

SKRIPSI

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENGEMBANGKAN
MORAL PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN (KELOMPOK B)
DI TK ILHAM NW SELUSUH
TAHUN AJARAN 2023/2024**



Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk
Mendapatkan gelar sarjana pendidikan Program Studi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh:

DESWITA LARASATI

NPM: 190103007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS HAMZANWADI
2023**

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Hamzanwadi seluruhnya merupakan hasil karya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Tugas Akhir yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Tugas Akhir ini bukan hasil karya sendiri atau adanya plagiasi dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi-sanksi lainya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Pancor, 4 September 2023



[Handwritten Signature]
Deswina Larasati
NPM. 190103007

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENGEMBANGKAN
MORAL PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN (KELOMPOK B)
DI TK ILHAM NW SELUSUH
TAHUN AJARAN 2023/2024**

**DESWITA LARASATI
NPM. 190103007**

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan
Untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pancor, *Selasa, 12-09-*.....2023

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II



ZUHUT RAMDANI, M.Pd.
NIDN.0814048801



NUR ADIYAH YULIASTRI, M.Pd.
NIDN.0829079002

Mengetahui:
Koordinator Program Studi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



BAIQ SHOFA ILHAMI, M.A.
NIDN. 0808108402

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENGEMBANGKAN
MORAL PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN (KELOMPOK B)
DI TK ILHAM NW SELUSUH
TAHUN AJARAN 2023/2024**

**DESWITA LARASATI
NPM. 190103007**

Skripsi ini dipertanggungjawabkan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Fakultas Ilmu
Pendidikan Universitas Hamzanwadi
Pada Tanggal 20 September 2023

TIM PENGUJI

Tanggal

Tanda Tangan

ZUHUT RAMDANI, M.Pd.
NIDN. 0814048801
Ketua Penguji

26/09/2023



NUR ADIYAH YULIASTRI, M.Pd.
NIDN. 0829079002
Anggota I

26/09/2023



BAIQ SHOFA ILHAMI, M.A.
NIDN. 0808108402
Anggota II

25/09 '23



Pancor.....2023

Mengetahui dan Mengesahkan
Dekan,



MUHAMMAD SURURUDDIN, M.Pd.
NIDN. 0815097401

ABSTRAK

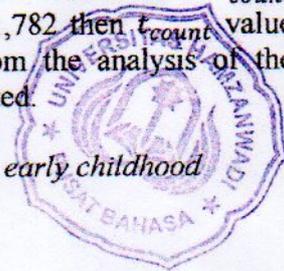
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran untuk mengembangkan moral pada anak usia 5-6 tahun (kelompok B) di TK Ilham NW Selusuh Tahun Ajaran 2023-2024. Jenis penelitian yang digunakan ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-eksperimental desaign* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest desaign*. Subjek penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B TK Ilham NW Selusuh yang berjumlah 13 anak. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa lembar validasi, lembar observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan perkembangan moral anak saat *Pre-test* berjumlah 66 dengan rata-rata persentase keseluruhan 409%, dan dikategori penilaian MB (Mulai Berkembang) yang mencapai nilai persentase 69% dari keseluruhan anak. dan setelah diberikan perlakuan atau (*treatment*) kemudian diadakan *Posttest*, diperoleh perkembangan moral anak yaitu 155 dengan jumlah persentase keseluruhan anak yaitu 962%, berdasarkan hasil kategori penilaian didapatkan hasil bahwa pada sebagian besar anak mendapatkan kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) yang mencapai nilai 76% dari keseluruhan anak yang berjumlah 13 Anak. Selain itu juga dapat dilihat dari hasil uji hipotesis t_{hitung} yaitu 13,914 dengan nilai t_{tabel} yaitu 1,782 maka nilai t_{hitung} ($13,914 \geq (1,782)$). Ini membuktikan bahwa hasil dari analisis hipotesis dalam penelitian ini bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Dari hasil tersebut juga dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran layak digunakan untuk mengembangkan moral pada anak usia 5-6 tahun (Kelompok B) di TK Ilham NW Selusuh Tahun Ajaran 2023/2024.

Kata Kunci: *Perkembangan moral, metode bermain peran, anak usia dini*

ABSTRACT

This research aims to find out the influence of role-play methods on moral development in children aged 5-6 years (Group B) at TK Ilham NW Selusuh Teaching Period 2023-2024. This type of research used was a type of quantitative research using expressive methods. As for the research design used, it was a *pre-experimental design* in the form of a *one-group pretest-posttest design*. The subject of this study was the whole child group B TK Ilham NW Selusuh which has a total of 13 children. Instruments used to collect data were validation sheets, observation sheet, and documentation. The results of the study showed the moral development of the child during *Pre-test* number 66 with an average of the total percentage of 409%, and in the rating MB (Mulai Berkembang) category that reaches the value of 69% of the whole child. and after the approach or (*treatment*) then held *Posttest*, obtained the child's moral development is 155 with the sum of the percentages of the overall child was 962%, based on the result of the evaluation category obtain the result that in the majority of children obtain BSH (Berkembang Sesuai Harapan) category which reaches a score of 76% from the total child number 13 Children. Besides, it can also be seen from the results of a t_{count} hypothesis test was 13,914 with a value t_{table} was 1,782 then t_{count} value $(13,914) \geq (1,782)$. This proves that the results from the analysis of the hypotheses in this study that H_a accepted and H_o rejected.

Keywords: *Moral development, role-playing methods, early childhood*



HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT, atas kenikmatan rahmat yang diberikan terutama, nikmat kesempatan, kesabaran untuk menuntut ilmu sampai detik ini sehingga dapat terselesainya karya tulis ini berupa skripsi.

Dengan penuh rasa syukur skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kepada kedua orang tua ku tercinta (Bapak Syafruddin Bahri dan Ibu Nurlaili) yang selalu memberikan semangat, dukungan, pengorbanan dan motivasi yang tiada henti, serta doa yang selalu dipanjatkan disetiap sholatnya, persembahan ini tidak mampu membalas semua yang kalian berikan, namun mudah-mudahan diakhirat kelak Allah SWT membalas kebaikan selama ini yang kalian berikan.
2. Ucapan terimakasih juga untuk semua Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) yang telah sabar membimbing, membina saya selama 4 tahun lebih lamanya dan khususnya lebih lamanya Kepada Dosen Pembimbing Skripsi yang sangat luar biasa hebat dan sabar dalam membimbing saya. Jasa-jasa bapak ibu tidak akan pernah terlupakan.
3. Ucapan terimakasih juga untuk semua sahabat yang telah memberikan dukungan serta semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi di dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ucapan terimakasih juga kepada untuk teman-teman seperjuang PG-PAUD angkatan 2019 yang telah memberikan *support* dan selalu memberikan masukan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

5. Dan yang terakhir ucapan terimakasih kepada guru-guru di TK Ilham NW
Seluruh atas bantuan dan dukungan yang diberikan.

MOTTO

Tidak ada keberhasilan tanpa cucuran

keringat dan air mata

sesungguhnya mencapai puncak itu berat tapi tetap bertahan dipuncak jauh lebih berat

Allah tidak akan membebani seseorang jauh dari kemampuannya.

Kesuksesan itu tidak untuk dikejar

Melain cintai apa yang kamu kerjakan

Maka kesuksesanlah yang akan datang

menghampirimu

Kupersembahkan karya ini sebagai rasa sayang dan hormatku kepada ayahanda dan ibunda yang tersayang

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa kita panjatkan pada kehadirat-Nya atas limpahan berbagai macam nikmat-Nya terutama nikmat ilmu pengetahuan. Shalawat dan salam semoga senantiasa dicurahkan kepada baginda Rasulullah SAW, yang telah menyampaikan ajaran dan memberikan suri teladan bagi kita untuk dapat kebahagiaan di dunia dan ahirat. Semoga senantiasa kita mendapatkan rahmatnya.

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Moral Pada Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok B) di Tk Ilham Nw Selusuh Tahun Ajaran 2023-2024” Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana (S1) Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Hamzanwadi Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD).

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini berkat bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Ir. Hj. Sitti Rohmi Djalillah, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Hamzanwadi.
2. Bapak Muhammad Sururuddin, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Hamzanwadi.
3. Ibu Baiq Shofa Ilhami, M.A. Selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Universitas hamzanwadi.
4. Ibu Zuhut Ramdani, M.Pd. Sebagai dosen pembimbing I yang telah bersedia dan ikhlas memberikan kritikan dan saran untuk meningkatkan wawasan penulis dalam penulisan Skripsi.

5. Ibu Nur Adiyah Yuliastri, M.Pd. Sebagai dosen pembimbing II yang telah senantiasa memberikan motivasi, kritikan dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
6. Kedua orang tua dan semua keluarga yang telah banyak memberikan dukungan serta motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Rekan-rekan seperjuang yang telah banyak memberikan dukungan dan semangat di dalam penyusunan skripsi ini.

Atas segala dukungan dan motivasi yang telah diberikan penulis haturkan banyak terimakasih, Semoga Allah SWT. Memberikan balasan yang setimpal. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, maka dari itu kritikan dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan. Semoga skripsi ini ini bermanfaat bagi pembaca khususnya penulis.

Pancor, 04 September 2023

DESWITA LARASATI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	10
1. Metode Bermain Peran.....	10
a. Pengertian Metode bermain peran.....	10
b. Tujuan Metode Bermain Peran Bagi Anak Usia Dini.....	12
c. Aspek Yang Dikembangkan Dalam Metode Bermain Peran.....	16
d. Kelebihan Metode Bermain Peran	17
e. Kelemahan Metode Bermain Peran.....	20
f. Langkah-langkah Metode Bermain Peran.....	22
g. Manfaat Metode Bermain Peran Bagi Anak	25
h. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Moral Anak	29
2. Moral	31
a. Pengertian Moral	31
b. Hakikat Moral	34
c. Perkembangan Moral Anak.....	37
d. Tahap perkembangan Moral Pada Anak	40
e. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Moral Anak	45
f. Pentingnya Perkembangan Moral Anak Usia Dini	48
B. Penelitian Relevan.....	51
C. Kerangka Pikir.....	54
D. Hipotesis Penelitian.....	56

BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	57
B. Desain Penelitian	57
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	58
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	58
E. Variabel Penelitian.....	59
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	60
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	63
H. Analisis Data	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian	68
B. Hasil Uji Hipotesis	82
C. Pembahasan	85
D. Keterbatasan Penelitian	90
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	92
B. Implikasi	93
C. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Jumlah Sampel	59
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi	62
Tabel 3.3. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Lima..	64
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Penilaian Instrumen Oleh Ahli Materi	65
Tabel 3.5. Persentase Kategori Penilaian	65
Tabel 4.1. Rata-Rata Nilai <i>Pre-Test</i>	71
Tabel 4.2. Jumlah Persentase Kategori Penilaian <i>Pre-Test</i>	71
Tabel 4.3. Rata-Rata Nilai <i>Post-Test</i>	77
Tabel 4.4. Jumlah Persentase Kategori Penilaian <i>Post-Test</i>	77
Tabel 4.5. Hasil Analisis Validasi Ahli Dengan Tabel Konversi Data Kuantitatif Ke Data Kualitatif Dengan Skala Data	78
Tabel 4.6. Kriteria Derajat Reliabilitas	79
Tabel 4.7. Nilai Rata-Rata Persentase <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i>	80
Tabel 4.8. Hasil Perbedaan Nilai Pada Pengujian Hipotesis Data	82
Tabel 4.9. Nilai <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bagan Kerangka Pikir	55
Gambar 3.1. <i>One Group Pre-test Post-test</i>	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Mohon Izin Penelitian	100
Lampiran 2. Permakluman Penelitian	101
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	102
Lampiran 4. Surat Pengajuan Expert Judgment	103
Lampiran 5. Surat Keterangan Validasi	104
Lampiran 6. Lembar Validasi Instrument	105
Lampiran 7. RPPH	106
Lampiran 8. Instrument Lembar Observasi	122
Lampiran 9. Rubrik Perkembangan Moral Anak Usia 5-6 Tahun	124
Lampiran 10. Instrument Lembar Observasi <i>Pre-Test</i>	127
Lampiran 11. Instrument Lembar Observasi <i>Post-Test</i>	129
Lampiran 12. Analisis Validasi Ahli Materi	131
Lampiran 13. Uji Reliabilitas	133
Lampiran 14. Hasil Rekapitulasi Data <i>Pre-Test</i>	134
Lampiran 15. Perhitungan Analisis Data Observasi <i>Pre-Test</i>	135
Lampiran 16. Hasil Persentase Perkembangan Moral Anak <i>Pre-Test</i>	136
Lampiran 17. Uji normalitas Data Hasil Belajar <i>Pre-Test</i>	137
Lampiran 18. Hasil Rekapitulasi Data <i>Post-Test</i>	141
Lampiran 19. Perhitungan Analisis Data Observasi <i>Post-Test</i>	142
Lampiran 20. Hasil Persentase Perkembangan Moral Anak <i>Post-Test</i>	143
Lampiran 21. Uji Normalitas Data Hasil Belajar <i>Post-Test</i>	144
Lampiran 22. Uji Hipotesis Data <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	148
Lampiran 23. Dokumentasi Kegiatan <i>Pre-Test</i>	150
Lampiran 24. Dokumentasi Kegiatan Perlakuan	151
Lampiran 25. Dokumentasi Kegiatan <i>Post-Test</i>	155
Lampiran 26. Tabel Distribusi O-z	156
Lampiran 27. Tabel Distribusi Nilai-Nilai Dalam T	157
Lampiran 28. Tabel Nilai-Nilai Chi Kuadrat	158
Lampiran 29. Kontrak Kerja Bimbingan	159
Lampiran 30. Berita Acara Ujian Skripsi.....	164
Lampiran 31. Format Revisi Skripsi	165

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha dari setiap bangsa dan negara untuk mewariskan pengetahuan dari generasi ke generasi. Pendidikan diharapkan dapat menciptakan anak berkualitas dan berdaya saing tinggi untuk menghadapi persaingan di era globalisasi. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidikan berfungsi untuk meningkatkan mutu dan kualitas masyarakat agar dapat hidup lebih baik. Pendidikan itu sendiri adalah hal yang sangat penting dan tidak terpisah oleh setiap individu, karena melalui pendidikan seseorang akan mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan ditanamkan sedini mungkin kepada anak usia.

Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini merupakan anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia anak ketika mengalami pertumbuhan yang pesat (Wijaya & Barnawi, 2016: 32).

Usia dini merupakan masa paling penting karena masa tersebut adalah pembentukan pondasi kepribadian yang menentukan pengalaman anak selanjutnya. Karakteristik anak usia dini menjadi mutlak dipahami untuk memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal

mengingat penting usia tersebut. Oleh karena itu diciptakanya program pendidikan anak usia dini (PAUD). PAUD berperan sangat penting untuk mengubah atau mengembangkan perilaku yang kurang baik menjadi baik, karena anak usia dini bagaikan kertas putih yang kosong, jadi guru berfungsi untuk mengisi kertas kosong tersebut dengan pembelajaran yang diberikan melalui program PAUD.

PAUD pada hakikatnya merupakan lembaga pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. oleh sebab itu, PAUD memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 dinyatakan bahwa:

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Selanjutnya, pada pasal 28 tentang PAUD dinyatakan bahwa:

1) Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar; 2) Pendidikan anak usia dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan/atau informal; 3) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal: TK, RA, atau bentuk lain yang sederajat; 4) Pendidikan anak usia jalur pendidikan non formal: KB, TPA, atau bentuk lain yang sederajat; 5) pendidikan anak usia dini jalur pendidikan informal: pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan; dan 6) ketentuan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah (Suyadi, 2015: 23).

Aspek perkembangan seorang anak membutuhkan proses, untuk mengoptimalkan semua aspek tersebut perlu dilakukan secara berkesinambungan. *The golden ages* (periode emas) adalah masa dimana anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya. Periode ini hanya berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini, yaitu 0-6 tahun.

Perkembangan dalam diri anak sangat perlu, dengan cara memberikan stimulasi yang tepat untuk anak, dan pembelajaran PAUD harus diperhatikan supaya apa yang diharapkan dapat tercapai. Pembelajaran yang diberikan dilakukan dengan cara bermain sambil belajar supaya anak tidak cepat bosan. PAUD memperhatikan pendidikan yang sesuai dengan bidangnya, karena itu sangat berpengaruh untuk pertumbuhan dan perkembangan anak, selain itu adanya peserta, dan sarana dan prasarana sangatlah penting untuk kenyamanan dan keamanan anak, ketika semua sudah terpenuhi maka untuk meningkatkan keenam aspek yang harus ada di dalam anak usia dini dapat tercapai.

Keenam aspek yang harus terpenuhi untuk perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini yaitu: perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan sosial emosional, perkembangan bahasa, dan perkembangan seni.

Setiap anak diharapkan mampu menguasai keenam aspek perkembangan di atas salah satunya adalah perkembangan moral. Aspek perkembangan moral merupakan salah satu aspek yang sangat penting dan perlu distimulasi pada anak usia dini, perkembangan moral merujuk pada

kemampuan anak untuk bersikap dan bertingkah laku dalam kehidupan sehari-hari dan dalam kehidupan bermasyarakat yang didasari oleh nilai moral dan agama itu sendiri, agar anak dapat membedakan sikap dan perilaku yang baik dan yang tidak baik sehingga dengan sadar berusaha menghindarkan diri dari perbuatan tercela.

Perkembangan pada moral anak ditandai dengan kemampuan anak memahami aturan, norma dan etika yang berlaku. Menurut Freud (Adisusilo, 2016: 7) perkembangan moralitas seorang dimulai sejak anak berkembang ke arah kedewasaannya dimana energi psikis mereka atau yang disebut "*libido*" akan bergerak ke arah pemuasan kebutuhan yang dikaitkan dengan bagian-bagian tubuh tertentu. Bersamaan dengan perkembangan biologisnya, anak-anak baru mulai menyadari kalau mereka harus menyesuaikan tingkah lakunya agar bisa diterima menjadi anggota suatu kelompok.

Aspek perkembangan moral dapat dikembangkan sejak usia dini dengan menstimulasi anak dengan metode atau media yang beraneka ragam. Metode dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian dan minat anak sehingga pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapainya. Jika dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini, maka metode pembelajaran yang beraneka ragam diharapkan anak dapat bersemangat untuk belajar dan dapat berkembang sesuai harapan, mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di TK Ilham NW Selusuh pada kelompok B, ditemukan beberapa permasalahan dalam

proses pembelajaran, terkait pengembangan moral pada anak usia dini peneliti melihat metode pembelajaran yang digunakan pendidik untuk mengajarkan moral pada anak hanya dengan menggunakan metode ceramah sehingga penyampaian moral kepada anak tidak tersampaikan secara optimal. pendidik tidak memahami bagaimana cara mengajarkan moral kepada anak, media pembelajaran yang digunakan untuk mengajarkan moral kepada anak masih menggunakan lembar kerja anak (LKA).

Proses pembelajaran untuk mengembangkan moral pada anak masih kurang dan belum berbentuk alat permainan edukatif (APE) yang menarik sehingga membuat anak cepat bosan dalam belajar. Stimulasi yang diberikan pada anak dalam mengembangkan moral belum dilakukan secara optimal oleh guru hal ini terbukti dari perilaku anak yang sulit sekali mengucapkan kata terimakasih ketika dibantu oleh teman dan ketika diberikan sesuatu oleh teman.

Anak belum mampu dalam berperilaku baik ketika bermain dengan teman-temannya contohnya pada saat kegiatan di sekolah terkadang selalu ada anak yang menangis karena ulah teman yang usil, dan anak suka berkata tidak sopan ketika berbicara dengan teman maupun berbicara dengan guru seperti anak berkomunikasi dengan menggunakan kata-kata dan kalimat yang kasar (mengumpat) dan anak sering menggunakan nada bicara yang keras ketika berbicara dengan guru maupun dengan teman, kemudian pada saat kegiatan bermain anak suka memilih-milih dalam berteman, kemudian perilaku anak yang buruk akibat dari tontonan video dari *handphone* di rumah sehingga

sering dipraktikan di sekolah. Hal ini disebabkan juga karena orang tua dirumah jarang memperhatikan anak sehingga menghambat perkembangan moral pada anak.

Berdasarkan paparan di atas, Permasalahan pada anak usia 5-6 tahun pada anak kelompok B di TK Ilham NW Selusuh, yaitu rendahnya moral pada anak dalam hal ini peneliti akan memberikan solusi untuk mengajarkan dan mengembangkan moral pada anak usia dini dengan cara yang tepat menggunakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan bervariasi salah satunya menggunakan metode, dimana metode yang digunakan yaitu metode bermain peran dimana bermain peran merupakan wahana untuk mengasah imajinasi dan alat pembuka bagi pemahaman seorang anak. Belajar pada pengalaman sang tokoh dalam cerita. Setelah itu mereka akan menyaring hal yang dapat dijadikan panutan, sehingga membentuknya menjadi moralitas yang dapat dipegang sampai dewasa. Metode bermain peran ini sangat cocok diterapkan untuk anak usia dini khususnya di taman kanak-kanak anak dapat mengungkapkan berbagai perasaan, sikap dan sifat manusia melalui peran-peran yang terdapat di masyarakat seperti guru, pedagang, dokter dan lain-lain mengingat cara bermain anak dimulai dari sesuatu yang konkret ke abstrak.

Penerapan metode bermain peran untuk mengajar moral pada anak usia dini dalam kegiatan bermain peran di TK Ilham NW Selusuh dengan cara pemberian stimulasi serta memberikan pemahaman terkait sikap moral secara terus menerus dan pelaksanaannya tidak membutuhkan waktu tertentu, akan tetapi dipadukan secara langsung dalam bermain peran.

Bentuk penyampain penanaman moral dalam kegiatan bermain peran pada anak usia dini dengan menyampaikan konsep serta pemahaman sikap moral dalam bermain peran menggunakan bahasa yang sistematis dan mudah dipahami oleh anak. Dan di ahir guru melakukan *recalling* serta memberikan pesan moral apa yang terkandung dalam bermain peran kepada anak.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Moral Pada Anak Usia 5-6 Tahun (kelompok B) di TK Ilham NW Selusuh Tahun Ajaran 2023-2024”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya moral pada anak disebabkan karena metode pengajaran moral yang digunakan monoton dan membosankan bagi anak.
2. Proses pembelajaran yang menyenangkan untuk mengembangkan moral pada anak masih kurang dan tidak berbentuk APE.
3. Media pembelajaran yang digunakan untuk mengajarkan moral pada anak masih menggunakan LKA.
4. Metode pembelajaran yang digunakan untuk mengajarkan moral pada anak hanya dengan menggunakan metode ceramah dalam proses mengajar.
5. Pendidik tidak memahami bagaimana cara mengajarkan moral kepada anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasinya kepada “Pengaruh Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Moral Pada Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok B) di TK Ilham NW Selusuh Tahun Ajaran 2023-2024”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah yang akan diteliti adalah “Apakah Pengaruh Metode Bermain Peran Dapat Mengembangkan Moral Pada Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok B) di TK Ilham NW Selusuh ?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti dapat menentukan tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui Pengaruh Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Moral Pada Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok B) di TK Ilham NW Selusuh Tahun Ajaran 2023-2024.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pembelajaran pada guru TK, memberikan wawasan baru dalam wawasan baru dalam bidang Pendidikan anak usia dini, terutama dalam mengembangkan moral dengan kegiatan metode bermain peran di taman kanak-kanak.

b. Manfaat Secara Praktis

1) Bagi Guru

Menambah wawasan guru dalam pengetahuan untuk memperbaiki pembelajaran yang diberikan kepada anak mengenai cara atau langkah dalam menentukan metode dan stimulasi yang tepat untuk mengembangkan moral melalui metode bermain peran, sehingga akan meningkatkan kreativitas guru dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

2) Bagi Anak TK

Meningkatkan nilai moral pada anak, sehingga anak dapat diterima oleh masyarakat dengan baik dan anak termotivasi serta senang dalam kegiatan yang dilakukannya.

3) Bagi Orang tua

Meningkatkan pengetahuan orang tua tentang kegiatan metode bermain peran, sehingga orang tua dapat memfasilitasi anak yang menyediakan alat dan media yang dibutuhkan.

4) Bagi peneliti dapat

- a) Memperdalam teori yang diperoleh selama kuliah serta mampu mengaplikasikannya di lapangan.
- b) Mengembangkan kemampuan dalam membimbing dan melayani anak.
- c) Mendapat ilmu dan dapat menerapkan pada kehidupan nyata.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode Bermain peran

Metode bermain peran merupakan model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang atau lebih (Komalasari, 2015: 80). Metode bermain peran merupakan metode pembelajaran yang di dalamnya terdapat perilaku pura-pura (berakting) dari siswa sesuai dengan peran yang telah ditentukan, dimana siswa menirukan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa dengan tujuan mendramatisasi dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia Muhlisin Riadi (Sriyanti et al., 2022: 7).

Menurut Nuryanti et al., (2021: 76) bermain peran adalah sebuah metode pembelajaran yang dipilih dalam proses belajar mengajar siswa. siswa sangat antusias atau memperhatikan sekali terhadap pelajaran apabila pelajaran tersebut memang menyangkut kehidupan anak sehari-hari di lingkungan masyarakat bertujuan untuk

melatih anak terampil menghayati peran yang diperankan dan kerjasama toleransi dalam menjalani kehidupan sosial bermasyarakat juga memecahkan masalah.

Ibrohim & Syaodih (2016: 36) Metode bermain peran atau *role playing* metode yang sering digunakan dalam mengajarkan nilai-nilai karakter dan pemecahan masalah-masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial dengan orang-orang di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Sayekti et al., (2022: 299) bermain peran merupakan metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu (*problem*) agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang muncul dari situasi sosial.

Selanjutnya menurut Nadzirun (2022: 80-84) Metode bermain peran merupakan salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berpikir. Bermain peran dikategorikan sebagai metode mengajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam pengajaran secara eksplisit dapat dikatakan bahwa bermain peran dapat ditujukan untuk memecahkan masalah-masalah yang menyangkut antar hubungan manusia (*human relation problems*) terutama yang berkaitan dengan kehidupan anak didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran merupakan metode pembelajaran yang memerankan tokoh-tokoh dalam cerita dan metode yang berumpun pada perilaku pura-pura (berekting) yang mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa yang digunakan dalam mengajarkan anak untuk berinteraksi dan bersosialisai dengan baik di masyarakat.

b. Tujuan Metode Bermain Peran Bagi Anak Usia Dini

Tujuan metode bermain peran bertujuan agar anak dapat berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan yang dipilih. Dalam hal ini yang bertujuan untuk 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 karakter-karakter dengan perasaan yang tengah masuk ke dalam alur cerita dan menguasai pemeran.

