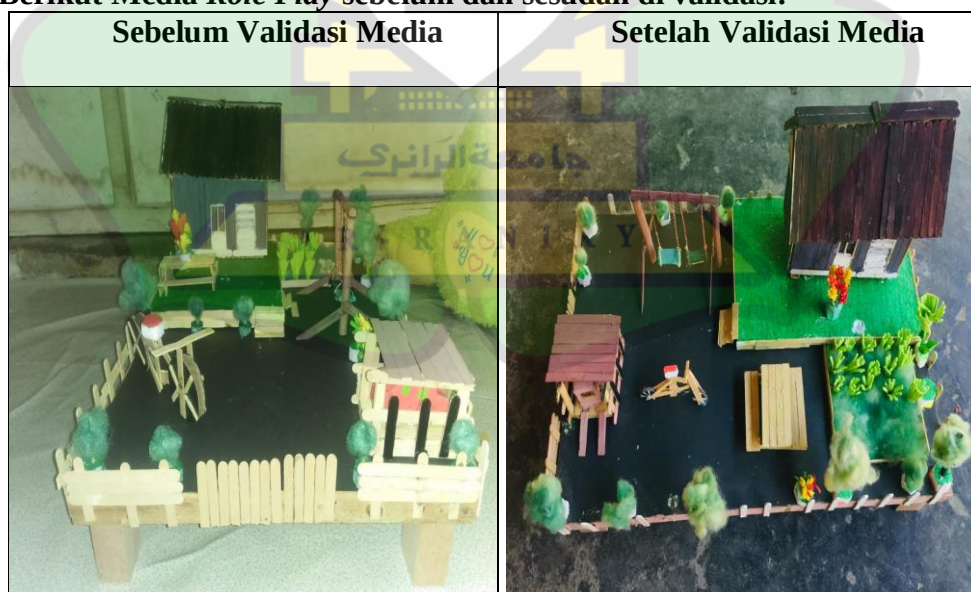
Tabel 4,9 Saran ahli Media validasi pertama terhadap Media *Role play*

Nama Vaidator	Saran
Faizatul Faridy, M.Pd	Perbaiki sepeda dan mobil

Tabel 4.10 Saran Ahli Media validasi kedua Terhadap Media *RolePlay*

Nama validator	Saran
Faizatul Faridy, M.Pd	Sebaiknya dirapikan kembali pohon-pohon dan dan media sudah bisa digunakan .

Berikut Media *Role Play* sebelum dan sesudah di validasi:



Gambar 4.4 sebelum dan sesudah Validasi

4. *Implementation (Implementasi)*

Pada penelitian ini adalah tahap melakukan penerapan uji coba setelah melakukan revisi media Uji coba yang dilakukan pada penelitian ini adalah uji coba kelompok kecil, Peneliti melakukan uji coba kelompok kecil pada anak kelas B dengan jumlah 10 anak dan pada tahap ini dua kali melakukan implement

²

Pada tahap ini anak diminta untuk mencoba produk media *role play* tersebut. Selanjutnya, peneliti menggunakan lembar penilaian untuk menilai kemampuan kognitif anak saat menggunakan media *role play* Penilaian ini bertujuan untuk melihat kepraktisan pembelajaran menggunakan media *role play*.

Praktis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan keterlaksananya kegiatan pembelajaran dengan baik, guru dapat melaksanakan kegiatan/aktifitas sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan kemampuan anak dengan bantuan media *role play* Tahap implementasi terdiri dari uji coba kelompok kecil media yang sudah didesain dan dinilai oleh 3 orang dosen ahli Pada tahap ini Peneliti memberikan nilai pada lembar observasi kemampuan kognitif anak sesuai dengan kemampuan anak saat menggunakan media *role play* Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel di bawah berikut ini.

