

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode Belajar *Role Playing* (Bermain Peran)

Metode pembelajaran *Role Playing* juga dikenal dengan nama model pembelajaran bermain peran. Model pembelajaran ini dimulai dengan pengorganisasian kelas secara berkelompok. Masing-masing kelompok memperagakan atau menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Murid diberi kebebasan berimprovisasi namun masih dalam batas skenario yang telah dibuat guru. Model pembelajaran *Role Playing* digunakan untuk menjelaskan sikap, konsep, rencana, menguji penyelesaian masalah, serta membantu murid menyiapkan situasi nyata, dan memahami situasi social secara lebih mendalam. Bermain peran tidak dapat dilakukan secara spontan di kelas dengan persiapan yang terbatas.¹

Menurut para ahli lain Arends dalam Trianto, mengatakan model pembelajaran merupakan perencanaan yang digunakan sebagai pedoman kegiatan pembelajaran

¹ Hairul Anwar, dkk, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Murid Kelas V", (*JKPD*) *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* Vol.3 No.2 (2018), hal.489-490.

dikelas. Ada berbagai model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran dengan menyesuaikan materi beserta langkah-langkah kegiatan yang disusun guru. Salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan yaitu model *role playing* pada dapat digunakan di berbagai materi.²

Menurut Rusni, dkk, melalui metode *role playing* siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok social yang anggotanya teman-temannya sendiri. Dengan metode ini berupaya membantu individu melalui proses kelompok sosial. Melalui bermain peran, para siswa mencoba mengeksplotasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakan. Hasilnya didiskusikan didalam kelas. Upaya guru dalam menciptakan suatu lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran merupakan suatu tuntutan agar tercapai tujuan pembelajaran serta maksimal.³

Menurut Devi Sofa Nur Hidayah, metode bermain peran disebut juga main simbolik, *role play*, *make believe*, fantasi, imanjinatif atau main drama yang bertujuan untuk

² Rika Kurnia Sari, "Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD", *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* Vol.1 No.1 (2020), hal.62.

³ Rusni, dkk, "Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Role Playing dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di Rhaudhatul Athfal Ummahat DDI Sini", *Jurnal Kolaboratif Sains* Vol.2 No.1 (2019), hal.877.

mengembangkan kemampuan interaksi sosial, kreativitas anak dan bahasa anak, membangun rasa empati, membangun abtrak berpikir dan berpikir secara objektif.⁴

Menurut Djamarah model *role playing* (bermain peran) dapat dikatakan sama dengan sosio drama, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.⁵ Pembelajaran bermain peran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis pemeranan, dan diskusi. Dalam pembelajaran bermain peran, sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Setiap pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilihnya dalam pembelajaran.⁶

Menurut Nurhayati, metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan

⁴ Devi Sofa Nur Hidayah dan Cahniyo Wijaya Kuswanto, "Implementasi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak An-Nahl Bandar Lampung", *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.3 No.1 (2019), hal.3.

⁵ Arleni Tarligan, "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas III Sd Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui", *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau* vol.5 No.3 (2016), hal.104.

⁶ Mulyasa, *Strategi Pembelajaran PAUD*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2017), hal. 112.

adanya perilaku berpura-pura dari siswa yang terlihat atau peniruan situasi dari tokoh Sejarah dengan sedemikian rupa. Dengan demikian metode bermain peran adalah salah satu metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran yang terlibat dalam proses sejarah. Pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.⁷

Menurut Jane, dkk, metode *role playing* dapat dilakukan dengan menggunakan akting atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda atau makhluk tertentu, situasi, peristiwa, kejadian atau orang tertentu dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap apa yang ingin dicapai atau disampaikan melalui peran yang diperankan.⁸

Metode *role playing* berperan penting untuk meningkatkan perkembangan berbagai aspek usia dini salah satunya adalah perkembangan kognitif. Hal tersebut dikarenakan kegiatan bermain simbolik merupakan kegiatan permainan yang dapat memberikan kontribusi dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif pada anak

⁷ Nurhayati, dkk, "Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Anak Usia Dini Selama Masa Learning From Home", *As-sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.6 No.2 (2021), hal.142.

⁸ Jane Gresia Akollo, dkk, "Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Mengembangkan Empati Pada Anak Usia 5-6 Tahun", *DIDAXEI : Jurnal Pendidikan* Vol.1 No.1 (2020), hal.42.

usia dini. Kegiatan bermain simbolik dikembangkan untuk kemampuan berfikir anak dan memungkinkan untuk berpura-pura, serta mempelajari kata atau ungkapan baru yang bersumber dari situasi dan kondisi serba baru.⁹ Melalui bermain peran, anak-anak mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memeragakan dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasi peranan sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Bermain peran dalam pendidikan anak usia dini merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis. Pemeranan, dan diskusi.¹⁰ Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran, anak-anak berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih.

Selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeran dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran-peran lainnya. Pemeran tenggelam dalam peran yang dimainkannya, sedangkan pengamat melibatkan diri secara emosional dan berusaha mengidentifikasi

⁹ Wardah Anggraini dan Anggi Darma Putri, "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun", *Jeced: Journal of Early Childhood Education and Development* Vol.1 No.2 (2019), hal.107.

perasaan-perasaan yang tengah bergejolak dan menguasai pemeran.

Dalam pembelajaran dengan bermain peran, pemeranan tidak dilakukan secara tuntas sampai masalah dapat dipecahkan. Hal ini dimaksudkan untuk mengundang rasa penasaran anak-anak yang menjadai pengamat agar turut aktif mendiskusikan dan mencari jalan ke luar. Dengan demikian, diskusi setelah bermain peran akan berlangsung hidup dan menggairahkan.