Menurut Ramani et al., (2019: 59) mengatakan bahwa tujuan dari Metode bermain peran dalam proses pembelajaran bertujuan agar siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial sesama manusia dalam sebuah drama alur cerita yang sudah berhubungan dengan kehidupan sosial. Hayani et al., (2021: 54) tujuan metode bermain peran bagi anak sebagai berikut: 1) mengeksplorasi perasaan-perasaan, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai-nilai dan persepsinya, 3)

mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi, 4) mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan berbagai cara.

Menurut Saefuddin & Berdiarti (Sriyanti et al., 2022: 4) tujuan metode bermain peran yaitu:

- 1) Memberikan pengalaman konkret dari apa yang telah dipelajari.
- 2) Mengilustrasikan prinsip dari materi pembelajaran yang
- 3) Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial.
- 4) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.
- 5) Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan.

Menurut Vygotsky (Gunarti et al., 2010: 10-11) bahwa tujuan bermain peran sebagai berikut:

- 1) Anak dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan

Artinya bahwa anak mampu mengolah perasaannya sesuai kemampuan yang dimilikinya, contohnya bagaimana anak tersebut bersikap sopan, rasa marah, berkuasa dan sedih.

- 2) Memperoleh wawasan (*insight*) tentang sikap-sikap, nilai-nilai dan persepsinya.

Dalam hal ini anak mendapatkan banyak wawasan dari peran- yang dimainkannya contohnya bagaimana cara menyikapi jika ada teman yang berkelahi, jatuh dan kena musibah.

- 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Anak belajar untuk bisa memecahkan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari, belajar untuk mengambil keputusan contohnya ketika anak tidak bisa mengerjakan kegiatan yang apa anak harus lakukan mungkin bisa bertanya dengan guru, jika ada teman yang jatuh apa yang anak harus lakukan.

- 4) Mengembangkan kreativitas dengan membuat jalan cerita atas inisiatif anak.

Anak dilatih untuk mengembangkan kreativitasnya melalui kegiatan bermain peran contohnya anak sedang memerankan seekor kancil anak mengembangkannya dengan cara memerankan sikap kancil yang cerdik.

- 5) Melatih daya tangkap

Dengan kegiatan bermain peran anak belajar melatih daya tangkap dalam bermain contohnya dengan mendengarkan dialog teman anak bisa langsung bagaimana cara menanggapi.

- 6) Melatih daya konsentrasi

Dalam kegiatan bermain peran anak melatih daya konsentrasi, anak harus fokus total dalam perannya supaya dapat memerankan dengan baik.

7) Membantu pengembangan kognitif

Kegiatan bermain peran juga bisa membantu pengembangan kognitif anak contohnya tokoh yang anak perankan sebagai guru atau apa saja yang dibawakan oleh guru, ada berapakah jumlah alat-alat yang dibawa dalam tas.

8) Membantu perkembangan fantasi

Kegiatan bermain peran juga membantu anak dalam mengembangkan dunia fantasi pada anak, mereka bisa seakan-akan menjadi hidup seperti tokoh yang diperankan contohnya jadi polisi, dokter dan lain sebagainya.

9) Menciptakan suasana yang menyenangkan

Dengan bermain peran anak bisa menciptakan situasi atau suasana yang menyenangkan, karena mereka bebas dalam bermain bersama teman.

10) Mencapai kemampuan berkomunikasi secara spontan/berbicara lancar.

Bermain peran dapat mengembangkan kemampuan dalam berkomunikasi anak dengan spontan bisa berbicara lancar maksudnya tanpa disadari anak akan bebas berbicara sesuai peran yang dimainkan dan sesuai apa yang pernah anak lihat dan alami serta anak dengar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari metode bermain peran adalah bertujuan untuk

melatih anak dalam bernegosiasi dengan kelompok kecil serta anak dapat memperoleh pengalaman keterampilan dan sikap saat anak menghadapi suatu masalah yang dihadapi anak dapat bertanggung jawab atas tokoh yang di perankan dan bertujuan agar anak dapat mendramatisasikan tingkah laku yang baik.

c. Aspek Yang Dikembangkan Dalam Metode Bermain Peran

Aspek-aspek yang dikembangkan melalui metode bermain peran anak ada beberapa macam Menurut Muslihatul (2020: 24) melalui metode bermain peran dapat mengembangkan aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Kemampuan sosial emosional, ketika anak main peran anak-anak mendiskusikan peran-perananya atau naskah cerita, yang memungkinkan anak untuk belajar saling menghargai pendapat teman, berkerjasama dengan mengendalikan keinginan-keinginannya sendiri karna harus saling berbagi dengan teman.
- 2) Kemampuan motorik, ketika main peran, anak-anak belajar mengembangkan keterampilan otot-otot kecilnya, misalnya ketika anak mengancing baju boneka dan kegiatan sebagainya.
- 3) Kemampuan kognisi, ketika main peran, anak membuat gambar atau coretan di dalam otaknya tentang pengalaman-pengalaman masalalunya dan gambar atau coretan tentang keadaan yang anak bayangkan.

- 4) Kemampuan bahasa, ketika main peran, anak-anak menggunakan bahasa untuk menjelaskan suatu yang sedang mereka kerjakan dan mendiskusikan peranya.
- 5) Kemampuan berpikir pada saat bermain peran anak akan berusaha membangun imajinasinya senyata mungkin. Misalnya, untuk mendukung peranya sebagai guru, anak spontan mengambil buku, spido, dan pensil guna berpura-puran menjadi murid-muridnya. Dengan cara tersebut anak dapat dapat berlatih memecahkan masalah, berpikir spontan, dan belajar berkembang.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek yang dikembangkan melalui metode bermain peran diantaranya mampu mengembangkan aspek-aspek perkembangan seperti: sosial emosional, kemampuan motorik, kemampuan kognisi, kemampuan bahasa, serta kemampuan berpikir yang dikembangkan dalam metode bermain peran.

d. Kelebihan Metode Bermain Peran

Hakekatnya sebuah ilmu yang tercipta oleh manusia tidak ada yang sempurna, semua ilmu ada kelebihan dan kekurangan. Kelebihan metode bermain peran (*role playing*) menurut Fajriani & Kurnia (2020: 70) Kelebihan metode bermain peran (*role playing*) antara lain:

- 1) Siswa melatih dirinya untuk melatih memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan.
- 2) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.

- 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga di mungkinakan akan muncul atau tumbuh bibit seni peran di sekolah.
- 4) Kerjasama antara pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- 5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 6) Bahasa lisan siswa dibina dengann baik agar mudah dipahami orang.

Menurut vera (2019: 3) metode bermain peran memiliki kelebihan diantaranya:

- 1) Dapat menjabarkan pengertian (konsep) dalam bentuk praktik dan contoh-contoh yang menyenangkan.
- 2) Dapat menanamkan minat peserta didik terhadap materi pelajaran yang diajarkan.
- 3) Dapat menanamkan semangat peserta didik dalam memecahkan masalah ketika memerankan skenario yang dibuat.
- 4) Permainan peran bisa memupuk dan mengembangkan suatu rasa kebersamaan dan kerjasama antara peserta didik ketika memainkan sebuah peran.
- 5) Keterlibatan para peserta dalam permainan peran bisa menciptakan baik perlengkapan emosional maupun intelektual pada masalah yang dibahas.

Menurut Hamzah (2008: 26-27) bermain peran memiliki kelebihan masing-masing kelebihan metode bermain peran (*role playing*) antara lain:

- 1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit dilupakan.
- 2) Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan.
- 4) Dapat menghayati peristiwa yang berlansung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari metode bermain peran yaitu: dirancang untuk membentuk siswa dan mengajarkan siswa bagaimana menjadi individu yang baik dan memberi pengajaran kepada siswa secara tidak langsung dalam bermain peran melatih anak dalam memecahkan masalah sosial dan melalui bermain peran membuat suasana belajar jadi lebih jauh menyenangkan bagi siswa pembelajaran jadi mudah dipahami sehingga dapat membentuk siswa menjadi aktif dengan sesama saat bersosialisasi.

e. Kelemahan Metode Bermain Peran

Hakekatnya sebuah ilmu yang tercipta oleh manusia tidak ada yang sempurna, semua ilmu ada kelebihan dan kekurangan. Jika melihat metode (*role playing*) dalam cakupan cara dalam proses mengajar dan belajar dalam lingkup pendidikan tentunya selain kelebihan terdapat kelemahan.

Kelemahan metode (*role playing*) menurut Mala & Yulsofried (2020: 3312) mengemukakan beberapa kelemahan dalam menggunakan metode bermain peran (*role playing*) diantaranya:

- 1) Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara bersungguh-sungguh.
- 2) Bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung.
- 3) Bermain peran tidak selamanya menuju pada arah yang diharapkan-seseorang yang memainkannya. bahkan juga mungkin akan berlawanan dengan apa yang diharapkan.
- 4) Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik, siswa perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankannya.
- 5) Untuk berjalan dengan baik sebuah permainan peran diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal sehingga dapat bekerja sama dengan baik.

Menurut Mulyono (2020: 4) kelemahan metode (*role playing*) berikut adalah kelemahan dari metode (*role playing*) diantaranya :

- 1) Tidak semua siswa dapat terlibat dan memiliki pengalaman bermain peran sehingga dikhawatirkan akan terjadi kesenjangan.
- 2) Memerlukan waktu dan persiapan yang panjang untuk memahami materi pelajaran yang dipilih sehingga menjadi pertunjukan yang baik dan edukatif.
- 3) Membutuhkan tempat yang luas dan media pembelajaran yang memadai, sedangkan ruang kelas umumnya memiliki ukuran yang kecil sehingga dikhawatirkan menjadi tidak maksimal.
- 4) Berpotensi mengganggu kegiatan belajar kelas lain.

Selanjutnya Menurut Hamzah (2008: 28-29) kelemahan metode bermain peran diantaranya:

- 1) Memerlukan waktu yang relatif panjang.
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid dan ini tidak semua guru memilikinya.
- 3) Kebanyakan siswa yang ditunjukan sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
- 4) Apabila pelaksanaan (*role playing*) dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberikan kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kelemahan dari metode bermain peran yaitu dalam metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif cukup lama dikarenakan anak-anak susah untuk mendramatisasikan suatu tokoh yang diperankan dan sulit di mengerti oleh anak sesuai dengan skenario dari drama dan tidak semua anak bisa ikut terlibat dalam bermain peran dan memiliki pengalaman bermain peran sehingga dikhawatirkan terjadi kesenjangan.

f. Langkah-langkah Metode Bermain Peran

Menurut Nuraini & Sujiono (2019: 10) langkah-langkah dalam bermain peran diantaranya sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan naskah, alat, media dan kostum yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran
- 2) Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam permainan.
- 3) Guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana, bila kelompok murid baru untuk pertama kalinya diperkenalkan dengan bermain peran, guru dapat memberikan contoh suatu peran.
- 4) Guru memberikan kebebasan untuk anak untuk memilih peran yang sukainya.

- 5) Ketika bermain peran untuk pertama kali dilakukan, sebaiknya guru sendiri memilih anak yang kiranya dapat melakukan tugas itu.
- 6) Guru menetapkan peran pendengar (anak didik yang tidak turut melaksanakan tugas tersebut).
- 7) Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang mereka harus mainkan.
- 8) Guru menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan oleh pemain untuk memulai.
- 9) Menghentikan bermain peran pada detik-detik situasi sedang guru memuncak dan kemudian membuka diskusi umum.
- 10) Sebagai hasil diskusi kadang-kadang dapat diminta kepada anak untuk menyelamatkan masalah itu dengan cara-cara lain.

Menurut Kodotchigova (Halifah, 2020: 38) langkah-langkah metode bermain peran sebagai berikut:

- 1) Menentukan situasi percakapan, disesuaikan dengan kebutuhan dari minat anak.
- 2) Memilih konteks percakapan, disesuaikan dengan kemampuan berbahasa anak.
- 3) Memperkenalkan kosa kata baru sebelum menerapkannya dalam bermain peran.
- 4) Menjelaskan peran dengan konkrit, sehingga anak dapat bermain peran dengan percaya diri.

- 5) Menentukan peran, disesuaikan dengan kemampuan dan kepribadian anak.
- 6) Tindak lanjut, adalah meminta pendapat anak tentang apa yang telah terjadi dan apa yang mereka pelajari.

Menurut Nurbiani (2019: 13) berikut ini adalah beberapa langkah- langkah dalam metode bermain peran diantaranya:

- 1) Tahap persiapan atau perencanaan
 - a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi.
 - b) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
 - c) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
 - d) Guru memberikan kesempatan-kesempatan kepada anak untuk bertanya khususnya pada anak yang terlibat dalam pemeranan simulasi.
- 2) Tahap pelaksanaan
 - a) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran.
 - b) Para anak lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
 - c) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapatkan kesulitan.

d) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong anak berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimpulkan.

3) Tahap penutup

a) Melakukan diskusi baik tentang jalanya simulasi maupun materi cerita yang disimpulkan. Guru harus mendorong agar anak dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.

b) Merumuskan kesimpulan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam metode bermain peran adalah pendidik harus menyiapkan naskah cerita dan menjelaskan teknik kepada anak dalam bermain peran yang akan dilakukan. pendidik memberikan kebebasan kepada anak dalam memilih peran sesuai dengan minat pada anak, anak dapat memberikan tanggapan terhadap peran yang dimainkan masing-masing dan anak dapat membuat kesimpulan terhadap penampilan peranya masing-masing.

g. Manfaat Metode Bermain peran Bagi Anak

Manfaat metode bermain peran yaitu anak dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, anak dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, mengambil keputusan dalam keadaan yang spontan dan merangsang anak untuk berpikir serta memecahkan masalah. dan mendorong anak untuk memiliki kemampuan

mengekspresikan dirinya dan anak mampu mengontrol, emosi, sikap empati, adil, pada anak usia dini. Anak tidak membedakan dalam berteman, memiliki hak dan tanggung jawab serta mampu menghargai cara berpikir orang lain yang berbeda dengan dirinya.