² Penelitian dilakukan pada hari selasa tanggal 2 juni 2022 di TK Masysuri Desa Alurmas

Tabel 4.11 Hasil Penilaian Lembar Observasi I Kemampuan Kognitif Anak Menggunakan Media Role Play

No	Kriteria Penilaian	Nama Peserta Didik	Hasil				Skor
			BB	MB	BSH	BSB	
	1. Anak mampu melatih kolaborasi	M		√			2
	2. Anak memerankan perannya sesuai dengan yang dia Ingainkan	N		√			2
		K		√			
		A	√			1	
	4. Anak mempresentasikan berbagai peran yang sudah ada.	H		√			2
		Z		√			2
	5. Anak melakukan aktifitas dalam usahanya untuk memahami lingkungan sekitarnya.	R		√			
		S					2
	6. Anak memahami dunia sekitar belajar anak melalui bentuk perumpamaan	V					
		7. Anak mampu memiliki ide- ide atau gagasan abstrak yang sangat mempengaruhi kemampuan dalam berbahasa	A				
8. Anak mengungkapkan proses belajar agar memperoleh pengetahuan yang baru				√			
Rata-Rata		19					
Presentase		59,38%					

Sumber: Hasil Pengolahan Data Peserta Didik

Berdasarkan hasil persentase keseluruhan peserta didik memperoleh nilai 59,38% yakni berada pada kategori mulai berkembang. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa berdasarkan data-data yang telah diperoleh sebelumnya, maka produk yang telah dikembangkan oleh peneliti yang berupa media *Role Play* sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun.

Tabel 4.12 Hasil Penilaian Lembar Observasi II Kemampuan Kognitif Anak Menggunakan Media *Role Play*

No	Kriteria Penilaian	Nama Peserta Didik	Hasil				Skor
			BB	MB	BSH	BSB	
1.	Anak mampu melatih klaborasi	M			√		3
	2. Anak memerankan perannya sesuai dengan yang dia ingainkan	N			√		3
		K			√		
	3. Anak mampu untuk berimajinasi.	A				√	4
	4. Anak mempresentasikan berbagai peran yang sudah ada.	H			√		3
	5. Anak melakukan aktifitas dalam usahanya untuk memahami ligkungan sekitarnya.	Z			√		3
		R			√		
	6. Anak memahami dunia sekitar belajar anak melalui bentuk perumpamaan	S			√		3
	7. Anak mampu memiliki ide- ide atau gagasan abstrak yang sangat mempengaruhi kemampuan dalam berbahasa	Va			√		3
	8. Anak mengungkapkan proses belajar agar memperoleh pengetahuan yang baru	A			√		3

Rata-Rata	31
Presentase	96,88%

Berdasarkan hasil persentase keseluruhan peserta didik memperoleh nilai 59,38% yakni berada pada kategori mulai berkembang. Dan nilai yang diperoleh dari observasi ke II diperoleh nilai 96,88% pada kategori berkembang sesuai harapan, Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan data-data yang telah diperoleh sebelumnya, maka produk yang telah dikembangkan oleh peneliti yang berupa media *Role Play* sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun.

5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan *ADDIE*, karena dalam penelitian ini hanya sampai uji coba kelompok kecil, maka evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi dari kegiatan implementasi Setelah *Role Play* diimplementasikan di TK Masysuri Desa alurmas, selanjutnya peneliti melakukan penilaian hasil pembelajaran dengan menggunakan media *Role Play* sesuai tidaknya dengan yang diharapkan. Maka hasil penilaian yang didapatkan oleh peneliti tentang media *Role Play* yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak pada anak usia 5-6 tahun dan sangat layak untuk digunakan sesuai dengan hasil implementasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Masysuri Desa alurmas dengan hasil persentase keseluruhan 96,88% dengan kriteria berkembang sesuai harapan

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan suatu produk yang dapat digunakan sebagai salah satu media yang dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kognitif pada anak usia 5-6 tahun.

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *R&D (Research & Development)* dengan model *ADDIE* diawali dengan:

1. Tahap *Analysis*, yaitu digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan karakteristik anak. Dari analisis kebutuhan diketahui bahwa terbatasnya media untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun.
2. Tahap *Design*, setelah dianalisis kebutuhan selanjutnya peneliti baru mendesain media *Role Play* agar menjadi sebuah produk media pembelajaran.
3. Tahap *Development*, tahap pengembangan meliputi validasi dengan menggunakan lembar validasi yang dilakukan oleh 2 validator yaitu ahli media dan materi. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh beberapa ahli sebelum di uji cobakan.

a. Hasil Penilaian Ahli Media

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan pada media *Role Play* mendapatkan nilai rata-rata 39 dengan kriteria skor 97,5% dengan kategori "sangat layak".

b. Hasil Penilaian Ahli Materi

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi pada media *Role Play* mendapatkan nilai rata-rata 3 dengan kriteria skor persentase 75% dengan kategori penilaian adalah “Layak”

