

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KETRAMPILAN
BEKERJASAMA ANAK USIA DINI**

SKRIPSI



Oleh :

Luthfiyah Rahadatul Aisy

NIM. 210105110043

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2025

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KETRAMPILAN
BEKERJASAMA ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana
Pendidikan Islam (S.Pd)



Oleh :

Luthfiyah Rahadatul Aisy

NIM. 210105110043

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP
KETRAMPILAN BEKERJASAMA ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Oleh

LUTHFIYAH RAHADATUL AISY

NIM : 210105110043

Telah Disetujui Pada Tanggal 18 Februari 2025

Dosen Pembimbing,



Dr. Melly Elvira, M.Pd

NIP. 199010192019032012

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP
KETRAMPILAN BEKERJASAMA ANAK USIA DINI

SKRIPSI

Oleh

LUTHFIYAH RAHADATUL AISY

NIM : 210105110043

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini
(S.Pd)

Pada 26 Februari 2025

Susunan Dewan Penguji:

1 Penguji Utama

Dr. Nurlaeli Fitriah, M.Pd

NIP : 197410162009012003

2 Ketua Sidang

Rikza Azharona Susanti, M.Pd

198908052023212051

3 Sekretaris Sidang

Dr. Melly Elvira, M.Pd

199010192019032012

Tanda Tangan



Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi,



Akhmad Mukhlis, MA

NIP. 198502012015031003



NOTA DINAS PEMBIMBING
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI

IDENTITAS MAHASISWA:

NIM : 210105110043
Nama : LUTHFIYAH RAHADATUL AISY
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Dosen Pembimbing : Dr. Melly Elvira, M.Pd
Judul Skripsi : PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KETRAMPILAN BEKERJASAMA ANAK USIA DINI

JURNAL BIMBINGAN :

No	Tanggal	Deskripsi	Tahun Akademik	Status
1	24 Juni 2024	Mematangkan konsep dan mengajukan penulisan BAB I	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
2	24 Juni 2024	Mematangkan konsep dan mengajukan penulisan BAB I	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
3	26 Juni 2024	Merevisi struktur penulisan latar belakang	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
4	3 Juli 2024	Mengajukan BAB II	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
5	11 Juli 2024	Merevisi BAB II pada bagian teori bekerjasama, merumuskan indikator, menyimpulkan setiap sub bab	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
6	17 Juli 2024	Membuat lembar instrumen checklist, pedoman penilaian, dan menulis BAB III	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
7	29 Juli 2024	Revisi terkait kerangka konseptual dan mencantumkan alasan pengambilan satu kelas	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
8	1 Agustus 2024	Lembar validasi instrumen	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
9	19 Desember 2024	Mengajukan penulisan BAB IV dan V	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
10	9 Januari 2025	Revisi BAB IV dan V - Mendeskripsikan lbih dalam hasil dan pelaksanaan pre-test post-test	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
11	13 Februari 2025	Menyusun abstrak	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi

Malang, 13 Februari 2025

Dosen Pembimbing



Dr. Melly Elvira, M.Pd

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Melly Elvira, M.Pd
NIP : 199010192019032012
Jabatan : UP2M

Menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : LUTHFIYAH RAHADATUL AISY
NIM : 210105110043
Konsentrasi : Perkembangan Sosial dan Emosional
Judul Skripsi : **PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KETRAMPILAN BEKERJASAMA ANAK USIA DINI**

Menerangkan bahwa penulis skripsi mahasiswa tersebut dinyatakan **LOLOS PLAGIARISM** dari **TURNITIN** dengan nilai *Originality report*:

SIMILARTY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATION	STUDENT PAPER
24%	12%	7%	5%

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan di berikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 19 Februari 2025

UP2M



Dr. Melly Elvira, M.Pd

PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmaanirrahiim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Luthfiyah Rahadatul Aisy
NIM : 210105110043
Fakultas/Program Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidika Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Ketrampilan Bekerjasama Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai dengan ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun keseluruhan isinya merupakan karya plagiat, penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Malang, 19 Februari 2025



Luthfiyah
Luthfiyah Rahadatul Aisy
NIM.210105110043

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Ketrampilan Bekerjasama Anak Usia Dini** guna sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd). Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan oleh Allah SWT dan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW. Penulis banyak menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan semua pihak yang bersangkutan. Karena itu doa dan banyak ucapan terima kasih sebesar-besarnya penulis sampaikan, utamanya kepada:

1. Kepada Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Bapak Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Kepada Prof. Dr. H. Nur Ali, M. Pd selaku Bapak Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Kepada Bapak Akhmad Mukhlis, MA selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ibu Dr. Melly Elvira, M.Pd, sebagai Pembimbing yang telah banyak membantu memberikan dukungan, bimbingan, serta arahan dalam proses penyusunan skripsi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik sesuai yang diharapkan.
5. Ibu Siti Zubairiyatul Khasanah, Kepala RA Al-Amin yang telah memberikan izin kepada saya untuk melakukan penelitian di RA Al-Amin Tongas, Kabupaten Probolinggo.
6. Ibu Umi Malikha, S.Pd., Guru kelompok B RA Al-Amin yang sudah banyak membantu dalam pelaksanaan skripsi ini serta memberikan izin penelitian dikelompok B.
7. Ibundaku tersayang, Nurasiya yang senantiasa memberi banyak dukungan dengan penuh kasih sayang tiada batas dan banyaknya tenaga yang selalu

berdoa untuk kebahagiaan dan keberhasilanku juga untuk Ayahanda tercinta Akhmad Puji Purwiyono.

8. Teman-teman dan sahabatku sepembimbingan, seperjuangan program studi pendidikan islam anak usia dini angkatan 2021, off K terima kasih atas kebersamaan yang telah tercipta selama di bangku perkuliahan, terimakasih pula atas dukungan dan uluran tangannya dalam memberikan bantuan, kalian adalah orang-orang hebat yang telah mewarnai dan mengisi sebagian dari perjalanan hidupku selama dibangku kuliah.
9. Kak Gem, sebagai *moodboster* penulis dengan segala konten-kontennya yang telah menghibur penulis sehingga menambah semangat dalam menyusun serta menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Handika Sandy Fransena, terima kasih telah membersamai penulis dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi rumah kedua penulis untuk berbagi kebahagiaan, bercerita, dan berkeluh kesah. Semoga selalu dalam lindungan Allah SWT.
11. Diri sendiri, Luthfiyah Rahadatul Aisy dengan rasa syukur penulis senantiasa teruss berjuang dalam memperoleh gelar sarjana dengan mampu menuntaskan tugas akhir ini dengan baik.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME.....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvii
خلاصة.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Penelitian Relevan	6
B. Kajian Teori	8
1. Hakikat Bermain Peran	8
2. Kerjasama	15
C. Kerangka Konseptual	22
D. Hipotesis Penelitian.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	25
B. Waktu dan Tempat Penelitian	28
C. Populasi dan Sampel Penelitian	28
D. Variabel Penelitian	29

E. Definisi Operasional.....	30
F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	31
G. Validitas Instrumen	33
H. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian	35
B. Pembahasan.....	46
C. Keterbatasan Penelitian	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. KESIMPULAN	52
B. SARAN	52
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	25
Tabel 3. 2 Jumlah Murid RA Al-Amin Tahun Ajaran 2024/2025.....	29
Tabel 3. 3 Skala Penilaian.....	32
Tabel 3. 4 Kisi-kisi instrumen.....	32
Tabel 3. 5 Kriteria Validitas Uji Aiken.....	34
Tabel 4. 1 Uji Validitas	35
Tabel 4. 3 Hasil Skor Pre-test Kelas Eksperimen	37
Tabel 4. 4 Hasil Skor Post-test Kelas Eksperimen.....	41
Tabel 4. 5 Hasil Skor Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen.....	44
Tabel 4. 9 Uji Hipotesis	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual	23
Gambar 3. 1 Diagram Alur Penelitian.....	27
Gambar 4. 1 Diagram Peningkatan Tiap Pertemuan.....	45

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	<u>h</u>	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftoring

أو = aw^o

أي = ay

أو = û

يأ = î

ABSTRAK

Aisy, Luthfiyah. 2025. Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Ketrampilan Bekerjasama Anak Usia Dini. Skripsi, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Melly Elvira, M.Pd.

Ketrampilan kerjasama merupakan aspek penting yang harus distimulus sejak dini dengan metode yang tepat agar anak tidak tumbuh dengan pribadi yang individualis. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap ketrampilan bekerjasama anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan pre-test dan pos-test pada satu kelompok yang melibatkan seluruh anak kelompok B RA Al-Amin sebagai kelas eksperimen sebanyak 19 anak. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ialah lembar observasi checklist. Teknik analisis data berupa pengolahan hasil pre-test dan post-test dengan uji hipotesis menggunakan analisis wilcoxon.

Berdasarkan hasil analisis penelitian diperoleh bahwa terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap ketrampilan bekerjasama anak usia dini kelompok B RA Al-Amin. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang dilakukan mendapat nilai signifikan sebesar $0,00 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan artian terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap ketrampilan bekerjasama anak. Penggunaan metode bermain peran terhadap ketrampilan bekerjasama pada kelompok B RA Al-Amin yang dilakukan sebanyak enam kali menghasilkan banyaknya kesempatan dalam kegiatan bersama-sama, sehingga semakin baik mereka dapat belajar mengerjakan dengan bekerjasama.

Kata Kunci : Ketrampilan Bekerjasama, Bermain Peran, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Aisy, Luthfiyah. 2025. The Effect of Role Playing Method on Early Childhood Cooperation Skills. Thesis, Department of Early Childhood Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Keguruan Sciences, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Dr. Melly Elvira, M.Pd.

Cooperation skills are an important aspect that must be stimulated early on with the right method so that children do not grow up with individualistic personalities. The purpose of this study was to determine the effect of the role-playing method on early childhood cooperation skills. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental type of research. This research design uses pre-test and post-test in one group involving all children in group B RA Al-Amin as an experimental class of 19 children. The instrument used in this study was a checklist observation sheet. Data analysis techniques in the form of processing pre-test and post-test results with hypothesis testing using Wilcoxon analysis.

Based on the results of the research analysis, it is found that there is an effect of the role-playing method on the cooperation skills of early childhood in group B of RA Al-Amin. This is evidenced by the results of the hypothesis test carried out getting a significant value of $0.00 < 0.05$, which means that H_0 is rejected and H_1 is accepted, meaning that there is an influence of role-playing methods on children's cooperation skills. The use of role-playing methods on cooperation skills in group B RA Al-Amin which was carried out six times resulted in many opportunities in joint activities, so that the better they can learn to work together.

Keywords: Cooperation Skills, Role Play, Early Childhood

خلاصة

عيسي، لطفية. ٢٠٢٥. تأثير أسلوب لعب الأدوار على مهارات التعاون في مرحلة الطفولة المبكرة. أطروحة، قسم التربية الإسلامية للطفولة المبكرة، كلية التربية وعلوم الكيجوروان، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف على الرسالة: د. ميلي إفير، دكتوراه في الطب.

تعد مهارات التعاون من الجوانب المهمة التي يجب تحفيزها في وقت مبكر بالطريقة الصحيحة حتى لا ينشأ الأطفال بشخصيات فردية. كان الغرض من هذه الدراسة هو تحديد تأثير أسلوب لعب الأدوار على مهارات التعاون في مرحلة الطفولة المبكرة. يستخدم هذا البحث منهجاً كمياً بنوع شبه تجريبي من البحث. يستخدم هذا التصميم البحثي الاختبار القبلي والاختبار البعدي في مجموعة واحدة تشمل جميع الأطفال في المجموعة باء رأس الأمين كفصل تجريبي مكون من ١٩ طفلاً. كانت الأداة المستخدمة في هذه الدراسة عبارة عن ورقة ملاحظة قائمة مرجعية. تقنيات تحليل البيانات في شكل معالجة نتائج الاختبار القبلي والبعدي مع اختبار الفرضيات باستخدام تحليل ويلكوكسون.

استناداً إلى نتائج تحليل البحث، تبين وجود تأثير لأسلوب لعب الأدوار على مهارات التعاون لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة في المجموعة (ب) من رأس الأمين. ويتضح ذلك من خلال نتائج اختبار الفرضية التي تم إجراؤها بحصولها على قيمة معنوية $0.00 < 0.05$ ، مما يعني رفض H_0 وقبول H_1 ، أي أن هناك تأثيراً لأساليب لعب الأدوار على مهارات التعاون لدى الأطفال. أدى استخدام أساليب لعب الأدوار على مهارات التعاون في المجموعة (ب) رأس الأمين التي تم تنفيذها ست مرات إلى إتاحة فرص كثيرة في الأنشطة المشتركة، بحيث يمكن أن يتعلموا العمل معاً بشكل أفضل.

الكلمات المفتاحية: مهارات التعاون، لعب الأدوار، الطفولة المبكرة

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya kemampuan setiap individu terhadap interaksi sosial sudah ada semenjak bayi. Vygotsky dalam Suardipa (2020) mengatakan bahwasanya anak-anak menggunakan percakapan bukan sebagai bentuk komunikasi sosial saja, akan tetapi juga dapat membantu mereka dalam memecahkan tugas. Saat anak belajar mengenai ilmu sosial, maka dari situ anak akan mulai memahami terkait perilaku juga tindakan masyarakat melalui interaksi (Wahyuningtyas & Noer, 2024). Interaksi ini dapat membuat anak menjadi terbiasa dalam berbaur dengan orang-orang disekitarnya. Menjalin hubungan dengan beragam individu dan kelompok sebagai bentuk kemampuan guna membangun serta menjaga hubungan yang sehat dan bermanfaat (Ulum et al., 2019). Salah satu bentuk tindakan yang menjalin hubungan dengan orang lain yaitu bekerja sama.

Kerjasama didefinisikan sebagai bentuk sikap bekerja secara bersama-sama dalam kegiatan kelompok guna menyelesaikan tugas dengan orang lain yang mana makin banyaknya kesempatan dalam kegiatan bersama- sama, maka semakin baik pula mereka dapat belajar mengerjakan dengan bekerjasama Hurlock (1978). Bekerjasama merupakan ketrampilan penting bagi anak usia dini, melalui kerjasama melatih anak untuk menumbuhkan rasa peka mengenai rangsangan-rangsangan sosial, membuat anak untuk bisa berinteraksi dengan teman-temannya atau bisa juga dengan orang lain, serta melatih anak untuk menumbuhkan perasaan menghargai temannya terhadap apapun yang berbeda dengan dirinya. Pernyataan tersebut sejalan dengan Ramelan & Suryana (2021) yang mengatakan bahwa kerjasama ialah kegiatan atau suatu aktivitas yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang mana saling berkomunikasi serta bertukar ide dan saling membantu dalam kegiatan bermain guna membangun sesuatu atau mengerjakan sesuatu untuk menggapai tujuan yang sama.

Apabila di sekolah anak tersebut memiliki keterampilan bekerjasama yang tinggi, maka hal tersebut dapat memudahkan anak dalam melakukan aktivitas atau kegiatan yang berhubungan dengan hal yang bersifat kelompok sehingga anak

akan terlahir sebagai individu yang mampu untuk berinteraksi, bersosialisasi, menghargai, berbagi, dan memiliki rasa toleran guna mencapai tujuan bersama (Prabandari & Fidesrinur, 2021). Namun sebaliknya, apabila dalam berkelompok tersebut anak tidak mampu untuk memberikan sebuah bantuan atau tindakan yang mengarah pada keberhasilan tujuan, maka kerjasama tidak dapat terlaksana dengan baik. Inilah alasan yang menyebabkan pendidik ataupun orang tua memegang peranan penting dalam mengembangkan keterampilan kerjasama pada anak karena kemampuan dalam hal bekerjasama sangat dibutuhkan di lingkungan masyarakat. Tidak sampai situ saja tetapi ketika menginjak dewasa, maka anak tersebut akan sulit untuk diajak kerjasama dengan orang lain.

Pernyataan di atas didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Az-Zahwa dalam Syahida (2020) mengatakan bahwasanya sangatlah penting untuk mengembangkan keterampilan dalam bekerjasama sejak dini sebab itu menjadi suatu hal yang penting dalam kehidupan bermasyarakat nantinya serta sudah menjadi fitrah manusia yang mana sebagai makhluk sosial. Oleh karena itu, apabila seuisa mereka tidak diajarkan untuk bekerjasama, maka anak tersebut akan membentuk kepribadian yang individualis, seperti yang dikatakan oleh Gerard Hendrik seorang psikolog sosial Belanda bahwasanya Indonesia mendapat nilai 14 dalam dimensi individualisme Maulana (2021). Tidak sampai situ saja tetapi ketika menginjak dewasa, maka anak tersebut akan sulit untuk diajak kerjasama dengan orang lain.

Dari pernyataan di atas harusnya anak dengan usia 3 sampai 4 tahun sudah mampu dalam melakukan kerjasama dengan temannya. Dalam aspek perkembangan sosial-emosional anak dengan rentang usia 5-6 tahun pada kemampuan bekerjasama dapat terlihat dan ditunjukkan melalui sikap kooperatif dengan temannya, seperti bertanggungjawab, bermain bersama temannya, tahu akan perasaan temannya, berbagi dengan yang lain, mengharga apapun dari temannyai, menyelesaikan masalah dengan baik, dan mempunyai sikap toleran yang tinggi (Prabandari & Fidesrinur, 2021). Untuk itu, dalam menumbuhkan ketrampilan bekerjasama pada anak dengan baik dapat dilakukan dengan cara memberikan rangsangan-rangsangan yang sesuai. Rangsangan tersebut dapat dimulai dari metode pembelajaran.

Beberapa cara dilakukan dalam mengembangkan ketrampilan bekerjasama pada anak usia dini yakni dengan pembelajaran baik dilakukan secara individu ataupun secara kelompok. Sujiono mengatakan bahwa pada hakikatnya kegiatan pembelajaran pada anak usia dini ialah pengembangan kurikulum secara nyata sebagai bentuk pengalaman belajar melalui aktivitas bermain didasarkan pada potensi dan tugas-tugas perkembangan guna mencapai kompetensi yang harus dimiliki oleh anak (Putri & Suryana, 2022). Mengingat dunia anak ialah bermain, oleh karena itu guru perlu untuk merancang metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan anak dengan cara yang menyenangkan.

Metode pembelajaran perlu dirancang dengan mempertimbangkan banyak hal sehingga mampu untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasi dengan meningkatkan ketrampilan bekerjasama anak. Salah satunya dengan menggunakan pembelajaran yang bersifat kelompok yakni bermain peran. Metode bermain peran ialah aktivitas pembelajaran yang menyangkut kegiatan penampilan anak dimaksudkan untuk memperoleh sebuah pengalaman dan pembelajaran dari sosok yang diperankannya serta menjadi salah satu upaya untuk mengembangkan bahasa, sosial dan percaya diri anak (Novia & Nurhafizah, 2020). Digunakannya metode bermain peran dapat mengajarkan anak untuk memerankan suatu tokoh atau karakter sehingga dari situ anak akan belajar melalui setting situasi yang diperankannya.

Bermain peran yang dilakukan secara berkelompok dapat memberikan dampak besar dalam membangun hubungan yang positif termasuk dalam hal tanggungjawab dan bekerjasama. Melalui bermain peran anak akan bereksplorasi dengan membangun hubungan yang baik dengan temannya dari diskusi dan pembawaan peran secara bersama-sama mulai dari sikap, perasaan, nilai, serta strategi dalam memecahkan suatu persoalan (Rahmawati, 2019). Keunggulan dari menggunakan metode bermain peran ialah adanya keterlibatan anak, aktivitas yang dapat mendorong interaksi sesama, tumbuhnya pemikiran kooperatif, serta menerima dan berbagi tanggungjawab (Hafiyah & Zaini, 2022). Untuk itu, dapat dikatakan bahwasanya metode bermain peran efektif digunakan sebab sebagai bentuk perwujudan dari peran yang nyata dan bukan fantasi.

Namun faktanya yang terjadi di lapangan pada satuan pendidikan RA Al-Amin setelah dilakukan pra survey kemudian wawancara dengan para guru, maka ditemukan masih banyaknya anak yang kurang dalam bekerjasama, pembelajaran yang membosankan sehingga banyak murid yang tidak terkontrol akibatnya mengganggu temannya yang lain. Ada juga anak yang hanya bermain dengan teman dekatnya saja artinya masih pilih-pilih teman, kemudian juga didapati anak yang tidak mau bergantian dalam menggunakan media main, menerobos atau tidak mau menunggu kapan gilirannya, anak yang lepas dari tanggung jawabnya untuk mengerjakan tugas yang diberikan dan anak tersebut memberikan tugasnya pada teman yang lain, anak belum dapat menghargai pendapat dari temannya, dan adanya anak yang tidak mau membantu temannya yang sedang kesulitan. Hal ini juga disebabkan oleh metode yang digunakan kurang tepat sehingga berpengaruh terhadap perkembangan anak termasuk kemampuan untuk bekerjasama. Untuk itu, hasil observasi tersebut dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa anak kelompok B di RA Al-Amin memiliki ketrampilan yang rendah dalam hal bekerjasama.