Menurut Claudiya (2022: 3) manfaat dari metode (*role playing*) bagi anak usia dini diantaranya:

1) Meningkatkan Kreativitas dan Imajinasi Anak

Bermain peran dapat membantu anak dalam meningkatkan keterampilan kognitif dan kreativitas anak, sebab kegiatan ini menuntut anak untuk menggyanakan imajinasinya.

2) Meningkatkan Keterampilan Bahasa

Ketika memerankan tokoh lain, secara otomatis anak mencari tau bagaimana cara tokoh tersebut berbicara dan kosakata apa saja yang sering diinginkan oleh tokoh.

3) Mengasah Kemampuan Berkomunikasi

Bermain peran untuk dapat memainkan peranya dengan baik, anak perlu berinteraksi secara langsung dengan lawan mainnya. bersama teman sebayanya.

4) Mengembangkan Sikap Empati (*Role playing*)

Membantu anak mengembangkan kecerdasan sosial dan emosinya, yang kemudian pelan-pelan membentuk sikap empati dalam diri anak.

5) Mengasah Kemampuan Menyelesaikan Masalah

(Role playing) adalah salah satu kesempatan bagi anak untuk belajar menyelesaikan masalah atau konflik disituasi tertentu.

6) Membantu Anak Mengekspresikan Emosi

Secara spontan ketika anak bermain peran anak dapat mengeluarkan emosinya

7) Meningkatkan Kebugaran Fisik

Bermain peran tidak hanya terkait perkembangan kognitif dan emosionalnya, *(role-playing)* juga memberi pengaruh positif pada perkembangan fisik anak.

Selanjutnya menurut Halifah (2020: 37) berikut ini adalah beberapa manfaat metode bermain peran yaitu:

- 1) Diupayakan untuk membantu anak didik menemukan makna dari lingkungannya yang bermanfaat.
- 2) Dapat memecahkan *(problem)* yang tengah dihadapi dengan bantuan kelompok sebayanya pikiran anak akan terlatih untuk menemukan solusi-solusi jika ada masalah yang terjadi, dengan dapat menyelesaikan masalah saat bermain dapat membantu membangun kepercayaan diri anak saat nantinya harus mengatasi masalah di kehidupan nyata.
- 3) Dapat membantu individu dalam proses sosialisasi dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berkerjasama dalam menganalisis situasi-situasi sosial terutama hubungan antar pribadi mereka.

- 4) Dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berkerjasama dalam menganalisis situasi-situasi sosial terutama hubungan antar pribadi mereka.
- 5) Dapat membangun kepercayaan diri anak dengan berpura-pura menjadi apapun yang anak inginkan, membuat anak dapat merasakan sensasi menjadi karakter-karakter sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri anak.
- 6) Memberikan mereka pandangan positif anak-anak memiliki imajinasi yang tidak terbatas. Bermain peran dapat membantu anak bermimpi dan berusaha mencapai mimpi dan cita-citanya.
- 7) Membangun kemampuan sosial dan empati dalam bermain peran, anak sedang menempatkan dirinya dalam pengalaman menjadi orang lain. Menghidupkan kembali sebuah adegan dapat membantu anak dalam menghargai perasaan orang lain sehingga dapat membantunya mengembangkan empati. Selain itu karena bermain peran lebih menyenangkan dilakukan bersama teman-teman anak dapat belajar berkomunikasi, bergiliran, dan berbagi peralatan atau mainan bersama temanya.

Menurut Lisa & Nurfaizah (2020: 7) manfaat bermain peran bagi anak, membuat anak mampu melatih anak dalam mengembangkan kognisi, sosial, dan emosi saat anak bermain peran membantu anak dalam menuangkan gagasan-gagasan yang dimilikinya sekaligus mampu mengembangkan dalam berbagai bentuk

kegiatan kreativitas, anak memperoleh pengalaman penting yang mengantarkan anak memperoleh pengetahuan dan keterampilan bagi yang dibutuhkan bagi kehidupan dikemduian hari. Dapat memberikan anak pandangan positif yaitu anak memiliki imajinasi yang tidak terbatas, sehingga melalui bermain peran dapat membantu anak berusaha mencapai mimpi atau cita-cita yang anak inginkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat metode bermain peran dapat melatih dan membentuk anak untuk menjadi individu yang dapat diterima oleh lingkungan masyarakat melalui bermain anak dapat dilatih untuk berinteraksi dan berkerjasama dengan baik dalam memecahkan masalah-masalah sosial yang berhubungan dengan kehidupan serta dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini.

h. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Moral Anak

Metode bermain peran adalah kegiatan yang sangat disukai anak dan sesuai dengan karakter anak usia dini. Melalui bermain peran ini anak dapat belajar berteman, berkerjasama dengan anak lain, belajar berbagi, sabar dalam menunggu giliran, serta anak mau membantu teman yang lainnya. Metode bermain peran merupakan suatu metode yang dapat mengembangkan perilaku moral anak yang akan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Metode bermain peran ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan moral pada anak usia dini dalam mengenalkan nilai moral kemanusiaan karena masa usia

dini berada pada masa yang paling peka, pada diri anak kepekaan indra anak dalam mendengar dan melihat sesuatu yang terjadi di sekitarnya berpengaruh bagi perkembangan moral anak dimana anak sudah mulai sensitif untuk menerima pengalaman belajar.

Melalui bermain peran, anak dapat memaknai apa yang diperankan, baik anak yang memerankannya ataupun anak lain yang menyimak ataupun menyaksikan. Karena pada saat bermain peran dapat diselipkan nilai-nilai moral yang dapat dirasakan dan ditiru oleh peserta didik sebagai bekal kedepannya dan menjadi generasi bangsa yang berkarakter, jujur, adil, bertanggung jawab, disiplin, kerja keras, kerja sama, ikhlas dan peduli.

Wahyuni (2019: 2) berpendapat melalui metode bermain peran merupakan salah satu bentuk stimulasi yang tepat dalam upaya meningkatkan perkembangan moral anak usia dini. pendekatan dan penerapan metode bermain peran adalah salah satu cara yang tepat untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini sesuai kompetensinya. Metode bermain peran sangat berpengaruh dalam proses perkembangan moral anak usia dini. metode bermain peran merupakan suatu fenomena yang sangat menarik perhatian anak usia dini, sebab anak dilibatkan secara langsung dan anak mendapatkan kesempatan untuk mencoba peran yang tidak biasa baginya.

Berdasarkan tinjauan dari hasil penelitian-penelitian terdahulu terkait dengan pengaruh metode bermain peran terhadap

perkembangan moral pada anak dimana pengaruh dari bermain peran ini sangat banyak sekali mulai dari dapat membentuk serta mengembangkan aspek perkembangan moral pada anak seperti anak dapat mengontrol emosi, sikap empati, adil, tidak membedakan dalam berteman, mampu menghargai orang lain, menghargai cara berpikir orang lain yang berbeda dari dirinya dan membentuk anak menjadi sopan santun dalam segala hal serta dapat menanamkan karakter baik bagi anak secara langsung dan melatih anak dalam bernegosiasi yang baik dengan kelompok kecil.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan moral anak sangat banyak sekali pengaruh lebih khususnya sangat berpengaruh terhadap moral anak karena dalam metode bermain peran anak dapat diajarkan bagaimana cara bersikap dan berperilaku dengan baik terhadap sesama manusia dan mampu membentuk serta melatih anak menjadi individu yang baik yang dapat diterima oleh secara langsung dapat membentuk serta mengembangkan moral pada anak usia dini.

2. Moral

a. Pengertian Moral

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) moral adalah (1) Ajaran tentang baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, dan sebagainya. (2) Kondisi mental yang membuat orang berani, bersemangat, bergairah, berdisiplin, dan

sebagainya; isi hati atau keadaan perasaan sebagaimana terungkap dalam perbuatan. (3) ajaran kesusilaan yang dapat ditarik dari suatu cerita.

Rubini (2019: 233) mengatakan bahwa moral merupakan nilai yang berkaitan tentang baik-buruk kelakuan manusia. Oleh sebab itu moral berkaitan dengan nilai terutama nilai *afektif* (sikap). Moralitas merupakan aspek kepribadian seseorang dalam kaitannya dengan kehidupan sosial secara harmonis, adil dan seimbang, perilaku moral sangat diperlukan demi terwujudnya kehidupannya yang damai, teratur, tertib, dan harmonis. Kamus psikologi (Cunayah et al., 2020: 52) moral merupakan hal-hal yang dihubungkan dengan patokan-patokan mengenai perilaku yang benar dan salah sesuai dengan keyakinan etis pribadi atau kaidah-kaidah kelompok atau kaidah sosial yang berlaku dalam masyarakat.

Menurut Tri wahyuni (2019: 3-4) bahwa moralitas bersumber dari aspek utama dalam susunan psikologi manusia yaitu:

1) Moralitas Memiliki Komponen Emosional

Komponen emosional yang dimiliki oleh manusia akan membuat manusia memiliki perasaan yang sangat kuat sehingga menyebabkan manusia berempati terhadap kesulitan yang dihadapi oleh orang lain, manusia juga memiliki perasaan bersalah ketika dirinya menjadi penyebab kesulitan orang lain.

2) Moralitas Memiliki komponen kognitif Yang Penting

Pemahaman sosial anak akan berkembang sehingga mereka semakin memahami dan memberikan suatu penilaian.

3) Moralitas Memiliki komponen Perilaku Yang Vital

Pikiran dan perasaan anak yang relevan dengan moral akan meningkatkan kemungkinan anak berperilaku sesuai dengan pikiran dan perasaannya, namun hal tersebut tidak menjamin.

Selanjutnya menurut Noviansah & Maemunah (2020: 45) mengaplikasikan pengertian moral menjadi tiga yaitu :

1) Moral Menjadi Ajaran Kesusilaan

Artinya semua ajaran berhubungan dengan tuntutan untuk melakukan tindakan yang baik dan meninggalkan dan meninggalkan tindakan yang jelek karena bertentangan norma yang berlaku di masyarakat.

2) Moral Menjadi Aturan

Yaitu pedoman menjadi acuan masyarakat untuk melakukan penilaian terhadap tindakan seseorang.

3) Moral Menjadi Gejala Kejiwaan Yang Muncul Berbentuk Tindakan

Pada dasarnya manusia memiliki keyakinan dalam membedakan benar dan salah yang disebut dengan perilaku moral. Perilaku moral manusia merupakan tingkah laku manusia yang tidak bertentangan dengan aturan-aturan yang ada di

masyarakat. Kehidupan manusia tidak bisa terlepas dari adanya suatu aturan. Aturan dibuat dan disepakati supaya menjadi pedoman manusia dalam bersikap maupun berperilaku.

Selanjutnya menurut Ibung (2019: 23) bahwa moral adalah segala nilai (*value*) yang berlaku dalam sebuah lingkungan sosial dan menata tingkah laku seseorang saat mengambil keputusan yang terdapat hubungan dengan moral yang sesuai urusan keyakinan serta sikap batin dan tidak saja sebatas penyesuaian dengan sejumlah antara dari luar entah aturan berupa hukum negara, hukum agama atau adat istiadat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa moral merupakan etika yang berkaitan erat dengan sikap baik dan buruk yang dimiliki oleh setiap orang yang menjadi acuan dalam berinteraksi dan bersosialisasi dengan masyarakat yang berhubungan dengan nilai *afektif* (sikap) yang dimiliki oleh setiap individu.

b. Hakikat Moral

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah moral berarti ajaran baik dan buruk yang dapat diterima secara luas atau umum yang berkaitan dengan perbuatan, sikap, kewajiban; akhlak; budi pekerti; kondisi mental yang membuat orang tetap berani, semangat, bergairah, berdisiplin; isi hati atau keadaan perasaan yang mendorong suatu perbuatan. Penjelasan tersebut didukung oleh Satibi Otib (2020: 4) yang menjelaskan bahwa moral sangat terkait dengan

keyakinan, baik dan buruk, diri sendiri, dan lingkungan. Penjelasan tersebut mengandung arti bahwa moral merujuk pada akhlak yang cocok dengan aturan yang ada pada masyarakat yang di dalamnya menyangkut adat istiadat dalam mengontrol perbuatan atau tingkah laku.

Menurut Thomas Lickona (Nuryani, 2019: 99) menjelaskan bahwa moral memiliki dua macam nilai seperti sikap saling hormat dan bertanggung jawab, nilai dasar inilah yang akan membentuk moralitas publik universal. Kelayakan obyektif yang dimiliki oleh nilai dasar tersebut dapat ditunjukkan fungsinya melalui kebaikan individual atau kebaikan masyarakat. Berikut ini beberapa sikap saling menghormati dan bertanggung jawab bermanfaat untuk:

- 1) Mengembangkan kesehatan pribadi.
- 2) Menjamin keamanan hubungan interpersonal.
- 3) Mengembangkan masyarakat demokratis dan berperilaku kemanusiaan.
- 4) Mendukung terciptanya keadilan dan perdamaian dunia.