- c. Tahap *Implementasi*, yaitu melakukan uji coba terbatas di TK Masysuri Desa alurmas pada anak usia 5-6 tahun dengan jumlah 10 orang anak. Uji coba produk yang dilakukan merupakan uji coba kelompok kecil dalam aspek penilaian kemampuan bahasa anak mendapatkan persentase 92,6% dengan kategori penilaian adalah berkembang sangat baik.
- d. Tahap *Evaluation*, Hasil evaluasi yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan hasil akhir bahwa media *Role Play* yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun dan sangat layak.

Setelah melakukan penelitian di TK Masyuri Alurmas di ketahui bahwa anak mampu untuk melakukan permainan Role play, permainan role play dapat membantu anak melatih kognitif pada anak, dan berinteraksi dengan teman sebayanya.

Sesuai dengan hasil penelitian yang relevan yaitu : Mardina, (2013) “Penerapan Bermain Peran Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Kelompok B di TK Inviolata di kota ruteng kabuten nusa tenggara timur”, dari hasil penelitiannya menyatakan bahwasanya anak mampu bersosial dengan baik dengan teman sebayanya, Hasil penelitian menunjukkan terdapat nilai presentase tertinggi 85% dan skor terendah kriteria layak.³

³ Mardina, penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak, Jurnal Pendidikan anak usia dini universitas bengkulu, 2013, vol 5 no 2 h 1

