

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI RA BANIL AUTHON RANTAUPRAPAT

¹Malina Al - Nuri, ²Sahbuki Ritonga, ³Galih Orlando, ⁴Soybatul Aslamiah Ritonga, ⁵Ismi Yulizar.
¹²³⁴⁵Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al Bukhary Labuhanbatu-Sumut
e-mail: ¹malinaalnuri64@gmail.com, ²sahbuki@gmail.com, ³Orlandogalih87@gmail.com, ⁴soybatul89@stita.ac.id,
⁵ismiyulizar64@gmail.com

ABSTRACT

This study examines the implementation of the role-playing method to enhance early childhood creativity at RA Banil Authon Rantauprapat. The identified problem is that children's creativity, such as imagination, self-confidence, and curiosity, has not fully developed. The teaching process involving role-playing methods, such as portraying family members in the classroom, needs to be applied. Currently, children only observe videos of cartoon characters engaging in daily family activities. Instead, role-playing methods should also be implemented to help children develop their creativity. Role-playing is a teaching method that provides children with the opportunity to use their imagination by acting as a character to internalize the traits of that character or object. Role-playing activities can significantly enhance children's creativity.

This study employs a quantitative research design. The primary data sources are students from group B at RA Banil Authon Rantauprapat, while the secondary data sources include documentation such as the school's profile and photographs of RA Banil Authon Rantauprapat. The study results reveal that the application of the role-playing method positively affects the development of children's creativity at RA Banil Authon Rantauprapat, as evidenced by $t_{count} \geq t_{table}$. The t_{count} value is 2.020, and t_{table} is 1.998, indicating $t_{count} \geq t_{table}$ ($2.020 \geq 1.998$). Therefore, H_a is accepted, and H_0 is rejected.

Keywords: Role-Playing Method, Creativity Development

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji tentang penerapan metode bermain peran untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di RA Banil Authon Rantauprapat. Terdapat permasalahan yang ditemukan yaitu kreativitas anak seperti imajinasi, rasa percaya diri, dan rasa ingin tahu anak belum sepenuhnya berkembang. Proses pembelajaran tentang metode bermain peran seperti memerankan anggota-anggota keluarga di kelas perlu diterapkan. Selama ini anak hanya melihat melalui video tentang tokoh kartun yang berperan dalam kegiatan sehari-hari dalam sebuah keluarga. Seharusnya diterapkan juga metode bermain peran agar anak dapat mengembangkan kreativitasnya. Bermain peran merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh agar mereka menghayat sifat-sifat dari tokoh atau benda tersebut. Dengan bermain peran tentunya akan meningkatkan kreativitas anak.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sumber data penelitian ini adalah sumber data primer yaitu siswa kelompok B RA Banil Authon Rantauprapat, sedangkan sumber data sekunder yaitu dokumentasi meliputi profil sekolah dan foto-foto RA Banil Authon Rantauprapat. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa penerapan metode bermain peran berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak di RA Banil Authon Rantauprapat karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Nilai t_{hitung} diperoleh 2,020 dan t_{tabel} yaitu 1,998, maka $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($2,020 \geq 1,998$) sehingga nilai H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata kunci: Metode Bermain Peran, Perkembangan Kreativitas.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakekatnya adalah usaha sadar yang dilakukan oleh orang dewasa atau lingkungan masyarakat secara terencana dan mempunyai tujuan yang jelas bermanfaat bagi masyarakat.¹ Pendidikan adalah pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non-formal, serta informal di sekolah dan di luar sekolah. Pendidikan berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi pertimbangan kemampuan-kemampuan individu dengan harapan agar di kemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional di jelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.² Pendidikan anak usia dini pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Konsekuensinya lembaga pendidikan anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat

mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti, kognitif, sosial, bahasa, fisik, dan motorik.³ Pendidikan anak usia dini dilaksanakan dengan tujuan yakni memberi stimulasi dan rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.⁴ Kondisi pendidikan yang terus menjadi perhatian masyarakat, pemerintah, dan pemerhati pendidikan senantiasa mengupayakan peningkatan-peningkatan baik bagi sekolah umum maupun madrasah.

Peningkatan kualitas pendidikan tidak hanya pada aspek intelektual saja (kognitif) tetapi harus menyentuh aspek afektif dan psikomotorik. Dalam prakteknya di lapangan, hanya transfer informasi ilmu pengetahuan saja dan kurang daam membina amal soleh (*akhlaqul karimah*).⁵

Pembelajaran anak usia dini diarahkan pada proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi anak. Pembelajaran anak usia dini dipengaruhi oleh beberapa unsur, antara lain guru yang memahami secara utuh hakikat, sifat, dan karakteristik yang dimiliki oleh anak serta metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan anak. Selain itu juga dibutuhkan sarana belajar anak yang memadai, sumber belajar yang menarik untuk mendorong anak belajar, dan lain-lain.⁶ Pendidikan anak usia dini dapat mengatasi tantangan yang ada

¹ Sakinah Pokhrel, 'No TitleELENH', *Ayan*, 15.1 (2024), 37–48.

² Aisyiyah Kampung and Baru Kabupaten, 'Pola Pendidikan Akhlak Anak Usia Dini Di Bustanul Atfhal Aisyiyah Kampung Baru Kabupaten Barru'.

³ Musik Untuk and others, 'Symphony of Growth : Efektivitas Pembelajaran Musik Untuk Merangsang Keterampilan Sosial- Emosional Pada Anak Usia Dini', 4.2 (2024), 77–83.

⁴ Miftahu Sya, Martin Kustati, and Rezki Amelia, 'Pendampingan Pembentukan Karakter Anak Usia

Dini Melalui Pembiasaan Di RA Adz Dzikra Isyhaarul Jannah Dharmasraya', 2.November (2024), 608–15.