Peran keluarga dalam pembelajaran moral adalah sebagai guru pertama dan utama bagi anak-anak sebelum masuk ke dalam jenjang pendidikan formal (Lickona, 2019: 42). Tujuan pembelajaran moral pertama di sekolah untuk mengembangkan sikap hormat dan tanggung jawab terhadap diri sendiri, orang lain dan lingkungan. Moral memiliki makna yang identik dengan karakter dan akhlak

(fathurrohman, 2019: 15). Penjelasan lebih lanjut mengenai moral yaitu dijelaskan oleh John Dewey (Damayanti et al., 2020: 93) “moral merupakan berbagai hal yang berkaitan dengan nilai-nilai kesusilaan”.

Selanjutnya dijelaskan oleh Magnis Suseno (Ari Sofia et al., 2021: 601) moral merujuk pada baik buruknya seseorang. bidang kajian moral yaitu mengkaji kehidupan manusia yang dari segi perbuatan baik yang dilakukan sebagai manusia. Lebih lanjut mengenai moral lebih di kenal dengan moralitas. Pengertian moralitas yaitu sikap hati yang diungkapkan dalam tindakan lahiriah atau perbuatan yang nampak melalui perilaku yang muncul dalam kehidupan. Jadi suatu moralitas adalah sikap dan perbuatan yang dilakukan tanpa mengharapkan imbalan.

Pusat kajian dalam penelitian moral yaitu alasan mengapa melakukan suatu tindakan, artinya tindakan yang dilakukan oleh seseorang bukanlah menjadi pusat pengamat suatu moral. Hal ini sejalan dengan pendapat Paul (Nuryani, 2019: 99) untuk mempunyai moralitas yang baik seseorang tidaklah cukup hanya dengan melakukan perbuatan yang dinilai baik dan benar. Orang benar-benar bermoral jika tindakan yang dilakukannya itu didukung dengan rasa keyakinan serta benar-benar memahami akan kebaikan dalam tindakan tersebut. Dengan demikian, moral tidak hanya tentang baik dan buruk, lebih dari itu moral berkaitan dengan alasan dalam

memutuskan suatu perbuatan. Keputusan yang diwujudkan melalui tindakan merupakan indikator kematangan moral seseorang.

Berdasarkan berbagai pendapat mengenai moral tersebut dapat disintesis menjadi hakikat moral yang berarti suatu ajaran terkait baik dan buruk yang diterima umum berkaitan dengan perbuatan, sikap, kewajiban; akhlak; budi pekerti. Moral ini yang mendasari alasan perbuatan yang dilakukan seseorang. Seseorang memiliki moral yang baik akan memiliki alasan yang baik pula terhadap perbuatan yang dilakukannya. Jawaban mengenai alasan perbuatan inilah yang digunakan sebagai penanda atau indikator moral seseorang. Tingkah laku yang bermoral merupakan tingkah laku yang sesuai dengan nilai-nilai tata cara/adat yang terdapat dalam kelompok atau masyarakat. Nilai-nilai moral tersebut tidak sama tergantung dari faktor kebudayaan setempat. Nilai moral merupakan suatu yang bukan diperoleh dari lahir melainkan dari luar.

c. Perkembangan Moral Anak

Perkembangan moral pada masa awal kanak-kanak masih dalam tingkatan yang rendah. Hal ini disebabkan karena perkembangan intelektual anak-anak belum mencapai titik dimana anak dapat mempelajari atau menerapkan prinsip-prinsip abstrak tentang benar dan salah. Anak juga tidak mempunyai dorongan untuk mengikuti peraturan-peraturan karena tidak mengerti manfaatnya sebagai anggota suatu kelompok. Anak tidak mengerti mengenai

standar moral, anak-anak harus belajar berperilaku moral dalam berbagai situasi yang khusus. Anak-anak hanya belajar bagaimana bertindak. Karena ingatan anak-anak belum optimal, sekalipun anak yang sangat cerdas, maka belajar bagaimana berperilaku sosial yang baik merupakan proses yang panjang dan sulit (Rubini, 2019: 229).

Menurut Piaget (Latipah et al., 2021: 302) pada awal masa kanak-kanak ditandai dengan adanya “moralitas melalui paksaan”. Dalam tahap perkembangan moral ini anak-anak secara otomatis mengikuti peraturan-peraturan tanpa berpikir atau menilai, dan anak-anak menganggap orang dewasa yang berkuasa. Anak juga menilai semua perbuatan benar dan salah berdasarkan akibat-akibat yang ditimbulkannya dan bukan karena motivasi yang mendasarinya. Menurut sudut pandang anak-anak, perbuatan salah adalah hal yang mengakibatkan hukuman, baik oleh orang lain maupun faktor-faktor alam atau gaib.

Menurut Fitri & Na'imah (2020: 293) terdapat tiga tahap perkembangan moral yang telah dilukiskan oleh Piaget. Ketiga tahap perkembangan moral tersebut yaitu: (1) tahap pramoral anak belum menyadari ketertarikannya pada aturan; (2) tahap konvensional yang dicirikan oleh ketaatan pada kekuasaan; (3) tahap otonom yang bersifat keterikatan pada aturan yang didasarkan pada resiprosi.

Menurut Dahlan & Killen (Afnita & Latipah, 2021: 294) perkembangan moral dalam diri anak banyak dipengaruhi oleh

aktivitas sosialnya dari orang terdekat anak seperti orang tua, keluarga dan lingkungan sekitar anak. Hal ini dapat berpengaruh dalam keluarga terutama bagi orang tua yang harus memberikan pendidikan yang baik dengan mengontrol anak ataupun mendekati diri dengan anak agar tidak mudah terpengaruh dengan lingkungan bermain anak.

Selanjutnya menurut Piaget (Ningsih & Jannah, 2022: 34) fase perkembangan sikap moral yang ada pada anak ada 3 tahap fase perkembangan moral anak yaitu:

- 1) Fase absolut yang merupakan fase dimana anak dapat menghayati peraturan-peraturan sebagai suatu hal yang mampu diubah karena bersumber dari pengaruh yang di hormatinya.
- 2) Fase realitas yang merupakan fase dimana anak dapat menyesuaikan diri untuk sendiri agar anak menyadari bahwa peraturan yang mereka sepakati itu dapat mereka ubah. Menghindari penolakan dari orang lain. Peraturan yang dianggap bisa diubah, oleh karena itu mereka menyetujui perubahan jujur sudah disetujui bersama, sekaligus merasa bertanggung jawab untuk mentaatinya.
- 3) Fase subyektif yang merupakan fase dimana anak lebih mencermati motif atau kesengajaan pada penilaian perilaku.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan moral pada masa awal anak-anak masih memiliki moral yang begitu rendah karena perkembangan intelektual

pada anak belum mencapai titik dimana anak dapat menerapkan prinsip abstrak terkait hal yang baik dan buruk. Perkembangan moral sangat berkaitan erat dengan budi pekerti dan tingkah laku ke arah yang lebih positif dengan pola asuh orang tua. orang tua menjadi pondasi dalam perkembangan moral anak karena orang tua adalah orang pertama yang sangat dekat dengan anaknya oleh sebab itu peran orang tua sangat penting dalam perkembangann moral pada anak. Selain itu perkembangan moral anak dapat di pengaruh oleh lingkungan sosial tempat anak. Perkembangan moral pada anak terjadi dalam 3 fase perkembangan diantaranya fase absolut, realisme, subyektif.

d. Tahap Perkembangan Moral pada Anak

Menurut Piaget (Damayanti et al., 2020: 95) bahwa perkembangan moral pada anak terjadi dalam dua tahapan antara lain:

1) Moralitas Heteronom (usia 4-7 tahun)

Anak usia 4-7 tahun menunjukkan moralitas heterogen, yaitu tahap pertama dari perkembangan moral. Anak berpikir bahwa keadilan dan peraturan adalah perangkat dunia yang tidak bisa diubah dan dikontrol oleh orang (absolut). Anak berpikir bahwa peraturan dibuat oleh orang dewasa dan terdapat pembatas-pembatas dalam tingkah laku berdasarkan konsekuensinya, bukan niat dari orang yang melakukannya, anak juga percaya bahwa peraturan tidak bisa dirubah atau diturunkan oleh sebuah otoritas yang berkuasa.

Pada tahap ini, anak menilai kebenaran atau kebaikan tingkah laku berdasarkan konsekuensinya, bukan niat dari orang yang melakukan. Anak juga percaya bahwa aturan tidak bisa diubah dan diturunkan oleh sebuah otoritas yang berkuasa. Anak berpikir bahwa mereka tidak berhak membuat peraturan sendiri, melainkan dibuatkan aturan oleh orang dewasa. Orang dewasa perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk membuat peraturan, agar anak menyadari bahwa peraturan berasal dari kesepakatan dan dapat diubah.

2) Moralitas Otonom (usia 7-10 tahun)

Usia 7-10 tahun, anak berada dalam masa transisi dan menunjukkan sebagian ciri-ciri dari tahap pertama perkembangan moral dan sebagian ciri tahap kedua yaitu moralitas otonom. Anak mulai sadar bahwa peraturan dan hukum dibuat oleh manusia, dan ketika menilai sebuah perbuatan anak akan mempertimbangkan niat dan konsekuensinya. Pada masa ini anak percaya bahwa ketika mereka melakukan pelanggaran maka otomatis akan mendapat hukumannya. Hal ini sering membuat anak merasa khawatir dan takut berbuat salah, namun anak mulai berpikir secara heteronom (ketergantungan dengan peraturan yang dibuat).

Anak mulai menyadari bahwa hukuman terjadi apabila ada bukti dalam melakukan pelanggaran. Piaget menyakini bahwa dengan semakin berkembangnya cara berfikir anak, maka anak akan

semakin memahami tentang persoalan-persoalan sosial dan bentuk kerja sama yang ada didalam lingkungan masyarakat.

Selanjutnya Menurut Kohlberg (Satibi Otip, 2020: 7) mengemukakan bahwa terdapat 3 tingkatan perkembangan moral dikelompokkan ke dalam 6 tahap masing-masing yaitu:

1) Moralitas Pra-konvensional

Penalaran Pra-konvensional terjadi pada usia 4-10 tahun adalah tingkatan terendah dari penalaran moral, pada tingkatan ini, anak memahami penilaian tentang baik dan buruk berdasarkan sistem hukuman (*punishment*) dengan *reward* (imbalan/pujian) Dalam tingkatan ini ada dua tahap, yaitu tahap moralitas heteronom dan tahap individualisme. Pada tahap yang pertama (Tahap moralitas heteronom), anak berorientasi pada kepatuhan dan takut pada hukuman. Sedangkan pada tahap yang kedua (Tahap individualisme), anak berpikir bahwa mementingkan diri sendiri adalah hal yang benar dan hal ini juga berlaku untuk orang lain, karena itu, anak berpikir apapun yang mereka lakukan harus mendapatkan imbalan atau pertukaran yang setara. Jika orang berbuat baik, maka orang juga harus berbuat baik terhadap dirinya, anak menyesuaikan terhadap sosial untuk memperoleh penghargaan.

2) Moralitas Konvensional

Penalaran konvensional terjadi pada anak usia 10-13 tahun adalah tingkatan kedua atau menengah dalam tahapan Kohlberg. Pada tingkatan ini individu memberlakukan standar tertentu, tetapi standar ini ditetapkan oleh orang lain, misalnya oleh orang tua atau pemerintah. Moralitas atas penyesuaian dengan peraturan untuk mendapatkan persetujuan orang lain dan untuk mempertahankan hubungan baik dengan mereka. Pada tingkatan ini ada dua tahapan, yaitu tahap pertama ekspektasi interpersonal, dan tahap kedua moralitas sistem sosial.

Tahap yang pertama (Tahap ekspektasi interpersonal) anak menghargai kepercayaan, perhatian, dan kesetiaan terhadap orang lain sebagai dasar penilaian moral. Seseorang menyesuaikan dengan peraturan untuk mendapatkan persetujuan orang lain dan untuk mempertahankan hubungan baik dengan mereka.

Tahap yang kedua (Tahap moralitas sistem sosial), penilaian moral didasari oleh pemahaman tentang keraturan di masyarakat, hukum, keadilan, dan kewajiban. Seseorang yakin bahwa bila kelompok sosial menerima peraturan yang sesuai bagi seluruh anggota kelompok, maka mereka harus berbuat sesuai dengan peraturan itu agar terhindar dari keamanan dan ketidaksetujuan sosial.

3) Moralitas Pasca-Konvensional

Penalaran pasca-konvensional terjadi pada usia 13 tahun ke atas merupakan tahap tertinggi dalam tahapan moral Kohlberg pada tingkatan ini seseorang menyadari adanya jalur moral alternatif, dapat memberikan pilihan, dan memuruskan bersama tentang peraturan. Dan moralitas didasari pada prinsip-prinsip yang diterima sendiri. Ini mengarah pada moralitas yang sesungguhnya, tidak perlu disuruh karena merupakan kesadaran dari diri orang tersebut. Tingkatan ini memiliki dua tahapan, pertama hak individu, dan tahap kedua prinsip *universal*. Pada tahap pertama (hak individu), individu menalar bahwa nilai, hak, dan prinsip lebih utama. Tahap yang kedua (prinsip *universal*), seseorang menyesuaikan dengan standar-standar sosial dan cita-cita internal terutama untuk menghindari rasa tidak puas dengan diri sendiri dan bukan menghindari kecaman sosial.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan moral pada anak berbeda-beda sesuai dengan usianya masing-masing. Tahap perkembangan moral yang pertama moralitas heteronom (usia 4-7 tahun) dan tahap yang kedua moralitas otonom (usia 7-10 tahun). Dan tahap perkembangan moral cara berpikir anak tentang moral terjadi dalam tiga tingkatan penalaran tentang moral dan setiap tingkatan memiliki dua tahapan diantaranya moralitas pra-konvensional, konvensional, moralitas pasca konvensional. Tahap perkembangan moral pada anak

usia dini termasuk pada tahap Pra-konvensional yang dimana tingkah laku anak dikendalikan oleh akibat fisik yang ditimbulkan dari perbuatannya yang biasanya muncul dalam bentuk hadiah dan *punishment* /hukuman.

e. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Moral Anak

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan moral anak terbagi menjadi dua yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang terdapat dalam kepribadian seorang tersebut baik akal maupun nurasi yang mempengaruhi perkembangan pada anak. Selanjutnya faktor eksternal adalah faktor yang diperoleh dari luar yang meliputi lingkungan tempat tinggal dan proses interaksinya dengan lingkungan sosial sekitarnya yang juga akan berpengaruh pada perkembangan moral anak (Mardi, 2020: 6-8).