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

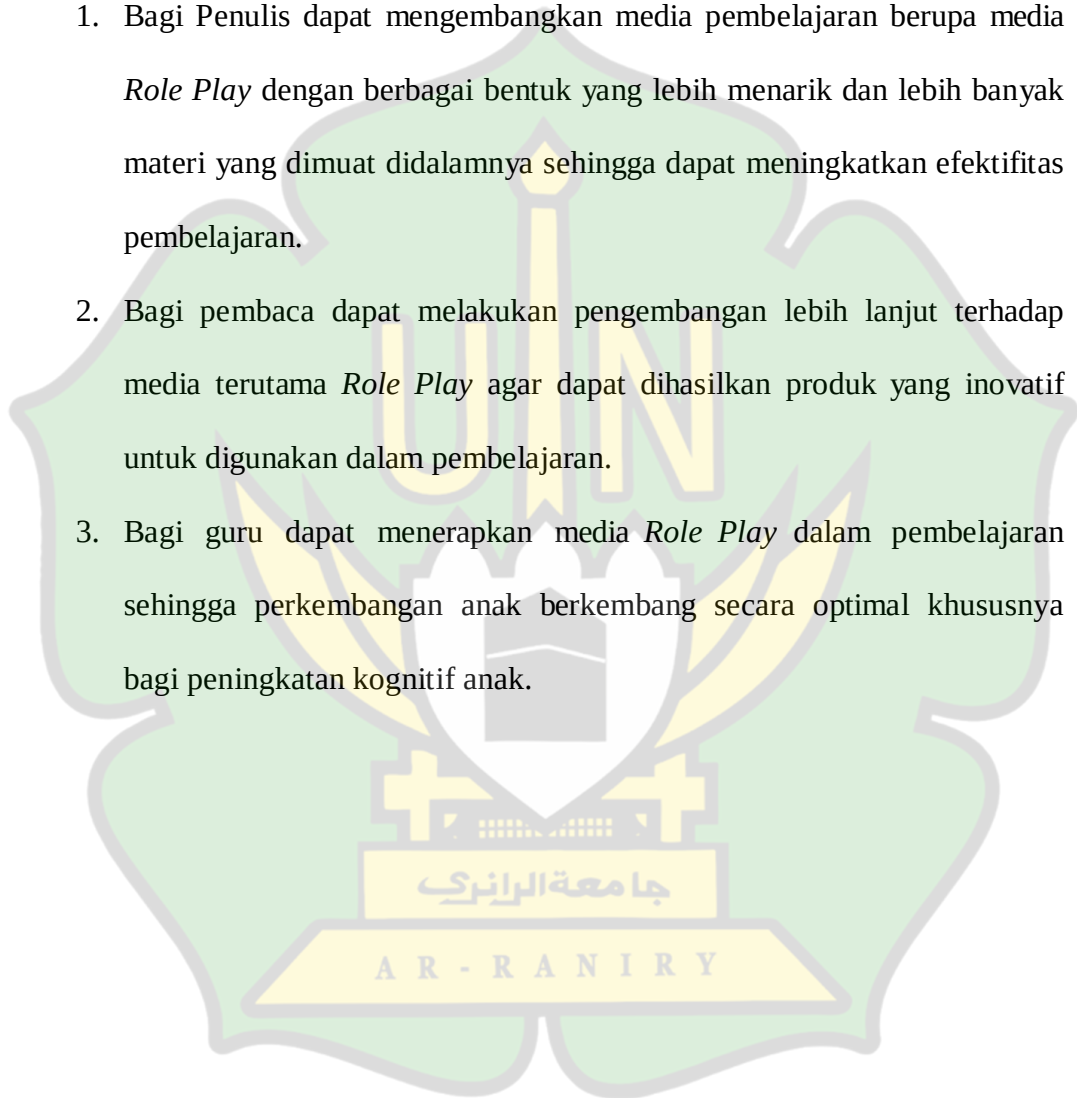
A. Kesimpulan

1. Pengembangan media pembelajaran *role play* untuk meningkatkan kognitif anak usia di TK Masysuri Desa Alurmas dikategorikan “sangat layak”
2. Berdasarkan penelitian dan pembahasan, adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah Kelayakan pengembangan media *Role Play* terhadap kemampuan meningkatkan kognitif pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*, yang memiliki 10 tahap yaitu: (*Analysis*) analisis kebutuhan dan karakteristik anak. (*Design*) meliputi langkah-langkah pembuatan *Role Play*. (*Development*) meliputi validasi ahli dan revisi produk. (*Implemention*) meliputi melakukan uji coba terbatas di TK Masysuri Desa alurmas pada anak usia 5-6 tahun dengan jumlah 10 orang anak. Aspek penilaian kemampuan kognitif anak mendapatkan persentase 92,6% dengan kategori penilaian adalah “Berkembang Sangat Baik”. (*Evaluation*) meliputi hasil analisis kelayakan dan kepraktisan untuk memenuhi kualitas media. Media *Role Play* yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan hasil persentase penilaian dari validator ahli media mendapatkan skor 97,5 % dengan kategori “sangat layak”. Sedangkan persentase skor penilaian dari validator ahli materi mendapatkan skor 75% dengan kategori “Layak” untuk digunakan”

B. Saran

Penelitian dan pengembangan media *Role Play* masih memerlukan tindak lanjut agar diperoleh media yang berkualitas dan dapat digunakan dalam pembelajaran, peneliti menyarankan:

1. Bagi Penulis dapat mengembangkan media pembelajaran berupa media *Role Play* dengan berbagai bentuk yang lebih menarik dan lebih banyak materi yang dimuat didalamnya sehingga dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran.
2. Bagi pembaca dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media terutama *Role Play* agar dapat dihasilkan produk yang inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Bagi guru dapat menerapkan media *Role Play* dalam pembelajaran sehingga perkembangan anak berkembang secara optimal khususnya bagi peningkatan kognitif anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Anayanti Rahmawati, Metode bermain peran dan Alat permainan Edukatif untuk meningkatkan empati anak usia dini, jurnal pendidikan anak usia dini , vol 3, no 1, tahun (2014)
- Ahmad susanto, perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspeknya , (Jakarta :prenada media group , 2011
- Ajeng riski safira, *Media pembelajaran anak usia dini*,(jawa barat: caremedia communication, (2020)
- Bambang Warsita , *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta : rineka cipta, 2008)
- Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2014),
- Khadijah,nurul Amelia, perkembangan kognitif anak usia dini : teori dan praktek (Jakarta, kencana, 2020)
- Luh Putu Ayu Laheri Dewi , Desak Putu Parmiti dkk, Implementasi Metode Bermain Berbatuan Media Sederhana untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok B , e journal PG PAUD, vol 3, no 1, tahun 2015
- Lukman Ali, dkk , *kamus besar bahasa Indonesia edisi ketika* (Jakarta : balai pustaka, 2000)
- Moh Fauziddin, *Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early childhood education* Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini vol 2 no 2018
- Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD* (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012)
- Ni Putu Dessy Rumilasari, Putu Rahayu Ujiant, dkk, pengaruh metode bermain peran (*role play*) terhadap kemampuan berbiara pada anak, e-Journal *Pendidikan Anak Usia Dini* Uniersitas Pendidikan Ganesha, 2016
- Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014
- Ny. Singgih D.Gunarsa, *Psikologi Untuk Keluarga* (Jakarta: BPK, Gunung mulya1984)