Hakikat bermain peran dalam pembelajaran PAUD terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Melalui bermain peran dalam pembelajaran, diharapkan anak-anak mampu:

- 1) Mengeksplorasi perasaan-perasaanya.
- 2) Memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya.
- 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi.
- 4) Mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.¹¹

Selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeran dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran-peran lainnya.

¹¹ Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 173-174.

Bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya. Terdapat lima karakteristik bermain peran (*Role Playing*), yaitu:

- 1) Merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai yang positif bagi anak.
- 2) Didasari motivasi yang muncul dari dalam. Jadi anak melakukan kegiatan itu atas kemauannya sendiri.
- 3) Sifatnya spontan dan sukarela, bukan merupakan kewajiban. Anak merasa bebas memilih apa saja yang ingin dijadikan alternatif bagi kegiatan bermainnya.
- 4) Senantiasa melibatkan peran aktif dari anak, baik secara fisik maupun mental.
- 5) Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kemampuan kreatif, memecahkan masalah, kemampuan berbahasa, kemampuan memperoleh teman sebanyak mungkin dan sebagainya.

Bermain merupakan bagian terbesar dalam kehidupan anak-anak untuk dapat belajar mengenal dan

mengembangkan keterampilan sosial dan fisik, mengatasi situasi dalam kondisi sedang terjadi konflik. Secara umum bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira. Dengan bermain berkelompok anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi. Bermain peran (*role playing*) merupakan sebuah permainan di mana para pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditetapkan dan ditentukan, asalkan tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan. untuk merajut sebuah cerita bersama.

Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditetapkan dan ditentukan, asalkan tetap

mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan.

Metode bermain peran merupakan suatu cara yang digunakan untuk meniru cara bertingkah laku seseorang dalam sebuah drama. Tingkah laku yang ditekankan dalam metode bermain peran, kaitannya dengan hubungan sosial. Santoso menyatakan bahwa metode bermain peran mendayagunakan pengaruh kinestetik atau gerakan, sebab subjek diminta untuk melakukan suatu peranan tertentu. Metode ini digunakan untuk mengembangkan kemampuan interpersonal atau kemampuan individu untuk melakukan interaksi dengan orang lain.¹²

Metode bermain peran (*role playing*) adalah suatu prose belajar mengajar yang dirancang agar siswa mengalami sendiri dan dapat mengkonstruksi serta menggali sendiri pengetahuan dan pemahaman yang diperolehnya.¹³

Permainan pura-pura atau *role playing* merupakan salah satu bentuk permainan yang bisa mengembangan kognitif anak. Peaget juga mengatakan awal dari bermain peran atau *role palying* bisa menjadi perilaku anak tepat

¹² Sri Jamilah, "Pengembangan Sosial-Emosional Anak Melalui Metode Role Playing (Bermain Peran) Di Kelompok B Anak Usia Dini", *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini* Vol. 1 No.1 (2019), hal.96-99.

¹³ Asrorul Azizi dan Irwansyah, "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dintinjau Dari Aktivitas Belajar Siswa", *Bioscientist:Jurnal Ilmiah Biologi* Vol.8 No.2 (2020), hal.233.

setekah ulang tahun pertama anak. Ciri-ciri *role playing* ialah menerapkan ide pada objek yang tidak dapat diterapkan dalam kehidupan sebenarnya. Peaget juga menunjukkan bahwa merupakan simbolisme kolektif bagi anak-anak untuk berpartisipasi dalam permainan peran tingkat tinggi dengan teman-teman.

Role playing mendorong anak untuk bersosialisasi dengan temannya sehingga tercipta komunikasi. Anak-anak yang dulunya lebih pasif dan pendiam dalam bermain mulai berinteraksi dengan teman-temannya. Perkembangan kognitifnya meningkat seiring dengan peningkatan penguasaan kosakata dan pengetahuan dalam prose bermain peran.¹⁴

Bermain peran (*role playing*) adalah metode pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan akting atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda mahluk tertentu, situasi, peristiwa, kejadian atau orang tertentu dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap apa yang ingin dicapai atau disampaikan melalui peran yang diperankan.¹⁵

¹⁴ Aprilia Wahyuning Fitri dan Winarti, (Efektivitas Role Playing Terhadap Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini”, *Aulad:Journal On Erly Childhood*, Vol. 5 No.1 (2022), hal.26.

¹⁵ Jane Gresia Akollo dkk, “Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Mengembangkan Empati Pada Anak Usia 5-6 Tahun”, *Didaxel:Jurnal Pendidikan* Vol.1 No.1 (2020), hal.46.

b. Tujuan Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

Tujuan metode bermain peran yaitu “Agar anak dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan dan merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah. Selama berlangsungnya pembelajaran, setiap peran bisa melatih sikap empati, sikap simpati, rasa benci, rasa marah, rasa senang dan peran-peran lainnya. Pemeran tenggelam dalam peran yang dimainkannya, sedangkan pengamat mengikutsertakan diri secara emosional dan berusaha mengidentifikasi dengan perasaan yang bergejolak dan menguasai pemeran.”¹⁶

Dalam pembelajaran dengan bermain peran, pemeranan tidak dilakukan sampai selesai namun sampai masalah dapat dipecahkan. Hal ini dimaksudkan untuk mengundang rasa penasaran anak-anak yang menjadi pengamat yang aktif dalam mendiskusikan dan mencari jalan keluar. Dengan begitu, diskusi setelah bermain peran akan berlangsung hidup dan menggairahkan.