Faktor yang memberikan sumbangsih pengaruh perkembangan moral pada anak antara lain :

1) Konteks individu

Konteks individu atau disebut juga dengan diri pribadi. Seorang anak lahir dengan potensi yang memiliki ciri atau karakter tertentu yang diberikan Tuhan sejak lahir. Menurut aliran Konvergensi, perkembangan individu itu sebenarnya ditentukan oleh kedua kekuatan yaitu faktor dasar atau pembawaan maupun faktor lingkungan atau pendidikan keduanya secara *convergent*

akan menentukan perkembangan seorang individu. Selanjutnya, menurut Hurlock (Ningsih & Jannah, 2022: 14) mengatakan baik faktor kondisi internal maupun faktor eksternal akan dapat mempengaruhi tempo/kecepatan dan sifat atau kualitas perkembangan moral seseorang. namun, sejauh mana pengaruh kedua faktor tersebut sukar untuk di tentukan, terlebih lagi untuk dibedakan mana yang penting dan kurang penting.

2) Konteks sosial

Konteks sosial juga termasuk yang memiliki peranan penting dalam perkembangan moral anak. pengetahuan dan pengalaman moral anak salah satunya diperoleh dari pendidikan informasi melalui interaksi sosial. Perkembangan moral anak melalui interaksi sosial terjadi ketika anak belajar dan mencoba mengkaitkan pengetahuan yang diperoleh lingkungan pendidikan ataupun keluarga. Pengalaman yang diperoleh dalam konteks sosial contohnya adalah saat anak menghabiskan waktu mereka untuk berinteraksi, bersosialisasi, dan bermain. bagi seorang anak, berinteraksi secara langsung melalui bermain ataupun ketika mereka berada di institusi pendidikan adalah proses pengembangan diri dan moral. Pada akhirnya, semua tempat untuk para anak dibimbing secara intelektual maupun kejiwaan.

Menurut Hurlock (Yuspiani, 2020: 95) berpendapat bahwa ada beberapa faktor penting yang mempengaruhi perkembangan moral

anak, yaitu yang pertama, peran hati nurani atau kemampuan untuk mengetahui apa yang benar dan salah apabila anak dihadapkan pada situasi yang memerlukan pengambilan keputusan atas tindakan yang harus dilakukan. Yang ke dua, peran rasa bersalah dan rasa malu apabila bersikap dan berperilaku tidak seperti yang diharapkan dan melanggar aturan. Sedangkan yang ke tiga, peran interaksi sosial dalam memberi kesepakatan kepada anak untuk mempelajari dan menerapkan standar perilaku yang disetujui masyarakat, keluarga, dan dalam pergaulan dengan orang lain.

Menurut Mardi & Naimah (2020: 8) mengatakan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi proses perkembangan moral anak usia dini yaitu faktor dalam diri anak merupakan faktor utama yang akan mempengaruhi arah perkembangan moralitasnya, sementara faktor eksternal merupakan faktor dari luar yang akan ikut berpengaruh pada perkembangan moralitasnya. Kedua faktor tersebut saling bertaut antara faktor yang satu dengan faktor yang lainnya, sebab seorang anak terlahir sebagai pribadi mandiri yang akan bersosialisasi dengan lingkungannya. Kedua faktor tersebut harus bisa di kontrol dengan baik agar perkembangan moral yang terdapat pada anak dapat berkembang secara optimal seperti yang di harapkan oleh semua pihak.

Selanjutnya menurut Pranoto (2019: 9) mengatakan terdapat tiga keadaan yang bisa memberikan pengaruh terhadap moralitas

anak, yaitu situasi, individu dan sosial, (Pranoto & Khamidun, 2019: 10). Adapun ketiganya sebagai berikut yang pertama keadaan atau situasi yang ada didekat anak atau hubungan dengan lingkungan sosial. Yang kedua konteks individu yang memiliki fitrah. dan yang ketiga konteks sosial, yaitu terdiri dari: keluarga, teman seumuran (teman sebaya), media masa, institusi pendidikan dan masyarakat.

Perkembangan moral yang terjadi pada anak yang berusia dini disebabkan oleh beberapa faktor, yakni faktor yang ada dalam diri anak secara alami maupun faktor yang ada dari luar diri pribadinya. Kedua faktor tersebut dapat dikatakan sebagai faktor individu manusia itu sendiri dan faktor sosial dikelilinginya Pranoto dan Yuli (Ningsih & Jannah, 2022: 97).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa secara umum ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan moral pada anak yaitu faktor yang ada dalam diri anak secara alami maupun faktor yang ada dari luar diri pribadi anak. Dan disimpulkan bahwa faktor internal dan faktor eksternal yang dimana sangat berpengaruh besar dan memberikan sumbangsih yang sangat besar terhadap perkembangan moral pada anak pada anak usia dini.

f. Pentingnya Pengembangan Moral Untuk Anak Usia Dini

Aspek perkembangan moral merupakan salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang sangat penting dan perlu distimulasi dan dikembangkan pada anak usia dini supaya anak

menjadi unggul dan dapat diterima oleh lingkungan, perkembangan moral merujuk pada kemampuan anak untuk bersikap dan bertingkah laku dalam kehidupan sehari-hari dan dalam kehidupan bermasyarakat yang di dasari oleh nilai moral dan agama itu sendiri, agar anak dapat membedakan sikap dan perilaku yang baik dan yang tidak baik sehingga dengan sadar berusaha menghindarkan diri dari perbuatan tercela.

Sejalan dengan hal tersebut menurut Khaironi (2018: 13) pengembangan aspek moral pada anak usia dini sangat penting karena moral merupakan salah satu aspek dalam perkembangan dan kehidupan manusia. Keberadaan moral akan membawa keharmonisan dalam kehidupan apabila dilaksanakan sesuai dengan moral yang berlaku. Pengembangan moral pada anak usia dini merupakan salah satu upaya yang dilaksanakan untuk memberikan kesadaran tentang moral pada anak usia dini. anak akan mampu melaksanakan moral yang ada jika diberikan pendidikan moral yang dilaksanakan dengan optimal oleh orang tua dan lembaga pendidikan di luar rumah.

Pengembangan aspek perkembangan moral yang kuat terhadap anak, mampu mencegah anak melakukan hal-hal negatif, karena dalam hati anak akan tertanam nilai moral yang kuat, sehingga ketika anak melakukan hal yang tidak baik, anak akan takut bahkan ketika anak terlanjur melakukannya anak nantinya akan memperoleh penyesalan dalam diri anak. Oleh sebab itu pentingnya menanamkan

aspek perkembangan moral kepada anak sejak usia dini, ketika anak dibiarkan hingga dewasa tanpa pengembangan aspek moral, maka akan sulit untuk meluruskan sikap anak yang sudah terlanjur buruk atau tidak baik.

Menurut Wahyuni (2019: 6) Pengembangan aspek moral pada anak usia dini sangat bermanfaat sekali untuk kelangsungan hidup anak dalam bersosialisasi dan berinteraksi sesuai dengan norma yang ada dalam masyarakat oleh sebab itu, mengembangkan aspek perkembangan moral pada anak sejak usia dini akan membentengi anak dari melakukan hal-hal yang buruk. Dengan dikembangkannya aspek perkembangan moral anak menjadi tahu apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan. Mana yang baik di hadapan tuhan dan apa yang di larang oleh tuhan. Semua sangat penting untuk menjadikan pribadi anak yang baik hingga masa depannya nanti.

Penanaman moral pada anak usia dini dapat membantu anak dalam bertindak dan berbuat baik yang didasari dan dilandasi oleh kewajiban membuat anak untuk mempertimbangkan semua tindakan yang akan dilakukan. Oleh sebab itu perlu ditanamkan nilai-nilai moral terhadap anak usia dini. pada zaman milenial seperti sekarang, pengembangan aspek moral pada anak diharapkan mampu membentuk karakter anak dengan baik dan anak akan memiliki kepribadian yang baik sejak usia dini. jika anak sudah memiliki

kepribadian yang baik sejak usia dini, maka itu akan membuat anak mudah untuk diterima oleh masyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan aspek perkembangan moral pada anak usia dini sangat penting sekali terhadap kelangsungan hidup anak di karenakan moral sendiri merupakan suatu bagian dari tatanan hidup masyarakat atau suatu pedoman dalam perilaku yang diterapkan kepada setiap individu untuk bersosialisasi dengan individu lainnya, sehingga terjalin rasa saling menghormati dan menghargai sesama manusia yang menyangkut tata cara, kebiasaan, adat istiadat dan yang mengatur anak dalam bertindak dan bertingkah laku yang sesuai dengan kaidah yang berlaku dalam masyarakat.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian berikut ini merupakan beberapa hasil peneliatian yang dinilai relevan dengan penelitian yang mengangkat pengaruh bermain peran untuk mengembangkan moral anak diantaranya adalah :

1. Penelitian Tri Wahyuni, Rini Herminastiti, Nor Khakim (2019) mengenai Upaya Meningkatkan Perkembangan Moral Melalui Metode Bermain Peran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan perkembangan moral siswa kelompok B usia 5-6 tahun di PAUD Nabila Ciracas Jakarta Timur melalui metode bermain peran tahun pelajaran 2018/2019. Metode penelitian ini adalah metode penelitian tindak kelas (PTK) yang mengikuti model kemmis dan Tanggart. Penelitian ini mencakup 2 siklus, dimana

masing-masing siklus mencakup 4 tahap, yaitu *planing* (perencanaan), *acting* (pelaksanaan), *observing* (observasi), dan *reflecting* (refleksi). Waktu penelitian selama 6 bulan yaitu dari bulan Januari hingga Juni 2019 dengan subjek penelitian sebanyak 13 siswa, sedangkan data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan perkembangan kelompok B usia 5-6 tahun di PAUD Nabila Ciracas Jakarta Timur melalui metode bermain peran. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata presentasi nilai pada setiap siklus meningkat, yaitu pada siklus I sebesar 54%; siklus II sebesar 77%. Apabila dibandingkan dengan siklus I pada siklus II mengalami banyak kenaikan 77% kriteria ini mencapai lebih dari kriteria ketuntasan yang diharapkan yaitu 75% dan penelitian ini menyimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan perkembangan moral anak.

2. Penelitian Muslihatul Ummah A.M (2020) mengenai Penanaman Moral Pada Anak Usia Dini Dalam Kegiatan Bermain Peran di RA Raudatul Athfal Baitul Muttaqin Sumbersari Jember penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penanaman moral pada anak usia dini dalam kegiatan bermain peran di RA Baitul Muttaqin. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif diarahkan pada *field research* (peneliti lapangan). Objek penelitiannya yaitu anak dapat memahami dan mengekspresikan pesan moral dari kegiatan bermain peran. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan

dokumentasi. Teknik analisis data yaitu kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Uji keabsaraan data menggunakan *triangulasi* sumber dan *triangulasi* metode. Berdasarkan hasil penelitian dari hasil penerapan bermain peran (*role playing*) bahwa metode bermain peran dalam menanamkan moral pada anak usia dini di RA Baitul Muttaqin mengalami peningkatan dan berkembang sesuai harapan. Dapat dilihat dari beberapa anak mulai mampu bersabar menunggu giliran, berbicara sopan, tertib dan patuh pada peraturan, saling menghargai, terahir mau mengakui kesalahan serta meminta maaf.

3. Penelitian Quratul Aini (2019) Mengenai Pengembangan Karakter Sopan Santun Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada Anak Usia Dini di TK Adirasa Jumiang penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan karakter sopan santun pada anak. Subjek penelitian ini adalah kelompok B TK Adirasa Jumiang Muballighin II. Data yang di kumpulkan berupa karakter sopan santun anak dan proses penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan karakter sopan santun anak dari siklus I sampai dengan siklus III. Rata-rata presentase pencapaian kemampuan karakter sopan santun anak meningkat berturut-turut 45% pada kondisi prasiklus meningkat menjadi 70% pada siklus I, 22,26% di siklus II. Sedangkan jumlah anak yang tuntas belajar atau mencapai presentase keberhasilan sebesar 75%

juga terus anak yang presentase pencapaiannya berkatagori mulai berkembang. Dan pada siklus III, anak sudah banyak mengalami peningkatan salah satunya bisa mewarnai sesuai dengan kreasinya sendiri dan sudah bisa tidak melebihi garis ketika mewarnai.

Persamaan dari ketiga penelitian terdahulu yang sudah dijelaskan di atas untuk mengembangkan moral pada anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain peran. Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini adalah terletak pada lokasi dari penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti serta perbedaan dari segi karakteristik pada sampel yang sangat berbeda dan perbedaan terletak pada metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini berbeda dari penelitian terdahulu dimana peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dengan desain *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Sehingga dapat memperoleh hasil penelitian yang berbeda dari penelitian terdahulu. Dari pemaparan di atas terkait perbedaan dan persamaan antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian yang sudah dilakukan telah jelas, maka penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Moral Pada Anak Usia 5-6 Tahun (Kelompok B) di TK Ilham NW Selusuh”. Dapat dilakukan karena penelitian yang akan diteliti bukan duplikasi dari penelitian sebelumnya.