Sudardayanti “*penting pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini* “ Jurnal Pendidikan Anak, vol 1, Edisi,1 2012

Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gramedia Pustaka, 2003

Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Malang : 2016)

Punaji Setyosary, *Metode Penelitian dan Pengembangan*,(Jakarta : Kencana, 2013)

Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Malang : 2016)

Wardah Anggrain, , Anggi Darma Putri, *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*, Jurnal Of Early Childhod Education And Develoment tahun 2019

Sugiyono, *metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013)

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010

Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012). 285

Hayatul fitriani, *Metode Bermain peran (Role playing) dalam perkembangan bahasa anak usia dini 5-6 Tahun*, universitas Islam, tahun 2020, h, 1-2.



Lampiran Kegiatan Penelitian







KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-6615/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2022
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah Tk Masyuri di Alurmas

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **SARTINA / 160210106**
Semester/Jurusan : XII / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat sekarang : Jl. Utama Gampoeng Rukoh Kec. Syiah Kuala Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Roll Play untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 09 Juni 2022
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 13 Juli 2022

Dr. M. Chalis, M.Ag.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH 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-1341/Un.08/Kp.PIAUD/12/2021
Lamp : 1 Lembar
Hal : *Permohonan Validasi Ahli Materi*

Kepada Yth,
Ibu Hijriati, M. Pd.I

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 memvalidasi materi mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Sartina
NIM : 160210106
Judul : Pengembangan Media Ombelajaran Roll Play untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini di TK Masyuri Desa Alurmas
Kegiatan : Validasi Materi Pembelajaran

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

Banda Aceh, 20 Desember 2021
Ketua Prodi PIAUD,

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Jemaliah Hasballah



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

Nomor : B-1340/U.n.OB Kp.PIAU/D/12/2021
Lamp : 1 Lembar
Hal : Permohonan Uji Coba Pengembangan Media

Kepada Yth,
Fairatul Faridty, M. Pd

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

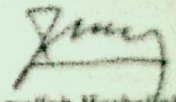
Dengan hormat,

Selubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswa, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk memvalidasi media mahasiswa yang tersebut di bawah ini:

Nama	: Sartina
NIM	: 160210106
Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Roll Play</i> untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini di TK Masyuri Desa Alurman
Kegiatan	: Validasi Media Pembelajaran

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

Banda Aceh, 20 Desember 2021
Ketua Prodi PIAU/D


Jamallah Hashballah

جامعة الرانيري

AR - RANIRY



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH 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-1339/Un.08/Kp.PIAUD/12/2021
Lamp : 1 Lembar
Hal : *Validasi Instrumen*

Kepada Yth,
Ibu Lina Amelia, M. Pd

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

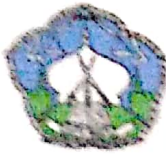
Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk melakukan Validasi Instrumen mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Sartina
NIM : 160210106
Judul : Pengembangan Media Oembelajaran Roll Play untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini di TK Masyuri Desa Alurmas
Kegiatan : Validasi Instrumen Observasi Anak

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

Banda Aceh, 20 Desember 2021
Ketua Prodi PIAUD,

Jamaliah Hasballah



PEMERINTAH KABUPATEN ACEH SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TK MASYURI ALUR MAS
CAMATAN KLUET UTARA KABUPATEN ACEH SELATAN KODE POS
23771

Surat keterangan sudah melakukan penelitian

Kepala sekolah TK Mayuri menerangkan bahwa
Nama : Sartina
Nim /semester : 160210106/ XII
Prodi : PIAUD
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Univesitas : Uin Ar-Raniry Banda Aceh

Benar atas nama yang diatas telah melakukan di penelitian di TK Masyuri Desa Alurmas pada tanggal 12 juni 2022 kami melakukan izin untuk melakukan penelitian dan pengumpulan data untuk menyusun karya ilmiah (skripsi) dengan judul pengembangan media role play untuk meningkatkan kognitif anak usia dini 5-6 tahun.