¹⁶ Aisyah Ulandari, “*Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Di Kelompok Bermain Anak-Ku Nagari Baringin Kecamatan Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar*”, (Skripsi: Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (Iain) Batusangkar), 2019, hal.22.

Menurut Sudjana bahwa tujuan bermain peran antara lain:

- 1) Agar anak dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- 2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
- 3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- 4) Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.

Dari tujuan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain peran ini diharapkan agar anak dapat menghargai perasaan ataupun penghayatan orang lain maupun diri sendiri, selain itu anak juga diharuskan bertanggung jawab untuk memecahkan masalah dan respon secara spontan.

c. Manfaat Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

Metode bermain peran adalah membantu anak-anak untuk menentukan arti dari lingkungan yang bermanfaat untuk dirinya dan mengajak anak untuk memecahkan masalah, terutama masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan sekelompok teman-teman sekelasnya.

Bermain peran (*role playing*) adalah metode untuk mengenalkan prinsip-prinsip penting di dalam kehidupan. Manfaatnya untuk anak sangat beragam, mulai dari mengasah kreativitas, meningkatkan kemampuan

berbahasa, hingga memperkuat kemampuan sosial. Bermain peran dapat membantu tumbuh kembang anak.¹⁷

Menurut Dhieni manfaat metode bermain peran adalah sebagai berikut:

- 1) Diupayakan untuk membantu anak didik menemukan makna dari lingkungannya yang bermanfaat.
- 2) Dapat memecahkan problem yang tengah dihadapi dengan bantuan kelompok sebayanya.
- 3) Dapat membantu individu dalam proses sosialisasi.
- 4) Dapat memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi-situasi sosial terutama hubungan antara pribadi mereka.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat metode bermain peran adalah dapat membantu anak mengembangkan kemampuan sosial emosional. Seseorang anak dapat mengekspresikan dan memainkan tokoh-tokoh yang diperankan seperti pemaarah, baik hati, takut, penyayang dan sebagainya dengan sendirinya tanpa campur tangan dan bantuan dari orang lain. Oleh sebab itu bermain peran dapat menjadi wahana bagi pengembangan sosial, emosional dan kemandirian anak.

¹⁷ Jane Gresia Akollo, dkk, "Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Mengembangkan Empaty Pada Anak Usia 5-6 Tahun", *DIDAXEI : Jurnal Pendidikan* Vol.1 No.1 (2020), hal.41.

d. Aspek-Aspek yang Dikembangkan Melalui *Role Playing* (Bermian Peran)

Terdapat beberapa macam aspek yang berkembang melalui metode bermain menurut Wiwid D Wijaya diantaranya sebagai berikut:

- 1) Kemampuan sosial emosional anak, yaitu ketika bermain peran anakanak mendiskusikan perannya ataaau naskah cerita, yang memungkinkan anak untuk belajar saling menghargai pendapat teman, bekerjasama dan mengendalikan keinginan sendiri.
- 2) Kemampuan motorik anak, Ketika bermain peran anak-anak belajar mengembangkan keterampilan otot-otot kecilnya, misalnya saat anak mengancingkan baju boneka.
- 3) Kemampuan kognitif anak, ketika bermain peran anak membuat gambar atau coretan dari pengalaman-pengalaman masa lalunya dan gambar atau coretan tentang keadaan yang anak pikirkan.
- 4) Kemampuan bahasa, ketika bermain peran anak-anak menggunakan bahasa untuk menjelaskan sesuatu yang sedang mereka kerjakan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek yang dikembangkan melalui metode bermain peran kemampuan sosial emosional ketika menghargai pendapat teman, kemampuan motorik yaitu ketika anak

bermain peran mengembangkan otot-otot kecil, kemampuan kognitif yaitu coretan di dalam otaknya tentang pengalaman pribadi anak dan kemampuan bahasa yaitu ketika bermain peran anak menggunakan bahasa untuk menjelaskan yang akan diperankan.

e. Pengaruh Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak

Menurut Vigotsky dan Erickson dalam Jurnal milik Khumaira bahwa bermain peran disebut juga main simbolik, main pura-pura, fantasi, imajinasi atau main drama sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, dan emosi pada usia tiga-enam tahun. Ketika mereka bermain sendiri, mereka akan berbicara sendiri, sesuai dengan fantasi mereka sebagai anak. Begitulah cara mereka memahami dunia mereka sebagai anak, untuk membangun bahasa, dan kecakapan sosial lainnya.¹⁸

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dapat mengembangkan perkembangan kognitif anak. Salah satu caranya yaitu menggunakan metode bermain peran, yang dimana bermain peran menurut Vigotsky adalah bermain pura-pura atau imajinasi. Dalam mengembangkan kognitif

¹⁸ Khumaira, dkk, "Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Aspek Perkembangan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun", *Jurnal : Universitas Lampung, Fakultas Perguruan dan Ilmu Pendidikan*, Bandar Lampung, Vol.1 No.5 (2015), hal. 8.

anak juga terkait dengan kemampuan kognisi, seperti yang dijelaskan oleh Piaget.