⁵ Ahmad Ason Mundofi, 'Pengembangan Kurikulum ISMUBA Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Muhammadiyah', *Jurnal Studi Islam Dan Kemuhammadiyah*, 4.1 (2024), 65–75 <<https://oi.org/10.18196/jasika.>>.

⁶ Gelaran Gemar and others, 'GELARAN (Gemar Belajar Al-Qur ' an) Bagi Anak Usia Dini Guna Membentuk Generasi Madani Dan Berjiwa Qurani'.

dalam lingkungannya guna mengembangkan anak-anak yang pemikir, inovator, dan pemecah masalah. Berdasarkan pendapat tersebut pembelajaran yang menyenangkan itu dilihat bagaimana guru dalam menyampaikan pembelajaran.

Guru mempunyai dampak yang besar, tidak hanya pada prestasi pendidikan anak tetapi juga pada sikap anak terhadap sekolah dan terhadap belajar pada umumnya.⁷ Guru juga bertugas membuat pembelajaran yang menyenangkan. Setelah anak sudah merasa senang atas pembelajaran yang menyenangkan yang diberikan guru, anak akan membentuk kreativitas yang mereka miliki. Pada kegiatan bermain sambil belajar, kegiatan yang dilakukan berfokus pada beberapa permainan untuk mengembangkan kreativitas yang dimiliki anak seperti bermain peran. Menurut Mukhtar latif, metode bermain peran disebut juga main simbolik, *role play*, pura-pura, *make believe*, fantasi, imajinasi atau main drama, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan interaksi sosial, kreativitas dan berbahasa, membangun rasa empati, membangun kemampuan abstrak berpikir, dan berpikir secara objektif. Pada usia ini, anak-anak berada dalam usia emas. Dimana pembentukan berpikir anak secara kreatif mulai dibentuk dan dikembangkan. Dari hal tersebut dapat dimaknai bahwa kedewasaan berpikir masyarakat akan pentingnya pendidikan sejak dini sudah mulai meningkat. Kreativitas anak didasarkan dari keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi anak. Bagi anak yang kreatif dan sensitif terhadap

stimulasi, mereka memiliki kebebasan dan keleluasaan beraktivitas. Kreativitas bagi anak hakikatnya merupakan manusia yang berpikir didorong kefitrahannya sebagai manusia yang berpikir. Anak menjadi kreatif karena mereka membutuhkan pemuasan dorongan emosi. Namun yang paling penting, kreativitas anak muncul karena anak perlu strategi untuk membangun konsep dan memecahkan masalah.

Pengembangan adalah upaya atau cara memperluas atau mewujudkan potensi-potensi, membawa suatu keadaan secara bertingkat kepada suatu keadaan yang lebih lengkap, lebih besar, dan lebih baik.⁸ Utami munandar mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.⁹

Pengembangan kreativitas ialah upaya memperluas ciri khas yang dimiliki oleh individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya menjadi suatu karya yang baru dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di RA Banil Authon Rantauprapat dengan sampel kelompok B, ditemukan beberapa masalah yaitu kreativitas anak seperti imajinasi, rasa percaya diri, dan rasa ingin tahu anak belum sepenuhnya berkembang. Selama ini anak hanya melihat video tentang tokoh kartun yang berperan dalam kegiatan sehari-hari serta kurangnya metode untuk meningkatkan kreativitas anak. Dari

⁷ M Judrah and others, 'Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik', *Journal of Instructional and Development Researches*, 4.1 (2024), 25–37 <homepage: <https://www.journal.iel-education.org/index.php/JIDeR>>.

⁸ Heni Listiana and others, 'Model "Market Day" Sebagai Upaya Untuk Memperluas Pendekatan Pembelajaran Yang Ramah Anak Di RA Nurur Rahmah', *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak*

Usia Dini, 2024, 66–83 <<https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.12716>>.

⁹ Melati Mbilosos, 'Pengaruh Metode Pembelajaran Case Study Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas XI Di SMA Negeri 1 Buko Selatan The Influence of the Case Study Learning Method on the Creative Thinking Abilities of Class XI Students at SMA Negeri 1 South B', 2.2 (2024), 59–67.

permasalahan tersebut, peneliti memberikan solusi untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini yaitu dengan menggunakan metode bermain peran.

Metode adalah suatu cara atau proses sistematis yang digunakan untuk melakukan suatu kegiatan agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Dengan kata lain, metode berfungsi sebagai alat untuk mencapai suatu tujuan atau bagaimana cara untuk melakukan/membuat sesuatu. Metode yakni suatu pendekatan serta sarana yang digunakan untuk mengantarkan kepada suatu tujuan.¹⁰ Salah satu metode yang digunakan untuk mengajarkan kreativitas pada anak usia dini adalah bermain peran, yaitu salah satu bentuk proses pembelajaran aktif untuk memainkan peran-peran tertentu. Bermain peran merupakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam suatu topik materi pembelajaran dalam memerankan suatu tokoh dalam sebuah cerita. Setiap bentuk kegiatan bermain peran pada anak mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya. Belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktikkan, dan mendapat berbagai macam pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Disini proses pembelajaran terjadi, anak mengambil keputusan, memilih, menentukan, mencipta, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat, memecahkan masalah, mengerjakan secara

tuntas, bekerja sama dengan teman, dan mengalami berbagai macam perasaan¹¹. Dengan bermain, anak merasa senang. Kreativitas anak pun meningkat, misalnya dengan menggunakan permainan bermain peran, anak bebas memerankan suatu tokoh yang disukainya. Kreativitas anak akan terlatih dan muncul dengan sendirinya¹².