Demikian surat ini kami keluarkan dapat di pergunakan semestinya

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Aceh Selatan
Kepala Sekolah


YULIANTI S-Pd



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-6615/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2022

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,
Kepala Sekolah Tk Masyuri di Alurmas

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **SARTINA / 160210106**

Semester/Jurusan : XII / Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Alamat sekarang : Jl. Utama Gampoeng Rukoh Kec. Syiah Kuala Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Pengembangan Media Pembelajaran Roll Play untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 09 Juni 2022

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 13 Juli 2022

Dr. M. Chalis, M.Ag.

LEMBAR OBSERVASI VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Role play* Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Penulis : Sartina

Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Ahli Media

A. Petunjuk

1. Lembar validasi diisi oleh ahli media
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom nilai validasi
 - 1) Kurang Layak (KL)
 - 2) Layak (L)
 - 3) Sangat Layak (SL)
3. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan.

B. Penilaian Media

No	Kriteria Penilaian	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1.	Media <i>role play</i> memiliki warna yang indah sehingga dapat menarik perhatian anak untuk bermain				✓
2.	Penampilan media <i>role play</i> disajikan dalam bentuk yang menarik				✓
3.	Kesesuaian jenis ukuran media <i>role play</i> bagi anak, (tidak terlalu besar atau terlalu				✓

	kecil)				
4.	Media role play sesuai dengan tujuan dan fungsi pembelajaran bagi anak usia dini.				✓
5.	Media role play mendorong rasa ingin tahu anak				✓
6.	Bahan media Role play yang digunakan aman dan tidak berbahaya bagi anak				✓
7.	Media <i>role play</i> dapat digunakan dalam waktu yang lama dan tidak mudah rusak		✓		
8.	Media <i>role play</i> mudah diikuti dan dimainkan oleh anak usia 5-6 tahun				✓
9.	Media role play dapat mengembangkan lebih dari 1 aspek perkembangan				✓
10.	Kesesuaian media role play dengan tingkat perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun.				✓

C. Kesimpulan Validasi/Penilaian

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda

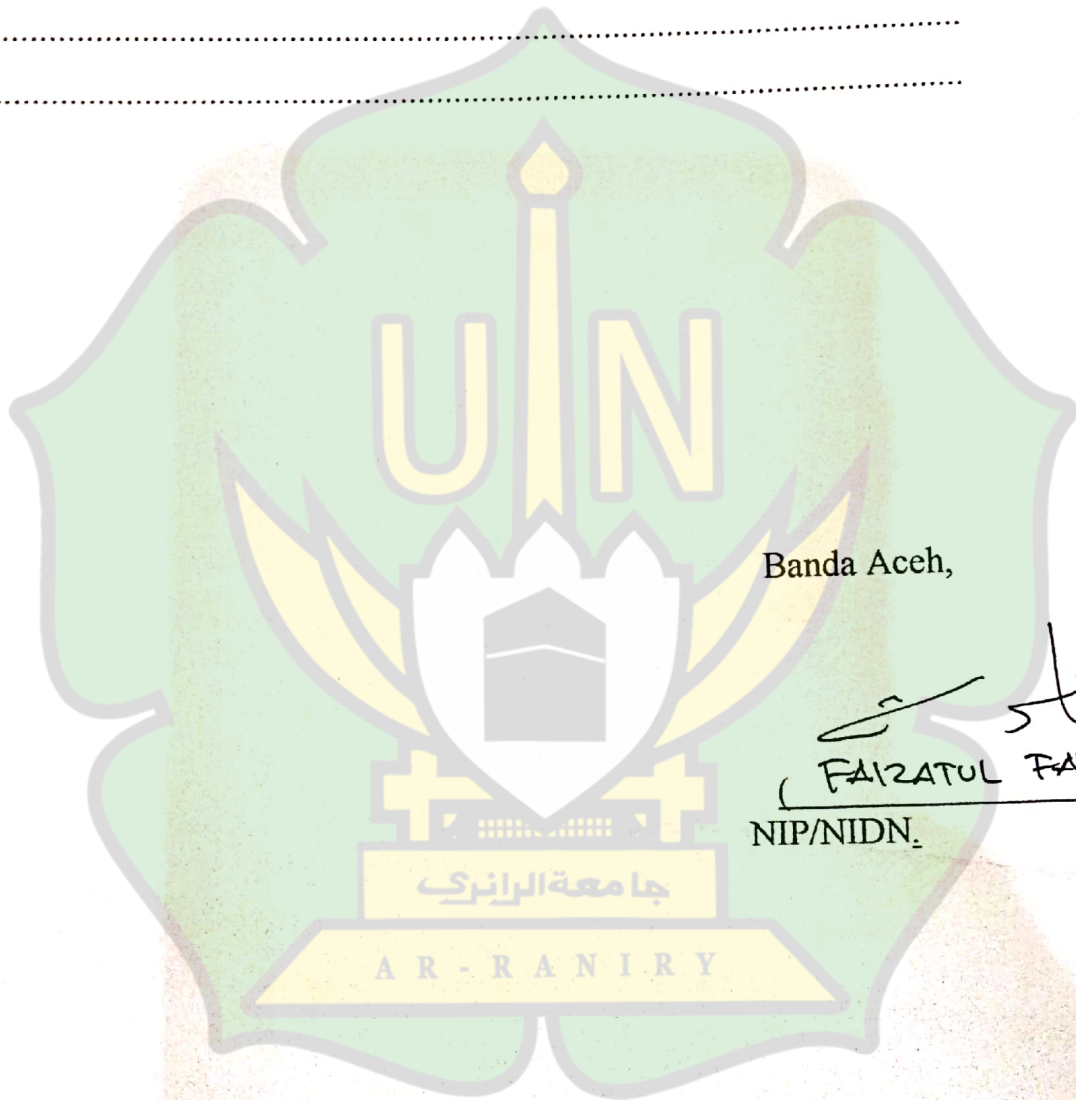
a. Media *role play* untuk meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun.