Menurut Aulina, metode bermain peran dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh atau benda tersebut. Dengan bermain peran anak mampu berlatih bersosialisasi, berkomunikasi dan berempati dengan anak-anak lain, serta dapat membantu anak mengembangkan kemampuan kognitifnya.¹⁹

Dapat di tarik kesimpulan dari penjelasan diatas bahwa penerapan metode bermain peran terhadap perkembangan kognitif anak karena dengan bermain peran anak diajarkan melakukan suatu peran atau adegan yang pernah di alami oleh anak. Dalam *role playing* (bermain peran) ini anak melakukan komunikasi dengan anak-anak lainnya atau lawan mainnya, hal ini dapat mengembangkan kemampuan berfikir anak dan berkomunikasi dengan orang lain.

f. Metode Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)

Metode pembelajaran adalah suatu bahan untuk pendidik menerapkan berbagai metode di dalam pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan yang

¹⁹ Choirun Nisak Aulina, "Pengaruh Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini", *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo* Vol.1 No.1 (2014), hal.15.

diharapkan. Pada metode bermain peran akan memberikan pembelajaran yang akan mengembangkan keaktifan, kreativitas, dan pemecahan masalah. Bermain peran memberikan kesempatan untuk anak mengembangkan pengertian tentang dunia sekitarnya contohnya koki, petani, berdagang, bidan, dan masih banyak lagi.

- 1) Rancangan kegiatan pembelajaran dalam bermain bagi anak TK yaitu meningkatkan pengembangan seluruh aspek anak usia dini dalam program kegiatan hasil yang optimal. Berikut macam-macam rancangan kegiatan:
Menentukan tujuan dan tema kegiatan bermain.
- 2) Menentukan macam kegiatan bermain.
- 3) Menentukan tempat dan ruang bermain.
- 4) Menentukan bahan dan peralatan bermain.
- 5) Menentukan urutan dan langkah bermain.

Konsep pembelajaran *role playing* (bermain peran) untuk perkembangan kognitif anak di TK Islam Ar-Raudhah Kabupaten Seluma, sebagai berikut :

- 1) Menentukan tema dan subtema, sebelum melaksanakan pembelajaran seorang pendidik harus menyiapkan tema dan subtema dalam melaksanakan pembelajaran.
- 2) Media, sebagai pendidik menyediakan bahan adalah hal yang penting dan dibutuhkan saat bermain peran dengan menggunakan alat permainan masak-masakkan. Dengan

media ini anak akan menjalankan perannya dengan berpura-pura menyiapkan masakan.

3) Persiapan, sebelum pembelajaran dilakukan pendidik harus menerapkan aturan dalam bermain peran. Pendidik akan mengenalkan apa saja yang terdapat dalam media masak-masakkan sekaligus mengenalkan warna, bentuk dan fungsinya.

4) Kegiatan awal dan penutup, sebelum bermain pendidik akan menjelaskan cara bermain, aturan apa saja yang selama bermain peran berlangsung, kemudian pendidik akan membagi anak-anak dalam kedalam kelompok untuk memainkan permainan masak-masak sesuai dengan aturan yang sudah dijelaskan dan pengalaman yang sering anak lihat. Kegiatan akhir pendidik mengarahkan anak untuk membereskan alat-alat bermainnya bersama-sama.

g. Kelebihan dan Kelemahan *Rolle Playing* (Bermain Peran)

Ahmadi mengatakan kelebihan bermain peran adalah melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama, dengan:

1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.

- 2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- 3) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- 4) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Sedangkan kelemahan *role playing*:

- 1) Menimbulkan kegaduhan sehingga kelas lain terganggu.
- 2) Dibutuhkan keterampilan guru dalam mengelola permainan dan
- 3) Siswa kurang menghayati peran yang dilakoninya.²⁰

2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padanya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luass, *cognition* ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan.

Selanjutnya kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya, serta menggunakan daya ingat dan

²⁰ Hasan Bahri, "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sdn 032 Kualu Kecamatan Tambang", *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fkip Universitas Riau* Vol.1 No.1 (2017), hal.43.

menyelesaikan soal-soal sederhana. Sementara itu dalam kamus besar bahasa Indonesia, kognitif diartikan sebagai suatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris.²¹

Kognitif merupakan proses berfikir anak, dimana memunculkan kemampuan menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan kejadian atau peristiwa. Pengertian kognitif menurut Piaget adalah kemampuan seseorang merasakan dan mengingat, serta membuat alasan untuk berimajinasi. Perkembangan kognitif tidak hanya meliputi matematika dan sains, namun juga pemecahan masalah dan penguasaan konsep hal tersebut dapat dikembangkan melalui sosial dan budaya sekitar anak.

Menurut Zulfitria, dkk, kognitif berarti persoalan yang berhubungan dengan kemampuan untuk mengembangkan kemampuan akal (rasional). Ciri-ciri pembelajaran ranah kognitif antara lain dalam proses pembelajaran lebih menghendaki pada pengertian daripada hafalan dan Hukuman dan ganjaran yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran, lebih menggunakan naluri untuk memecahkan masalah.²²

²¹ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing , 2016), hal. 31.

²² Zulfitria, dkk, "Penggunaan Metode Bercerita dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia Dini", *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.5 No.1 (2021), hal.55.