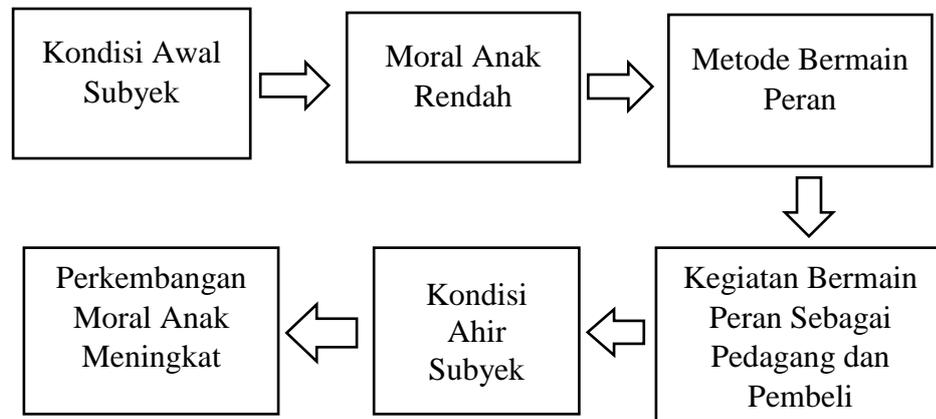
C. Kerangka Pikir

Bedasarkan fakta yang ditemukan di lapangan perkembangan pada moral anak masih sangat rendah di karenakan metode yang digunakan guru

untuk mengajarkan moral kepada anak masih monoton terbukti dari anak belum mampu dalam membedakan perilaku baik dan buruk jika bermain dengan temanya. Anak berkata tidak sopan ketika berbicara dengan guru maupun teman, kemudian saat kegiatan berdoa anak berdoa dengan suara menjerit dan suka main-main dalam berdoa, anak juga belum bisa memahami cara menyayangi teman kemudian perilaku anak yang buruk akibat dari tontonan video di rumah sehingga sering dipraktikan di sekolah. Sehubungan dengan itu metode pembelajaran memegang peranan sangat penting dalam meningkatkan proses belajar mengajar. Banyak sekali metode yang dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Salah satunya yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan moral anak yaitu metode bermain peran.

Bermain peran merupakan permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak, sehingga daya imajinasi dan penghayatan anak terhadap kegiatan yang dilaksanakan dapat berkembang. Bermain peran berarti menjalankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya berperan sebagai pedagang dan pembeli. Bermain peran diharapkan dapat meningkatkan perkembangan moral anak, karena ketika bermain peran anak dapat menyaring hal yang dapat dijadikan sebagai penutan, sehingga membentuknya menjadi moralitas yang dapat dipegang sampai dewasa. Adanya kegiatan bermain peran tersebut perkembangan moral pada anak akan meningkat.

Berikut adalah kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang telah diuraikan, maka dapat ditarik hipotesis sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh metode bermain peran untuk mengembangkan moral pada anak usia 5-6 tahun (kelompok B) di TK Ilham NW Selusuh.

Ho: Tidak terdapat pengaruh metode bermain peran untuk mengembangkan moral pada anak usia 5-6 tahun (kelompok B) di TK Ilham NW Selusuh.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2014: 14) “Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu”.

Penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan metode eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan satu-satunya metode penelitian yang benar-benar dapat menguji hipotesis mengenai hubungan sebab akibat. Menurut Sugiyono (2018: 72) pendekatan metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh terhadap perlakuan tertentu untuk melihat akibat atau hasil.

B. Desain Penelitian

Desain dalam penelitian ini menggunakan desain *pre-eksperimental design* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design* yaitu yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Penelitian ini dilaksanakan dalam satu kelompok saja tanpa ada kelompok pembanding. Satu kelompok ini sebagai kelompok eksperimen. Dalam eksperimen ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi dilakukan sebelum eksperimen (O_1) disebut *pre-test*, dan observasi sesudah eksperimen (O_2) disebut *post-test*. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, Sugiyono (2015: 74). Adapun desain

One Group Eksperimen Control Group Design dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1. *One-Group Pretes-posttes*

Keterangan:

O_1 : Observasi sebelum eksperimen (*pretest*)

X : Eksperimen atau tindakan (*treatment*)

O_2 : Observasi setelah eksperimen (*posttest*)

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini telah dilaksanakan di Tk Ilham NW Selusuh, yang terletak di Desa Mas-mas, Kecamatan Batukliang Utara, Kabupaten Lombok Tengah.

2. Waktu

Penelitian kuantitatif ini telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 17 juli sampai 22 juli 2023 di TK Ilham NW Selusuh Desa Mas-mas, Kecamatan Batukliang Utara, Kabupaten Lombok Tengah pada anak usia 5-6 tahun.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2017: 117) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdapat obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulanya”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak

(kelompok B) usia 5-6 tahun yang berjumlah 13 anak terdiri dari 8 anak laki-laki dan 5 anak perempuan di TK Ilham NW Selusuh tahun ajaran 2023/2024.

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2014: 68) teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Ilham NW Selusuh kecamatan batukliang utara, Kabupaten lombok tengah, yang berjumlah 13 orang yang terdiri dari 5 anak perempuan dan 8 anak laki-laki.

Tabel 3.1 Jumlah Sampel

Kelompok	Jumlah peserta didik	
	Laki-laki	Perempuan
B	8	5
Jumlah	13	

E. Variabel Penelitian

Sugiyono (2014: 61) menyampaikan bahwa variabel penelitian dalam penelitian kuantitatif dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

1. Variable bebas atau *Independent variable* (X)

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab munculnya variabel terikat. Dalam penelitian ini metode bermain peran merupakan variabel bebas.

2. Variabel terikat atau *dependent variable* (Y)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau variabel yang menjadi akibat adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah perkembangan moral anak.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan data. Adapun teknik dalam pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dua teknik pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi merupakan tehnik pengumpulan data yang berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala alam yang diperoleh melalui pengamatan dan ingatan. (Sugiyono, 2017: 203). Observasi mulai dilakukan peneliti melalui pra-observasi secara langsung terhadap objek penelitian di TK Ilham NW Selusuh. Selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung peneliti mengamati tingkah laku serta aktivitas dalam keseharian dari subyek. Observasi secara langsung terlibat dalam

kegiatan sehari-hari anak yang sedang diteliti atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Saat sedang melakukan penelitian sambil mengamati, peneliti juga ikut serta dalam melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data yang bertujuan untuk mengamati sejauh mana perkembangan moral anak.

b. Dokumentasi

Peneliti menggunakan teknik dokumentasi untuk mendapatkan data tentang perkembangan sebelum dan sesudah dilakukannya penelitian terhadap anak. Dokumentasi yang digunakan berupa foto dan video selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung.

2. Instrumen Pengumpulan Data

a. Lembar observasi

Lembar observasi merupakan form penilaian yang dilakukan dengan cara mengamati subyek pada saat sebelum diberi kegiatan bermain peran dan setelah anak diberi kegiatan untuk meningkatkan perkembangan moral anak yang dilakukan dengan cara bermain peran dengan menggunakan alat, bahan dan sumber belajar yang ada di lingkungan anak sehingga subyek bisa menceritakan tokoh yang sudah diperankan serta alur ceritanya. Sesuai dengan masalah yang akan diteliti maka instrumen penelitian ini disusun dengan mengacu pada kisi-kisi instrument dan memperhatikan indikator moral pada anak yang disusun berdasarkan kemendiknas 2010 dan sudah diuji-ahlikan (*Profesional Judgement*).

Berikut ini adalah tabel kisi-kisi Instrumen lembar observasi dengan menggunakan metode bermain peran untuk mengembangkan moral anak usia 5-6 tahun di TK Ilham NW Selusuh dalam penelitian ini mengacu pada teori perkembangan moral pada anak dari Piaget dan Kohlberg serta mengacu pada indikator-indikator sopan santun dari teori Lilliek Suryani dan Kurniasih dan Sani serta Standar isi Pendidikan Anak Usia Dini dan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 (2014: 21).

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi

Variabel	Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator Penilaian	Jumlah Butir Pernyataan
Moral	Perkembangan Moral Anak	Berperilaku Sopan	1. Tidak berbicara keras atau lantang kepada teman dan guru serta orang tua (seperti: saat berkomunikasi dengan teman dan guru tidak menggunakan suara yang keras/lantang ketika kegiatan bermain peran). 2. Menghargai teman (seperti: anak tidak memilih dalam berteman dan bersikap baik kepada teman yang mana saja saat kegiatan bermain peran). 3. Mampu mengucapkan kata terimakasih (seperti: anak mampu mengucapkan kata terimakasih ketika dibantu oleh teman atau ketika diberikan sesuatu oleh teman saat kegiatan bermain peran).	4

			4. Menggunakan kalimat yang sopan ketika berbicara dengan teman dan guru (contoh: anak tidak menggunakan kata-kata dan kalimat yang kasar seperti: tidak mengumpat ketika berbicara dengan teman dan guru saat kegiatan bermain peran).	
Jumlah Pernyataan				4

Adapun hasil dari data lembar observasi anak oleh observer anak menggunakan tanda checklist (✓) dengan kriteria sebagai berikut:

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

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan hasil dari penelitian yang dilakukan berupa foto-foto kegiatan peserta didik yang dapat menggambarkan perkembangan anak. Dokumentasi dilakukan saat observasi melalui pengambilan foto. Dilakukan sebagai bukti dari kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran agar dapat dijadikan untuk bahan evaluasi terhadap perkembangan moral anak.

G. Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrument

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalitan suatu instrumen. Untuk mengetahui validitas instrumen dalam penelitian ini peneliti menggunakan *expert judgment* pada bidang ahlinya dalam merumuskan perhitungan penilaiannya menggunakan analisis validasi ahli. Lembar validasi ini berbentuk checklist. Penelitian menyusun beberapa pernyataan yang mengharapkan validator memberikan tanda checklist pada salah satu kolom pernyataan yaitu 1 (Tidak Baik), 2 (Kurang), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat Baik). Untuk analisis uji validitas digunakan rumus, (Eko Putro Widoyoko, 2017: 238) sebagai berikut:

Tabel 3.3
Konversi Data kuantitatif ke data kualitatif dengan Skala Lima

NO	Interval Skor	Kategori
A	$X > \bar{X}_i + 1,80SB_i$	Sangat Baik
B	$\bar{X}_i + 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	Baik
C	$\bar{X}_i - 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0,60SB_i$	Cukup
D	$\bar{X}_i - 1,80 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0,60SB_i$	Kurang
E	$X \leq \bar{X}_i - 1,80SB_i$	Sangat Kurang

Keterangan:

$$Xi = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$SB_i = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

X = Skor Aktual

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Penilaian Instrumen Oleh Ahli Materi

NO	PERNYATAAN	JUMLAH
1.	Kebenaran tata bahasa	1
2.	Kesesuaian indikator yang dipilih dengan kompetensi dasar	1

3.	Ketepatan instrumen dengan metode yang diberikan	1
4.	Kemudahan memahami materi yang disampaikan	1
5.	Judul penelitian sesuai dengan instrumen	1
6.	Cakupan setiap materi instrumen sesuai dengan metode yang digunakan	1
7.	Terciptanya tujuan pembelajaran	1
8.	Releven dengan ingkat perkembangan anak	1
JUMLAH		8

2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas yaitu untuk mengukur tingkat keakuratan dan ketepatan dari suatu alat ukur dalam suatu prosedur pengukuran. Hal ini ditujukan oleh taraf kekonsinenan skor yang diperoleh oleh para subjek yang diukur dengan alat yang sama. Reliabilitas suatu test merujuk pada derajat stabilitas, konsistensi, daya prediksi, dan akurasi. Pengukuran yang memiliki reliabilitas yang tinggi adalah pengukuran yang dapat menghasilkan data yang reliabel. Alat ukur dikatakan reliabel jika digunakan kembali untuk mengukur gejala yang sama memberikan hasil yang relatif sama digunakan rumus, (Sugiyono, 2019: 361).

$$r_i = \frac{k}{k-1} \left\{ 1 - \frac{M(K-M)}{KS_t^2} \right\}$$

Keterangan:

K= Jumlah item dalam instrument

M= Mean skor

KS_t^2 = Varian total

H. Analisis Data

Pengolahan data adalah bagian yang sangat penting dalam penelitian karena dengan melakukan pengolahan data, data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam pemecahan masalah penelitian. Pengelolaan data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik. Analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran untuk mengembangkan moral anak. teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Data Observasi

Data yang diperoleh akan dianalisis dalam persentase dengan menggunakan rumus, Dimiyanti (Nadia Ratnasari, 2019: 51) sebagai berikut:

$$X\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

X% = Persentase yang dicari

n = Jumlah kemampuan yang diperoleh

N = Skor maksimal

Tabel 3.5
Persentase Katagori Penilaian

NO	Kategori penilaian	Nilai persentase
1.	BB (belum berkembang)	0% - 25%
2.	MB (mulai berkembang)	26 - 50%
3.	BSH (berkembang sesuai harapan)	51 - 75%
4.	BSB (berkembang sangat baik)	76 – 100%

Kategori penilaian ini dapat dilakukan dengan melihat kisaran jumlah persentase kemampuan yang diperoleh, mengacu pada kategori penilaian menurut Dimiyanti (Nadia Ratnasari, 2019: 51) sebagai berikut:

- a. Kategori BB (Belum Berkembang) Berkisaran (0-25%)
- b. Kategori MB (Mulai Berkembang) Berkisaran (26%-50%)
- c. Kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) Berkisaran (51-75%)
- d. Kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) Berkisaran (75%-100%)

2. Uji Normalitas

Data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Rumus yang digunakan Pengujian normalitas data dilakukan dengan maksud untuk mengetahui apakah dalam pengujian normalitas data ini adalah rumus *Chi-Kuadrat*:

$$X^2 = \sum \left[\frac{f_o - f_h^2}{f_h} \right]$$

Keterangan:

$x^2 = Chi Kuadrat$

$f_o =$ Frekuensi yang diobservasi

$f_h =$ Frekuensi yang diharapkan

Pembuktian normalitas data dilakukan untuk menguji apakah skor dalam variabel-variabel yang diteliti telah mendekati distribusi normal atau tidak. Jika $x^2_{hitung} > x^2_{tabel}$, maka data yang diperoleh tidak berdistribusi normal dan sebaliknya jika $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$, maka data yang diperoleh berdistribusi normal.