Indikator untuk kreativitas adalah memiliki rasa ingin tahu dan sering mengajukan pertanyaan, memberikan kebebasan untuk menyatakan pendapat, dan mempunyai rasa keindahan serta memiliki humor yang luas. Kreativitas melalui metode bermain peran juga dapat meningkatkan pola berfikir dan berbahasa pada anak sehingga anak dapat mengembangkan kreativitasnya sendiri dengan mandiri. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada. Dengan demikian, baik perubah di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau menghambat upaya kreatif. Implikasinya ialah bahwa kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan¹³.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian yang berkaitan dengan kreativitas anak usia dini melalui metode bermain peran. Dimana diharapkan dengan bermain peran, maka kreativitas anak akan meningkat. Selain itu, anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar untuk dapat berpikir kreatif dan produktif. Anak akan beraktifitas berdasarkan minat dan bakat yang dimilikinya¹⁴.

¹⁰ A. Tuty Harminanti, Sumarno Sumarno, and Ida Dwijayanti, 'Analisis Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Dengan Kurikulum Merdeka Di TK Pelangi Kasih', *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3.1 (2024), 1–7 <<https://doi.org/10.57251/tem.v3i1.1395>>.

¹¹ Fadillah Ramadhani Asiri and others, 'Strategi Belajar Mengajar (Project Based Learning)', *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3.2 (2024), 255–66 <<https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i2.2644>>.

¹² Ayu Ariyanti and Buyung Surahman, 'Permainan Tata Balok Dalam Meningkatkan Konstruksi Anak Usia Dini', *Jurnal El-Audi*, 4.1

(2023), 2685–6344

<<https://doi.org/10.56223/elaudi.v4i1.69>>.

¹³ Tirta Rhamadanty, 'Cognitive and Child Language Development and Involvement in Learning', *Journal of Insan Mulia Education*, 1.2 (2023), 58–64

<<https://doi.org/10.59923/joinme.v1i2.39>>.

¹⁴ R Wahyuni and S Lailatul, 'Integerasi Satuan Karya (Saka) Dalam Menumbuhkan Minat Dan Bakat Anggota Pramuka', *Jurnal Bakti Sosial*, 3.1 (2024), 110–19

<<https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3967471>>.

2. Landasan Teori

1. Pengaruh Metode Bermain Peran

a. Pengertian Pengaruh Metode Bermain Peran

Menurut Bartram Johannes Otto Schrieke, pengaruh adalah bentuk dari suatu kekuasaan yang tidak dapat diukur kepastiannya. Menurut Sosiologi Pedesaan, pengaruh adalah kekuasaan yang bisa mengakibatkan perubahan perilaku orang atau kelompok lain. Pengertian pengaruh dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang¹⁵. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah daya dari suatu kekuasaan yang bisa mengakibatkan perubahan perilaku orang atau kelompok lain.

Secara etimologi, metode berasal dari kata method yang artinya suatu cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan¹⁶. Pengertian metode dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki; cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan adalah cara yang digunakan untuk mengembangkan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang disusunnya tercapai secara maksimal. Dalam pengertian yang sederhana, metode dapat diartikan sebagai suatu cara untuk menyampaikan suatu nilai tertentu dari si pembawa pesan kepada si penerima pesan.

b. Fungsi dan Manfaat Bermain Peran

Dalam pelaksanaan bermain peran di TK mempunyai beberapa fungsi, antara lain :

1. Mempertahankan keseimbangan. Bermain peran dapat memberikan penyaluran emosi secara aman, misalnya melepas dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima dalam kehidupan nyata, contohnya menjadi pedangang. Dengan adanya kegiatan bermain peran, anak dapat menyalurkan perasaan/emosi dengan aturan yang telah ditentukan.
2. Menghayati berbagai pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya penghayatan dalam kehidupan sehari-hari anak, berguna untuk menumbuhkan kebiasaan pada anak dan mengenalkan berbagai profesi.
3. Meningkatkan kreativitas anak.
4. Melalui kegiatan bermain peran, membantu anak untuk mengembangkan kreativitasnya, misalnya menerima kehadiran orang lain, bagaimana menghindari pertentangan dengan teman, tidak memaksakan kehendak, dan mengungkapkan perasaan kepada teman.
5. Memahami pelajaran dengan berbagai macam cara.
6. Bermain peran ini menyediakan waktu dan ruang bagi anak untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, mereka saling berbicara, mengungkapkan pendapat, bernegosiasi dan menyelesaikan masalah yang muncul antara satu dengan yang lain¹⁷.

¹⁵ Andhika Nanda Perdhana, 'Penerapan Kebijakan Pendidikan Kepercayaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa Dalam Pendidikan Formal Di Sdn 3 Kalimantan Temanggung', *NALAR: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2.1 (2023), 36–42 <<https://doi.org/10.56444/nalar.v2i1.776>>.

¹⁶ Yusuf Mustofa, 'Analisis Metode Pembelajaran Bahasa Arab Di Pondok Pesantren Dlwii Madura',

Al-Akmal: Jurnal Studi Islam, 02.01 (2023), 4–10 <<http://www.nber.org/papers/w16019>>.

¹⁷ F Fatkhurakman and S Syufaat, 'Alternatif Penyelesaian Sengketa (APS)(Perspektif Hukum Positif Dan Hukum Islam)', *Jurnal Hukum Ekonomi ...*, 6.2 (2023), 129–48 <<https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/JHES/article/view/17058%0Ahttps://jurnalnasional.ump.a>

Penggunaan metode bermain peran diharapkan dapat memberikan kesempatan pada anak untuk memahami situasi kehidupan yang sebenarnya. Membangun keterampilan sosial serta mengekspresikan diri dengan kreatif. Menurut Gunarti dkk, kegiatan bermain peran mempunyai manfaat yang sangat penting bagi perkembangan anak usia dini, yaitu :

- a. Anak mengembangkan daya khayal/imajinasi anak.
- b. Menggali kreativitas anak
- c. Melatih motorik kasar untuk bergerak
- d. Melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu¹⁸.

a. Langkah-langkah Metode Bermain Peran

Agar proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran tidak mengalami kekakuan, maka perlu adanya langkah yang harus dipahami terlebih dahulu. Langkah-langkah tersebut perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui metode bermain peran ini sehingga tujuan pembelajaran yang hendak dicapai berjalan dengan semaksimal mungkin.