Menurut Heleni dan Al Khudri, perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi, sehingga dapat berfikir. Perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Kognisi adalah fungsi mental yang meliputi persepsi, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Istilah kognisi (*cognition*) dimaknai sebagai setrategi untuk mereduksi kompleksitas dunia. kognisi juga dimaknai sebagai cara bagaimana manusia menggambarkan pengalaman mengenai dunia dan bagaimana mengorganisasi pengalaman mereka.²³

Menurut Heleni Filtri dan Al Khudri Sembiring, Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi, sehingga dapat berfikir. Perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Kognisi adalah fungsi mental yang meliputi persepsi, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Istilah kognisi (*cognition*) dimaknai sebagai setrategi untuk mereduksi kompleksitas dunia. kognisi juga dimaknai sebagai cara bagaimana manusia

²³ Heleni Filtri dan Al Khudri Sembiring, "Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai", *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.1 No.2 (2018), hal.171.

menggambarkan pengalaman mengenai dunia dan bagaimana mengorganisasi pengalaman mereka.²⁴

Menurut Piaget perkembangan kognitif anak usia 0-2 Tahun berada pada tahap sensorimotor dimana bayi memahami dunia melalui tindakan fisik dan nyata terhadap rangsangan dari luar. Perilaku berkembang dari refleks-refleks sederhana melalui beberapa tahap menuju seperangkat skema yang terorganisasi (perilaku yang terorganisasi) sedangkan anak usia 2-7 Tahun berada pada tahap pra oprasional dimana anak dalam tahapan ini masih berfikir simbolik dan bahasa sudah mulai jelas terlihat untuk menggambarkan objek dan kejadian, namun cara berfikir anak belum logis dan belum menyerupai orang dewasa.

Anak usia dini yang berada pada tahap praoprasional, berfikir secara simbolik. Pemikiran simbolis membuat anak mampu untuk membuat susunan kata dan gambar yang menggambarkan suatu objek atau tindakan tertentu dalam pikiran anak, sehingga jika dikaitkan dalam penyampaian pembelajaran, anak dalam tahapan ini memerlukan sebuah media konkret untuk dapat membantu anak dalam mencapai tingkat ketercapaian pembelajaran.

²⁴ Heleni Filtri dan Al Khudri Sembiring, "Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai", *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia* Vol.1 No.2 (2018), hal.171.

Pengembangan kognitif pada anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak dalam mengolah pemerolehan belajar, dapat mengemukakan macam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, selain itu juga anak dilatih untuk memiliki kemampuan dalam memilah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berfikir secara teliti.²⁵

Perkembangan otak akan mempengaruhi fungsi otak untuk berfikir, seperti mengetahui, memahami, menganalisis, mensintesis, beride, bernalar, berkreaitasi dan bertindak. Perkembangan otak terbagi menjadi dua bagian, yaitu otak kiri dan otak kanan. Perkembangan otak kiri meliputi kemampuan berfikir rasional, ilmiah, logis, analitis, dan berkaitan dengan kemampuan belajar membaca, berhitung dan bahasa. Perkembangan otak kanan meliputi kemampuan berfikir holistik, non-linier, non-verbal, intuitif, imajinatif dan kreatifitas.

Pada fase anak usia dasar, perkembangan kognitif anak memiliki tingkatan yang berbeda-beda dimulai dari usia 7-12 tahun ke atas. Pada fase ini, perkembangan kognitif anak berada dalam dua fase yaitu pertama fase

²⁵ Nina Veronica, "Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini", *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.4 No.2 (2018), hal.50-52.

operasional konkret adalah fase ketika usia anak antara 7 sampai 11 tahun dan kedua fase operasional formal adalah fase ketika usia anak antara 11 sampai 12 tahun ke atas. Perkembangan kognitif setiap individu berbeda-beda, ada yang cepat dan ada juga yang lambat. Perbedaan tersebut dapat terjadi karena dipengaruhi berbagai faktor, diantaranya yaitu asupan gizi. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa anak kekurangan gizi (malnutrisi) memiliki IQ dengan rata-rata nilai 22,6 poin lebih rendah dibandingkan anak berstatus gizi baik.

b. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Adapun karakteristik setiap tahapan perkembangan kognitif anak usia dini sebagai berikut:

1) Karakteristik tahap sensoris motoris

Tahap sensoris ditandai dengan karakteristik menonjol sebagai berikut:

- a) Segala tindakannya masih bersifat naluriah.
- b) Aktifitas pengalaman didasarkan terutama pada pengalaman indera.
- c) Individu baru mampu melihat dan meresap pengalaman, tetapi belum untuk mengkategorikan pengalaman itu.

d) Individu mulai belajar menangani obyek-obyek konkrit melalui skema-skema sensorimotorisnya.²⁶

2) Karakteristik tahap pra operasional

Tahap pra operasional ditandai dengan karakteristik menonjol sebagai berikut:

a) Individu telah mengkombinasikan dan mentransformasikan berbagai informasi.

b) Individu telah mampu mengemukakan alasan-alasan dalam menyatakan ide-ide.

c) Individu telah mengerti adanya hubungan sebab akibat dalam suatu peristiwa konkrit, meskipun logika hubungan sebab akibat belum tepat.

d) Cara berfikir bersifat egosentris yang ditandai dengan tingkah laku.²⁷

3) Karakteristik tahap operasional konkrit

Tahap operasional konkrit ini ditandai dengan karakteristik menonjol bahwa segala sesuatu dipahami sebagaimana yang tampak saja atau sebagaimana kenyataan yang mereka alami. Jadi, cara berfikir individu belum menangkap yang abstrak meskipun cara berfikirnya sudah nampak sistematis dan logis. Dalam memahami konsep, individu sangat terikat kepada proses mengalami sendiri. Artinya mudah memahami konsep

²⁶ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), hal. 37.