Melihat pada satuan pendidikan RA Al-Amin tidak sering dilakukan pembelajaran menggunakan metode bermain peran, maka dengan adanya permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang bersifat quasi eksperimen dengan upaya atau strategi yang dapat diaplikasikan ialah menggunakan metode pengajaran yang menyenangkan seperti metode bermain peran. Melalui metode bermain peran peneliti berharap dapat memberikan pengaruh positif terhadap meningkatkan ketrampilan bekerjasama anak usia dini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan menjadi dasar penelitian ini adalah bagaimana pengaruh metode bermain peran terhadap ketrampilan bekerjasama anak kelompok B RA Al-Amin ?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian dapat terfokuskan dan tidak meluas dari apa yang diangkat oleh penulis, maka penelitian ini membatasi ruang dengan membahas mengenai metode bermain peran serta ketrampilan bekerjasama anak kelompok B RA Al-

Amin. Penelitian ini difokuskan pada pengaruh metode bermain peran dalam meningkatkan ketrampilan bekerjasama anak kelompok B RA Al-Amin.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap ketrampilan bekerjasama anak kelompok B RA Al-Amin.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penulis berharap dapat memberikan pemahaman secara teoritis dan sebagai sumber informasi atau referensi bagi civitas akademika yang ingin mengetahui tentang pengaruh metode bermain peran dalam meningkatkan ketrampilan bekerjasama anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, peneliti berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi kalangan antara lain:

a. Lembaga Pendidikan (Sekolah)

Penelitian ini merupakan sumbangan positif mengenai metode bermain peran dalam meningkatkan ketrampilan bekerjasama anak usia dini.

b. Guru

Penelitian ini digunakan sebagai acuan atau pedoman dalam pembelajaran untuk menggunakan metode bermain peran dalam meningkatkan ketrampilan bekerjasama anak usia dini.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Dapat menambah wawasan atau pengetahuan baru mengenai bentuk kerjasama pada anak usia dini melalui metode bermain peran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dapat ditinjau dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis-penulis karya ilmiah sebelumnya yang telah berhasil dalam melakukan sebuah penelitian. *Pertama*, Penelitian yang dilakukan oleh Fika Novia Ilsa dan Nurhafizah yang berjudul “Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini” (2020). Penelitian ini menggunakan studi literatur dengan teknik pengumpulan datanya melalui analisis dan menyimpulkan beberapa artikel juga buku sebagai rujukan penelitian. Kemudian yang menjadi pembedanya yakni pada penelitian Fika Novia Ilsa dan Nurhafizah menggunakan variabel metode bermain peran untuk meningkatkan kemandirian, sedangkan penulis menggunakan variabel bermain peran dalam mengembangkan kemampuan soaisal anak usia dini. Penelitian yang dilakukan membuahkan hasil bahwa dengan bermain peran dapat mengembangkan kemampuan sosial anak. Kemudian yang menjadi pembedanya dengan penelitian ini ialah ada pada variabel terikatnya, penulis berfokus pada variabel ketrampilan kerjasama anak sedangkan variabel yang digunakan oleh peneliti terbilang umum yakni Pengembangan sosial.

Kedua, Penelitian Hasna Nur Zakiyah Darajat dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Bermain Peran di RA (Iraudhatul Athfal) X Kampung Sukarame Desa Cingcin Kecamatan Soreang Kabupaten Bandung” (2021). Tujuan dari penelitian yang dilakukan ialah untuk meningkatkan kerjasama anak di RA Al-Ikhwan pada kelas Bulan melalui metode bermain peran. Penelitian bersifat tindakan kelas yang terdiri dari pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Dari setiap siklus terdapat dua tindakan. Hasilnya yakni dalam menggunakan metode bermain peran membuahkan hasil terhadap kemampuan bekerjasama anak yang dibuktikan dengan adanya peningkatan disetiap siklus dan pertemuannya. Kemudian yang menjadi pembedanya dengan penelitian ini ialah ada pada tujuan penelitian yang

mana penulis berfokus untuk melihat pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan kerjasama menggunakan metode penelitian kuantitatif.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Eki Vebriani, Dr. Israwati, M. S1, dan Dra. Yuhasriati, M. Pd dengan judul “Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bermain Peran di DI TK Sitalale Kabupaten Simeulue” (2019). Tujuan dari penelitian yang dilakukan ialah untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak melalui metode bermain peran. Penelitian ini bersifat penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan siklus yang ditentukan. Kemudian hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa pada siklus II anak dengan usia 4-5 tahun berkembang sangat baik terhadap kemampuan sosial emosionalnya melalui metode bermain peran. Kemudian yang menjadi pembedanya dengan penelitian ini ialah ada pada tujuan penelitian yang mana penulis berfokus untuk melihat pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan kerjasama. Sedangkan pada peneliti berfokus untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak melalui bermain peran.

Berdasarkan beberapa penelitian relevan di atas, penelitian ini memiliki beberapa perbedaan dan persamaan dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan. Persamaannya ialah membahas mengenai metode bermain peran. Sedangkan untuk pembedanya terletak pada lokasi penelitian, yang tentunya memiliki karakteristik dan tingkat permasalahan yang berbeda. Kemudian dari metode penelitian yang digunakan, pada beberapa penelitian sebelumnya menggunakan metode kualitatif dan PTK sedangkan pada penelitian saat ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sehingga dengan adanya beberapa penelitian terdahulu yang telah disebutkan di atas mendukung untuk dilakukan penelitian lanjutan dengan penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan ketrampilan bekerjasama anak usia dini.

B. Kajian Teori

1. Hakikat Bermain Peran

a. Pengertian Bermain peran

Metode bermain peran menjadi salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam jenjang satuan pendidikan anak usia dini. Menurut Sutikno (2019) Bermain peran adalah model pembelajaran yang mana peserta didik diminta untuk memainkan akan sebuah peran tertentu, terutama yang memiliki keterkaitan dengan masalah-masalah sosial yang mana dengan peran yang dibawakan anak melakukan interaksi kepada temannya yang tengah membawakan sebuah peran juga sesuai dengan tema yang diangkat dalam permainan. Artinya, metode bermain peran ialah sebagai strategi belajar yang digunakan guru dalam mengembangkan ketrampilan sosial anak dimaksudkan agar anak siap menghadapi kehidupan nyata.

Hal serupa dikatakan oleh Agusniatih & Jane, 2019 yang mendefinisikan metode bermain peran sebagai suatu metode yang digunakan dalam pembelajaran dengan cara mempraktekkan atau memerankan tokoh-tokoh maupun benda disekitar anak dimaksudkan agar imajinasi anak dapat berkembang. Dalam bermain drama anak dengan bebas untuk menciptakan sendiri akan tokoh imajinasi yang diinginkannya. Oleh karena itu, melalui bermain peran anak akan belajar banyak hal termasuk di dalamnya anak dengan bebas berekspresi mengenai peran yang dibawakan tanpa takut akan diberikan sanksi. Sehingga dengan bebas berekspresi akan dapat meningkatkan imajinasi dalam diri anak.

Definisi lain bermain peran yaitu bentuk permainan aktif yang dilakukan dengan berpura-pura melalui perilaku dan bahasa guna belajar menjadi anggota yang bekerjasama dalam kelompok (Hurlock, 1978). Bermain peran termasuk ke dalam permainan aktif dikarenakan dalam proses bermain melibatkan anggota gerak. Selain itu, bermain peran juga melibatkan banyak anak dengan membentuk kelompok yang mana dapat terjalin hubungan positif dengan temannya sehingga anak akan belajar untuk melakukannya secara bersama.

Berdasarkan beberapa teori di atas mengenai metode bermain peran, maka hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwasanya metode bermain peran adalah salah

satu metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam mengoptimalkan perkembangan anak dengan memberikan sebuah pengalaman dalam memerankan suatu tokoh pada situasi tertentu yang dilakukan dengan bekerjasama. Melalui apa yang diperankan dapat memberikan kesempatan bagi anak dalam memahami akan aturan-aturan ataupun perilaku yang dapat diterima orang lain dengan berkomunikasi juga berinteraksi dengan orang lain (Susanti, 2023). Dalam metode bermain peran, secara langsung anak akan menggunakan kemampuan dalam berinteraksi, bersosialisasi, pemahaman akan instruksi, serta pengungkapan pikiran juga perasaan yang dialaminya. Anak yang membawakan suatu peran dengan rasa percaya diri yang tinggi akan menjadi suatu hal yang mendukung dalam proses bersosialisasi dan penyesuaian diri (Fitriah et al., (2019). Hal ini bukan hanya berdampak positif terhadap kemampuan bahasa mereka, namun juga membawa dampak besar terhadap pengembangan keterampilan sosial dan kepercayaan diri.

Dalam penerapannya, kesempatan terbuka luas bagi anak-anak untuk masuk pada dunia imajinatif yang mana dapat mengambil peran atau karakter dengan situasi yang berbeda. Mencakup seluruhnya, penerapan metode bermain peran pada satuan pendidikan anak usia dini menjadi langkah penting dalam meningkatkan perkembangan sosial termasuk dalam ketrampilan bekerjasama. Mengingat hal itu, maka dengan metode bermain peran dapat menciptakan pengalaman belajar dengan cara yang menyenangkan, interaktif, serta nyata. Adanya keterlibatan dari anak dalam peran dan situasi yang relevan, maka kemampuan bahasa, sosial, dan motorik anak dapat berkembang dengan baik.

Dalam bermain drama anak dengan bebas untuk menciptakan sendiri akan tokoh imajinasi yang diinginkannya. Menurut Anggraini (2021) apabila terdapat dua anak atau lebih yang terlibat dalam permainan tersebut, maka ini dinamakan sosiodrama. Sebagai contoh anak akan bermain masak-masakan atau sesuai dengan tema yang telah disepakati sebelumnya, jika anak bermain sendiri, maka mereka akan berbicara sendiri sesuai dengan fantasi mereka sebagai anak. Hal tersebut merupakan suatu bentuk dalam memahami dunianya sebagai anak, guna membangun interaksi, dan kecakapan sosial lainnya.

b. Jenis Bermain Peran

Metode bermain peran memiliki dua jenis yang berbeda, yakni mikro dan makro. Metode bermain peran makro melibatkan 2 orang anak atau lebih dalam bermain. Sedangkan metode bermain peran mikro melibatkan hanya 2 orang saja atau bahkan juga dapat dilakukan dengan sendiri. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode bermain peran makro dalam meningkatkan ketrampilan bekerjasama anak usia dini dilakukan sebanyak enam kali pertemuan dengan tema dan peran yang berbeda-beda, seperti menjadi guru dan murid (mengenal masyarakat sekolah dan menjadi murid yang baik), mengenal masyarakat rumah beserta tugasnya (keluarga inti), adab bertamu, beternak, berlibur naik pesawat (alat transportasi).

c. Komponen penting Bermain Peran

Adapun dalam bermain peran terdapat beberapa komponen penting yang harus diperhatikan menurut Khairani et al., (2023) , diantaranya sebagai berikut : *Pertama*, Peran dan Karakter: setiap anak akan membawakan peran yang sudah dibagi atau dipilih sebelumnya secara mandiri. Dalam memerankan suatu tokoh anak dapat membawakan karakter asli dari tokoh tersebut atau bisa juga dengan karakter yang dibuat-buat. *Kedua*, Skenario atau Situasi: skenario dapat berupa urutan cerita, tempat, dialog, instruksi, dan adegan. Berbagai macam kompleksitas dan realisme yang dapat diilustrasikan ke dalam skenario. Semakin banyak kompleksitas yang dibawakan, maka bagus pula untuk anak dapat memecahkan sebuah permasalahan dalam situasi bermain peran.

Ketiga, Interaksi Sosial: Saat bermain peran berlangsung, maka setiap anak yang tampil akan terlibat aktif dalam berinteraksi dengan temannya. *Keempat*, Pengembangan Keterampilan: secara langsung bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bahasa, sosial-emosional, dan intelektual. Hal ini dapat terjadi dikarenakan mereka tanggap terhadap kompleksitas yang ada dan melihat dari berbagai perspektif, analitis, dan pemecahan masalah. *Kelima*, Penghayatan Emosional: anak dapat mengatur sendiri terhadap emosi atau perasaannya sehingga menciptakan respon yang baik dalam situasi bermain peran (Harianja & Siregar, 2023). Hal tersebut dapat membuat setiap pemain dalam melatih sikap

senang, sedih, takut, kecewa, marah, empati, dan lain sebagainya. *Keenam*, Pengalaman Praktis: Menurut Lestari (2019) metode bermain peran dilakukan sebagai pembelajaran langsung yang menekankan pada masalah yang diangkat dalam pertunjukan bukan pada kemampuan anak dalam melakukan permainan peran. Hal ini dimaksudkan agar anak siap terhadap tantangan dunia nyata.

d. Tujuan dan Manfaat Bermain Peran

Berdasarkan tema yang dipilih, anak dapat berinteraksi dengan temannya yang juga memerankan karakter atau tokoh tersebut. Pemain mendalami perannya dan secara emosional, pengamat berusaha untuk mengidentifikasi karakter yang diperankan dengan perasaan yang dibawa masuk dalam alur cerita. Metode bermain peran dilakukan dengan tujuan sebagai berikut menurut Zuhaerini dalam (Citra & Dwi, 2021) :

1. Bermain peran sebagai metode dalam menerangkan terhadap suatu peristiwa yang menyangkut banyak orang yang mana sebaiknya dipraktekkan secara langsung agar lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak untuk mengantisipasi dan menghadapi tantangan dunia nyata.
2. Membangun pengalaman dalam menyelesaikan sebuah permasalahan sosial.
3. Memahami sebuah perasaan serta melatih anak untuk dapat bersosialisasi dengan temannya tanpa memandang apapun, dan
4. Belajar bertanggung jawab dalam membawakan sebuah peran.

Sedangkan metode bermain peran menurut Gunarti dkk dalam (Agusniatih & Jane, 2019) memiliki berbagai manfaat, diantaranya ialah : (a) Imajinasi dalam diri anak dapat berkembang. (b) Kreativitas anak tergali dalam memerankan suatu tokoh. (c) Motorik kasar anak terlatih, sebab dalam bermain peran anak terus bergerak. (d) Melatih anak dalam menghayati suatu peran dan isi cerita sehingga menumbuhkan aspek aseptif dalam diri anak. (e) Terciptanya suasana yang menyenangkan. (f) Melatih kemampuan berinteraksi dengan lancar, (g) Membangun hubungan yang positif dengan teman sebangkunya. (h) Membentuk pemikiran yang analitis dan kritis, dan (i) Untuk membawa dan mempersiapkan terhadap tantangan dunia nyata.

Penggunaan metode bermain peran dimaksudkan agar anak dapat membentuk kebiasaan dalam bersikap antusias dengan menunjukkan sikap menghargai, empati, dan mengikuti terhadap aturan-aturan yang berlaku (Novia & Nurhafizah, 2020). Berdasarkan tujuan dan manfaat dari metode bermain peran yang sudah dipaparkan di atas, maka pada intinya ialah dengan bermain peran anak dapat mengembangkan wawasan, pengalaman, dan ketrampilan sosial seperti dapat bekerjasama dengan orang lain.

e. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran

Setiap metode pembelajaran yang digunakan tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing termasuk pada metode bermain peran. Adapun kelebihan dalam menggunakan metode bermain peran pada anak usia dini menurut Febrianti (2021) adalah sebagai berikut :

1. Terciptanya suasana belajar yang pakem dengan dirancangnya kegiatan dengan cermat dan mendekati keadaan yang nyata atau sebenarnya.
2. Efektif digunakan sebab dapat mengajarkan ranah afektif atau sikap pada anak dengan suasana pembelajaran yang serius.
3. Memperoleh dan menambah wawasan atau pengetahuan baru bagi peserta didik.
4. Tumbuhnya motivasi pada peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
5. Bermain peran dilakukan secara demokratis sehingga terjadi interaksi dengan temannya.
6. Tumbuhnya kreativitas dan rasa inisiatif dalam diri anak.
7. Membantu daya ingat anak dan memahami terkait benda yang akan dipergunakannya dalam bermain peran.
8. Tumbuhnya ketrampilan bekerjasama antar pemain.
9. Membentuk tanggungjawab dan terbiasa menerimanya.
10. Melatih anak untuk mengasah ketrampilan berbahasa dengan baik.
11. Pembelajaran sepenuhnya milik peserta didik (Paridi et al, 2020). Hal ini dikarenakan kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk berpartisipasi sangatlah luas.

Sedangkan metode bermain peran juga memiliki kelemahan di dalamnya, kelemahan tersebut menurut Hafiyah & Zaini (2022) yakni : Anak yang tidak bermain pada hari itu cenderung menjadi kurang bersemangat, membutuhkan waktu yang lama dan sumber daya lainnya dalam mempersiapkan dan merancang kegiatan, tidak menutup kemungkinan anak dapat kehilangan semangatnya atau merasa lelah bahkan menyerah ketika memerankan suatu tokoh atau karakter yang tidak disukainya, apabila bermain peran dilakukan dengan waktu yang terbatas, maka skenario pembelajaran tidak dapat dituntaskan dan kompetensi yang diharapkan tidak tercapai, anak hanya menguasai pengetahuan baru dari apa yang diperankannya, sehingga tidak utuh, anak tidak serius dalam memerankannya, dilakukannya bermain peran haruslah pada tempat yang luas, apabila suasana kelas tidak mendukung, maka kegiatan bermain peran besar kemungkinan tidak akan berjalan dengan baik, dan dapat mengganggu kelas yang lain.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan pada metode bermain peran di atas, oleh karena itu yang menjadi keunggulan dalam penelitian ini ialah dalam penerapannya metode bermain peran dilakukan secara demokratis sehingga terjadi interaksi dengan temannya, akan tetapi juga memiliki kelemahan dalam penggunaannya, seperti membutuhkan waktu cukup lama dalam merancang dan mempersiapkan kegiatan.

f. Langkah-langkah Bermain Peran

Pada dasarnya dalam metode pembelajaran yang diterapkan akan memberikan sebuah manfaat. Manfaat tersebut dapat mengarah pada anak, guru, bahkan bagi proses pembelajaran itu sendiri. Manfaat akan didapatkan apabila pelaksanaan pembelajaran telah berjalan sesuai dengan prosedur yang sudah ditetapkan sebelumnya. Untuk itu, dalam metode bermain peran memiliki beberapa langkah yang harus diperhatikan. Hal ini juga dapat mencakup setting dan tempat pelaksanaan. Adapun beberapa langkah *basic* dalam pembelajaran menggunakan metode bermain yang harus dilakukan menurut Thomas dalam (Halifah, 2020) adalah sebagai berikut:

1. Guru dapat membangun motivasi pada anak.

2. Memilih siapa saja yang akan bermain di pertunjukan sekaligus peran yang akan dibawakan dengan menyesuaikan kemampuan juga kepribadian anak.
3. Memberikan penjelasan terhadap peran yang akan dibawakan dengan konkrit agar anak dapat memerankan dengan pembawaan percaya diri.
4. Menyusun dan mengatur terhadap tempat bermain peran.
5. Guru mempersiapkan penonton yakni anak yang tidak bermain dihari itu.
6. Memulai pertunjukan bermain peran sesuai tema yang diangkat.
7. Melakukan diskusi dan evaluasi.
8. Pemeragaan.
9. Melakukan diskusi dan evaluasi lanjutan dengan meminta pendapat anak mengenai apa yang telah terjadi serta apa yang ditangkap dari tema dihari itu untuk mereka pelajari.
10. Kesimpulan.

Penerapan metode bermain peran juga dapat dilakukan melalui langkah-langkah berikut Endang (2012). *Pertama*, pada awal pembelajaran, guru harus menjelaskan terkait tujuan dan kompetensi yang akan dicapai. *Kedua*, pemberian skenario diawal oleh guru guna dipelajari. *Ketiga*, memilih beberapa peserta didik untuk bermain peran di hari itu sesuai dengan tokoh pada skenario. *Keempat*, peserta didik yang terpilih disilahkan menampilkan peran yang dibawakan di depan teman-temannya. *Kelima*, peserta didik yang tidak bertugas bermain peran pada hari itu dapat mengamati serta mengevaluasi atas kejadian atau perannya. *Keenam*, dilakukan kegiatan refleksi secara bersama-sama.

Sedangkan menurut Nurarifati & Astini (2023) dalam pelaksanaannya, kegiatan bermain peran dapat dilakukan dengan langkah-langkah yang mana : (1) Anak-anak diperintahkan untuk duduk dalam formasi melingkar. (2) Guru menjelaskan terkait kegiatan bermain peran beserta aturan dalam permainan. (3) Mengenalkan terkait alat dan bahan yang digunakannya nanti dalam pertunjukan permainan. (4) Memilih dan mengelompokkan anak. (5) Membagi peran serta alat dan bahan yang dipergunakan bermain. (6) Anak bersiap pada tempat bermain sesuai dengan peran yang disiapkan sebelumnya. (7) Anak menampilkan sebuah tokoh atau peran yang dibawakan dengan baik hingga selesai dan (8) Guru mendampingi anak selama penampilan bermain peran hingga selesai.

Terlepas dari beberapa pendapat di atas, maka peneliti dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan metode bermain peran dapat dilakukan melalui langkah-langkah yang sistematis. Diawali dengan menjelaskan terkait kegiatan bermain peran yang akan dilakukan beserta aturan dalam permainan kemudian disambung menjelaskan terkait tujuan pembelajaran dan kompetensi yang hendak dicapai, menjelaskan terkait cerita dalam bermain peran dan memilih siapa saja yang akan bermain dengan peran yang dibawakan serta pembagian alat dan bahan, memulai pertunjukan bermain peran, terakhir melakukan diskusi dan evaluasi lanjutan secara bersama-sama.

2. Kerjasama

a. Pengertian Kerjasama

Kerjasama mencakup pada perkembangan sosial anak. Dalam satuan pendidikan anak usia dini pengembangan ketrampilan bekerjasama dapat dilakukan dengan cara melibatkan anak dalam pembelajaran yang bersifat kelompok sehingga dalam proses kerjasama anak diminta untuk mengutamakan kepentingan kelompok daripada kepentingan pribadi. Hal ini kerjasama didefinisikan sebagai bentuk sikap bekerja secara bersama-sama dalam kegiatan kelompok guna menyelesaikan tugas dengan orang lain yang mana makin banyaknya kesempatan dalam kegiatan bersama- sama, maka semakin baik pula mereka dapat belajar mengerjakan dengan bekerjasama (Hurlock, 1978). Vygotsky dalam (Suardipa, 2020) mengatakan bahwasanya anak-anak menggunakan percakapan bukan sebagai bentuk komunikasi sosial saja, akan tetapi juga dapat membantu mereka dalam memecahkan tugas. Oleh karena itu, banyaknya kesempatan yang diberikan oleh guru pada anak dalam melatih keterampilan bekerjasama, maka akan semakin baik pula mereka belajar dalam menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Keterampilan dalam bekerjasama menjadikan anak agar terarah dalam melakukan peran yang bersangkutan paut dengan yang lain, sehingga apabila di sekolah anak tersebut memiliki keterampilan bekerjasama yang tinggi, maka anak tersebut dapat dikatakan memiliki perilaku sosial yang baik.