Menurut Uno, terdapat tujuh langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran bermain peran, yaitu sebagai berikut :

1. Menghangatkan Suasana dan Memotivasi Peserta Didik. Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk mengadakan perubahan demi mencapai tujuan tertentu. Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik

agar tertarik pada masalah, karena itu tahap ini sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan.

2. Memilih Peran. Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan. Kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.
3. Menyusun Tahap-tahap Peran. Menyusun tahap-tahap baru, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan.
4. Menyiapkan Pengamat. Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.
5. Pemeran. Pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing, pemeran dapat berhenti apabila para peserta didik telah merasa cukup.
6. Diskusi dan Evaluasi. Setelah melakukan peran, langkah berikut adalah

analisis dari bermain peran tersebut. Para pemain diminta untuk mengemukakan perasaan mereka tentang peran yang dimainkan, demikian pula dengan peserta yang lain. Diskusi dimulai dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi.

7. Membagi Pengalaman dan Mengambil Kesimpulan. Pada tahap ini peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman, dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan¹⁹.

b. Kelebihan dan Kekurangan metode bermain peran

Dari beberapa langkah-langkah bermain peran diatas, adapun kelebihan dan kekurangan bermain peran menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain sebagai berikut :

1. Kelebihan metode bermain peran
 - a. Dapat berkesan dalam ingatan anak. Disamping menjadi pengalaman yang menyenangkan, juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak.
 - b. Sangat menarik bagi anak, sehingga memungkinkan membuat anakanak menjadiantusias untuk melakukannya.
 - c. Membangkitkan semangat optimisme dalam diri anak

serta menumbuhkan rasa kebersamaan.

- d. Anak dapat memerankan sesuatu yang dibahas dalam proses belajar.
2. Kekurangan metode bermain peran.
 - a. Bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
 - b. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru.
 - c. Kebanyakan anak-anak yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adengan.
 - d. Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai.
 - e. Tidak semua materi dapat disajikan melalui metode peran.

Kelebihan dan kekurangan dari metode bermain peran juga dikemukakan oleh Suparman dalam Halida. Adapun kelebihan metode bermain peran yaitu bermain peran merupakan bentuk kreativitas setiap anak melalui daya imajinasi dan fantasi, memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya sendiri sehingga akan terbangun kreativitas untuk mempergunakan pikiran dan logika. Kelebihan bermain peran selanjutnya yaitu dengan bermain peran, anak melakukan eksperimen sehingga mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain. Sedangkan kekurangan dalam metode bermain peran yang dikemukakan Suparman yaitu kecenderungan tidak bersungguh- sungguh,

¹⁹ Miki Zaki Dhamayanti1 and others, 'Pengalaman Peserta Didik Kelas 1 SD Dalam Menggunakan Quizizz Sebagai Sarana Belajar Interaktif',

serta memerlukan waktu yang cukup banyak²⁰.

2. Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini

a. Pengertian Pengaruh Metode Bermain Peran

Menurut Bartram Johannes Otto Schrieke, pengaruh adalah bentuk dari suatu kekuasaan yang tidak dapat diukur kepastiannya. Menurut Sosiologi Pedesaan, pengaruh adalah kekuasaan yang bisa mengakibatkan perubahan perilaku orang atau kelompok lain. Pengertian pengaruh dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang²¹. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah daya dari suatu kekuasaan yang bisa mengakibatkan perubahan perilaku orang atau kelompok lain.

Secara etimologi, metode berasal dari kata method yang artinya suatu cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan²². Pengertian metode dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki; cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan adalah cara yang digunakan untuk

mengembangkan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang disusunnya tercapai secara maksimal. Dalam pengertian yang sederhana, metode dapat diartikan sebagai suatu cara untuk menyampaikan suatu nilai tertentu dari si pembawa pesan kepada si penerima pesan. Menggunakan metode di taman kanak-kanak memiliki keterkaitan dengan dimensi perkembangan anak-anak dan beberapa perkembangan dimensinya tersebut ialah: kognitif, kreativitas, emosional, dan sosial²³. Berdasarkan definisi metode yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode ialah suatu cara yang dilakukan oleh seorang guru agar terciptanya proses belajar anak untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Bermain peran disebut juga bermain simbolis, pura-pura, fantasi, imajinasi, dan main drama. Bermain peran ini penting untuk perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak dari umur 3-4 tahun²⁴.

Bermain peran merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kemampuan peserta didik untuk memerankan pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Bermain peran (role playing) merupakan salah satu bentuk kegiatan pembelajaran, dimana anak ikut terlibat aktif dalam memainkan peran-peran tertentu. Bermain peran dapat juga disebut dengan main simbolik atau main pura-pura, fantasi imajinasi atau main drama²⁵.

²⁰ ‘Pembangunan Item Bagi Kesejahteraan Spiritual Islam Sebagai Mediator Terhadap Hubungan Kecenderungan Kalangan Graduan Usahawan Di Malaysia Item Development for Islamic Spiritual Well-Being As a Mediator on the Relationship Between Risk-Taking Propensity A’, 2008.

²¹ Andhika Nanda Perdhana.

²² Rahmad Fauzi and others, ‘Filsafat Teknologi Informasi Dan Pattern Recognition Secara Etimologis’, *JURNAL MathEdu (Mathematic ...*, 6.2 (2023), 187–92
<<https://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu/article/download/5447/3025>>.

²³ Jumadilla Afifah and others, ‘Perkembangan Akhir Masa Anak-Anak’, *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora*, 2.1 (2023), 70–78
<<https://doi.org/10.59024/atmosfer.v2i1.647>>.

²⁴ Riha Adatul’aisy and others, ‘Perkembangan Kognitif Dan Motorik Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Pembelajaran’, *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1.4 (2023), 82–93
<<https://doi.org/10.47861/khirani.v1i4.631>>.