²⁷ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), hal. 38.

kalau pengertian konsep itu dapat diamati atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan konsep tersebut.²⁸

Menurut Leny Marinda, anak usia dini (0 - 6 tahun) adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itulah maka usia dini dikatakan sebagai golden age (usia emas) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik. Secara lebih rinci akan diuraikan karakteristik anak usia dini sebagai berikut :

1) Usia 0 - 1 tahun

Pada masa bayi perkembangan fisik mengalami kecepatan luar biasa, paling cepat dibanding usia selanjutnya . Berbagai kemampuan dan ketrampilan dasar dipelajari anak pada usia ini. Beberapa karakteristik anak usia bayi dapat dijelaskan antara lain :

- a) Mempelajari ketrampilan motorik mulai dari berguling, merangkak, duduk, berdiri dan berjalan.
- b) Mempelajari ketrampilan menggunakan panca indera, seperti melihat atau mengamati, meraba, mendengar, mencium dan mengecap dengan memasukkan setiap benda ke mulutnya.

²⁸ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), hal. 39.

c) Mempelajari komunikasi sosial. Bayi yang baru lahir telah siap melaksanakan kontrak sosial dengan lingkungannya. Komunikasi responsif dari orang dewasa akan mendorong dan memperluas respon verbal dan non verbal bayi. Berbagai kemampuan dan ketrampilan dasar tersebut merupakan modal penting bagi anak untuk menjalani proses perkembangan selanjutnya.

2) Usia 2 - 3 tahun

Anak pada usia ini memiliki beberapa kesamaan karakteristik dengan masa sebelumnya. Secara fisik anak masih mengalami pertumbuhan yang pesat. Beberapa karakteristik khusus yang dilalui anak usia 2 - 3 tahun antara lain :

- a) Anak sangat aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitarnya. Ia memiliki kekuatan observasi yang tajam dan keinginan belajar yang luar biasa. Eksplorasi yang dilakukan oleh anak terhadap benda-benda apa saja yang ditemui merupakan proses belajar yang sangat efektif. Motivasi belajar anak pada usia tersebut menempati grafik tertinggi dibanding sepanjang usianya bila tidak ada hambatan dari lingkungan.
- b) Anak mulai mengembangkan kemampuan berbahasa. Diawali dengan berceletoh, kemudian satu dua kata

dan kalimat yang belum jelas maknanya . Anak terus belajar dan berkomunikasi, memahami pembicaraan orang lain dan belajar mengungkapkan isi hati dan pikiran.

- c) Anak mulai belajar mengembangkan emosi. Perkembangan emosi anak didasarkan pada bagaimana lingkungan memperlakukan dia. Sebab emosi bukan ditemukan oleh bawaan namun lebih banyak pada lingkungan.

3) Usia 4 - 6 tahun

Anak usia 4 - 6 tahun memiliki karakteristik antara lain :

- a) Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal ini bennanfaat untuk mengembangkan otot-otot kecil maupun besar.
- b) Perkembangan bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memaharni pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.
- c) Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hl itu terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat.

- d) Bentuk permainan anak masih bersifat individu, bukan permainan sosial. Walaupun aktifitas bermain dilakukan anak secara bersama.²⁹

c. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain:

1) Faktor hereditas/keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seseorang ahli filsafat schopenheuer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan.

2) Faktor lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikit pun. Teori ini dikenal luas dengan sebutan teori *tabula rasa*. Menurut John Locke, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya.³⁰

²⁹ Meity H. Idris, "Karakteristik Anak Usia Dini", Jurnal Permata Uhamka Vol.1 No.1 (2016), hal.37-39.

³⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta:Kencana, 2011), hal. 59.

3) Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.

4) Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Ada dua pembentukan yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

5) Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

6) Faktor Kebebasan

Keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode

tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.³¹

Tabel 2.1
Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini
Menurut Standar Isi Tingkat Pencapaian Perkembangan
Anak Usia Dini

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun
A. Belajar dan Pemecahan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) 2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial 3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru 4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)
B. Berfikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter” 2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: “ayo kita bermain pura-pura seperti burung”) 3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah) 5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, benda, ukuran (3 variasi)

³¹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini...* hal. 60.

	6. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi 7. Mengenal pola ABCD-ABCD 8. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya
C. Berfikir Simbolik	1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan 5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)

Sumber: Kemendikbud, *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kemendikbud, 2015), h.48-50.

B. Kajian Penelitian Relevan

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang penulis angkat yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Elza Novitasari, dkk yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Perilaku Agresif Anak Pada Kelompok B Tk Albertus Soegijapranatasemarang Tahun Ajaran 2017/2018”. Jenis penelitian ini adalah penelitian

kuantitatif dalam metode pre- experimental design (nondesigns) dengan desain one- group pretest-posttest design. Penggunaan metode pembelajaran *role playing* memiliki pengaruh yang signifikan dalam menurunkan perilaku agresif anak kelompok B TK Albertus Soegijapranata Semarang, dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran berdasarkan sepuluh indikator perilaku agresif anak.³²

2. Penelitian yang dilakukan oleh Mukti Nur Aini yang berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B Tk Islam Bakti I Kalasan”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok B TK Islam Bakti I Kalasan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen pre-experimental design dengan desain penelitian menggunakan one group pretest-posttest. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan tes.³³

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rima Gontina, dkk yang berjudul “Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

³² Elza Novitasari dkk, “Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Perilaku Agresif Anak Pada Kelompok B Tk Albertus Soegijapranatasemarang Tahun Ajaran 2017/2018”, Vol 6 , *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.6 No.2 (2017), hal.27-41.

³³ Mukti Nur Aini, “Pengaruh Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B Tk Islam Bakti I Kalasan”, *Jurnal Pendidikan Guru Paud S-1* Vol.7 No.3 (2018), hal.1-9.

Untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak. Setiap Anak Memiliki Kecerdasannya masing-masing. Kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak merupakan kecerdasan yang sangat penting untuk dikembangkan sejak dini, Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah penerapan metode bermain peran (*role playing*) untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak, Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi. Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan bahwa penerapan metode bermain telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah dalam bermain peran.³⁴

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ainur Rofiq, dkk yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran

³⁴ Rima Gontina dkk, Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal Dan Interpersonal Anak”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 2 No.1 (2019), hal.1-15.

Pendidikan Agama Islam Di Smp Bustanul Makmur Genteng”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa, yang dilatarbelakangi oleh hasil belajar masih terdapat beberapa siswa yang mendapat skor di bawah kriteria ketuntasan minimum dan metode pembelajaran *role playing* sebelumnya belum pernah digunakan oleh guru atau pendidik di SMP Bustanul Makmur. Jenis penelitian ini adalah Pre-Experimental Design dengan desain penelitian One Group Pretest-Posttest menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP Bustanul Makmur Genteng kelas VIII dengan total 184 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah 76 dari 184 siswa. Teknik sampling menggunakan random cluster sampling. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa, hasil tes tertulis digunakan dalam bentuk multiple choice dengan total 20 item dan dilakukan dengan menggunakan dua kategori, yaitu pretest dan posttest yang kemudian dianalisis menggunakan tes prasyarat dan pengujian hipotesis. Teknik statistik Dipasangkan Sampel T-Test.³⁵

5. Penelitian yang dilakukan oleh Rahma Saputri, dkk yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah

³⁵ Ainur Rofiq dan Imam, (Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Bustanul Makmur Genteng”, *Jurnal Pendidikan Agama Islam* Vol. 1 No.1 (2021), hal.1-11.

Dasar”. Terdapat berbagai permasalahan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terutama di sekolah dasar, permasalahannya yaitu siswa kurang percaya diri pada saat membaca dan kurang tepatnya penggunaan ucapan Bahasa Indonesia serta tanda baca yang belum baik dan benar, kurangnya pembiasaan kemampuan membaca pada proses pembelajaran dan pembelajaran yang masih kurang aktif. Tujuan studi kasus ini ialah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar dongeng pada siswa sekolah dasar. Studi kasus ini menggunakan jenis true eksperimen dan populasi.³⁶

Tabel 2.2
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dan Penelitian Sekarang

Nama dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Penelitian yang dilakukan oleh Elza Novitasari, dkk yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran <i>role playing</i> memiliki pengaruh yang signifikan	Sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan sama-sama membahas tentang metode pembelajaran <i>role</i>	Metode penelitian: Penelitian Elza Novitasari, dkk menggunakan <i>pre-experimental design (nondesigns)</i> dengan <i>desain one-group pretest-posttest</i>

³⁶ Rahma Saputri dan Yamin, “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Dongeng Pada Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu* Vol.6 No.4 (2022), hal.7275-7280.

<p>Perilaku Agresif Anak Pada Kelompok B TK Albertus Soegijapranata Semarang Tahun Ajaran 2017/2018”.</p>	<p>dalam menurunkan perilaku agresif anak kelompok B TK Albertus Soegijapranata Semarang, dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran berdasarkan sepuluh indikator perilaku agresif anak. Hal ini terbukti dengan hasil analisis pengaruh menggunakan perhitungan uji t yang dilakukan selama proses penelitian, diperoleh $t_{hitung} = 3,6123387 > t_{tabel} = 1,75$ dengan rata-rata pretest 53.0469 dan posttest 33.8281 serta terhadap</p>	<p><i>playing</i></p>	<p><i>design</i> sedangkan peneliti menggunakan metode eksperimen dengan desain <i>quasi experiment</i>. Objek penelitian: Penelitian Elza Novitasari, dkk yaitu Perilaku Agresif Anak Pada Kelompok B TK Albertus Soegijapranata Semarang Tahun Ajaran 2017/2018, sedangkan objek penelitian peneliti yaitu perkembangan kognitif anak di TK Islam Ar-raudhah Kabupaten Seluma Tempat penelitian: objek penelitian Penelitian Elza Novitasari, dkk berlokasi di TK Albertus</p>
---	---	-----------------------	--

	perilaku agresif pada anak memberikan pengaruh positif, yaitu terjadi penurunan sebesar 19,22 persen terhadap perilaku agresif anak.		Soegijapranata Semarang, sedangkan penelitian peneliti berlokasi di TK Islam Ar-raudhah Kabupaten Seluma.
Penelitian yang dilakukan oleh Mukti Nur Aini yang berjudul “Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B TK Islam Bakti I Kalasan”	Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor pre test sebesar 12,36 dan rata-rata skor post test sebesar 18,21 yang menunjukkan kemampuan berbicara anak meningkat setelah dilakukan treatment dalam metode <i>role playing</i> . Hal tersebut juga dibuktikan dengan hasil	Sama-sama menggunakan jenis penelitian eksperimen <i>pre-experimental design</i> dan sama-sama membahas tentang metode pembelajaran <i>role playing</i>	Objek penelitian: Penelitian Mukti Nur Aini yaitu Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B Tk Islam Bakti I Kalasan, sedangkan objek penelitian peneliti yaitu perkembangan kognitif anak di TK Islam Ar-raudhah Kabupaten Seluma Tempat penelitian: objek penelitian Penelitian Mukti Nur Aini berlokasi di TK