Bekerjasama merupakan sebuah bentuk proses sosial atau ketrampilan penting bagi anak usia dini, melalui kerjasama dapat melatih anak untuk menumbuhkan rasa peka mengenai rangsangan-rangsangan sosial, membuat anak untuk bisa berinteraksi dengan teman-temannya atau bisa juga dengan orang lain, saling membantu dan memahami terhadap aktivitas yang dilakukan bersama. Pernyataan tersebut didukung oleh Ramelan & Suryana (2021) yang mengatakan bahwa kerjasama ialah kegiatan atau suatu aktivitas yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan saling berkomunikasi serta bertukar ide dan saling membantu dalam kegiatan bermain guna membangun sesuatu atau mengerjakan sesuatu untuk menggapai tujuan yang sama.

Beberapa aspek yang terdapat dalam kemampuan bekerjasama memuat tujuan, tugas, tanggungjawab, dukungan, hubungan interpersonal, penguatan dan hubungan external Wati et al., (2020). Berdasarkan beberapa definisi kerjasama yang sudah disebutkan di atas, maka kesimpulannya kemampuan bekerjasama ialah proses sosial dengan melibatkan dua orang atau lebih guna menggapai tujuan bersama dengan saling bertukar ide melalui aktivitas atau kegiatan bersama dengan ikhlas serta saling membantu dan memahami aktivitas masing-masing.

b. Indikator Ketrampilan Bekerjasama Anak

Banyaknya kesempatan yang diberikan pada anak dalam pembelajaran kelompok, maka akan semakin cepat anak belajar untuk bekerjasama. Kerjasama memiliki peran penting dalam kehidupan anak, sebab dengan bekerjasama anak menjadi peka, terlatihnya kemampuan dalam berkomunikasi, anak menjadi lebih bertanggungjawab, penolong terhadap sesama, dan dapat menyelesaikan tugas dengan tujuan bersama. Menurut Hadaina & Astawan (2021) kerjasama dapat dilihat dari beberapa indikator, seperti : 1) mau bergabung dalam kelompok dan berinteraksi dengan temannya, 2) bertanggungjawab terhadap tugas dan menyelesaikannya dengan baik, dan 3) saling tolong-menolong dalam membantu temannya.

Timbulnya ketrampilan kerjasama yakni dibuktikan dengan adanya kesadaran juga pemahaman pada dirinya bahwa mereka memiliki keperluan juga tujuan yang sama pada saat kondisi yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan

pengendalian diri guna memenuhi kepentingannya (Prabandari and Fidesrinur 2021). Pada aspek perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 disebutkan bahwasanya terdapat beberapa indikator, yakni mentaati aturan, bertanggungjawab, bermain bersama teman sebayanya, tahu akan perasaan teman, berbagi, menghargai temannya, menyelesaikan masalah menggunakan cara yang diterima sosial, kooperatif pada teman, dan bersikap toleran (Kementrian Pendidikan Nasional RI 2014). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwasanya ketrampilan bekerjasama dapat timbul dengan melihat adanya kesadaran serta pemahaman diri terhadap aktivitas yang dilakukan secara bersama yang didalamnya memuat sikap kooperatif, saling berinteraksi, bertanggungjawab, dan saling membantu guna mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan beberapa teori di atas, maka peneliti dalam melihat kemampuan kerjasama anak mengambil indikator sebagai berikut :

1. Kesadaran diri

Kesadaran diri ialah kemampuan dalam mengenali, menilai, dan paham akan keterbatasan dirinya (Mukhlis & Mbelo 2019). Anak yang sadar belum tentu mereka paham akan apa yang seharusnya dilakukan. Kesadaran diri dapat dinilai dari apakah anak tersebut mau bergabung pada semua teman dalam kegiatan kelompok tanpa pilih-pilih. Contohnya pada saat pembagian kelompok bermain peran anak langsung menerima dan mau bergabung pada kelompok tersebut dengan baik tanpa ada penukaran teman. Intinya mereka sadar bahwasanya tergabung dalam kelompok, tetapi mereka tidak paham apa yang seharusnya dilakukan dalam kelompok tersebut. Kesadaran diri juga dapat dinilai dari anak mampu untuk fokus dalam mengendalikan dirinya. Contohnya, anak mampu fokus bahwa dirinya sedang membawakan suatu peran bukan hanya berdiri dengan mengikuti alur cerita hingga selesai.

2. Berinteraksi dengan temannya

Berinteraksi dengan teman-temannya dapat berupa obrolan-obrolan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dalam menyelesaikan suatu tugas atau aktivitas tertentu. Dalam bermain peran berinteraksi dengan tema-temannya dapat dinilai dari apakah anak tersebut mampu mengutarakan ide atau pendapat

mengenai skenario sebelum bermain peran berlangsung dan mampu untuk mengulas kembali mengenai cerita dan peran yang dibawakan setelah permainan selesai dengan teman-temannya.

3. Membantu temannya

Membantu teman atau orang lain sudah menjadi kewajiban kita untuk dapat bersosialisasi dengan baik. Aktivitas membantu dapat memudahkan kita untuk menyelesaikan tugas dengan cepat, seperti halnya dalam bermain peran membantu temannya dapat dinilai dari perilaku anak apakah mau membantu temannya secara kondisional baik selama proses bermain peran maupun di luar dari permainan mau membantu dalam menyiapkan peralatan bermain peran.

4. Bertanggung jawab

Menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak bertanggung jawab dapat dilihat dari diri sendiri yang dapat mengatur akan kebbaikannya dan tau akan haknya. Oleh karena itu, dalam bermain peran indikator bertanggungjawab dapat dinilai dari apakah anak tersebut konsisten membawakan peran dari awal hingga akhir dengan baik dan anak mau mengembalikan peralatan yang digunakan dalam bermain peran ke tempatnya semula.

5. Memahami aktivitas diri dan temannya

Apabila anak tersebut paham akan aktivitas diri dan temannya otomatis anak tersebut sudah pasti melakukannya dengan penuh kesadaran. Oleh karena itu, memahami aktivitas diri dan temannya dalam bermain peran dapat dinilai dari apakah anak mampu mengikuti aturan yang berlaku selama proses bermain peran berlangsung dan mampu untuk tidak mengganggu temannya pada saat bermain peran.

c. Ciri-ciri Ketrampilan Bekerjasama Anak Usia Dini

Ketrampilan bekerjasama dapat dilihat dengan beberapa tanda atau ciri-ciri, menurut Sari et al., (2020) diantaranya : (1) Interaksi yang dilakukan secara dua arah. (2) Menunjukkan adanya sikap simpati dalam diri anak. (3) Mau berbagi dengan temannya. (4) Terlibat aktif dengan diskusi dalam menyelesaikan kompleksitas bersama temannya. (5) Mengajak serta mengingatkan teman yang

lain untuk bersabar dalam menunggu giliran main dan (6) Saling menghargai antar sesama teman.

Sedangkan ciri-ciri lain dari ketrampilan kerjasama menurut (Piping & Nurhafizah (2020) ialah : Mampu diajak berkompromi guna menyelesaikan aktivitas bersama dengan tujuan yang sama, dapat bertanggungjawab terhadap apa yang telah dilakukannya, anak bergabung dalam aktivitas yang bersifat kelompok, anak mau bermain dengan anak yang lain (Gunarti 2014), bersedia berbagi pada temannya, saling mengerti dan memahami aktivitas yang dilakukan bersama, dan apabila ada anak yang menawarkan bantuan, anak dapat merespon dengan baik.

d. Manfaat Kemampuan Kerjasama

Ketrampilan kerjasama sangat baik diterapkan sejak dini sebab akan memiliki dampak yang besar ketika bermasyarakat nanti. Oleh karena itu, ketrampilan kerjasama memiliki banyak manfaat yang dikemukakan oleh Wati et al., (2020) yakni : (a) Mudah dan terlatih dalam menyelesaikan tugas yang bersifat kelompok. (b) Terlatih untuk selalu percaya diri dalam menyampaikan ide atau pendapat di depan banyak orang. (c) Melatih kemampuan dalam berinteraksi dengan orang lain sehingga akan lebih baik dan (d) Mudah beradaptasi pada lingkungan baru.

Beberapa manfaat dari ketrampilan bekerjasama bagi anak usia dini menurut Prabandari & Fidesrinur (2021), yaitu aspek moralitas dan kemampuan berinteraksi anak dapat berkembang dengan baik, anak mendapatkan banyak kesempatan dalam berinteraksi dengan temannya, sebagai bahan belajar anak dalam mendapatkan pengetahuan dan informasi secara mandiri, mampu meningkatkan kemampuan bekerjasama anak dalam sebuah tim, pribadi menjadi terbuka dan menerima terhadap suatu perbedaan, dan anak terbiasa aktif serta berpikir kreatif dalam mengembangkan pengetahuannya.

Manfaat lain bahwasanya dengan kerjasama sikap tanggungjawab anak bertambah baik untuk dirinya sendiri maupun bagi orang lain dan dapat melatih kesabaran anak termasuk pada saat aktivitas bermain. Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, maka ketrampilan dalam bekerjasama memiliki banyak manfaat bagi anak usia dini, diantaranya : (1) anak menjadi termotivasi dan semangat

dalam menggapai suatu tujuan, (2) menuangkan energi positifnya dan membangun hubungan yang positif, (4) interaksi sosial anak dapat berkembang dengan baik, dan (5) aktif serta berani mengutarakan ide atau pendapatnya.

e. Faktor-faktor yang Memiliki Dampak terhadap Ketrampilan Bekerjasama

Kerjasama dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung, faktor-faktor tersebut ialah :

1) Sekolah

Pendidikan anak usia dini dapat dikatakan sebagai rumah kedua setelah pendidikan dari kedua orang tuanya, sebab pada lembaga PAUD anak diasuh, dibina, diberi berbagai macam bentuk stimulasi, serta beberapa kegiatan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, seperti bermain. Berbagai macam rangsangan pendidikan yang diberikan memiliki banyak pengaruh terhadap perkembangan anak (Kuku & Arsyad, 2020). Selain itu dalam pola asuh juga perilaku pendidik terhadap anaknya dapat memberikan pengaruh bagi perkembangan sosialnya. Hal ini juga termasuk pada faktor pendukung terhadap ketrampilan kerjasama.

2) Guru

Guru memiliki peranan penting dalam aktivitas pembelajaran, suksesnya pembelajaran dapat dilihat bagaimana guru dapat menjalankan proses pembelajaran, media yang digunakan sebagai penunjang, dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirancang (Dai & Utina, 2020). Oleh karena itu, ini menjadi salah satu faktor pengaruh yang menjadikan tumbuh kembang pada anak berkembang secara optimal, termasuk ketrampilan kerjasama anak.

3) Lingkungan masyarakat

Jika dibandingkan, anak yang kompetitif lebih banyak berasal dari perkotaan daripada anak yang berasal dari wilayah pedesaan.

4) Komunikasi antar anggota kelompok

Dalam menyelesaikan kegiatan kelompok, maka komunikasi menjadi hal penting untuk dilakukan dengan baik. Semakin sering anggota kelompok berdiskusi, maka besar pula terjadinya kerjasama (Botutihe & Wiwik Pratiwi, 2020). Sebab dengan berkomunikasi antar anggota kelompok dapat mendorong

untuk mendiskusikan rencana, membuat suatu perjanjian, saling meyakinkan temannya bahwa dapat dipercaya, dan lebih mengenal satu dengan yang lain.

5) Ukuran Kelompok

Semakin bertambahnya ukuran kelompok, maka kerjasama akan menjadi kurang sebab akan memunculkan persaingan . Tak hanya itu, kelompok yang lebih besar dalam bekerjasama akan merasakan tekanan yang sedikit. Hal tersebut dikarenakan di antara anggota kelompok terdapat penyebaran tanggung jawab.

6) Hubungan Timbal Balik

Pada suatu interaksi dapat menimbulkan persaingan yang lebih besar pada persaingan awal serta terkadang kerjasama diikuti atau disusul kerjasama berikutnya.

Melihat beberapa pendapat di atas, maka yang menjadi faktor pendukung dalam ketrampilan bekerjasama anak di RAAI-Amin yakni adanya kesadaran guru dalam memberikan pembelajaran yang dapat mengembangkan seluruh perkembangan anak termasuk ketrampilan sosial dalam bekerjasama. Untuk dapat berkembang dengan baik ketrampilan bekerjasama, maka dapat memberikan pembelajaran yang bersifat kelompok dengan menggunakan metode bermain peran.

f. Faktor-faktor yang Menjadi Penghambat Kerjasama Bagi Anak Usia Dini

Terdapat beberapa faktor yang menjadi pengaruh atau penghambat dalam bekerjasama bagi anak usia dini, diantaranya sebagai berikut Sitorus et al. (2021) :

1. Kurangnya akan kesadaran guru dalam memberikan pembelajaran yang bersifat kelompok guna dalam melatih kemampuan kerjasama anak.
2. Kurangnya kesadaran orang tua dalam menuntun anaknya agar memiliki ketrampilan sosial yang baik.
3. Mood murid yang berubah-ubah dalam belajar (Fiskariani Yustin Marlina et al., (2020). Hal ini dapat terjadi pada anak dengan usia 3-6 tahun sehingga dapat menjadi faktor penghambat dalam ketrampilan bekerjasama.
4. Lalai akan tanggung jawab dan lebih memilih untuk menyerahkan tugasnya ke teman yang lain.
5. Anak yang tidak mau mendengarkan pendapat dari temannya.

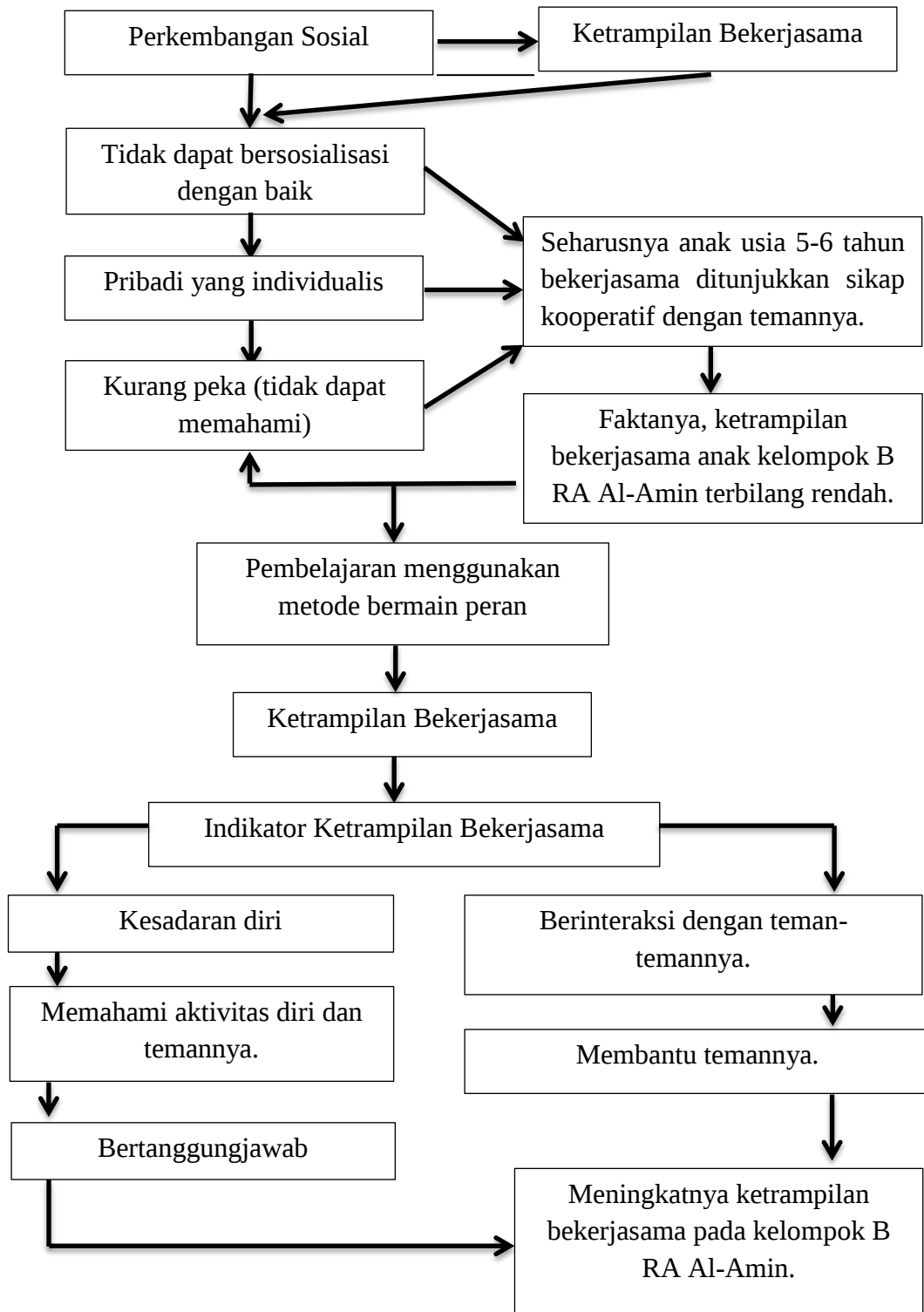
6. Penggunaan media yang kurang menarik dan metode yang digunakan tidak sesuai (Dai & Utina, 2020).
7. Terlalu fokus dengan kegiatannya sendiri dan tidak berbagi prosesnya ke teman yang lain.

Berdasarkan pendapat di atas, maka yang menjadi faktor penghambat dari kerjasama anak pada RA Al-Amin salah satunya ialah dikarenakan metode yang digunakan kurang tepat, sehingga peneliti memilih metode bermain peran dalam meningkatkan ketrampilan bekerjasama anak usia dini.

C. Kerangka Konseptual

Apabila ketrampilan bekerjasama pada anak tidak berkembang dengan baik, maka ini menjadi tantangan baru bagi guru atau pendidik untuk mengembangkan kemampuan bekerjasama pada anak usia dini. Ada banyak sekali cara yang dapat digunakan guru atau pendidik dalam mengembangkan ketrampilan bekerjasama pada anak yakni salah satunya dengan menggunakan metode bermain peran. Ketrampilan bekerjasama ini penting untuk diajarkan sejak dini mungkin sebab itu menjadi ketrampilan wajib yang harus dimiliki setiap individu ketika nanti akan terjun dalam bermasyarakat.

Jika sejak dini tidak diajarkan tentang ketrampilan dalam bekerjasama, maka anak tersebut akan terbentuk kepribadian yang individualis dan kurang peka (tidak dapat memahami) terhadap perasaan temannya. Begitu juga sebaliknya, apabila anak tersebut diajarkan untuk bekerjasama sejak kecil, maka anak dapat membangun hubungan yang baik dengan menciptakan perilaku positif. Penerapan metode kuantitatif eksperimen dengan variabel yang digunakan ialah metode bermain peran (X) dan ketrampilan dalam bekerjasama anak usia dini (Y). Agar Mudah dipahami, maka peneliti akan menjabarkannya dengan menggunakan bagan seperti di bawah ini.



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Penelitian

H0 = Tidak ada pengaruh yang signifikan metode bermain peran terhadap ketrampilan dalam bekerjasama anak kelo kelompok B RA Al-Amin.

H1 = Terdapat pengaruh yang signifikan metode bermain peran terhadap ketrampilan dalam bekerjasama anak kelompok B RA Al-Amin.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian bersifat kuasi eksperimen guna mencari pengaruh dari sebuah perlakuan tertentu dengan yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Cook dalam (Abraham & Supriyati, 2022) mendefinisikan bahwasanya kuasi eksperimen ialah bentuk eksperimen yang terdapat adanya perlakuan, pengukuran dampak yang mana penugasan diberikan secara acak guna menumbuhkan adanya perbandingan untuk dapat menyimpulkan sebuah perubahan dari adanya perlakuan. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan tipe *one grup pretest and posttest design*. *One group pretest-posttest design* dengan konsep penelitian yang menggunakan satu kelompok eksperimen, kemudian di ukur sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan di nilai setelah diberikan perlakuan (*post-test*) tanpa ada kelompok pembanding. Tabel 1 menunjukkan bentuk *one grup pretest and posttest design*.

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

<i>Kelompok</i>	<i>Prettest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
<i>B</i>	<i>O₁</i>	<i>X</i>	<i>O₂</i>

Keterangan:

X : Perlakuan Metode Bermain Peran

O₁ : *Pree-test* atau sebelum diberi perlakuan atau tindakan

O₂ : *Post-test* sesudah diberi perlakuan atau tindakan

Dalam desain ini O₁ yakni observasi yang dilakukan oleh peneliti, X ialah pemberian tindakan atau perlakuan, O₂ yakni hasil setelah diberi tindakan. O₁ diberikan *pre-test* guna mengukur ketrampilan kerjasama sebelum dilakukan metode bermain peran. Kemudian, diberikan suatu tindakan atau *treatment* (X) pada kelompok subjek. Lalu *post-test* (O₂) diberikan guna mengukur bagaimana ketrampilan kerjasama anak setelah diberikan tindakan atau *treatment* (X).

Selanjutnya, peneliti akan membandingkan hasil dari *pre-test* dengan *post-test* untuk dilihat sejauh mana perbedaan diantara keduanya sebelum diberi perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan pada kelompok subjek.