²⁵ Nur Rayhan and others, ‘Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Sekolah Dasar’, *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan*

Pengalaman yang menyenangkan sebagai suatu jalan dan jalur dalam bereksplorasi merupakan hakikat pembelajaran anak usia dini. Untuk itu, eksistensi bermain peran tidak hanya sebagai sebuah bentuk simulasi tanpa makna, melainkan mampu membawa anak pada cakrawala penjelajahan yang aktual dan faktual. Bermain peran sebagai representasi drama kehidupan anak tentunya dapat menjadi panggung yang efektif dalam mengoptimalkan kemampuan anak.

Anak-anak mencoba memerankan peran menjadi orang lain dengan memahami perannya untuk menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter dan motivasi yang dibentuk oleh tokoh yang telah ditentukan. Namun, dalam kegiatan bermain peran anak-anak tidak hanya pandai menirukan peran tokoh yang disenangi saja, mereka juga mampu untuk menirukan peran dari profesi seseorang. Pada awalnya permainan drama merupakan permainan yang sifatnya soliter atau sendirian. Selanjutnya, dengan meningkatnya minat anak-anak terhadap permainan drama, kemudian permainan drama menjadi sebuah permainan sosial yang mana di dalam kegiatan bermain peran, anak-anak juga melakukan interaksi dan saling bekerja sama dengan teman sebayanya. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret, dan dapat diamati. Kegiatan bermain peran diartikan dengan kegiatan bermain pura-pura, khayalan, fantasi, atau simbolik²⁶.

Menurut Martinis Yamin, metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua anak atau

lebih tentang suatu topik atau situasi. anak melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang anak lakoni, mereka berinteraksi sesama mereka, melakukan peran terbuka. Metode ini dapat dipergunakan di dalam mempraktikkan isi pelajaran yang baru. Mereka diberi kesempatan seluas-luasnya untuk memerankan sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya. Metode ini menuntut guru untuk mencermati kekurangan dari peran yang diperagakan anak. Kadang-kadang banyak peristiwa psikologis atau sosial yang sukar bila dijelaskan dengan kata-kata belaka. Maka perlu didramatisasikan atau anak dipartisipasikan untuk berperan dalam peristiwa sosial itu²⁷.

Dari paparan beberapa pendapat diatas, peneliti menyimpulkan bahwa pengaruh metode bermain peran adalah daya yang ada atau timbul yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seorang anak dari cara memerankan peran tokoh-tokoh atau benda di sekitarnya, baik kejadian masa lalu maupun masa depan dengan tujuan mengembangkan imajinasi atau daya khayal anak.

b. Fungsi dan Manfaat Bermain Peran.

Dalam pelaksanaan bermain peran di TK mempunyai beberapa fungsi, antara lain :

1. Mempertahankan keseimbangan. Bermain peran dapat memberikan penyaluran emosi secara aman, misalnya melepas dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima dalam kehidupan nyata, contohnya

Dasar, 7.1 (2023), 42–56

<<https://doi.org/10.36379/autentik.v7i1.274>>.

²⁶ J Tampubolon, R Hasibuan, and ..., 'Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Siantar', *Innovative: Journal Of ...*, 4 (2024), 755–66 <[947%0Ahttps://j-](http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/7</p></div><div data-bbox=)

[innovative.org/index.php/Innovative/article/download/7947/5354](http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/7947/5354)>.

²⁷ Andy Adawiyah Orchid and Yeni Artanti, 'Resiliensi Perempuan Difabel Dalam Novel Une Fille Comme Elle Karya Marc Levy', *SUSASTRA: Jurnal Ilmu Susastra Dan Budaya*, 12.1 (2023), 1–11 <<https://doi.org/10.51817/susastra.v12i1.126>>.

- menjadi pedangang. Dengan adanya kegiatan bermain peran, anak dapat menyalurkan perasaan/emosi dengan aturan yang telah ditentukan.
2. Menghayati berbagai pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya penghayatan dalam kehidupan sehari-hari anak, berguna untuk menumbuhkan kebiasaan pada anak dan mengenalkan berbagai profesi.
 3. Meningkatkan kreativitas anak.
 4. Melalui kegiatan bermain peran, membantu anak untuk mengembangkan kreativitasnya, misalnya menerima kehadiran orang lain, bagaimana menghindari pertentangan dengan teman, tidak memaksakan kehendak, dan mengungkapkan perasaan kepada teman.
 5. Memahami pelajaran dengan berbagai macam cara.
 6. Bermain peran ini menyediakan waktu dan ruang bagi anak untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, mereka saling berbicara, mengungkapkan pendapat, bernegosiasi dan menyelesaikan masalah yang muncul antara satu dengan yang lain²⁸.

Penggunaan metode bermain peran diharapkan dapat memberikan kesempatan pada anak untuk memahami situasi kehidupan yang sebenarnya. Membangun keterampilan sosial serta mengekspresikan diri dengan kreatif. Menurut Gunarti dkk, kegiatan bermain peran mempunyai manfaat yang sangat penting bagi perkembangan anak usia dini, yaitu :

- a) Anak mengembangkan daya khayal/imajinasi anak.
- b) Menggali kreativitas anak
- c) Melatih motorik kasar untuk bergerak
- d) Melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu²⁹.

c. Langkah-langkah Metode Bermain Peran.

Agar proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran tidak mengalami kekakuan, maka perlu adanya langkah yang harus dipahami terlebih dahulu. Langkah-langkah tersebut perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui metode bermain peran ini sehingga tujuan pembelajaran yang hendak dicapai berjalan dengan semaksimal mungkin.

Menurut Uno, terdapat tujuh langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran bermain peran, yaitu sebagai berikut :

1. Menghangatkan Suasana dan Memotivasi Peserta Didik. Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk mengadakan perubahan demi mencapai tujuan tertentu. Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah, karena itu tahap ini sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan.
2. Memilih Peran. Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus

²⁸ Rizky Falian Akbar, 'Menavigasi Komunikasi Hukum Lintas Batas : Peran Bahasa Inggris Hukum Dalam Penyelesaian Sengketa Internasional', 2024, 11–17.