- 1) Dapat digunakan tanpa revisi
- 2) Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 3) Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 4) Belum dapat digunakan

3. Kriteria Penilaian

D. Catatan/Komentar/Saran:

SEMPURNAKAN LAGI YA —



Banda Aceh,

2021


(FAIZATUL FARIDY-M.Pd.)
NIP/NIDN.

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENGEMBANGN MEDIA PEMBELAJARAN
ROLE PLAY UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Nama Validator : Lina Amelia M.Pd.

Nama Peneliti : Sartina

Tempat Peneliti : TK Masyuri desa Alurmas

A. Petunjuk

Berikan tanda check list (√) nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu

No	Aspek yang diamati	Skala penilaian
I	Format	
	1. Sistem penomoran	1. Penomoran tidak jelas 2. Sebagian besar sudah jelas ③ Seluruh penomoran sudah jelas
	2. Pengaturan urutan letak pernyataan	1. Letaknya tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur ③ Seluruhnya sudah teratur
	3. Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian ada yang sama ③ Seluruhnya sama
	4. Tampilan instrumen	1. Tidak menggunakan format penyusunan yang sama 2. Hanya beberapa bagian yang menggunakan format

	+-	3. Seluruh bagian instrumen terlihat menggunakan format penyusunan yang benar
II	BAHASA	
	5. Kebenaran tata bahasa	1. Tidak dapat dipahami 2. Sebagian dapat dipahami 3. Dapat dipahami dengan baik
	6. Kesederhanaan pada struktur kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagian besar sederhana 3. Dapat dipahami dengan baik
	7. Kejelasan pengisian petunjuk instrumen	1. Tidak sesuai 2. Sebagian 3. Seluruhnya jelas
	8. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	1. Tidak baik 2. Cukup baik 3. Baik
III	KONTEN SUBSTANSI	
	9. Kesesuaian antara aspek yang ditanyakan dengan indikator yang diteliti	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai 3. Seluruhnya sesuai
	10. Kelengkapan jumlah indikator yang diambil	1. Tidak lengkap 2. Ada sebagian besar indikator yang diambil 3. Lengkap memuat seluruh indikator

B. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum

a. Lembar instrumen ini:

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

b. Lembar instrumen ini

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

Lengkapi nomor angka sesuai dengan penilaian bapak/ibu

C. Komentar dan Saran

- bukan desman tapi observer
- Spesifikasi utu Had Hadak Usah berakhi jnd
- Papikan Format Rpph dan foto letak telian.

Banda Aceh, 23/6/2022

Validator

Lina Amolici, M. Pd.