Untuk melakukan perbandingan, maka peneliti menganalisis hasil dari *pre-test* dan *post-test* dari subjek penelitian. Dilakukannya perbandingan ini guna melihat serta mengetahui apakah berhasil atau tidak penggunaan metode bermain peran terhadap ketrampilan kerjasama anak usia dini. Secara umum terdapat beberapa langkah-langkah dalam melaksanakan penelitian bersifat eksperimen yakni :

1. Dilakukan pre-test

Test yang diberikan merupakan bentuk observasi awal mengenai ketrampilan kerjasama anak usia dini sebelum dilakukan metode bermain peran. Tes ini dilakukan untuk dapat mengetahui ketrampilan kerjasama pada anak usia dini.

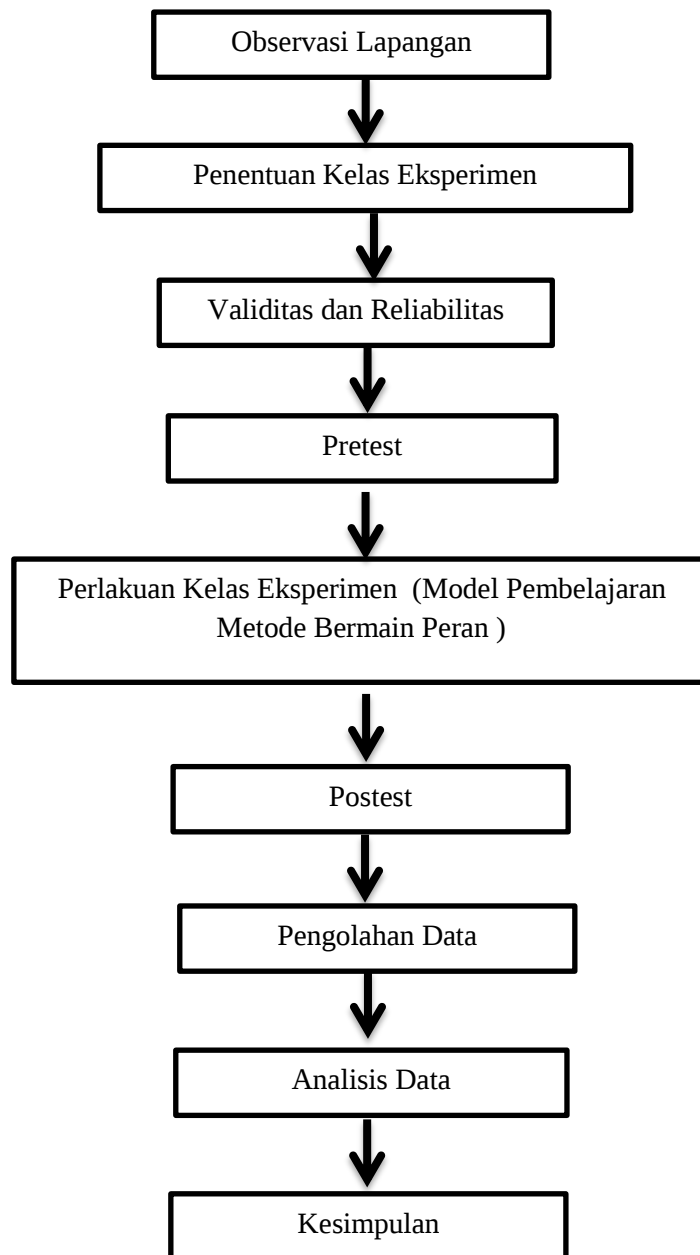
2. Diberikan Perlakuan atau tindakan

Perlakuan diberikan pada saat pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran pada kelompok eksperimen. Penulis memberikan perlakuan sebanyak enam kali dengan alokasi waktu 1x60 menit.

3. Dilakukan Post-test

Tes yang diberikan masih dalam bentuk pengamatan dengan menggunakan lembar observasi yang sama dengan yang awal. Setelahnya, melakukan perbandingan dengan melihat hasil pre-test dan post-test pada kelompok subjek. Hal tersebut dilakukan guna melihat apakah metode bermain peran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap ketrampilan kerjasama pada anak usia dini.

Tahapan proses yang akan dilakukan dalam penelitian ini digambarkan dalam diagram alur pada Gambar 3.1 sebagai berikut.



Gambar 3. 1 Diagram Alur Penelitian

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Lokasi penelitian yakni tempat yang akan dilakukan penelitian oleh peneliti. Tempat penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini ialah RA Al-Amin Tongas, Probolinggo. Peneliti memilih lokasi penelitian tersebut dikarenakan melihat pada satuan pendidikan RA Al-Amin tidak sering dilakukan pembelajaran menggunakan metode bermain peran. Oleh karena itu peneliti tertarik dalam melakukan penelitian di RA Al-Amin Tongas, Probolinggo. Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024-2025 yang bertempat di RA Al-Amin yang terletak di Kecamatan Tongas, Kabupaten Probolinggo. Penelitian ini berlangsung pada bulan September 2024 Semester 1 tahun ajaran 2024/2025. Penelitian berlangsung sejak tanggal 2 September – 30 September. Pada tanggal 30 Agustus peneliti menghubungi pihak lembaga terkait. Pada tanggal 31 Agustus peneliti mengantarkan surat izin penelitian di RA Al-Amin Tongas, selanjutnya melakukan penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 2 September– 30 September 2024 di Kelompok B RA Al-Amin Tongas.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan elemen dari obyek atau subyek yang akan diteliti dengan karakteristik yang telah ditetapkan peneliti guna dipelajari serta ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik dari kelompok B RA Al-Amin tahun Ajaran 2024/2025 yang terdiri dari 1 kelas dikarenakan pada RA Al-Amin hanya terdapat 1 kelas untuk kelompok B. Sampel adalah yang mewakili sebagian dari populasi yang akan diteliti. Penelitian ini menggunakan teknik *non-probability* sampling dengan sampling jenuh. Artinya sampel yang digunakan mencakup dari seluruh populasi. Hal ini dilakukan sebab jumlah populasi kurang dari 30 atau *relative* kecil. Untuk itu, penulis memakai sampel pada kelompok B RA Al-Amin tahun Ajaran 2024/2025 yang berjumlah 19 anak.

Tabel 3. 2 Jumlah Murid RA Al-Amin Tahun Ajaran 2024/2025

Kelompok B	Jumlah murid	
	Laki-laki	Perempuan
	5	14
Total	19	

D. Variabel Penelitian

Variabel Penelitian adalah gejala yang dipersoalkan dalam sebuah penelitian Purwanto (2019). Pengertian lain variabel yakni yang menjadi fokus dari penelitian itu sendiri yang memiliki nilai tertentu dalam memberikan pengaruh pada suatu peristiwa (Waruwu 2023). Variabel dalam penelitian kuantitatif dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas (*independen*) adalah yang memberikan pengaruh terhadap variabel lain. Sedangkan variabel terikat atau *dependen* ialah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas (*independen*).

1. Variabel bebas (*independen*)

Variabel bebas disebut juga dengan istilah *independen*. Variabel bebas dapat diartikan sebagai variabel yang memberikan pengaruh atau sebagai sebab terjadinya sebuah perubahan terhadap variabel terikat (*dependen*). Penelitian ini berjudul “ Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Ketrampilan Bekerjasama Pada RA Al-Amin”, maka variabel bebasnya ialah metode bermain peran (X).

2. Variabel Terikat (*dependen*)

Variabel terikat disebut juga dengan istilah *dependen*. Variabel terikat dapat didefinisikan sebagai variabel yang dipengaruhi atau akibat adanya perubahan dari variabel bebas. Untuk itu, variabel terikat pada penelitian ini yaitu ketrampilan bekerjasama (Y).

E. Definisi Operasional

Agar lebih jelas mengenai arti setiap variabel dan juga agar terfokus pada penelitian, maka di bawah ini akan dijelaskan definisi operasionalnya.

1. Ketrampilan Bekerjasama

Kemampuan bekerjasama ialah proses sosial yang melibatkan dua orang atau lebih guna menggapai tujuan bersama dengan saling bertukar ide melalui aktivitas atau kegiatan yang dilakukan secara bersama dengan ikhlas serta saling membantu dan memahami aktivitas masing-masing. Ketrampilan bekerjasama dapat timbul dengan melihat adanya kesadaran serta pemahaman diri terhadap aktivitas yang dilakukan secara bersama yang didalamnya memuat sikap kooperatif, saling berinteraksi, bertanggungjawab, dan saling membantu guna mencapai tujuan bersama. Maka dari itu, bentuk kerjasama yang dimaksud ialah : Pertama, kesadaran diri yang mana dapat dinilai dari apakah anak tersebut mau bergabung pada semua teman dalam kelompok tanpa pilih-pilih dan mampu untuk fokus dalam membawakan suatu peran. Kedua, berinteraksi dengan teman-temannya, dapat dinilai dari apakah anak tersebut mampu mengutarakan ide atau pendapat mengenai skenario sebelum bermain peran berlangsung dan mampu untuk mengulas kembali mengenai cerita dan peran yang dibawakan setelah permainan selesai dengan teman-temannya.

Ketiga, membantu temannya dapat dinilai dari perilaku anak apakah mau membantu temannya secara kondisional baik selama proses bermain peran maupun di luar dari permainan dan mau membantu dalam menyiapkan peralatan bermain peran. Keempat, memahami aktivitas diri dan temannya yang dapat dinilai dari apakah anak mampu mengikuti aturan yang berlaku selama proses bermain peran berlangsung dan mampu untuk tidak mengganggu temannya pada saat bermain peran. Kelima, bertanggungjawab yang dapat dinilai dari apakah anak tersebut konsisten membawakan peran dengan baik hingga selesai dan anak mau mengembalikan peralatan yang digunakan dalam bermain peran ke tempatnya semula.

2. Metode Bermain Peran

Metode bermain peran adalah salah satu metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam mengoptimalkan perkembangan anak dengan memberikan sebuah pengalaman dalam memerankan suatu tokoh pada situasi tertentu yang dilakukan dengan bekerjasama. Melalui bermain peran anak akan belajar banyak hal termasuk di dalamnya anak dengan bebas berekspresi mengenai peran yang dibawakan tanpa takut akan diberikan sanksi. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode bermain peran makro dalam meningkatkan ketrampilan bekerjasama anak usia dini dilakukan sebanyak enam kali pertemuan dengan tema dan peran yang berbeda-beda, seperti menjadi guru dan murid (mengenal vasyarakat sekolah dan menjadi murid yang baik), mengenal masyarakat rumah beserta tugasnya (keluarga inti), adab bertamu, beternak, berlibur naik pesawat (alat transportasi).

F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian berfungsi sebagai pengukur nilai variabel yang telah diteliti. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa instrument checklist dan instrument tes. Tes dilakukan dua kali, yang pertama dilakukan *post-test* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal anak, yang kedua dilakukan test akhir (*post-test*) bertujuan untuk melihat hasil akhir setelah diberikan tindakan atau perlakuan. Pengumpulan data menggunakan observasi dalam bentuk instrument checklist dengan melihat indikator pada ketrampilan kerjasama anak usia dini disertai dengan dokumentasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pengukuran skala *likert* dengan memberi skor 1-4 dengan skala penilaian belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, berkembang sangat baik. Untuk lebih jelasnya akan digambarkan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3. 3 Skala Penilaian

Kriteria	Singkatan	Skor
Belum Berkembang	BB	1
Mulai Berkembang	MB	2
Berkembang Sesuai Harapan	BSH	3
Berkembang Sangat Baik	BSB	4

Tabel 3. 4 Kisi-kisi instrumen

Variabel Penelitian	Indikator	Pernyataan
Ketrampilan Bekerjasama	Kesadaran diri	a. Anak mau bergabung pada semua teman dalam kelompok tanpa pilih-pilih. b. Anak mampu untuk fokus dalam membawakan suatu peran.
	Berinteraksi dengan teman-temannya	a. Anak mampu mengutarakan ide atau pendapat mengenai skenario sebelum bermain peran berlangsung. b. Anak mampu untuk menceritakan mengenai cerita dan peran yang dibawakan setelah permainan selesai dengan teman-temannya.
	Membantu temannya.	a. Anak mau membantu temannya secara kondisional baik selama proses bermain peran maupun di luar dari permainan. b. Anak mau membantu dalam menyiapkan peralatan bermain peran.
	Memahami aktivitas diri dan temannya.	a. Anak mampu mengikuti aturan yang berlaku selama proses bermain peran berlangsung. b. Anak mampu untuk tidak mengganggu temannya pada saat bermain peran.
	Bertanggung jawab	a. Anak konsisten membawakan peran dengan baik hingga selesai. b. Anak mau mengembalikan peralatan yang digunakan dalam bermain peran ke tempatnya semula.

G. Validitas Instrumen

Sebelum menggunakan instrumen yang telah dirancang, maka perlu untuk dilakukan uji coba instrument dengan melakukan validitas instrumen. Validasi ialah kita mengukur apa yang akan kita ukur. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan validitas isi yang mengarah pada seberapa jauh instrument itu mengukur konsep dari sebuah teori yang merupakan dasar dari instrument itu disusun. Sebab itu, pembahasan tentang teori dari variabel yang akan diukur itu perlu dan nantinya sebagai dasar dalam penentu skala pada suatu instrumen.

Berdasarkan teori pada setiap variabel kemudian dirumuskan menjadi definisi operasional, selanjutnya akan diturunkan menjadi indikator yang dapat diukur. Setiap satu indikator akan dijabarkan menjadi beberapa butir-butir instrumen baik itu berupa pernyataan ataupun pertanyaan. Untuk menguji validitas ini, kita perlu untuk meminta pendapat atau pertimbangan oleh ahlinya langsung.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan validitas instrumen melalui diskusi dengan dosen pembimbing dan validator. Validator tersebut berjumlah satu orang dosen yang ahli di bidangnya yakni Rikza Azharona Susanti M. Pd dan satu orang guru Ibu Umi Malikha, S. Pd. Oleh karena itu, data lembar validasi terhadap kemampuan kerjasama anak dianalisis dengan indeks rumus aiken. Rumus ini digunakan untuk menghitung koefisien validitas isi yang dinilai oleh sejumlah ahli (n) untuk menentukan sejauh mana suatu item mewakili konstruk yang diukur (An Nabil et al. 2022). Adapun rumus dan kriteria penilaian validitas uji formula Aiken sebagai berikut :

$$V = \sum s / [n(C - 1)]$$

$$S = R - Lo$$

Keterangan :

- V : indeks Aiken
- S : skor oleh penilai dikurangi skor terendah
- R : skor oleh penilai
- Lo : Angka penilaian terendah (hal ini = 1)
- C : Angka penilaian tertinggi (hal ini = 4)
- n : Jumlah penilai

Tabel 3. 5 Kriteria Validitas Uji Aiken

Rentang Nilai	Kriteria
0,8 – 1	Validitas Sangat Tinggi
0,6 – 0,79	Validitas Tinggi
0,40 – 0,59	Validitas Sedang
0,20 – 0,39	Validitas Rendah
0,00 – 0,19	Validitas Sangat Rendah

H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Data yang terkumpul dalam penelitian ini adalah data penelitian kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes ketrampilan bekerjasama yang dilakukan pada kelas eksperimen. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan metode statistik inferensial yang menggunakan bantuan aplikasi SPSS.

Uji Hipotesis

Apabila data yang didapatkan tidak sesuai dengan asumsi yang dibuat, maka metode statistik inferensial yang digunakan ialah non parametrik. Teknik non parametrik akan menjadikan lebih sedikit asumsi terkait sifat distribusi dasar (Sugiyarto, 2021). Sehingga metode ini kerap disebut dengan metode bebas distribusi atau sebaran. Uji wilcoxon dapat digunakan guna menganalisis dari hasil pengamatan yang berpasangan dari kedua data yang diperoleh apakah terdapat perbedaan tidak dengan ketentuan pengambilan keputusan hipotesis yaitu sebagai berikut:

H_0 : tidak ada pengaruh metode bermain peran terhadap ketrampilan bekerjasama anak kelompok B RA Al-Amin.

H_1 : ada pengaruh metode bermain peran terhadap ketrampilan bekerjasama anak kelompok B RA Al-Amin.

Adapun ketentuan pengambilan keputusan uji wilcoxon yaitu sebagai berikut :

1. Ketika nilai probabilitas Asym.sig 2 tailed $< 0,05$ maka terdapat perbedaan setelah diberikan perlakuan.
2. Ketika nilai probabilitas Asym.sig 2 tailed $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan setelah diberikan perlakuan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilaksanakannya penelitian, lembar penilaian atau instrument penilaian harus melalui tahap uji validitas dan uji reliabilitas.

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Uji Validitas

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan validitas instrumen melalui diskusi dengan dosen pembimbing dan validator. Validator tersebut berjumlah satu orang dosen dan satu orang guru yang ahli di bidangnya. Kemudian data lembar validasi terhadap kemampuan kerjasama anak dianalisis dengan indeks rumus aiken. Hasil uji validitas disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4. 1 Uji Validitas

Aspek yang dinilai	Penilai		S1	S2	$\sum s$	n (c-1)	V	Ket
	I	II						
Butir 1	3	4	2	3	5	6	0.833333	Sangat Tinggi
Butir 2	4	3	3	2	5	6	0.833333	Sangat Tinggi
Butir 3	3	4	2	3	5	6	0.833333	Sangat Tinggi
Butir 4	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 5	3	4	2	3	5	6	0.833333	Sangat Tinggi
Butir 6	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 7	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 8	3	4	2	3	5	6	0.833333	Sangat Tinggi

Aspek yang dinilai	Penilai		S1	S2	$\sum s$	n (c-1)	V	Ket
	I	II						
Butir 1-8	28	31	20	23	43	48	0.895833	Sangat Tinggi

Validitas isi memiliki keterkaitan kesesuaian dari butir pernyataan dengan indikator kemampuan bekerjasama. Peneliti menggunakan empat skala penilaian jawaban, antara lain : skor 1 dikatakan tidak relevan, skor 2 dikatakan cukup relevan, skor 3 dikatakan relevan, dan skor 4 dikatakan sangat relevan. Berdasarkan hasil perhitungan validitas pada instrumen penilaian bekerjasama yang tercantum pada tabel 4.1 ditemukan hasil 0,8 – 1 yang berarti masuk pada kriteria tingkat validitas sangat tinggi. Hal ini berarti produk atau instrumen yang dinilai atau validitas isi dari sebuah instrumen pengumpulan data maupun produk yang kita uji pada dua orang ahli memiliki tingkat validitas isi yang tinggi sehingga dapat dikatakan layak digunakan. Selain itu pada hasil penilaian juga terdapat saran perbaikan yaitu pada lembar observasi diisi dengan tambahan kolom nama-nama anak.

2. Pelaksanaan Kegiatan Bermain Peran

Penelitian dilaksanakan secara langsung oleh peneliti yang turun ke lapangan pada lembaga RA Al-Amin Tongas pada kelompok B yang dimulai dari hari Senin tanggal 2 September hingga 30 September 2024. Penelitian dilakukan dengan 6 kali pemberian perlakuan yang artinya 6 kali pertemuan dan 2 kali penilaian. Perlakuan yang dimaksud dalam penelitian ini ialah dengan memberikan kegiatan bermain peran. Pelaksanaan penelitian dengan pemberian perlakuan serta observasi atau penilaian dilakukan dalam kurun waktu sebulan lamanya. Pertama kali perlakuan diberikan yakni pada hari Senin tanggal 2 September 2024 yang sekaligus dilakukan penilaian kemampuan awal atau *post test*. Perlakuan kedua pada tanggal 12 September 2024, perlakuan ketiga pada tanggal 19 September 2024, perlakuan keempat 23 September 2024, perlakuan kelima tanggal 26 September, dan perlakuan keenam sekaligus penilaian akhir atau *post-test* pada tanggal 30 September 2024.

a. Penilaian Kemampuan Awal (*Pre-test*)

Perlakuan pertama sekaligus penilaian kemampuan awal terlaksana pada hari Senin tanggal 2 September 2024. Tema yang diangkat pada kegiatan bermain peran hari itu ialah masyarakat sekolah. Kegiatan berlangsung mulai pukul 07.30 – 10.00 WIB. Pertama diawali dengan kegiatan mengaji, kemudian

dilanjut dengan baris-berbaris di depan kelas sekaligus senam bersama. Setelahnya membaca asmaul husna, surat-surat pendek, bernyanyi disambung berdoa sebelum memulai pembelajaran, bercakap-cakap serta pemberian apersepsi.

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan terkait materi, tujuan pembelajaran, kompetensi yang hendak dicapai dan kegiatan yang akan dilakukan hari itu. Kegiatan inti diawali dengan menjelaskan terkait kegiatan bermain peran yang akan dilakukan beserta aturan dalam permainan kemudian disambung menjelaskan terkait cerita dalam bermain peran dan memilih siapa saja yang akan bermain dengan peran yang dibawakan serta pembagian alat dan bahan, memulai pertunjukan bermain peran, terakhir melakukan diskusi dan evaluasi lanjutan secara bersama-sama.

Selain memberikan sebuah perlakuan, peneliti juga menilai anak pada saat proses bermain peran pertama sebagai bentuk kemampuan awal mereka (*pre-test*). Hasil nilai *pre-test* pada kelas eksperimen menggunakan metode bermain peran dapat dilihat pada tabel 4.3 di bawah ini.