²⁹ N A Lubis and others, 'Optimalisasi Perkembangan Emosional Anak Usia Dini', *Journal on Education*, 06.01 (2023), 4801–8 <<https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3637>>.

- mereka kerjakan. Kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.
3. Menyusun Tahap-tahap Peran. Menyusun tahap-tahap baru, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan.
 4. Menyiapkan Pengamat. Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.
 5. Pemeran. Pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing, pemeran dapat berhenti apabila para peserta didik telah merasa cukup.
 6. Diskusi dan Evaluasi. Setelah melakukan peran, langkah berikut adalah analisis dari bermain peran tersebut. Para pemain diminta untuk mengemukakan perasaan mereka tentang peran yang dimainkan, demikian pula dengan peserta yang lain. Diskusi dimulai dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi.
 7. Membagi Pengalaman dan Mengambil Kesimpulan. Pada tahap ini peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman, dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan³⁰.

Dengan adanya langkah-langkah di atas, akan memudahkan guru mengajar jalannya kegiatan bermain peran. Selain itu, anak juga memperoleh cara berperilaku

baru untuk mengatasi masalah serta dapat mengembangkan keterampilan. Pendidik perlu mengingat langkah-langkah tersebut untuk memberikan pijakan pengalaman kepada anak, yaitu mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman utamanya dan saling menceritakan pengalaman utamanya serta menggunakan waktu membereskan sebagai pengalaman belajar positif.

d. Kelebihan dan kekurangan metode bermain peran.

Dari beberapa langkah-langkah bermain peran di atas, adapun kelebihan dan kekurangan bermain peran menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain sebagai berikut:

1. Kelebihan metode bermain peran
 - a. Dapat berkesan dalam ingatan anak. Disamping menjadi pengalaman yang menyenangkan, juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak.
 - b. Sangat menarik bagi anak, sehingga memungkinkan membuat anakanak menjadiantusias untuk melakukannya.
2. Kekurangan metode bermain peran.
 - a) Bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
 - b) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru.
 - c) Kebanyakan anak-anak yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adengan.
 - d) Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai.

³⁰ Universitas Kiai and Abdullah Faqih, 'Pembentukan Kepribadian Siswa Melalui Program

Literasi Budaya Arab Di Mts Nasyiin Sidoarjo', 20, 267-85.

- e) tidak semua materi dapat disajikan melalui metode peran.

Kelebihan dan kekurangan dari metode bermain peran juga dikemukakan oleh Suparman dalam Halida. Adapun kelebihan metode bermain peran yaitu bermain peran merupakan bentuk kreativitas setiap anak melalui daya imajinasi dan fantasi, memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya sendiri sehingga akan terbangun kreativitas untuk mempergunakan pikiran dan logika. Kelebihan bermain peran selanjutnya yaitu dengan bermain peran, anak melakukan eksperimen sehingga mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain. Sedangkan kekurangan dalam metode bermain peran yang dikemukakan Suparman yaitu kecenderungan tidak bersungguh-sungguh, serta memerlukan waktu yang cukup banyak³¹.

3. METODE PENELITIAN

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan elemen yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Elemen populasi adalah keseluruhan subyek yang akan diukur dan merupakan unit yang diteliti. Dalam hal ini, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi bukan hanya orang tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain.

2. Sampel

Dalam penelitian kuantitatif, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti

tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

3. Teknik Analisis Data.

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

4. Uji Instrumen

Data Menurut Creswell dalam Sugiono instrumen adalah berbagai alat ukur yang digunakan secara sistematis untuk pengumpulan data, seperti tes, kuesioner dan pedoman wawancara³². Dalam hal ini adalah instrumen untuk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan. Uji instrumen penelitian ini berupa validitas dari dosen ahli selaku validator.

5. Uji Normalitas

Statistik parametris bekerja berdasarkan asumsi bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis berdistribusi normal.

6. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui seragam atau tidaknya varian sampel yang diambil dari populasi yang sama.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Persiapan Penelitian

³¹ 'Pembangunan Item Bagi Kesejahteraan Spiritual Islam Sebagai Mediator Terhadap Hubungan Kecenderungan Kalangan Graduan Usahawan Di Malaysia Item Development for Islamic Spiritual Well-Being As a Mediator on the Relationship Between Risk-Taking Propensity A'.

³² Dian Satria Charismana, Heri Retnawati, and Hapri Novriza Setya Dhewantoro, 'Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Indonesia: Kajian Analisis Meta', *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Pkn*, 9.2 (2022), 99–113
<<https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>>.

Sebelum penelitian ini dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan persiapan yang berkaitan dengan administrasi penelitian, yaitu masalah perizinan pengambilan data penelitian dengan memberikan surat pengantar dari pihak Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu ke RA Banil Authon Rantauprapat.

b. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan sejak Bulan April sampai Bulan Juni 2024 terhadap peserta didik kelompok B di RA Banil Authon Rantauprapat. Adapun sampel penelitian ini berjumlah 69 peserta didik yang terdiri dari peserta didik kelas Ibrahim dan kelas Qasim sebanyak 34 peserta didik sebagai kelas kontrol dan peserta didik kelas Ruqayyah dan kelas Zainab sebanyak 35 peserta didik sebagai kelas eksperimen.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh kesimpulan bahwa berdasarkan analisis data dengan menggunakan uji normalitas Kolmogorof-Smirnov kemudian dilanjutkan dengan uji homogenitas Levene, selanjutnya uji hipotesis dengan uji-t, diperoleh kesimpulan yaitu :