	<p>perhitungan uji-t, thitung > ttabel yaitu 18,265 > 2,100. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh metode role playing dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok B TK Islam Bakti I Kalasan.</p>		<p>Islam Bakti I Kalasan, sedangkan penelitian peneliti berlokasi di TK Islam Ar-raudhah Kabupaten Seluma.</p>
<p>Penelitian yang dilakukan oleh Rima Gontina, dkk yang berjudul “Penerapan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah dalam bermain peran. Dari hasil penelitian kecerdasan interpersonal</p>	<p>Sama-sama membahas tentang metode pembelajaran <i>role playing</i></p>	<p>Metode penelitian: Penelitian Rima Gontina, dkk menggunakan penelitian kualitatif deskripsif sedangkan peneliti menggunakan metode eksperimen dengan desain <i>quasi eksperiment</i>.</p>

Anak”	<p>anak dalam kategori belum berkembang ada 0%, mulai berkembang ada 18%, anak yang berkembang sesuai harapan ada 59%, dan anak yang berkembang sangat baik ada 23%. Kemudian untuk kecerdasan intrapersonalnya ada 0% anak belum berkembang, 23% anak yang mulai berkembang, 50% anak yang berkembang sesuai harapan dan 27% anak yang berkembang sangat baik.</p>		<p>Objek penelitian: Penelitian Rima Gontina, dkk yaitu Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak, sedangkan objek penelitian peneliti yaitu perkembangan kognitif anak di TK Islam Ar-raudhah Kabupaten Seluma</p> <p>Tempat penelitian: objek penelitian Penelitian Rima Gontina, dkk berlokasi di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung, sedangkan penelitian peneliti berlokasi di TK Islam Ar-raudhah Kabupaten Seluma.</p>
-------	---	--	--

<p>Penelitian yang dilakukan oleh Ainur Rofiq, dkk yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Bustanul Makmur Genteng”</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa dengan menerapkan metode <i>role playing</i> di PAI kelas VIII A di SMP Bustanul Makmur Genteng, nilai ini dapat dilihat bahwa nilai tcount > ttabel (11.925 > 2.026), tingkat signifikansi 5% (0,05) lebih besar dari sig. (2-tailed) sebesar 0,000 (0,05 > 0,000), Artinya ada pengaruh dalam penerapan metode <i>role playing</i> terhadap hasil belajar siswa</p>	<p>Sama-sama menggunakan jenis penelitian eksperimen <i>pre-experimental design</i> dan sama-sama membahas tentang metode pembelajaran <i>role playing</i></p>	<p>Objek penelitian: Penelitian Mukti Ainur Rofiq, dkk yaitu Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Bustanul Makmur Genteng, sedangkan objek penelitian peneliti yaitu perkembangan kognitif anak di TK Islam Ar-raudhah Kabupaten Seluma. Sampel penelitian: Sampel penelitian Mukti Ainur Rofiq, dkk yaitu siswa SMP Bustanul Makmur Genteng kelas VIII sebanyak 76 dari 184 siswa, sedangkan</p>
--	---	--	---

	<p>kelas VIII A di SMP Bustanul Makmur Genteng. Nilai korelasi dari T tes adalah 0,777 yang berarti berada dalam kategori kuat atau tinggi.</p>		<p>sampel pada penelitian peneliti yaitu berjumlah 15 anak terdiri dari kelas B1 dan kelas B4.</p> <p>Tempat penelitian: objek penelitian Penelitian Ainur Rofiq, dkk berlokasi di Smp Bustanul Makmur Genteng, sedangkan penelitian peneliti berlokasi di TK Islam Ar-raudhah Kabupaten Seluma.</p>
<p>Penelitian yang dilakukan oleh Rahma Saputri, dkk yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> terhadap Hasil Belajar Dongeng pada</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran <i>role playing</i> terhadap hasil belajar dongeng pada pelajaran</p>	<p>Sama-sama menggunakan jenis penelitian eksperimen dan sama-sama membahas tentang metode pembelajaran <i>role</i></p>	<p>Desain penelitian: penelitian Rahma Saputri, dkk menggunakan <i>Post-Test Only Control Group design</i>, sedangkan peneliti menggunakan <i>pre-</i></p>

<p>Siswa Sekolah Dasar”</p>	<p>bahasa indonesia kelas IV MIS Raudlatul Mubtadiin. Berdasarkan hasil belajar dan post test yang telah peneliti lakukan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar dongeng pada pelajaran bahasa indonesia kelas IV MIS Raudlatul Mubtadiin.</p>	<p><i>playing</i></p>	<p><i>experimental design.</i> Objek penelitian: Penelitian Rahma Saputri, dkk yaitu Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar, sedangkan objek penelitian peneliti yaitu perkembangan kognitif anak di TK Islam Ar-raudhah Kabupaten Seluma Tempat penelitian: Penelitian Rahma Saputri, dkk berlokasi di MIS Raudlatul Mubtadiin, sedangkan penelitian peneliti berlokasi di TK Islam Ar-raudhah Kabupaten Seluma.</p>
-----------------------------	--	-----------------------	---

C. Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini, penelitian bertujuan untuk menggambarkan Pengaruh Metode Belajar *Role Playing* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Islam Ar-Raudhah Kabupaten Seluma, dengan adanya kegiatan *role playing* ini tentunya membawa dampak besar dalam dunia pendidikan salah satunya peningkatan sosial emosional anak.



Bagan 2.1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, penelitian yang merumuskan hipotesis yaitu penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha : Ada Pengaruh *Role Playing* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Islam Ar-Raudhah Kabupaten Seluma.

Ho: Tidak Ada Pengaruh *Role Playing* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Islam Ar-Raudhah Kabupaten Seluma.