Tabel 4. 2 Hasil Skor Pre-test Kelas Eksperimen

No	Butir Pernyataan	Total Anak			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mau bergabung pada semua teman dalam kelompok tanpa pilih-pilih.	4	14	1	0
	Anak mampu untuk fokus dalam membawakan suatu peran.	13	5	2	0
2.	Anak mampu mengutarakan ide atau pendapat mengenai skenario sebelum bermain peran berlangsung.	12	5	2	0
	Anak mampu untuk menceritakan mengenai cerita dan peran yang dibawakan setelah permainan selesai dengan teman-temannya.	2	14	3	0
3.	Anak mau membantu temannya secara kondisional baik selama proses bermain peran maupun di luar dari permainan.	5	13	1	0
	Anak mau membantu dalam menyiapkan peralatan bermain peran.	10	7	2	0
4.	Anak mampu mengikuti aturan yang berlaku selama proses bermain peran berlangsung.	5	17		0
	Anak mampu untuk tidak mengganggu temannya pada saat bermain peran.	1	16	2	0
5.	Anak konsisten membawakan peran dengan baik hingga selesai.	13	5	1	0

	Anak mau mengembalikan peralatan yang digunakan dalam bermain peran ke tempatnya semula.	5	12	2	0
--	--	---	----	---	---

Berdasarkan Tabel 4.3 dari hasil perolehan nilai *pre-test* pada kelas eksperimen yang telah dinilai oleh peneliti dengan menyesuaikan indikator yang digunakan sebagai berikut :

- 1) Bergabung pada semua teman dalam kelompok
Pada saat akan dilangsungkannya kegiatan bermain peran guru terlebih dahulu memilih beberapa anak dalam membentuk kelompok untuk bermain peran hari itu. Adanya peningkatan pada anak dalam hal ini dapat terlihat saat anak mau menerima siapapun temannya tanpa adanya penukaran anggota kelompoknya dengan alasan apapun untuk terlibat aktif pada kelompok tersebut dalam menggapai tujuan secara bersama.
- 2) Fokus dalam membawakan suatu peran
Pada awal pertemuan saat membawakan suatu peran anak belum bisa untuk fokus dari awal hingga akhir kegiatan dikarenakan anak masih suka mengganggu dan terpengaruh akan peran lain yang dianggapnya lebih menarik.
- 3) Mengutarakan ide atau pendapat mengenai skenario sebelum bermain peran.
Terlihat adanya perkembangan apabila saat skenario dijelaskan mereka akan mengutarakan idenya dengan cara menambahkan alur cerita bisa juga dengan menyanggah terhadap adegan atau peran yang tidak sesuai.
- 4) Menceritakan kembali mengenai cerita dan peran yang dibawakan setelah permainan selesai
Menceritakan kembali mengenai cerita dan peran yang dibawakan setelah permainan selesai dilakukan pada saat akhir kegiatan, seperti “ dalam cerita tadi apakah yang seharusnya seorang murid lakukan ketika di dalam kelas?”. Hal ini ditujukan untuk anak lebih memahami terkait materi yang dibawakan. Pada pernyataan ini banyak anak yang masuk pada kriteria perkembangan MB dikarenakan dalam kegiatan refleksi di akhir kegiatan anak jarang terlibat

dalam mengulas kembali akan cerita dan peran yang dibawa setelah permainan berlangsung.

5) Membantu temannya secara kondisional

Membantu temannya secara kondisional artinya anak membantu temannya baik pada saat kegiatan bermain peran berlangsung maupun di luar permainan. Banyaknya anak yang masih berada pada kriteria perkembangan MB dikarenakan anak masih pilih-pilih teman, mereka hanya mau membantu pada teman dekatnya saja. Penyebab lain dikarenakan sebelumnya anak tersebut telah melakukan kesalahan padanya sehingga tidak mau untuk membantu temannya.

6) Membantu dalam menyiapkan peralatan bermain peran

Setelah dibaginya kelompok dan peran main, guru akan mempersiapkan alat dan bahan permainan, sehingga untuk melihat adanya kerjasama pada anak, maka dilihat dari anak mau membantu dalam menyiapkan peralatan bermain. Akan tetapi, terdapat beberapa anak berada pada kriteria perkembangan BB yang disebabkan oleh adanya asisten guru yang bertugas untuk menyiapkan segala perlengkapan dalam bermain dan belajar sehingga anak terbiasa langsung menggunakan alat dan bahan untuk bermain dan belajar. Namun melihat kondisi tersebut peneliti segera berdiskusi pada guru kelas untuk sementara waktu saat penelitian berlangsung untuk tidak melibatkan asisten guru agar anak dapat dengan mudah dinilai perkembangannya.

7) Mengikuti aturan yang berlaku selama proses bermain peran berlangsung

Mengikuti aturan yang berlaku selama proses bermain peran berlangsung mencakup aktivitas-aktivitas yang harus dipatuhi dan dilakukan pada saat bermain peran mulai dari awal hingga akhir permainan, seperti selama proses bermain peran berlangsung anak tidak boleh bertukar peran dengan temannya. Namun, terlihat bahwasanya tidak ada satupun anak yang mendapat skor 3 dengan kriteria perkembangan berkembang sesuai harapan dikarenakan pada awal pertemuan anak masih bingung dan belum terlalu memahami aturan permainan sehingga pada saat bermain peran anak masih perlu diarahkan dan diingatkan.

- 8) Tidak mengganggu temannya pada saat bermain peran
Diawal pertemuan saat permainan tengah berlangsung anak masih kerap mengganggu temannya dalam bermain peran baik antar sesama anak yang bermain peran maupun anak yang tidak bermain peran pada hari itu sehingga ini berdampak pada fokus anak dalam memerankan suatu tokoh.
- 9) Konsisten membawakan peran dengan baik hingga selesai
Konsisten membawakan peran dengan baik hingga selesai artinya anak yang bertugas bermain peran pada hari itu dapat membawakan peran yang sama dari awal hingga akhir permainan. Melihat hasil *pre-test* ditemukan masih banyaknya anak yang masih berada pada kriteria perkembangan BB dikarenakan anak yang masih terpengaruh oleh peran atau adegan temannya yang dianggapnya lebih menarik dibandingkan dengannya pada saat ditengah permainan.
- 10) Mengembalikan peralatan yang digunakan dalam bermain peran ke tempatnya semula
Anak dengan kriteria perkembangan MB sebab saat permainan telah selesai terkadang anak mau untuk mengembalikan peralatan bermain peran pada tempat awal, namun terkadang juga anak tidak mau mengembalikan peralatannya dan memilih untuk dibiarkan begitu saja.

b. Penilaian Tes Akhir (*Post-test*)

Penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan ketrampilan kerjasama perlu dilakukan beberapa kali untuk mengetahui adanya peningkatan. Mengingat aspek kerjasama merupakan sebuah tindakan atau perilaku yang diperlukan adanya pembiasaan, sehingga setelah dilakukan *pre-test* diberikan perlakuan sebanyak enam kali untuk membiasakan anak. Setelah dilakukan pembiasaan sebanyak enam kali, maka kemudian dilakukan *post-test*.

Perlakuan terakhir sekaligus *post-test* dilakukan pada hari Senin tanggal 30 September 2024 dipertemuan ke-enam. Tema yang diangkat pada kegiatan bermain peran hari itu ialah liburan naik pesawat terbang. Kegiatan berlangsung mulai pukul 07.30 – 10.00 WIB. Pertama diawali dengan kegiatan mengaji, kemudian dilanjut dengan baris-berbaris di depan kelas sekaligus senam bersama.

Setelahnya membaca asmaul husna, surat-surat pendek, bernyanyi disambung berdoa sebelum memulai pembelajaran, bercakap-cakap serta pemberian apersepsi.

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan terkait materi, tujuan pembelajaran, kompetensi yang hendak dicapai dan kegiatan yang akan dilakukan hari itu. Sama dengan sebelumnya, kegiatan inti diawali dengan menjelaskan terkait kegiatan bermain peran yang akan dilakukan. Namun, guru tidak lagi menjelaskan aturan permainan secara detail kemudian disambung menjelaskan terkait skenario dalam bermain peran dan memilih siapa saja yang akan bermain dengan peran yang dibawakan serta pembagian alat dan bahan, memulai pertunjukan bermain peran, terakhir melakukan diskusi bersama-sama.

Selain memberikan sebuah perlakuan, peneliti juga menilai anak pada saat proses bermain peran di pertemuan terakhir sebagai bentuk hasil akhir dari setelah diberikan perlakuan (*post-test*). Hasil nilai *post-test* pada kelas eksperimen menggunakan metode bermain peran dapat dilihat pada tabel 4.4 di bawah ini.

Tabel 4. 3 Hasil Skor Post-test Kelas Eksperimen

No	Butir Pernyataan	Total Anak			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mau bergabung pada semua teman dalam kelompok tanpa pilih-pilih.	0	0	15	4
	Anak mampu untuk fokus dalam membawakan suatu peran.	0	0	15	4
2.	Anak mampu mengutarakan ide atau pendapat mengenai skenario sebelum bermain peran berlangsung.	0	5	12	2
	Anak mampu untuk menceritakan mengenai cerita dan peran yang dibawakan setelah permainan selesai dengan teman-temannya.	0	0	11	8
3.	Anak mau membantu temannya secara kondisional baik selama proses bermain peran maupun di luar dari permainan.	0	0	12	7
	Anak mau membantu dalam menyiapkan peralatan bermain peran.	0	2	13	4
4.	Anak mampu mengikuti aturan yang berlaku selama proses bermain peran berlangsung.	0	0	10	9
	Anak mampu untuk tidak mengganggu temannya pada saat bermain peran.	0	0	12	7
5.	Anak konsisten membawakan peran dengan baik hingga selesai.	0	1	11	7
	Anak mau mengembalikan peralatan yang	0	7	12	0

	digunakan dalam bermain peran ke tempatnya semula.				
--	--	--	--	--	--

Berdasarkan Tabel 4.4 dari hasil perolehan nilai *post-test* pada kelas eksperimen yang telah dinilai oleh peneliti dengan menyesuaikan indikator yang digunakan sebagai berikut :

- 1) Bergabung pada semua teman dalam kelompok
Adanya peningkatan pada anak dalam hal ini dapat terlihat saat anak mau menerima siapapun temannya untuk terlibat aktif dalam kelompoknya dalam menggapai tujuan secara bersama dan mampu mengingatkan teman yang lain untuk berteman dengan siapa saja tanpa memandang apapun.
- 2) Fokus dalam membawakan suatu peran
Pada butir pernyataan ini anak sudah mampu fokus saat membawakan suatu peran dilihat dari anak tersebut berhasil membawakan peran hingga selesai tanpa terpengaruh oleh teman yang lain dan tidak mengganggu temannya sampai akhir permainan.
- 3) Mengutarakan ide atau pendapat mengenai skenario sebelum bermain peran
Anak yang berada pada kriteria perkembangan MB masih melakukannya dengan jarang. Namun, terlihat adanya peningkatan pada saat skenario dijelaskan anak mengutarakan idenya dengan cara menambahkan alur cerita bisa juga dengan menyanggah terhadap adegan atau peran yang tidak sesuai.
- 4) Menceritakan kembali mengenai cerita dan peran yang dibawakan setelah permainan selesai
Pada akhir pertemuan sudah banyak anak yang masuk pada kriteria perkembangan BSH dalam kegiatan refleksi di akhir antusias anak tumbuh dikarenakan anak akan memperagakan kembali peran yang sebelumnya dibawakan kurang maksimal oleh temannya sehingga anak mengalami peningkatan terhadap kegiatan mengulas kembali akan cerita dan peran yang dibawakan setelah permainan berlangsung.
- 5) Membantu temannya secara kondisional
Pada akhir pertemuan sudah terlihat banyak anak mengalami peningkatan dibuktikan dengan perlakuan mereka yang mau membantu temannya secara

kondisional baik selama proses bermain peran maupun di luar dari permainan dengan ikhlas tanpa meminta imbalan serta terbiasa mengingatkan teman yang lain untuk selalu membantu orang lain ketika mengalami kesulitan. Contohnya pada saat jam istirahat ketika melihat temannya yang kesulitan saat akan membuka bungkus makanan anak lain langsung membantu temannya dengan cara memberikan gunting untuk membuka bungkus makanan. Contoh lain pada saat permainan berlangsung ketika anak yang sedang bermain peran tersebut lupa atau bingung akan skenario selanjutnya, maka anak yang tidak bermain peran pada hari itu atau sebagai pengamat membantu untuk mengingatkan dan mengarahkannya.

6) Membantu dalam menyiapkan peralatan bermain peran

Setelah peneliti berdiskusi dengan guru kelas akan permasalahan sebelumnya anak dapat dengan mudah dinilai perkembangannya, seperti pada butir membantu dalam menyiapkan peralatan bermain peran terdapat peningkatan dengan tindakan mau membantu dan menawarkan bantuan ke bu guru dan temannya dalam mempersiapkan peralatan yang akan digunakan dalam bermain peran dengan ikhlas dan tanpa disuruh. Contoh pada saat akan dilangsungkan permainan anak akan melontarkan pertanyaan, seperti “ bu, piring plastik disimpan disebelah mana?”.

7) Mengikuti aturan yang berlaku selama proses bermain peran berlangsung

Pada saat permainan berlangsung terlihat anak sudah memahami terkait aturan main secara perlakuan diberikan sebanyak 6 kali sehingga anak sudah hafal dan memahami akan aturan main dan anak mampu mengingatkan temannya untuk selalu mematuhi aturan yang berlaku.

8) Tidak mengganggu temannya pada saat bermain peran

Banyak anak yang sudah terlihat adanya peningkatan dalam memahami aturan permainan termasuk pada saat permainan tengah berlangsung anak sudah jarang terlihat mengganggu temannya dalam bermain peran baik antar sesama anak yang bermain peran maupun anak yang tidak bermain peran pada hari itu. Di luar permainan anak juga mengalami peningkatan untuk tidak mengganggu temannya saat tengah melakukan aktivitas atau pekerjaan yang lain dan mampu untuk mengingatkan teman yang lainnya.

- 9) Konsisten membawakan peran dengan baik hingga selesai
- Banyak anak yang sudah mengalami peningkatan dibuktikan dengan anak mampu untuk membawakan peran yang sama dari awal hingga akhir permainan dan tidak mengganggu temannya ketika belum selesai membawakan peran dalam permainan.
- 10) Mengembalikan peralatan yang digunakan dalam bermain peran ke tempatnya semula

Dalam konteks bermain peran anak sudah mengalami perkembangan untuk mengembalikan peralatan yang digunakan dalam bermain peran ke tempatnya semula. Namun, pada butir ini tidak ada satupun anak yang mendapat skor 4 dikarenakan anak masih belum terbiasa untuk menerapkannya di luar permainan. Contohnya ketika beristirahat anak dengan bebas menggunakan alat main yang ada di kelas, namun setelahnya tidak dirapihkan kembali. Contoh lain saat meminjam barang temannya anak tidak mengembalikannya ke pemiliknya dan memilih untuk dibiarkan begitu saja.

c. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Pada Kelas Eksperimen

Proses pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen yaitu dengan menggunakan metode bermain peran. Hasil dari nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel 4.5. di bawah ini.

Tabel 4. 4 Hasil Skor *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

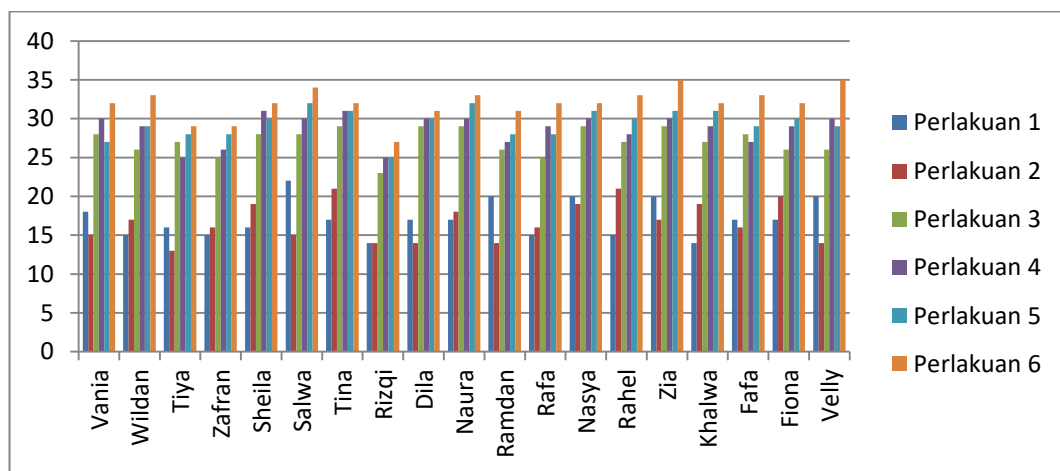
Nilai	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Nilai Rata-rata	17.1053	31.9474
Nilai Maksimal	22	35
Nilai Minimal	14	27

Sumber: hasil penelitian 2024

Berdasarkan Tabel 4.5 hasil dari perolehan nilai *pre-test* anak pada kelas eksperimen mendapat nilai rata-rata sebesar 17.1053. Anak yang memperoleh nilai tertinggi yaitu dengan nilai 22 dan nilai terendah yang diperoleh anak sebesar 14. Sedangkan nilai rata-rata *post-test* setelah dilakukannya proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran yang diperoleh anak sebesar 31.9474. Nilai yang tertinggi hasil *post-test* yaitu sebesar 35 dan nilai terendah yang diperoleh

anak pada *post-test* sebesar 27. Jadi terdapat perbedaan antara nilai *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen menggunakan metode pembelajaran bermain peran.

Penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan ketrampilan kerjasama perlu dilakukan beberapa kali untuk mengetahui adanya peningkatan. Mengingat aspek kerjasama merupakan sebuah tindakan atau perilaku yang diperlukan adanya pembiasaan, sehingga setelah dilakukan *pre-test* diberikan perlakuan sebanyak enam kali untuk membiasakan anak. Setelah dilakukan pembiasaan sebanyak enam kali, maka kemudian dilakukan *post-test*. Peningkatan tiap pertemuan dapat dilihat dari diagram berikut :



Gambar 4. 1 Diagram Peningkatan Tiap Pertemuan

3. Pengaruh Ketrampilan Kerjasama

Uji Hipotesis

Menurut Rahmad (2024) uji analisis wilcoxon ialah salah satu jenis dari banyaknya metode statistik non parametrik yang memiliki perbedaan dengan statistik parametric dikarenakan sampel yang digunakan dalam penelitian berukuran kecil yakni kurang dari 30. Umumnya terdapat beberapa persyaratan yang harus dipenuhi dalam melakukan Uji Wilcoxon, antara lain: (1) Data sampel tidak berdistribusi normal. (2) Menggunakan sampel dengan dua kelompok saling berpasangan atau sama. (3) Data yang dihasilkan berbentuk ordinal atau interval. (4) Sampel oleh kedua kelompok berjumlah sama. Uji wilcoxon dapat digunakan

guna menganalisis dari hasil pengamatan yang berpasangan dari kedua data yang diperoleh apakah terdapat perbedaan atau tidak.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon dengan bantuan program SPSS. Hal ini dikarenakan data yang didapatkan tidak sesuai dengan asumsi yang dibuat atau data tidak berdistribusi normal. Sehingga untuk pengolahan data tersebut memenuhi ketentuan untuk dilakukannya uji non parametrik yakni uji wilcoxon. Berikut disajikan tabel hasil uji hipotesis Wilcoxon.

Tabel 4. 5 Uji Hipotesis

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-test – Pre-test	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	19 ^b	10.00	190.00.00
	Ties	0 ^c		
	Total	19		

a. Post-test < Pre-test

b. Post-test > Pre-test

c. Post-test = Pre-test

Test Statistics^a

	Posttest - Pretest
Z	-3.832 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan Tabel 4.9 dapat dilihat hasil uji hipotesis pada kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,05, yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat dikatakan terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap ketrampilan bekerjasama anak. Sehingga terdapat perbedaan setelah diberikan perlakuan.

B. Pembahasan

Bekerjasama merupakan ketrampilan penting bagi anak usia dini, melalui kerjasama melatih anak untuk menumbuhkan rasa peka mengenai rangsangan-rangsangan sosial, membuat anak untuk bisa berinteraksi dengan teman-temannya

atau bisa juga dengan orang lain, serta melatih anak untuk menumbuhkan perasaan menghargai temannya terhadap apapun yang berbeda dengan dirinya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hasna (2021) kemampuan bekerjasama ini dapat distimulus melalui kegiatan bermain peran. Penggunaan metode bermain peran menjadi alternatif guru atau pendidik untuk meningkatkan ketrampilan sosial anak yang dilakukan secara berkelompok guna memberikan dampak besar dalam membangun hubungan yang positif termasuk dalam hal tanggungjawab dan bekerjasama.

Sebelum dilakukannya pembelajaran menggunakan metode bermain peran didapati banyak anak yang kurang dalam hal perkembangan sosialnya terutama pada kerjasama. Dapat dikatakan kurang berkembang dibuktikan pada saat pembelajaran berlangsung banyak anak yang tidak terkontrol dengan mengganggu temannya, tidak berbaur dengan teman yang lain, tidak mau membantu, dan lalai dari tanggung jawabnya dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Setelah diselidiki salah satu penyebabnya ialah penggunaan metode pembelajaran kurang tepat dalam meningkatkan ketrampilan bekerjasama. Mengingat juga pada RA Al-Amin jarang dilakukan pembelajaran dengan bermain peran sehingga saat kegiatan bermain peran dilakukan pada pembelajaran, ini menjadi hal baru bagi anak yang dapat meningkatkan antusiasnya untuk bermain.

Pemilihan strategi atau metode dalam pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi, dan aspek yang ingin dicapai (Elvira, 2022). Seperti halnya dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode bermain peran dalam meningkatkan ketrampilan bekerjasama pada anak. Melalui bermain anak mencari dan menciptakan sendiri kesenangan yang mana dalam prosesnya dapat membentuk kepribadian anak serta membantu anak dalam mencapai tumbuh kembang pada seluruh aspeknya, seperti kognitif, bahasa, agama moral, sosial emosional, dan fisik motorik (Susanti, 2020). Kegiatan bermain bukan hanya dapat dilakukan dengan sesuatu atau dengan orang lain, akan tetapi dengan anak-anak yang bermain itu, dari sini kegiatan main dapat menciptakan hubungan interaktif dan komunikatif antar anak-anak (Marwany & Kurniawan 2021). Oleh karena itu, Metode bermain peran memiliki banyak manfaat bagi anak dalam

mengembangkan kemampuan sosialnya sehingga metode ini perlu untuk diterapkan pada kelompok B RA AL-Amin.

Penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan ketrampilan kerjasama perlu dilakukan beberapa kali untuk mengetahui adanya peningkatan. Mengingat aspek kerjasama merupakan sebuah tindakan atau perilaku yang perlu untuk dilakukan secara berulang-ulang, maka semakin banyaknya kesempatan yang diberikan dalam kegiatan bersama atau kelompok akan semakin terlihat dan meningkat ketrampilan bekerjasamanya (Hurlock, 1978).

Kegiatan bermain peran, yang mana anak-anak diminta untuk bermain peran sesuai dengan kelompok yang peneliti bagi sebelumnya. Ketika kegiatan bermain peran berlangsung, disitulah tugas peneliti untuk mengamatinnya. Ketrampilan sosial dapat berkembang pada saat anak belajar dalam melakukan diskusi terkait peran, berbagi, dan kerjasama dalam melanjutkan sebuah permainan (Nielsen 2008). Dari pengamatan peneliti ditemukan beberapa anak yang tidak mau bergabung pada kelompoknya dikarenakan tidak ada teman dekatnya dalam kelompok tersebut, ada juga yang hanya terdiam saat bermain peran dikarenakan malu dan lupa akan skenario awal, dan kurang inisiatif dalam hal membantu untuk menyiapkan alat dan bahan permainan.

Meskipun metode bermain peran ini dinilai efektif, namun sesungguhnya masih ditemukan banyak anak yang kurang memperhatikan temannya pada saat bermain peran dan lebih memilih bergurau dengan teman yang lain dikarenakan anak merasa dirinya tidak terpilih untuk bermain peran pada hari itu. Beberapa hal yang perlu dilakukan untuk mengantisipasi hal tersebut antara lain ketika terjadi keributan, yang peneliti lakukan ialah menjeda permainan sejenak dan jika dirasa sudah reda barulah melanjutkan permainan. Kemudian apabila ditengah-tengah permainan anak lupa akan skenario awal, maka peneliti tetap melanjutkan dengan melepas anak-anak bermain peran sesuai dengan imajinasi mereka.

Setelah permainan selesai, peneliti mengulas kembali mengenai cerita dan tokoh-tokoh yang diperankan. Kemudian peneliti akan meminta anak yang tidak bermain peran dihari itu untuk mencoba memperagakan sebagaimana mestinya tokoh-tokoh tersebut. Diakhir peneliti akan menjelaskan serta memperagakan kembali permainan dengan baik dan mempraktekkan penggunaan alat yang benar

sesuai dengan kegunaannya. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar anak yang akan bermain peran dihari selanjutnya dan seterusnya mampu untuk bermain peran dengan baik dan benar.

Dalam bermain peran ketrampilan bekerjasama dapat dilihat dari kesadaran diri, berinteraksi dengan temannya, membantu temannya, memahami aktivitas diri dan temannya, serta bertanggungjawab. Sebelum permainan berlangsung anak diminta untuk bergabung pada kelompok yang telah dibagi sebelumnya guna menuntaskan tugas secara bersama. Dari kegiatan kelompok, diperoleh temuan bahwasanya terjadinya kerjasama dalam metode bermain peran dikarenakan anak terlibat pada pembelajaran kelompok, sehingga mengharuskan mereka untuk membangun hubungan positif antar teman dalam mencapai tujuan bersama (Agusniatih & Jane 2019).

Metode bermain peran selain sebagai pembelajaran yang bersifat kelompok terdapat juga aktivitas-aktivitas yang dapat menciptakan anak untuk melakukannya dengan bekerjasama. Seperti dalam sebuah kelompok anak-anak melakukan interaksi dengan teman sekelompoknya yang mana dalam interaksi yang dilakukan mencakup ide-ide, pendapat mereka mengenai cerita yang akan dibawakan dalam bermain peran untuk menggapai tujuan yang sama (Ramelan & Suryana, 2021). Namun, pada awal pertemuan anak cenderung memilih diam dan menerima skenario dan peran yang telah ditentukan sebelumnya, kemudian setelah diberikan perlakuan sebanyak enam kali anak mulai berani untuk mengutarakan terkait pendapat mereka akan skenario bermain peran bahkan ada juga yang langsung dipraktekkan pada saat bermain peran sesuai imajinasinya.

Terlepas dari konteks didalam maupun diluar permainan, membantu merupakan salah satu tindakan dasar dalam bekerjasama. Sebelum dilaksanakannya pembelajaran menggunakan metode bermain peran terdapat beberapa hal yang harus dipersiapkan, seperti media yang akan digunakan saat bermain sehingga terdapat aktivitas kerjasama didalamnya dengan mampu diajak berkompromi guna menyelesaikan aktivitas bersama dengan tujuan yang sama dimaksudkan agar anak dapat membentuk kebiasaan dalam bersikap antusias dengan menunjukkan sikap menghargai, membantu, empati, dan mengikuti aturan-aturan yang berlaku (Novia & Nurhafizah, 2020). Untuk itu, dalam

bermain peran indikator membantu dapat terlihat pada saat permainan dilangsungkan dengan tindakan yang dilakukan anak secara spontan bukan pada adanya adegan membantu dalam bermain peran.

Pada intinya saat proses bermain peran seluruh anak baik yang bermain peran pada hari itu atau tidak memiliki pemahaman yang tinggi akan dirinya dan aktivitas yang dilakukannya secara bersama. Pemahaman tersebut dapat ditunjukkan ketika anak mampu untuk mengikuti aturan yang berlaku selama proses permainan dan juga tidak mengganggu temannya pada saat bermain peran. Temuan di atas mengatakan timbulnya ketrampilan bekerjasama yakni dibuktikan dengan adanya kesadaran juga pemahaman pada dirinya bahwa mereka memiliki keperluan juga tujuan yang sama pada saat kondisi yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian diri guna memenuhi kepentingannya (Prabandari & Fidesrinur, 2021). Sehingga apabila anak tersebut paham akan aktivitas diri dan temannya otomatis anak tersebut sudah pasti melakukannya dengan penuh kesadaran.

Terakhir indikator bertanggung jawab dapat dinilai dari anak mengembalikan peralatan yang digunakan dalam bermain peran ke tempatnya semula dan anak konsisten membawakan peran dengan baik hingga selesai. Pada pertemuan awal anak yang dipilih untuk bermain peran hari itu cenderung tidak menuntaskan peran yang dibawakan dikarenakan beberapa faktor, seperti malu, masih terpengaruh oleh teman yang lain, dan kehilangan motivasi. Melalui bermain peran diperoleh temuan bahwa anak belajar banyak hal termasuk di dalamnya anak dengan bebas berekspresi mengenai peran yang dibawakan juga memberikan kesempatan bagi anak dalam memahami serta mengembangkan pengertian mereka mengenai aturan-aturan ataupun perilaku yang dapat diterima orang lain dengan berkomunikasi juga berinteraksi dengan orang lain (Susanti, 2023). Hal ini dimaksudkan untuk membawa dan mempersiapkan anak terhadap tantangan dunia nyata.

Selanjutnya anak mengembalikan peralatan yang digunakan dalam bermain peran ke tempatnya semula. Jika dalam mempersiapkan peralatan masih dibantu dengan asisten guru, namun tidak dengan setelahnya permainan berlangsung anak sudah terbiasa untuk langsung mengembalikan peralatan bermain ke tempat awal.

Dalam bermain peran anak yang terpilih untuk bermain peran hari itu memiliki tanggungjawab untuk mengembalikan media main ke tempat semula, sehingga metode bermain peran memiliki kelebihan dalam mengembangkan kerjasama dengan membentuk tanggungjawab dan terbiasa menerimanya (Febrianti, 2021). Apabila aspek tanggungjawab sudah terbentuk salah satunya dengan mengembalikan peralatan main ke tempat semula, maka ketrampilan bekerjasama pada anak dapat meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, selain sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan, penggunaan metode bermain peran juga dapat dijadikan salah satu bentuk strategi yang dapat diaplikasikan dan dapat memberikan pengaruh positif pada satuan pendidikan lainnya dalam meningkatkan ketrampilan bekerjasama anak.

C. Keterbatasan Penelitian

Adapun dalam penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan di dalamnya yakni meliputi:

1. Penelitian ini hanya menggunakan 1 kelas saja yakni kelas eksperimen dan tidak ada kelas kontrol, sehingga sulit menentukan sejauh mana peningkatan disebabkan oleh perlakuan yang memengaruhi hasil pengukuran.
2. Sampel yang digunakan berukuran kecil, sehingga hasil tidak dapat diterapkan secara luas.
3. Penelitian hanya menggunakan satu jenis perlakuan, sehingga dapat mengurangi variasi dan pemahaman yang lebih luas tentang dampak perlakuan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh metode bermain peran terhadap ketrampilan bekerjasama anak usia dini dapat diberi simpulan dan saran sebagai berikut:

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh metode bermain peran terhadap ketrampilan bekerjasama anak kelompok B RA Al-Amin dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap ketrampilan bekerjasama anak usia dini kelompok B RA Al-Amin. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesisi yang dilakukan mendapat nilai sebesar $\text{sig. } 0,00 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap ketrampilan bekerjasama anak.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang dibuat, saran yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Dalam penggunaan metode bermain peran, guru sebaiknya melakukan perhatian dan bimbingan lebih kepada semua anak agar semua anak dapat menemukan dan menangkap sebuah konsep dan tidak ada yang memonopoli dalam kegiatan pembelajaran.
2. Guru yang akan melaksanakan pembelajaran menggunakan metode bermain peran, alangkah baiknya mempersiapkan konsep bermain peran dari jauh-jauh hari termasuk juga alat dan bahan yang akan digunakan dalam permainan sehingga pembelajaran menggunakan metode bermain peran mampu terlaksana dengan maksimal dan dapat mengembangkan ketrampilan bekerjasama anak dengan baik.
3. Penerapan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *bermain peran* dapat menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran dalam sebuah kegiatan belajar mengajar. Karena metode pembelajaran *bermain peran* menekankan pada aktivitas atau kegiatan kelompok sehingga metode bermain

peran menjadikan stimulus bagi anak untuk dapat mengembangkan ketrampilan sosial yaitu kerjasama.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, Irfan, and Yetti Supriyati. 2022. "Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8(3):2476–82. doi: 10.58258/jime.v8i3.3800.
- Agusniatih, Andi, and Monepa Jane. 2019. *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini (Teori Dan Metode Pengembangan)*. edited by N. Hudha. Edu Publisher.
- An Nabil, Naimina Restu, Ika Wulandari, Sri Yamtinah, Sri Retno Dwi Ariani, and Maria Ulfa. 2022. "Analisis Indeks Aiken Untuk Mengetahui Validitas Isi Instrumen Asesmen Kompetensi Minimum Berbasis Konteks Sains Kimia." *Paedagogia* 25(2):184. doi: 10.20961/paedagogia.v25i2.64566.
- Anggraini, Elya Siska. 2021. "Pola Komunikasi Guru Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Bermain." *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas* 7(1):27. doi: 10.24114/jbrue.v7i1.25783.
- Botutihe, Herlina, and Wiwik Pratiwi. 2020. "Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Anak Melalui Permainan Estafet Gelang Karet Pada Anak Di Kelompok B TK Kartika XXI-17 Kota Tengah Kota Gorontalo." *Early Childhood Islamic Education Journal* 1(2):136–52. doi: 10.58176/eciejournal.v1i2.199.
- Citra, Fajriani, and Selia Dwi. 2021. "Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Kelompok B di Taman Kanak-kanak Nurul Yaqin Desa Uloe Kecamatan Dua Boccoe Kabupaten Bone." 68–79.
- Dai, Kasmin, and Sitriah Salim Utina. 2020. "Meningkatkan Keterampilan Kerja Sama Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Kooperatif Di Kelompok B TK Mekar Sari Desa Potanga Kecamatan Boliyohuto Kabupaten Gorontalo." *Early Childhood Islamic Education Journal* 1(2):153–65. doi: 10.58176/eciejournal.v1i2.200.
- Elvira, Melly. 2022. "Model Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Di Kota Malang." *Preschool: Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 4(1):13–20.
- Endang, Mulyatiningsih. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Cet. 1. edited by N. Apri. Bandung: Alfabeta.
- Erfantinni, Imro'atul Hayyu, Galih Puji Mulyoto, and Nurlaeli Fitriah. 2019. "Bimbingan Kelompok Teknik Modeling Untuk Meningkatkan Percaya Diri Pada Anak Usia Dini." *Preschool* 1(1):43–52. doi: 10.18860/preschool.v1i1.8175.
- Febrianti, Sonia Dita Anggraeni. 2021. "Menstimulasi Tingkat Kepercayaan Diri Pada Anak Dengan Metode Bermain Peran." *AlBanna: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1(1):1–18. doi: 10.24260/albanna.v1i1.277.
- Fiskariani Yustin Marlina, Tika Santika, and Sutarjo. 2020. "Pola Pengasuhan Anak Dalam Pembentukan Karakter Kerjasama Di Taman Penitipan Anak (TPA) Cendana Asih." *JoCE Journal of Community Education* 1(2):1–15.
- Gunarti, Winda. 2014. "Hakikat Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia 3 - 4 Tahun." *Modul 1* 1–51.
- Hadaina, Nia, and Gede Astawan. 2021. "Instrumen Kemampuan Kerjasama Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak." *Journal for Lesson and Learning Studies* 4(1):8–12.

- Hafiyah, Yati Nur, and Mohammad Zaini. 2022. "Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B Di TK Darma Wanita Persatuan 2 Bayuglugur Situbondo." *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1):12–24. doi: 10.35719/preschool.v3i1.42.
- Halifah, Syarifah. 2020. "Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 4(3):35–40. doi: 10.58258/jisip.v4i3.1150.
- Harianja, A. L., Siregar, R., & Jumaita Nopriani Lubis. 2023. "Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Hasna Nur Zakiyah Darajat. 2021. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Peran Di RA (Iraudhatul Athfal) X Kampung Sukarame Desa Cingcin Kecamatan Soreang Kabupaten Bandung." *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud* 1(1):12–16. doi: 10.29313/jrpgp.v1i1.13.
- Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak*. Edisi keenam. Jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- Kementrian Pendidikan Nasional RI. 2014. "Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014." *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia* 1–76.
- Khairani, Nenni, Rosmaimuna Siregar, and Jumaita Nopriani Lubis. 2023. "Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(5):5942–52. doi: 10.31004/obsesi.v7i5.5383.
- Kuku, Alfasana, and Lukman Arsyad. 2020. "Pengaruh Media Pembelajaran Bigbook Terhadap Kemampuan Menyimak Anak TK Al-Wathaniyah Kecamatan Kota Timur Kota Gorontalo." *Early Childhood Islamic Education Journal* 1(1):20–26. doi: 10.58176/eciejournal.v1i1.20.
- Lestari, Puji. 2019. "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018 / 2019." *Journal Ilmiah Rinjani* 7(2):98.
- Marwany, and Kurniawan. 2021. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Vol. 4.
- Maulana, Taufiq. 2021. "Apakah Kultur Indonesia Bertransformasi Menjadi Individualis?" *Kumparan.Com*. Retrieved (<https://kumparan.com/talumaulana07/apakah-kultur-indonesia-bertransformasi-menjadi-individualis-1vTCUZTAhuU/4>).
- Mukhlis, Akhmad, and Furkanawati Handani Mbelo. 2019. "Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional." *Preschool* 1(1):11–28. doi: 10.18860/preschool.v1i1.8172.
- Nielsen, Dianne Miller. 2008. *Mengelola Kelas Untuk Guru TK Petunjuk Perencanaan Kurikulum, Pengajaran Melalui Pusat Pembelajaran, Dan Pengaturan Lain*. Kedua. edited by B. Sarwiji. Indonesia: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Novia, Ilsa Fika, and Nurhafizah. 2020. "Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4(2):1080–90.

- Nur, Ulfia. 2022. "Bentuk Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Boy-Boyan."
- Nurarifiati, Fatayatun, and Nilawati Astini. 2023. "Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Kelompok B Melalui Metode Bermain Peran." *Journal of Classroom Action Research* 5(2).
- Paridi, Khairul, Nyoman Sudika, H. Sapiin, and Halifah. 2020. "Peningkatan Kemampuan Pragmatik Siswa Melalui Penerapan Bermain Peran Dalam Pengajaran Bahasa Indonesia Di Sma Negeri 5 Mataram." *Jurnal Lisdaya* 16(1):29–38.
- Piping, Perlina, and Nurhafizah. 2020. "Pengembangan Perilaku Sosial Anak Dalam Aspek Kerjasama di Taman Kanak-kanak." 21(1):1–9.
- Prabandari, Indah Rinukti, and Fidesrinur Fidesrinur. 2021. "Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif." *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 1(2):96. doi: 10.36722/jaudhi.v1i2.572.
- Purwanto. 2019. "Variabel Dalam Pendidikan." *Teknodik* 10(18):1–20.
- Putri, Ayu Dahlia, and Dadan Suryana. 2022. "Teori-Teori Belajar Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(2):12486–94.
- Rahmad, Abdul. 2024. "Alasan Peneliti Menggunakan Analisis Statistik Wilcoxon (Non Parametrik)."
- Rahmawati, Anayanti. 2019. "Metode Bermain Peran Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 3(1).
- Ramelan, Harlina, and Dadan Suryana. 2021. "Analisis Kemampuan Kerjasama Dalam Perilaku Sosial Anak Usia Dini." *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO* 4(2):107. doi: 10.36709/jrga.v4i2.17921.
- Sari, Putri Purnama, Hanggara Budi Utomo, and Rosa Imani Khan. 2020. "Pengembangan Kemampuan Bekerjasama Anak Melalui Permainan Kreatif Pohon Dan Tupai." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 7(2):44–51. doi: 10.21107/pgpaustrunojoyo.v7i2.7685.
- Sitorus, Syahrul, Delvi Andriadi, Syarah Juwita, and Wahyu Dian Nasutioan. 2021. "Pola Kerjasama Guru dan Orang Tua Dalam Meningkatkan Karakter Religius Siswa Kelas VII C Selama Masa Pandemi COVID-19 di MTS PAB 1 HELVETIA." *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam* (5):36–54.
- Suardipa, I. Putu. 2020. "Sociocultural-Revolution Ala Vygotsky Dalam Konteks Pembelajaran." *Jurnal Widya Kumara Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1(2):48–58.
- Sugiyarto. 2021. "Pengantar Biostatistika." *Program Studi Matematika Fakultas Sains Dan Teknologi Terapan Universitas Ahmad Dahlan* 5–24.
- Susanti, Rikza Azharona. 2020. "Pengembangan Modul Mata Kuliah Bermain dan Permainan Berbasis Hasil Praktikum Perkuliahan Mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan F UIN Maulana Malik Ibrahim Malang." *Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 105–18.
- Susanti, Rikza Azharona. 2023. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. edited by A. A. Nurani. Literasi Nusantara.
- Sutikno, M. Sobry. 2019. "Metode & Model-Model Pembelajaran 'Menjadikan

- Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif Dan Menyenangkan.”
- Syahida, Bella. 2020. “Pengaruh Permainan Kooperatif Terhadap Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Pada Usia 5-6 Tahun Di Tk Islam Nurul Iman.”
- Ulum, Mohammad Samsul, Nuraeli Fitriah, Sudirman, Sandy Tegariyani Putri Santoso, Wiku Aji Sugiri, Rikza Azharona Susanti, Esa Nur Wahyuni, Akhmad Mukhlis, Imro’atul Hayyu Erfantinni, Bintoro Widodo, Niken Kusuma Hapsari, Melly Elvira, Meilina Ratna Dianti, Dessy Putri Wahyuningtyas, Mutiara Arlisyah Putri Uta Mi, and Joko Prihatin. 2019. *Ensiklopedia Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Vol. 11.
- Vebriani, Eki, Israwati, Yuhatriati. 2019. “Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bermain Peran Di Tk Sitalale Kabupaten Simeulue.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 4(4):16–24.
- Wahyuningtyas, Dessy Putri, and Resi Kartika Prasasti Noer. 2024. “Relevansi Permainan Tradisional Dalam Film Squid Game Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini.” *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7(1):291–304. doi: 10.37329/cetta.v7i1.2620.
- Waruwu, Marinu. 2023. “Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method).” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(1):2896–2910.
- Wati, Eka, Endang Sri Maruti, and Melik Budiarti. 2020. “Aspek Kerjasama Dalam Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4(2):97–114.

LAMPIRAN

A. Daftar Nama Anak Kelompok B RA Al-Amin

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Vania Cantika Aurellia	Perempuan
2	Muhammad Wildan Mauza	Laki-laki
3	Mariatul Qibtiyah	Perempuan
4	Muhammad Zafran Ramadhan	Laki-laki
5	Sheila Hasina	Perempuan
6	Salwa Sasabillah	Perempuan
7	Fiza Agustina	Perempuan
8	Muhammad Rizqi Maulana	Laki-laki
9	Fadhilah Nur Najwa	Perempuan
10	Naura Agustina Az-Zahra	Perempuan
11	M. Ramdan Ilal Qodar	Laki-laki
12	Rafasya Choiril Erizandi	Laki-laki
13	Annasya Adreena Azzahra	Perempuan
14	Fitria Rahel Ramadhani	Perempuan
15	Maziyah Athiyah Rohmani	Perempuan
16	Luqyana Khalwa	Perempuan
17	Siti Rifdatul Ifadah	Perempuan
18	Fiona Audi Az-Zahro	Perempuan
19	Izzah Hafizah Vellysia	Perempuan

B. Instrumen Penelitian

Kisi - kisi Instrumen Observasi Ketrampilan Bekerjasama

Variabel Penelitian	Indikator	Pernyataan
Ketrampilan Bekerjasama	Kesadaran diri	a. Anak mau bergabung pada semua teman dalam kelompok tanpa pilih-pilih. b. Anak mampu untuk fokus dalam membawakan suatu peran.
	Berinteraksi dengan teman-temannya	a. Anak mampu mengutarakan ide atau pendapat mengenai skenario sebelum bermain peran berlangsung. b. Anak mampu untuk menceritakan mengenai cerita dan peran yang dibawakan setelah permainan selesai dengan teman-temannya.
	Membantu temannya.	a. Anak mau membantu temannya secara kondisional baik selama proses bermain peran maupun di luar dari permainan. b. Anak mau membantu dalam

		menyiapkan peralatan bermain peran.
	Memahami aktivitas diri dan temannya.	a. Anak mampu mengikuti aturan yang berlaku selama proses bermain peran berlangsung. b. Anak mampu untuk tidak mengganggu temannya pada saat bermain peran.
	Bertanggungjawab	a. Anak konsisten membawakan peran dengan baik hingga selesai. b. Anak mau mengembalikan peralatan yang digunakan dalam bermain peran ke tempatnya semula.