1. Perkembangan kreativitas anak usia dini di RA Banil Authon Rantauprapat melalui metode bermain peran meningkat dari Berkembang Sesuai Harapan (BSH) menjadi Berkembang Sangat Baik (BSB).
2. Pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini di RA Banil Authon Rantauprapat cukup signifikan. Hal ini dibuktikan dengan nilai H_a diterima dan H_o ditolak karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Nilai t_{hitung} diperoleh 2,020 dan data t_{tabel} yaitu 1,998, maka $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($2,020 \geq 1,998$).

b. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti mengajukan beberapa saran yang ditujukan ke berbagai pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi sekolah dan guru :

Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan penuh terhadap guru untuk mengembangkan metode pembelajaran, salah satunya metode bermain peran yang dapat diterapkan di dalam kelas atau sebagai kegiatan awal di pagi hari sebelum memasuki kelas. Sekolah juga diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan guru. Tujuannya adalah agar guru dapat meningkatkan kreativitas peserta didik melalui kegiatan bermain peran. Guru juga harus mampu mengalokasi waktu dengan sebaik-baiknya ketika menerapkan kegiatan bermain peran sehingga seluruh kegiatan pembelajaran dapat diterapkan sesuai aturan.

2. Bagi peserta didik :

Bagi peserta didik diharapkan dapat melaksanakan kegiatan bermain peran untuk meningkatkan kreativitas diri.

3. Bagi peneliti selanjutnya :

Hasil penelitian ini hendaknya dapat dijadikan sebagai bahan untuk melakukan kajian yang lebih mendalam dan juga sebagai referensi, terutama yang berkaitan dengan judul penelitian ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Buya Dr. H. Bukhari Is, MM, Kons dan Bunda Dra. Hj. Suriatik, M.Pd sebagaipendiri dan pembina Yayasan

Pendidikan DwinaAl-Bukhary
Labuhanbatu.

2. Bapak Dr. Jupriaman, S.Pd., M.Hum selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary Labuhanbatu.
3. Bapak Dr. H. Galih Orlando, SH, S.Pd.I, M.Kn selaku pembimbing 1 juga sebagai suami peneliti yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga penulis bisa membuat proposal ini dengan baik.
4. Ibu Soybatul Aslamiah Ritonga, M.Pd selaku ketua program studi PIAUD sekaligus pembimbing 2 peneliti .
5. Ibu Uswatun Hasanah Masra Tangse, M.Pd selaku sekretaris program studi PIAUD serta seluruh dosen program studi PIAUD Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al- BukharyLabuhanbatu.
6. Keluarga penulis yaitu Bapak Al-Ghazaly (papa) dan Ibu Nurjinani S.Pd.I (mama), Bapak H. Suhartono (bapak mertua) dan Ibu Gastutik (mamak mertua), serta anak-anak penulis yaitu Daffa Rafif Rabbani, Muhammad Hanif Rabbani, dan Maryam Rasyidah Rabbani.
7. Ibu Zubaidah Dalimunthe, S.Pd selaku Kepala Sekolah RA Banil Authon Rantauprapat dan seluruh dewan guru RA Banil Authon.
8. Teman-teman di Pendidikan Islam Anak Usia Dini maupun teman- temanlain yang turut membantu dalam penulisan makalah ini.

Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Skripsi ini juga diharapkan dapat menjadi referensi untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan. Peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti akan memperbaikinya apabila ada penulisan kata atau tata bahasa yang masih salah dan kurang tepat. Saran, tanggapan, dan kritik yang membangun sangat peneliti harapkan guna menyempurnakan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Rizky Falian, 'Menavigasi Komunikasi Hukum Lintas Batas : Peran Bahasa Inggris Hukum Dalam Penyelesaian Sengketa Internasional', 2024, 11–17
- Andhika Nanda Perdhana, 'Penerapan Kebijakan Pendidikan Kepercayaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa Dalam Pendidikan Formal Di Sdn 3 Kalimanggis Temanggung', *NALAR: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2.1 (2023), 36–42
<<https://doi.org/10.56444/nalar.v2i1.776>>
- Ariyanti, Ayu, and Buyung Surahman, 'Permainan Tata Balok Dalam Meningkatkan Konstruksi Anak Usia Dini', *Jurnal El-Audi*, 4.1 (2023), 2685–6344
<<https://doi.org/10.56223/elaudi.v4i1.69>>
- Charismana, Dian Satria, Heri Retnawati, and Happri Novrizza Setya Dhewantoro, 'Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Indonesia: Kajian Analisis Meta', *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*, 9.2 (2022), 99–113
<<https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>>
- Fatkhurakman, F, and S Syufaat, 'Alternatif Penyelesaian Sengketa (APS)(Perspektif Hukum Positif Dan Hukum Islam)', *Jurnal Hukum Ekonomi ...*, 6.2 (2023), 129–48
<<https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/JHES/article/view/17058%0Ahttps://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/JHES/article/download/17058/6372>>
- Fauzi, Rahmad, Ilham Sahdi Lubis, Ahmad Zainy, and Teknologi Informasi, 'Filsafat Teknologi Informasi Dan Pattern Recognition Secara Etimologis', *JURNAL MathEdu (Mathematic ...)*, 6.2 (2023), 187–92
<<https://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu/article/download/5447/3025>>
- Gemar, Gelaran, Belajar Al-qur, Bagi Anak, Usia Dini, Membentuk Generasi, and Berjiwa Qurani, 'GELARAN (Gemar Belajar Al-Qur ' an) Bagi Anak Usia Dini Guna Membentuk Generasi Madani Dan Berjiwa Qurani'
- Harminanti, A. Tuty, Sumarno Sumarno, and Ida Dwijayanti, 'Analisis Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Dengan Kurikulum Merdeka Di TK Pelangi Kasih', *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3.1 (2024), 1–7
<<https://doi.org/10.57251/tem.v3i1.1395>>