Lembar Observasi Ketrampilan Bekerjasama Kelompok B

Hari/Tanggal :

Pertemuan ke :

Tema Bermain Peran :

Indikator	Butir Pernyataan	Nama								
		Vania	Wildan	Tiya	Zafran	Sheila	Salwa	Tina	Rizqi	Dila
Kesadaran diri	Anak mau bergabung pada semua teman dalam kelompok tanpa pilih-pilih.									
	Anak mampu untuk fokus dalam membawakan suatu peran.									
Berinteraksi dengan teman-temannya	Anak mampu mengutarakan ide atau pendapat mengenai skenario sebelum bermain peran berlangsung.									
	Anak mampu untuk mengulas kembali mengenai cerita dan peran yang dibawakan setelah permainan selesai dengan teman-temannya.									
Membantu temannya	Anak mau membantu temannya secara kondisional baik selama proses bermain peran maupun di									

	luar dari permainan.									
	Anak mau membantu dalam menyiapkan peralatan bermain peran.									
Memahami aktivitas diri dan temannya.	Anak mampu mengikuti aturan yang berlaku selama proses bermain peran berlangsung.									
	Anak mampu untuk tidak mengganggu temannya pada saat bermain peran.									
Bertanggungjawab	Anak konsisten membawakan peran dengan baik hingga selesai.									
	Anak mau mengembalikan peralatan yang digunakan dalam bermain peran ke tempatnya semula.									

Keterangan : 1=BB (Belum Berkembang)
 2=MB (Mulai Berkembang)
 3=BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
 4=BSB (Berkembang Sangat Baik)

PEDOMAN PENILAIAN

No.	BB (BELUM BERKEMBANG)	MB (MULAI BERKEMBANG)	BSH (BERKEMBANG SESUAI HARAPAN)	BSB (BERKEMBANG SANGAT BAIK)
1.	Anak belum mau bergabung pada kelompok yang sudah dibentuk dan cenderung masih pilih-pilih teman dalam berkelompok.	Anak sedikit demi sedikit menerima dan mau bergabung pada semua anggota kelompoknya tanpa pilih-pilih teman.	Anak mampu bergabung dalam kelompok yang sudah ditentukan tanpa adanya pilih-pilih teman.	Anak mampu bergabung dalam kelompok yang sudah ditentukan tanpa adanya pilih-pilih teman dan mampu mengingatkan temannya untuk berteman dengan siapapun tanpa pilih-pilih.
2.	Anak belum mampu untuk fokus dalam membawakan suatu peran dan masih terpengaruh oleh peran teman yang lain.	Anak terkadang mampu untuk fokus dalam membawakan suatu peran dan terkadang juga masih terpengaruh oleh temannya.	Anak mampu untuk fokus dalam membawakan suatu peran dari awal hingga akhir.	Anak mampu untuk fokus dalam membawakan suatu peran dari awal hingga akhir permainan dan tidak mengganggu teman sepermainan.
3.	Anak cenderung memilih diam dan menerima skenario dan peran yang telah ditentukan sebelumnya.	Anak terkadang menyampaikan ide atau pendapat terkait skenario dalam bermain peran sebelum permainan dimulai.	Anak mampu mengutarakan ide atau pendapat mengenai skenario sebelum bermain peran berlangsung.	Anak mampu mengutarakan ide atau pendapat mengenai skenario sebelum bermain peran berlangsung dan dipraktekkan langsung pada saat permainan.

4.	Tidak ada keterlibatan anak dalam mengulas kembali mengenai cerita dan peran yang dibawakan setelah permainan selesai dengan teman-temannya.	Anak terkadang terlibat dalam proses mengulas kembali cerita dan peran yang dibawakan setelah bermain peran berlangsung.	Anak mampu untuk mengulas kembali terkait cerita dan peran yang dibawakan setelah permainan selesai dengan teman-temannya.	Anak mampu untuk mengulas kembali terkait cerita dan peran yang dibawakan setelah permainan selesai dari awal sampai akhir dengan teman-temannya dan merefleksi kegiatan secara bersama.
5.	Anak tidak mau membantu temannya baik selama proses bermain peran maupun di luar dari permainan.	Secara kondisional terkadang anak mau untuk membantu temannya baik selama proses bermain peran maupun di luar dari permainan.	Anak mau membantu temannya secara kondisional baik selama proses bermain peran maupun di luar dari permainan.	Anak mau membantu temannya secara kondisional baik selama proses bermain peran maupun di luar dari permainan dengan ikhlas tanpa meminta imbalan serta terbiasa mengingatkan teman yang lain untuk selalu membantu orang lain ketika mengalami kesulitan.
6.	Anak tidak mau membantu bu guru dan temannya dalam menyiapkan peralatan bermain peran.	Terkadang anak mau untuk membantu dalam mempersiapkan peralatan dalam bermain peran tanpa disuruh, namun juga terkadang anak tidak mau membantu dalam menyiapkan peralatan bermain peran.	Anak mau membantu bu guru dan temannya dalam mempersiapkan peralatan yang akan digunakan dalam bermain peran dengan ikhlas.	Anak mau membantu dan menawarkan bantuan ke bu guru dan temannya dalam mempersiapkan peralatan yang akan digunakan dalam bermain peran dengan ikhlas dan tanpa disuruh.
7.	Anak tidak mampu mengikuti aturan yang berlaku selama proses bermain peran berlangsung.	Sedikit demi sedikit anak mampu untuk mengikuti aturan yang berlaku selama proses bermain peran berlangsung.	Anak mampu mengikuti aturan yang berlaku selama proses bermain peran berlangsung.	Anak mampu mengikuti aturan yang berlaku selama proses bermain peran berlangsung dan mengingatkan temannya untuk selalu mematuhi aturan yang berlaku.

8.	Anak cenderung masih mengganggu temannya pada saat bermain peran.	Terkadang anak cenderung masih suka mengganggu temannya pada saat bermain peran.	Anak mampu untuk tidak mengganggu temannya pada saat bermain peran.	Anak mampu untuk tidak mengganggu temannya pada saat bermain peran dan terbiasa untuk tidak mengganggu temannya saat pekerjaan lain belum selesai serta mampu untuk mengingatkan teman yang lainnya.
9.	Anak tidak mampu untuk konsisten dalam membawakan peran dengan baik hingga selesai.	Anak terkadang mampu untuk konsisten dalam membawakan suatu peran hingga akhir, namun terkadang juga anak masih terpengaruh oleh yang lain.	Anak konsisten membawakan peran dengan baik hingga selesai.	Anak konsisten membawakan peran dengan baik hingga selesai dan tidak mengganggu temannya ketika belum selesai membawakan peran dalam permainan.
10.	Anak tidak mau mengembalikan peralatan yang digunakan dalam bermain peran ke tempatnya semula dan cenderung dibiarkan begitu saja.	Terkadang anak mau untuk mengembalikan peralatan bermain peran pada tempat awal, namun terkadang juga anak tidak mau mengembalikan peralatannya dan memilih untuk dibiarkan begitu saja.	Anak mau mengembalikan peralatan yang digunakan dalam bermain peran ke tempatnya semula.	Anak mampu mengembalikan peralatan yang digunakan dalam bermain peran ke tempat asal dan terbiasa untuk melakukannya dalam kehidupan sehari-hari.

C. Validitas Instrumen

IDENTITAS :

Nama : Rikza Azharona Susanti, M. Pd
 NIP : 198908052023212051
 Instansi : FITK/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini/ Universitas Islam Negeri Maulana
 Malik Ibrahim Malang

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Aspek Kelayakan				
	1. Indikator sudah sesuai untuk penilaian anak usia dini.		✓		
	2. Kesesuaian dengan aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun.	✓			
	3. Kejelasan setiap butir pernyataan indikator.		✓		
	4. Kejelasan petunjuk pengisian instrumen.	✓			
2.	Aspek Ketepatan Bahasa				
	1. Menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah penulisan EYD.		✓		
	2. Bahasa mudah untuk dipahami.	✓			
3.	Aspek Ketepatan Isi				
	1. Pernyataan indikator sesuai dengan aspek yang ingin dicapai.	✓			
	2. Kesesuaian butir pernyataan dengan judul penelitian.		✓		

Jenis Kesalahan

Saran Perbaikan

Lembar observasi dapat di isi dgn tambahan kolom nama-nama anak.

Kesimpulan umum

Berdasarkan penilaian yang dilakukan, maka modul ajar berbasis Pendidikan karakter dinyatakan:

	Layak untuk digunakan tanpa revisi
✓	Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai masukan
	Belum layak digunakan

Malang, 07 Agustus 2024

Validator



Rikza Azharona Susanti, M. Pd
 NIP. 198908052023212051

IDENTITAS :

Nama : Umi Malikha, S. Pd

Instansi : Yayasan Pendidikan RA Al-Amin, Tongas Probolinggo

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Aspek Kelayakan				
	5. Indikator sudah sesuai untuk penilaian anak usia dini.	✓			
	6. Kesesuaian dengan aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun.		✓		
	7. Kejelasan setiap butir pernyataan indikator.	✓			
	8. Kejelasan petunjuk pengisian instrumen.	✓			
2.	Aspek Ketepatan Bahasa				
	3. Menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah penulisan EYD.	✓			
	4. Bahasa mudah untuk dipahami.	✓			
3.	Aspek Ketepatan Isi				
	3. Pernyataan indikator sesuai dengan aspek yang ingin dicapai.	✓			
	4. Kesesuaian butir pernyataan dengan judul penelitian.	✓			

Jenis Kesalahan**Saran Perbaikan**

Kolom ditambah dengan nama anak

Kesimpulan umum

Berdasarkan penilaian yang dilakukan, maka modul ajar berbasis Pendidikan karakter dinyatakan:

	Layak untuk digunakan tanpa revisi
✓	Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai masukan
	Belum layak digunakan dalam pembelajaran

Malang, 08 Agustus 2024

Validator



Umi Malikha, S. Pd

Validitas isi berdasarkan penilaian ahli

Aspek yang dinilai	Penilai		S1	S2	$\sum s$	n (c-1)	V	Ket
	I	II						
Butir 1	3	4	2	3	5	6	0.833333	Sangat Tinggi
Butir 2	4	3	3	2	5	6	0.833333	Sangat Tinggi
Butir 3	3	4	2	3	5	6	0.833333	Sangat Tinggi
Butir 4	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 5	3	4	2	3	5	6	0.833333	Sangat Tinggi
Butir 6	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 7	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 8	3	4	2	3	5	6	0.833333	Sangat Tinggi

Aspek yang dinilai	Penilai		S1	S2	$\sum s$	n (c-1)	V	Ket
	I	II						
Butir 1-8	28	31	20	23	43	48	0.895833	Sangat Tinggi

D. Data Hasil Observasi Pre-test

Lembar Observasi Keterampilan Bekerjasama Kelompok B

Hari/Tanggal : Senin, 02 September 2024
 Pertemuan ke : 1 (satu)
 Tema Bermain Peran : Masyarakat sekolah

• guru
 • murid
 • kepala sekolah

yang bermain peran :

- Vania
- Tiya
- Salwa
- Dila
- Ramdan
- Nasya
- Zita
- Fafa
- Velly

Indikator	Butir Pernyataan	Nama									
		Vania	Wildan	Tiya	Zafran	Sheila	Salwa	Tina	Rizqi	Dila	
Kesadaran diri	Anak mau bergabung pada semua teman dalam kelompok tanpa pilih-pilih.	2	1	2	1	2	2	2	1	2	
	Anak mampu untuk fokus dalam membawakan suatu peran.	2	1	1	1	1	2	1	1	2	
Berinteraksi dengan teman-temannya	Anak mampu mengutarakan ide atau pendapat mengenai skenario sebelum bermain peran berlangsung.	1	1	1	1	1	3	1	1	1	
	Anak mampu untuk mengulas kembali mengenai cerita dan peran yang dibawakan setelah permainan selesai dengan teman-temannya.	2	3	1	2	2	2	3	2	2	

Membantu temannya	Anak mau membantu temannya secara kondisional baik selama proses bermain peran maupun di luar dari permainan.	2	1	2	2	2	2	3	1	2
	Anak mau membantu dalam menyiapkan peralatan bermain peran.	2	1	2	1	1	2	1	1	1
Memahami aktivitas diri dan temannya.	Anak mampu mengikuti aturan yang berlaku selama proses bermain peran berlangsung.	1	2	1	2	2	2	2	2	2
	Anak mampu untuk tidak mengganggu temannya pada saat bermain peran.	3	2	2	2	2	3	2	2	2
Bertanggungjawab	Anak konsisten membawakan peran dengan baik hingga selesai.	1	1	1	1	1	2	1	1	2
	Anak mau mengembalikan peralatan yang digunakan dalam bermain peran ke tempatnya semula.	2	2	3	2	2	2	1	2	1

Keterangan : 1=BB (Belum Berkembang)
 2=MB (Mulai Berkembang)
 3=BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
 4=BSB (Berkembang Sangat Baik)

Lembar Observasi Ketrampilan Bekerjasama Kelompok B

Hari/Tanggal : Senin, 02 September 2024

Pertemuan ke : 1 (Satu)

Tema Bermain Peran : Masyarakat Sekolah

Indikator	Butir Pernyataan	Nama									
		Naura	Ramdan	Rafa	Nasya	Rahel	Zia	Khalwa	Fafa	Fiona	Velly
Kesadaran diri	Anak mau bergabung pada semua teman dalam kelompok tanpa pilih-pilih.	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3
	Anak mampu untuk fokus dalam membawakan suatu peran.	1	3	4	1	1	1	1	2	1	2
Berinteraksi dengan teman-temannya	Anak mampu mengutarakan ide atau pendapat mengenai skenario sebelum bermain peran berlangsung.	1	2	1	2	2	3	2	1	2	1
	Anak mampu untuk mengulas kembali mengenai cerita dan peran yang dibawakan setelah permainan selesai dengan teman-temannya.	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2

Membantu temannya	Anak mau membantu temannya secara kondisional baik selama proses bermain peran maupun di luar dari permainan.	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2
	Anak mau membantu dalam menyiapkan peralatan bermain peran.	2	1	1	3	2	2	1	1	2	3
Memahami aktivitas diri dan temannya.	Anak mampu mengikuti aturan yang berlaku selama proses bermain peran berlangsung.	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2
	Anak mampu untuk tidak mengganggu temannya pada saat bermain peran.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
Bertanggungjawab	Anak konsisten membawakan peran dengan baik hingga selesai.	1	3	1	1	1	2	1	2	1	2
	Anak mau mengembalikan peralatan yang digunakan dalam bermain peran ke tempatnya semula.	2	1	2	2	1	3	1	2	2	2

Keterangan : 1=BB (Belum Berkembang)
 2=MB (Mulai Berkembang)
 3=BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
 4=BSB (Berkembang Sangat Baik)

E. Data Hasil Observasi Posttest

yang ber
- Shei
- Zia
- Wa
- Rai
- Sa
- W
- Fc
- Va

Lembar Observasi Ketrampilan Bekerjasama Kelompok B

Hari/Tanggal : Senin, 30 - 09 - 2029
 Pertemuan ke : 6
 Tema Bermain Peran : Berlibur naik pesawat

• pilot
• pramugari
• penjaga loket
• penjaga bagasi
• penumpang

Indikator	Butir Pernyataan	Nama									
		Vania	Wildan	Tiya	Zafran	Sheila	Salwa	Tina	Rizqi	Dila	
Kesadaran diri	Anak mau bergabung pada semua teman dalam kelompok tanpa pilih-pilih.	3	4	3	3	4	3	3	3	3	
	Anak mampu untuk fokus dalam membawakan suatu peran.	3	4	3	3	3	3	3	3	3	
Berinteraksi dengan teman-temannya	Anak mampu mengutarakan ide atau pendapat mengenai skenario sebelum bermain peran berlangsung.	3	3	2	2	2	3	2	2	3	
	Anak mampu untuk mengulas kembali mengenai cerita dan peran yang dibawakan setelah permainan selesai dengan teman-temannya.	3	3	3	4	3	4	4	3	4	
Membantu temannya	Anak mau membantu temannya secara kondisional baik selama proses bermain peran maupun di luar dari permainan.	3	3	3	3	3	3	4	3	3	
	Anak mau membantu dalam menyiapkan peralatan bermain peran.	3	2	4	2	3	2	3	3	3	
Memahami aktivitas diri dan temannya.	Anak mampu mengikuti aturan yang berlaku selama proses bermain peran berlangsung.	4	3	3	4	4	4	3	4	3	
	Anak mampu untuk tidak mengganggu temannya pada saat bermain peran.	3	4	3	3	3	3	4	4	3	
Bertanggungjawab	Anak konsisten membawakan peran dengan baik hingga selesai.	4	4	3	3	4	4	4	3	2	
	Anak mau mengembalikan peralatan yang digunakan dalam bermain peran ke tempatnya semula.	3	3	2	2	3	3	3	3	2	

Keterangan : 1=BB (Belum Berkembang)
 2=MB (Mulai Berkembang)
 3=BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
 4=BSB (Berkembang Sangat Baik)

Lembar Observasi Ketrampilan Bekerjasama Kelompok B

Hari/Tanggal : Senin, 30 - 09 - 2024

Pertemuan ke : 6

Tema Bermain Peran : Berlibur naik pesawat

Indikator	Butir Pernyataan	Nama									
		Naura	Ramdan	Rafa	Nasya	Rahel	Zia	Khalwa	Fafa	Fiona	Velly
Kesadaran diri	Anak mau bergabung pada semua teman dalam kelompok tanpa pilih-pilih.	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3
	Anak mampu untuk fokus dalam membawakan suatu peran.	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4
Berinteraksi dengan teman-temannya	Anak mampu mengutarakan ide atau pendapat mengenai skenario sebelum bermain peran berlangsung.	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3
	Anak mampu untuk mengulas kembali mengenai cerita dan peran yang dibawakan setelah permainan selesai dengan teman-temannya.	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4

Membantu temannya	Anak mau membantu temannya secara kondisional baik selama proses bermain peran maupun di luar dari permainan.	4	3	4	4	3	4	3	4	4
	Anak mau membantu dalam menyiapkan peralatan bermain peran.	3	4	3	3	3	3	4	3	4
Memahami aktivitas diri dan temannya.	Anak mampu mengikuti aturan yang berlaku selama proses bermain peran berlangsung.	4	3	3	3	4	4	3	3	4
	Anak mampu untuk tidak mengganggu temannya pada saat bermain peran.	3	3	4	3	4	3	4	3	4
Bertanggungjawab	Anak konsisten membawakan peran dengan baik hingga selesai.	4	3	3	4	4	3	3	3	3
	Anak mau mengembalikan peralatan yang digunakan dalam bermain peran ke tempatnya semula.	3	2	2	3	3	3	3	3	2

Keterangan : 1=BB (Belum Berkembang)
 2=MB (Mulai Berkembang)
 3=BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
 4=BSB (Berkembang Sangat Baik)

F. Uji Hipotesis

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	19 ^b	10.00	190.00
	Ties	0 ^c		
	Total	19		

- a. Posttest < Pretest
b. Posttest > Pretest
c. Posttest = Pretest

Test Statistics^a

Posttest - Pretest	
Z	-3.832 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative ranks.

G. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id, email: fitk@uin-malang.ac.id

16 Agustus 2024

Nomor : 2760/Un.03.1/TL.00.1/08/2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala RA Al-Amin Tongas
di
Probolinggo

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Luthfiyah Rahadatul Aisy
NIM : 210105110043
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2024/2025
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Keterampilan Bekerjasama Anak Usia Dini

Lama Penelitian : Agustus 2024 sampai dengan Oktober 2024 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.
Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Amrullah, Kepala Bidang Akademik
Muhammad Walid, MA
30823 200003 1 002

Tembusan :
1. Yth. Ketua Program Studi PIAUD
2. Arsip

H. RPPH

1. RPPH Pertemuan pertama

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA AL AMIN TAHUN PELAJARAN 2024 / 2025

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 tahun
Topik : Lingkungan Sekolah
Semester/Minggu : I/ 1
Hari/Tanggal : Senin, 02 - 03 - 2024

Tujuan Kegiatan:

1. Anak dapat bersyukur kepada Allah swt. atas nikmat yang diberikan dapat bersekolah di tempat yang baik
2. Anak dapat mengetahui dan mengenal seluruh masyarakat sekolah
3. Anak dapat mengenal dan memiliki perilaku positif terhadap diri dan lingkungan
4. Anak dapat mengetahui dan membedakan kepala sekolah, guru, dan murid
5. Anak dapat bekerja sama dalam bermain peran

Kegiatan Bergerak:

- Berbaris
- Senam bersama
- Bermain peran

Alat dan Bahan:

- Meja
- Buku dan alat tulis
- Papan Tulis
- Balok
- Buku Cerita
- Laptop

Pembukaan:

- Menonton video lingkungan sekolah
<https://youtu.be/5JEE08IXQ?si=1Zzoffa2Nt2ovBJU>
- Tanya jawab seputar video
- Bertepuk "sekolahku"

Kegiatan inti :

1. Bercerita keseharian di sekolah
2. Membedakan kepala sekolah, guru, dan murid
3. Bermain balok membentuk bangunan sekolah
4. Bermain peran tema masyarakat sekolah

Penutupan:

- Menceritakan kegiatan yang sudah dilakukan anak-anak

- Melakukan refleksi mengenai apa yang ingin dilakukan selanjutnya saat bermain di sekolah.
- Mengaitkan konsep yang didapat anak saat bermain.
- Menginformasikan kepada anak untuk kegiatan esok hari
- Berdoa

Rencana Asesmen awal Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Kegiatan	Teknik Penilaian
Nilai Agama Dan Budi Pekerti 1. Menyukuri, menyayangi dan melestarikan ciptaan Tuhan dengan penuh tanggung jawab 2. Menunjukkan Sikap Saling Membantu Dan Bergotong Royong	• Melakukan hadist tentang bersyukur • Menyajikan alat dan bahan permainan	Observasi / Ceklist
Jati Diri 1. Mengontrol, Mengelola Dan Mengpresikan Emosi Yang Dirasakan 2. Memiliki Keringanan Untuk Menyelesaikan Masalah Dalam Berbagai Aktivitas Dilengkapinya 3. Berpartisipasi Dalam Berbagai Kegiatan Fisik (Halus Dan Kasar)	Bermain peran tema masyarakat sekolah	Observasi / Ceklist
Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekaya Dan Seni 1. Mengetali dan memahami berbagai informasi yang ada di	• Menceritakan dan membedakan kepala sekolah, guru, dan murid • Bermain balok membentuk bangunan sekolah	• Observasi/Ceklist • Hasilnya

sekitarnya 2. Mengeksplorasi berbagai proses seni dengan benda disekitarnya 3. Mampu berkomunikasi dengan baik		
--	--	--

Mengetahui,
Kepala RA AL-AMIN


Siti Zubairiyatul Khasanah

Probolinggo,
Guru Kelas


Umi Malikha, S.Pd

Peneliti


Luthfiyah Rahadatul Aisy

2. RPPH Pertemuan kedua

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA AL AMIN TAHUN PELAJARAN 2024 / 2025

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 tahun
 Topik : Lingkungan Keluarga
 Semester/Minggu : 1 / 2
 Hari/Tanggal : Kamis, 12 - 09 - 2024

Tujuan Kegiatan:

1. Anak dapat mengetahui dan mengenal keluarga inti
2. Anak dapat menyebutkan keluarga inti
3. Anak dapat mengenal dan memiliki perilaku positif terhadap diri dan lingkungan
4. Anak dapat menyebutkan tugas ayah dan ibu
5. Anak dapat bekerja sama dalam bermain peran

Kegiatan Bergerak:

- Berbaris
- Senam bersama
- Bermain peran

Alat dan Bahan:

- Meja
- Sapu
- Tas
- Laptop
- Kertas origami
- Lem
- Buku
- Piring plastik
- Mainan buah-buahan
- Foto keluarga

Pembukaan:

- Salam
- Berdoa'a Bersama
- Membaca surat-surat pendek dan hadist
- Bernyanyi
- Kegiatan bercakap-cakap
- Kegiatan Apresiasi
- Menjelaskan kegiatan dan aturan bermain

Kegiatan inti :

1. Ber cerita tentang ayah atau ibu
2. Membuat pohon keluarga dari kertas origami

3. Menempel foto keluarga pada pohon keluarga
4. Bermain peran tema keseharian dalam keluarga

Penutupan:

- Menceritakan kegiatan yang sudah dilakukan anak-anak
- Melakukan refleksi mengenai apa yang ingin dilakukan selanjutnya saat bermain di sekolah.
- Menguatkan konsep yang didapat anak saat bermain.
- Menginformasikan kepada anak untuk kegiatan esok hari
- Berdoa

Rencana Asesmen awal Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Kegiatan	Teknik Penilaian
Nilai Agama Dan Budi Pekerti 1. Menpraktikkan nilai dan kewajiban ajaran agamanya 2. Menunjukkan Sikap Saling Membantu Dan Bekerjasama	• Berdoa sebelum memulai berkegiatan • Menyiapkan alat dan bahan permainan	Observasi / Ceklist
Jati Diri 1. Mengontrol, Mengelola Dan Mengungkapkan Emosi Yang Dirasakan Untuk Mencoba Atau Terlibat Dalam Berbagai Aktivitas Dilingkungannya 3. Berpartisipasi Dalam Berbagai Kegiatan Fisik (Halus Dan Kasar)	Bermain peran tema keseharian keluarga	Observasi / Ceklist
Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekaya Dan Seni	• Ber cerita tentang ayah atau ibu • Membuat pohon keluarga dari kertas origami • Menempel foto keluarga	• Observasi/Ceklist • Hasil karya

1. Mengetahui dan memahami berbagai informasi yang ada di sekitarnya 2. Mengeksplorasi berbagai proses seni dengan benda disekitarnya 3. Mampu berkomunikasi dengan baik	pada pohon keluarga
--	---------------------

Mengetahui,
Kepala RA AL-AMIN



Siti Zahriyatul Khasanah

Probolinggo,
Guru Kelas



Umi Malikha, S.Pd

Peneliti



Luthfiyah Rahadatul Ainy

3. RPPH Pertemuan ketiga

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA AL AMIN TAHUN PELAJARAN 2024 / 2025

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 tahun
Topik : Lingkungan Keluarga
Semester/Minggu : I/ 3
Hari/Tanggal : Kamis, 19-09-2024

Tujuan Kegiatan:

1. Anak dapat mengetahui dan mengenal keluarga besar
2. Anak dapat menyebutkan keluarga besar
3. Anak memiliki perilaku positif terhadap diri dan lingkungan
4. Anak mempunyai sikap positif saat bertemu
5. Anak mengerti aturan dalam bertemu
6. Anak dapat bekerja sama dalam bermain peran

Kegiatan Bergerak:

- Berburis
- Senam bersama
- Bermain peran

Alat dan Bahan:

- Meja
- Tas main
- Piring dan sendok plastik
- Mainan buah-buahan
- Gelas
- Nampan
- Laptop
- Gambar peraga
- Cat Air

Pembekuan:

- Salam
- Berdoa'a Bersama
- Membaca surat-surat pendek dan hadist
- Bernyanyi
- Kegiatan berakap-cakap
- Kegiatan Apresiasi
- Menjelaskan kegiatan dan aturan bermain

Kegiatan inti :

1. Menamai gambar keluarga besar
2. Mewarnai gambar kakek dan nenek dengan cat air

3. Bermain peran tema adab bertemu

Penutupan:

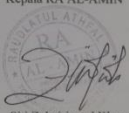
- Menceritakan kegiatan yang sudah dilakukan anak-anak
- Melakukan refleksi mengenai apa yang ingin dilakukan selanjutnya saat bermain di sekolah
- Mengaitkan konsep yang didapat anak saat bermain.
- Menginformasikan kepada anak untuk kegiatan esok hari
- Berdoa

Rencana Asesmen awal Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Kegiatan	Teknik Penilaian
Nilai Agama Dan Budi Pekerti 1. Menpraktikkan nilai dan kewajiban ajaran agamanya 2. Menunjukkan Sikap Saling Membantu Dan Bergotong Royong	• Berdoa sebelum memulai berkegiatan • Menyiapkan alat dan bahan permainan • Menpraktikkan adab dalam bertemu	Observasi / Ceklist
Jati Diri 1. Mengontrol, Mengelola Dan Mengekspresikan Emosi Yang Dirasakan 2. Memiliki Keinginan Untuk Mencoba Atau Terlibat Dalam Berbagai Aktivitas Dilingkungannya 3. Berpartisipasi Dalam Berbagai Kegiatan Fisik (Halus Dan Kasar)	Bermain peran tema adab bertemu	Observasi / Ceklist
Dasar-Dasar Literasi , Matematika, Sains, Teknologi , Rekaya Dan Seni 1. Mengenal dan	• Menamai gambar keluarga besar • Mewarnai gambar kakek dan nenek dengan cat air	- Observasi/Ceklist - Hasilnya

memahami berbagai informasi yang ada di sekitarnya		
2. Mengeksplorasi berbagai proses seni dengan benda disekitarnya		

Mengetahui,
Kepala RA AL-AMIN


Siti Zubairiyatul Khasanah

Probolinggo,
Guru Kelas


Umi Malikha, S.Pd

Peneliti


Luthfiyah Rahadatul Aisy

4. RPPH Pertemuan keempat

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA AL AMIN TAHUN PELAJARAN 2024 / 2025

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 tahun
Topik : Tanaman
Semester/Minggu : 1 / 4
Hari/Tanggal : Senin, 25 - 09 - 2024

Tujuan Kegiatan:

1. Anak dapat mengetahui dan mengenal tanaman biji-bijian
2. Anak dapat menyebutkan macam-macam tanaman biji-bijian
3. Anak dapat mengenal dan memiliki perilaku positif terhadap diri dan lingkungan
4. Anak dapat mengetahui cara merawat tanaman dengan baik
5. Anak dapat bekerja sama dalam bermain peran

Kegiatan Bergerak:

- Berbaris
- Senam bersama
- Bermain peran

Alat dan Bahan:

- Biji kacang hijau
- Kertas
- Gelas aqua bekas
- Air
- Handphone
- Uang Mainan
- Sayuran Toge
- Tatakan toge
- Kantong plastik

Pembukaan:

- Salam
- Berdua'a Bersama
- Membaca surat-surat pendek dan hadist
- Bernyanyi
- Kegiatan bercakap-cakap
- Kegiatan Apersepsi
- Menjelaskan kegiatan dan aturan bermain

Kegiatan inti :

1. Ber cerita tentang kebun impian
2. Bermain peran tema mengunjungi kebun keluarga
3. Menanam biji kacang hijau

Penutup:

- Menceritakan kegiatan yang sudah dilakukan anak-anak
- Melakukan refleksi mengenai apa yang ingin dilakukan selanjutnya saat bermain di sekolah.
- Mengaitkan konsep yang didapat anak saat bermain.
- Menginformasikan kepada anak untuk kegiatan esok hari
- Berdoa

Rencana Asesmen awal Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Kegiatan	Teknik Penilaian
Nilai Agama Dan Budi Pekerti 1. Mengenal Tuhan YME melalui ciptaannya 2. Menunjukkan sikap saling membantu dan bergotong royong	• Menyebutkan tanaman padi ciptaan Allah • Menyiapkan alat dan bahan permainan	Observasi / Ceklist
Jati Diri 1. Mengontrol, Mengelola Dan Mengespresikan Emosi Yang Dirasakan Untuk Mencoba Atau Terlibat Dalam Berbagai Aktivitas Dilingkungannya 2. Berpartisipasi Dalam Berbagai Kegiatan Fisik (Halus Dan Kasar)	Bermain peran tema mengunjungi kebun keluarga	Observasi / Ceklist
Dasar-Dasar Literasi , Matematika, Sains, Teknologi , Rekaya Dan Seni 1. Mengeksplorasi Melakukan observasi, eksplorasi, dan eksperimen 2. Mampu berkomunikasi	• Menanam biji kacang hijau • Ber cerita tentang kebun impian	• Observasi/Ceklist • Hasil karya

dengan baik

Mengetahui,
Kepala RA AL-AMIN

Probolinggo,
Guru Kelas


Siti Zubairiyatul Khasanah


Umi Malikha, S.Pd

Peneliti


Luthfiah Rahadatul Aisy

5. RPPH Pertemuan kelima

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA AL AMIN TAHUN PELAJARAN 2024 / 2025

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 tahun
Topik : Bintang
Semester/Minggu : 1/ 5
Hari/Tanggal : Kamis, 26-09-2024

Tujuan Kegiatan:

1. Anak dapat mengetahui dan mengenal hewan ternak
2. Anak dapat menyebutkan macam-macam hewan ternak
3. Anak memiliki perilaku positif terhadap diri dan lingkungan
4. Anak dapat menjelaskan kegunaan hewan ternak
5. Anak mengerti cara merawat hewan dengan baik dan benar
6. Anak dapat bekerja sama dalam bermain peran

Kegiatan Bergerak:

- > Berbaris
- > Senam bersama
- > Bermain peran

Alat dan Bahan:

- Boneka hewan
- Ember
- Tumbuhan
- Pagar
- Lem
- Kertas Origami
- Batu-batuan
- Piring plastik

Pembukaan:

- Salam
- Berdoa / Bersama
- Membaca surat-surat pendek dan hadist
- Bernyanyi
- Kegiatan bercakap-cakap
- Kegiatan Apresiasi
- Menjelaskan kegiatan dan aturan bermain

Kegiatan inti :

1. Menyusun tulisan "SAPI" menggunakan batu-batuan
2. Membuat kreasi kepala sapi dengan piring plastik
3. Bermain peran tema beternak

Penutupan:

- Menceritakan kegiatan yang sudah dilakukan anak-anak
- Melakukan refleksi mengenai apa yang ingin dilakukan selanjutnya saat bermain di sekolah
- Mengucapkan konsep yang didapat anak saat bermain
- Menginformasikan kepada anak untuk kegiatan esok hari
- Berdoa

Rencana Asesmen awal Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Kegiatan	Teknik Penilaian
Nilai Agama Dan Budi Pekerti 1. Mengenal Tuhan YME melalui ciptaannya 2. Menyukuri, menyayangi dan melestarikan ciptaan Tuhan dengan penuh tanggung jawab 3. Menunjukkan Sikap Saling Membantu Dan Bergotong Royong	• Menyebutkan hewan ternak ciptaan Allah • Menyiapkan alat dan bahan permainan • mempraktikkan cara merawat hewan ternak	Observasi / Ceklist
Jati Diri 1. Mengontrol, Mengelola Dan Mengekspresikan Emosi Yang Dirasakan 2. Memiliki Keinginan Untuk Mencoba Atau Terlibat Dalam Berbagai Aktivitas Dilingkungannya 4. Berpartisipasi Dalam Berbagai Kegiatan Fisik (Halus Dan Kasar)	Bermain peran tema beternak	Observasi / Ceklist
Dasar-Dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Bahasa Dan	• Menyusun tulisan "SAPI" menggunakan batu-batuan	- Observasi/Ceklist - Hasil karya

Seni

1. Mengenal dan memahami berbagai informasi yang ada di sekitarnya
2. Mengeksplorasi berbagai proses seni dengan benda disekitarnya

- Membuat kreasi kepala sapi dengan piring plastik

Mengetahui,
Kepala RA AL-AMIN

Probolinggo,
Guru Kelas


Siti Zubairiyatul Khasanah


Umi Malikha, S.Pd

Peneliti


Luthfiyah Rahadatul Aisy

6. RPPH Pertemuan keenam

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA AL AMIN TAHUN PELAJARAN 2024 / 2025

Kelompok/ Usia : B/ 5-6 tahun
Topik : Alat transportasi Udara
Semester/Minggu : I / 6
Hari/Tanggal : Senin, 30 - 09 - 2024

Tujuan Kegiatan:

1. Anak dapat mengetahui dan mengenal alat transportasi udara
2. Anak dapat menyebutkan macam-macam jenis pesawat
3. Anak dapat menyebutkan macam-macam bagian-bagian dari pesawat
4. Anak dapat menjelaskan kegunaan dan tempat dari bagian-bagian pesawat
5. Anak dapat terbiasa berdoa sebelum naik kendaraan
6. Anak dapat bekerja sama dalam bermain peran

Kegiatan Bergerak:

- > Berbaris
- > Senam bersama
- > Bermain peran

Alat dan Bahan:

- Papan flannel
- Kertas
- Topi pilot
- Seragam pramugari
- Tiket
- Kardus
- Jadwal Penerbangan
- Meja
- Uang mainan
- Nampian
- Gelas
- Tas

Pembukaan:

- Salam
- Berdoa'a Bersama
- Membaca surat-surat pendek dan hadist
- Bernyanyi
- Kegiatan bercakap-cakap
- Kegiatan Apersepsi
- Menjelaskan kegiatan dan aturan bermain

Kegiatan inti :

1. Menyusun bagian-bagian pesawat menggunakan media papan flannel
2. Membuat pesawat dari kertas
3. Membayangkan pesawat yang telah dibuat bersama-sama
4. Bermain peran naik pesawat

Penutup:

- Menceritakan kegiatan yang sudah dilakukan anak-anak
- Melakukan refleksi mengenai apa yang ingin dilakukan selanjutnya saat bermain di sekolah.
- Mengaitkan konsep yang didapat anak saat bermain.
- Menginformasikan kepada anak untuk kegiatan esok hari
- Berdoa

Rencana Asesmen awal Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Kegiatan	Teknik Penilaian
Nilai Agama Dan Budi Pekerti	• Melakukan doa naik kendaraan udara • Menyajikan alat dan bahan permainan	Observasi / Ceklist
1. Menpraktikkan nilai dan kewajiban ajaran agamanya 2. Menunjukkan Sikap Saling Membantu Dan Bergotong Royong		
Jati Diri	Bermain peran naik pesawat	Observasi / Ceklist
1. Mengontrol, Mengelola Dan Mengespekasikan Emosi Yang Dirasakan 2. Memiliki Keteguhan Untuk Mencoba Atau Terlibat Dalam Berbagai Aktivitas Dilingkungannya 3. Berpartisipasi Dalam Berbagai Kegiatan Fisik (Hutan Dan Kasar)		
Dasar-Dasar Literasi	• Menyusun bagian-bagian	• Observasi Ceklist

Matematika, Sains, Teknologi, Rekaya Dan Seni 1. Mengenal dan memahami berbagai informasi yang ada di sekitarnya 2. Mengeksplorasi berbagai proses seni dengan benda disekitarnya	pesawat menggunakan media papan flannel • Membuat pesawat dari kertas	• Hasil karya
--	--	---------------

Mengetahui,
Kepala RA AL-AMIN

Probolinggo,
Guru Kelas


Siti Zubairiyatul Khasanah


Umi Malikhah, S.Pd

Peneliti


Luthfiyah Rahadatul Aisy

J. Surat Izin Validasi

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398 Malang
http://ftr.uin-malang.ac.id, email : ftr@uin-malang.ac.id

Nomor : B-27/4Un.03/FITK/PP.00 9/08/2024 07 Agustus 2024
Lampiran :
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Rikza Azharona Susanti, M.Pd
di – Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

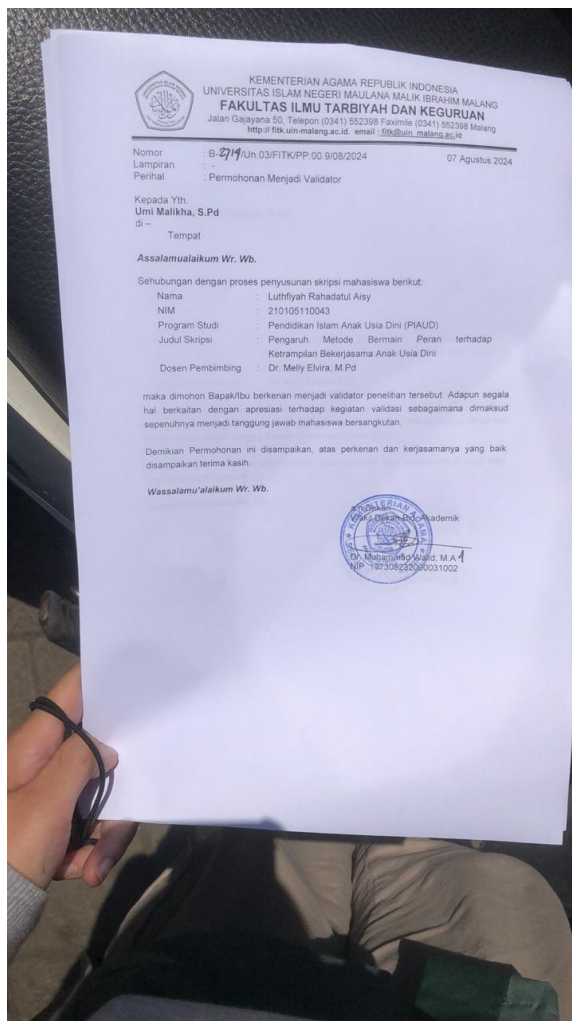
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Luthfiyah Rahadatul Aisy
NIM : 210105110043
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap
Ketrampilan Bekerjasama Anak Usia Dini
Dosen Pembimbing : Dr. Melly Elvira, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



K. Surat Telah Melakukan Penelitian


Yayasan Pendidikan RA Al- Amin
RA AI-AMIN
NPSN : 69745970 NSM : 10235130302
TERAKREDITASI "B"
Jl. Segara RT/RW : 002/002 Tongas Kulon, Kec. Tongas, Kab.
Probolinggo 67252

SURAT PERNYATAAN PENELITIAN
Nomor. 012.SPP/RA.AA/III/2025

Assalamualaikum wr. Wb.
Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala RA Al-Amin Tongas
Menerangkan bahwa :
Nama : Luthfiyah Rahadatul Aisy
NIM : 210105110043
Fakultas/Jurusan : FITK/IPAUD
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Yang tersebut di atas benar-benar telah melakukan penelitian guna penyusunan skripsi sebagai syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dengan judul "**Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Ketrampilan Bekerjasama Anak Usia Dini**" yang dilaksanakan pada tanggal 2 September – 30 September 2024 di RA Al-Amin Tongas, Probolinggo.

Demikian surat pernyataan telah melakukan penelitian disampaikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum wr. wb.

Probolinggo, 20 Februari 2025
Kepala RA Al-Amin


Siti Zubairiyatul Khasanah

L. Dokumentasi

Perlakuan pertama



Perlakuan kedua



Perlakuan ketiga



Perlakuan keempat



Perlakuan kelima



Perlakuan keenam



M. Bidodata Mahasiswa



Nama : Luthfiyah Rahadatul Aisy
NIM : 210105110043
Tempat Tanggal Lahir : Probolinggo, 17 Juni 2003
Fakultas/Jurusan/Program Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia
Dini
Tahun Masuk : 2021
Alamat Rumah : Jl. Segara Dusun Krajan no. 145 Tongas
Kulon, Kec. Tongas, Kab. Probolinggo,
Jawa Timur
No. Telp : 08240723476
Alamat Email : lutfiasaja96@gmail.com

Malang, 10 Maret 2025

Mahasiswa

Luthfiyah Rahadatul Aisy