- Judrah, M, A Arjum, Haeruudin, and Mustabsyirah, 'Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik', *Journal of Instructional and Development Researches*, 4.1 (2024), 25–37 <homepage: <https://www.journal.iel-education.org/index.php/JIDeR>>
- Jumadilla Afifah, Oriza Latifah, Imah Yulianti, and Linda Yarni, 'Perkembangan Akhir Masa Anak-Anak', *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora*, 2.1 (2023), 70–78 <<https://doi.org/10.59024/atmosfer.v2i1.647>>
- Kampung, Aisyiyah, and Baru Kabupaten, 'Pola Pendidikan Akhlak Anak Usia Dini Di Bustanul Atfhal Aisyiyah Kampung Baru Kabupaten Barru'
- Kiai, Universitas, and Abdullah Faqih, 'Pembentukan Kepribadian Siswa Melalui Program Literasi Budaya Arab Di Mts Nasyiin Sidoarjo', 20, 267–85
- Listiana, Heni, Zilfania Qathrun Nada, Najwa Afcarina Izzati, Ririn Widiyawati, and Mohammad Holis, 'Model "Market Day" Sebagai Upaya Untuk Memperluas Pendekatan Pembelajaran Yang Ramah Anak Di RA Nurur Rahmah', *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2024, 66–83 <<https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.12716>>
- Lubis, N A, F N A Siregar, K Khadijah, and A Z Rahmah, 'Optimalisasi Perkembangan Emosional Anak Usia Dini', *Journal on Education*, 06.01 (2023), 4801–8 <<https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3637>>
- Mbilosos, Melati, 'Pengaruh Metode Pembelajaran Case Study Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas XI Di SMA Negeri 1 Buko Selatan The Influence of the Case Study Learning Method on the Creative Thinking Abilities of Class XI Students at SMA Negeri 1 South B', 2.2 (2024), 59–67
- Mundofi, Ahmad Asron, 'Pengembangan Kurikulum ISMUBA Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Muhammadiyah', *Jurnal Studi Islam Dan Kemuhmadiyah*, 4.1 (2024), 65–75 <<https://oi.org/10.18196/jasika>>
- Mustofa, Yusuf, 'Analisis Metode Pembelajaran Bahasa Arab Di Pondok Pesantren Dlw Madura', *Al-Akmal: Jurnal Studi Islam*, 02.01 (2023), 4–10 <<http://www.nber.org/papers/w16019>>
- Orchid, Andy Adawiyah, and Yeni Artanti, 'Resiliensi Perempuan Difabel Dalam Novel Une Fille Comme Elle Karya Marc Levy', *SUSASTRA: Jurnal Ilmu Susastra Dan Budaya*, 12.1 (2023), 1–11 <<https://doi.org/10.51817/susastra.v12i1.126>>
- Panggabean, Noviyantika Azzahra, and Fajar Utama Ritonga, 'Cara Melatih Dan Mengembangkan Daya Ingat Anak Usia 7-11 Tahun (Studi Kasus : SD N 067690)', *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3.1 (2023), 5–8
- 'Pembangunan Item Bagi Kesejahteraan Spiritual Islam Sebagai Mediator Terhadap Hubungan Kecenderungan Kalangan Graduan Usahawan Di Malaysia Item Development for Islamic Spiritual Well-Being As a Mediator on the Relationship Between Risk-Taking Propensity A', 2008
- Pokhrel, Sakinah, 'No TitleELENH', *Ayan*, 15.1 (2024), 37–48
- Ramadhani Asiri, Fadillah, Rianti Simarmata, Yisawinur Barella, Ji H Ji Profesor Dokter H Hadari Nawawi, Bansir Laut, Kec Pontianak Tenggara, and others, 'Strategi Belajar Mengajar (Project Based Learning)', *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3.2 (2024), 255–66 <<https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i2.2644>>
- Rayhan, Nur, Rizki Ananda, Muhammad Syahrul Rizal, and Ory Syafari Jamel Sutiyan, 'Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Sekolah Dasar', *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7.1 (2023), 42–56 <<https://doi.org/10.36379/autentik.v7i1.274>>
- Riha Adatul'aisy, Ana Puspita, Ninda Abelia, Riska Apriliani, and Dwi Noviani, 'Perkembangan Kognitif Dan Motorik Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Pembelajaran', *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1.4 (2023), 82–93 <<https://doi.org/10.47861/khirani.v1i4.631>>
- Sya, Miftahu, Martin Kustati, and Rezki Amelia, 'Pendampingan Pembentukan Karakter Anak

Usia Dini Melalui Pembiasaan Di RA Adz Dzikra Isyhaarul Jannah Dharmasraya', 2.November (2024), 608–15

Tampubolon, J, R Hasibuan, and ..., 'Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Siantar', *Innovative: Journal Of ...*, 4 (2024), 755–66
<<http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/7947%0Ahttps://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/7947/5354>>

Tirta Rhamadanty, 'Cognitive and Child Language Development and Involvement in Learning', *Journal of Insan Mulia Education*, 1.2 (2023), 58–64
<<https://doi.org/10.59923/joinme.v1i2.39>>

Untuk, Musik, Merangsang Keterampilan, Emosional Pada, and Anak Usia, 'Symphony of Growth : Efektivitas Pembelajaran Musik Untuk Merangsang Keterampilan Sosial-Emosional Pada Anak Usia Dini', 4.2 (2024), 77–83

Wahyuni, R, and S Lailatul, 'Integerasi Satuan Karya (Saka) Dalam Menumbuhkan Minat Dan Bakat Anggota Pramuka', *Jurnal Bakti Sosial*, 3.1 (2024), 110–19
<<https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3967471>>

Zaki Dhamayanti¹, Miki, Dian Hidayati, Enung Hasanah, and Sukirman Sukirman, 'Pengalaman Peserta Didik Kelas 1 SD Dalam Menggunakan Quizizz Sebagai Sarana Belajar Interaktif', *Manajemen Pendidikan*, 19.1 (2024), 1–15
<<https://doi.org/10.23917/jmp.v19i1.3997>>