3. Uji Hipotesis Data

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t yang ditujukan untuk mencari perbedaan mengenai sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

Md = Mean dari deviasi (d) pre-test dan post-test

Xd = Perbedaan deviasi dengan mean deviasi

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Banyaknya subjek

d.b = atau db adalah $N-1$

Kaidah dalam pengujian :

- a. Jika $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima (signifikan)
- b. Jika $t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak (tidak signifikan).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada penelitian ini akan diuraikan hal-hal mengenai 1). Deskripsi data, 2). Hasil penelitian data.

1. Deskripsi Data

a. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Ilham NW Selusuh, TK ini beralamat di dusun selusuh, desa mas-mas, kecamatan batukliang utara, kabupaten lombok tengah-NTB. TK ini berdiri sejak tahun 2005. Lokasi TK ini sangat strategis, sehingga mudah untuk dijangkau oleh anak. Adapun jumlah tenaga pendidik di TK Ilham NW yaitu berjumlah 5 tenaga pendidik

Kondisi lingkungan di TK Ilham NW Selusuh sudah tertata dengan cukup baik dengan memiliki 2 ruang kelas, 1 ruang kepala sekolah, 1 kamar mandi/toilet serta halaman yang luas dan permainan *outdoor* yang cukup lengkap, seperti ayunan, perosotan, jungkat-jungkit sehingga anak dapat bermain secara leluasa, dan sangat aman dan nyaman untuk anak-anak bermain.

Program Pendidikan Taman Kanak-kanak TK Ilham NW Selusuh memiliki dua tujuan diantaranya:

1) Tujuan umum

Menjadi lembaga yang melahirkan generasi emas, yang cerdas, sehat, dan dan berahlak mulia

2) Tujuan khusus

- a) Melakukan pendidikan yang konsisten
- b) Melakukan pembelajaran yang memaksimalkan potensi anak didik
- c) Membangun sinegrasi dengan keluarga, anak didik, dan masyarakat untuk membantu pembentukan keluarga harapan masa depan
- d) Menyiapkan anak didik kejenjang pendidikan dasar dengan ketercapaian kompetensi dasar sesuai tahapan perkembangan anak.

3) Program-program di lembaga

- a) Tahfiz
- b) Qasidah
- c) Seni tari
- d) Pembersihan

b. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian dilakukan di TK Ilham NW Selusuh pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini melibatkan seluruh siswa dikelas B yang berjumlah 13 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan bentuk desain penelitian *One-*

Group Pre-test post-test Design dengan satu perlakuan. Adapun sebelum diberi perlakuan atau *pre-test* menggunakan metode bermain peran. Sedangkan untuk perlakuan (*treatment*) menggunakan metode bermain peran dan untuk *post-test* tanpa menggunakan perlakuan metode bermain peran. *pre-test* dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan, perlakuan (*treatment*) dilakukan sebanyak 4 kali dan *post-test* dilakukan sebanyak 1 kali.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran untuk mengembangkan moral pada anak usia 5-6 tahun di TK Ilham NW Selusuh. Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu metode bermain peran sebagai variabel bebas dan perkembangan moral anak sebagai variabel terikat.

1) Pelaksanaan *Pre-test*

Tujuan diadakan *Pre-test* dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal anak sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dalam penelitian. *Pre-test* dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan pada tanggal 17 Juli 2023. Tema yang digunakan dalam *Pre-test* ini pada pertemuan pertama adalah tema kebutuhanku/makanan dan sub-sub sumber/asal makanan. Kegiatan yang dilakukan pada pertemuan pertama adalah menyebutkan sumber/asal

makanan pokok, mencicipi makanan pokok (nasi) dan memasang kartu huruf pada gambar makanan pokok secara berkelompok serta mewarnai gambar bakul nasi. Pada setiap akhir pembelajaran guru melakukan penilaian melalui *instrument* lembar observasi. Sehingga dari lembar observasi tersebut didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1
Rata-rata Nilai *Pre-test*

Skor Minimal	Skor Maksimal	Jumlah Perkembangan Moral anak	Jumlah Persentase Perkembangan Moral anak
4	6	66	409%

(Lampiran 16)

Tabel 4.2
Jumlah Persentase Kategori Penilaian *Pre-test*

No	Kategori	Jumlah Kategori Penilaian	Persentase
1.	BB	4	30%
2.	MB	9	69%
3.	BSH	0	0%
4.	BSB	0	0%

(Lampiran 16)

Setelah melakukan *Pre-test* hasil dari total jumlah perkembangan moral anak yang diperoleh yakni 66 dari keseluruhan anak, kemudian total jumlah 66 diperoleh persentase penilaian yaitu 409%. Jumlah persentase kategori penilaian didapatkan hasil yakni, 4 orang anak yang mendapatkan BB (Belum Berkembang) dengan persentase (30%), dan 9 anak mendapatkan nilai MB (Mulai Berkembang) dengan persentase (69%), tidak ada anak yang mendapatkan BSH dan BSB dengan

persentase (0%). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan moral anak sebelum diberikan perlakuan (*Pre-test*), sebagian besar anak mencapai katagori penilaian MB (Mulai Berkembang) dengan nilai persentase mencapai 69% dari keseluruhan yang berjumlah 13 anak.

2). Pelaksanaan Perlakuan (*Treatment*)

Pelaksanaan perlakuan (*treatment*) dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan yang dilakukan dalam satu minggu dimulai pada tanggal 18-21 juli 2023. Tema yang digunakan dalam penelitian ini adalah tema kebutuhanku/makanan dengan sub-sub makanan sehat, media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media edukatif yang berbentuk makanan-makanan yang terbuat dari kain panel. Berikut ini rincian pertemuan pada saat pemberian perlakuan (*treatment*).

- a) Pada pertemuan pertama, tema yang digunakan adalah tema kebutuhanku/makanan dengan sub-sub makanan sehat, kegiatan yang dilakukan saat pembelajaran yang pertama sebelum memberikan perlakuan peneliti menjelaskan terlebih dahulu kegiatan-kegiatan apa saja yang akan dilakukan dan mengenalkan anak tentang metode bermain peran jual beli seperti apa terlebih dahulu. Setelah itu guru membagi peran dari setiap anak ada yang sebagai penjual

dan sebagai pembeli anak-anak sangat antusias sekali dan senang sekali saat dibagikan peranya masing-masing. Peneliti juga memberikan gambaran kepada anak gambaran bagaimana ketika mereka berperan sebagai penjual maupun pembeli. Kegiatan yang pertama sebelum bermain peran peneliti menginstruksikan anak-anak untuk menyebutkan nama-nama makanan apa saja yang digunakan untuk bermain peran jual beli. kemudian kegiatan yang selanjutnya bermain peran jual beli anak bercakap-cakap dengan teman dan terahir membeli makanan yang diinginkan setelah selesai berkegiatan peneliti melakukan *recalling* kepada anak tentang pesan-pesan moral apa yang dapat dipetik dari kegiatan bermain peran peneliti menyampaikan sesuai dengan bahasa yang mudah dan dapat dimengerti oleh anak.

- b) Pada pertemuan kedua, tema yang digunakan adalah tema kebutuhanku/makanan sub-sub tema menyajikan makanan. Sebelum berkegiatan peneliti menyampaikan aturan dalam kegiatan bermain peran dan memberikan kepada anak pesan atau gambaran ketika anak berperan sebagai penjual dan pembeli bagaimana mereka harus berperan dengan baik sesuai dengan peran yang didapatkan tentang berperan sebagai penjual dan pembeli bagaimana mereka harus

berperan dengan baik sesuai dengan peran yang didapatkan dengan menggunakan bahasa yang dimudah dipahami oleh anak. Setelah selesai anak langsung bermain peran jual beli, seperti anak memilih makanan yang diinginkan, menanyakan harga makanan dan kegiatan yang terakhir menyajikan makanan sesuai dengan peran yang didapatkan oleh anak. Setelah selesai peneliti melakukan *recalling* kepada anak tentang pesan-pesan moral apa yang dapat dipetik dari kegiatan bermain peran peneliti menyampaikan sesuai dengan bahasa yang mudah dan dapat dimengerti oleh anak.

- c) Pada pertemuan ketiga, tema yang digunakan adalah tema kebutuhanku/makanan dengan sub-sub makanan sehat, Sebelum berkegiatan peneliti menyampaikan aturan dalam bermain peran dan memberikan kepada anak pesan atau peneliti memberikan gambaran ketika anak berperan sebagai penjual dan pembeli bagaimana mereka harus berperan dengan baik sesuai dengan peran yang didapatkan anak menggunakan bahasa yang dimudah dipahami oleh anak kegiatan yang dilakukan saat pembelajaran yang pertama adalah menyebutkan nama-nama makanan saat kegiatan bermain peran jual beli, anak bercakap-cakap dengan teman dan terakhir membeli makanan yang diinginkan.

Setelah selesai peneliti melakukan *recalling* kepada anak tentang pesan-pesan moral apa yang dapat dipetik dari kegiatan bermain peran peneliti menyampaikan sesuai dengan bahasa yang mudah dan dapat dimengerti oleh anak.

- d) Pada pertemuan yang keempat, tema yang digunakan adalah tema kebutuhanku/makanan sub-sub tema menyajikan makanan. Sebelum berkegiatan peneliti menyampaikan aturan dalam bermain peran dan memberikan kepada anak pesan dan peneliti juga memberikan gambaran bagaimana ketika anak berperan sebagai penjual dan pembeli bagaimana mereka harus berperan dengan baik sesuai dengan peran yang didapatkan oleh anak, Peneliti menggunakan bahasa yang dimudah dipahami oleh anak pada perlakuan yang keempat ini anak berkegiatan dengan sangat mandiri. Setelah selesai anak langsung bermain peran sesuai dengan peran yang anak dapatkan dalam kegiatan bermain peran anak memilih makanan yang diinginkan dan menanyakan harga makanan dan kegiatan yang terakhir menyajikan makanan. Sesuai dengan peran yang didapatkan oleh anak. Setelah selesai peneliti melakukan *recalling* kepada anak tentang pesan-pesan moral apa yang dapat dipetik dari kegiatan bermain peran peneliti menyampaikan sesuai dengan bahasa yang mudah dan dapat dimengerti

oleh anak. Setelah dilakukanya 4 hari treatment peneliti melihat perkembangan moral anak sangat meningkat setiap harinya seperti anak sudah mampu dalam berbicara dengan tidak menggunakan suara yang keras dan lantang ketika berkomunikasi dengan teman dan guru anak juga sudah mampu dalam menghargai teman seperti anak tidak memilih-milih dalam berteman dan mampu dalam bersikap baik kepada sesama temanya anak juga mampu dalam mengucapkan kata terimakasih ketika diberikan bantuan atau diberikan sesuatu oleh teman dan anak mampu menggunakan kalimat yang sopan ketika berkomunikasi dengan teman dan guru anak tidak mengeluarkan kata-kata mengumpat ini membuktikan selama kegiatan treatment perkembangan moral anak meningkat .

4) Pelaksanaan *Post-test*

Setelah diadakanya perlakuan, maka diadakanya *post-test* untuk melihat tingkat perkembangan moral anak tanpa menggunakan metode bermain peran. Pada *Post-test* kegiatan belajar yang dilakukan meneruskan pola gambar peralatan makan dan selanjutnya menghitung sendok sesuai angka secara berkelompok kemudian melipat serbet makan dan mengelompokan kata-kata sejenis (peralatan makan). perkembangan moral anak sangat meningkat seperti anak

sudah mampu dalam berbicara dengan tidak menggunakan suara yang keras dan lantang ketika berkomunikasi dengan teman dan guru anak juga sudah mampu dalam menghargai teman seperti anak tidak memilih-milih dalam berteman dan mampu dalam bersikap baik kepada sesama temanya anak juga mampu dalam mengucapkan kata terimakasih ketika diberikan bantuan atau diberikan sesuatu oleh teman dan anak mampu menggunakan kalimat yang sopan ketika berkomunikasi dengan teman dan guru anak tidak mengeluarkan kata-kata mengumpat ini membuktikan selama kegiatan treatment perkembangan moral anak meningkat. Pada akhir pembelajaran guru melakukan penilaian melalui instrument lembar observasi. Sehingga dari lembar observasi tersebut didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.3
Rata-rata Nilai *Post-test*

Skor Minimum	Skor Maksimal	Jumlah Perkembangan Moral anak	Jumlah Persentase Perkembangan Moral anak
10	15	155	962%

(Lampiran 20)

Tabel 4.4
Jumlah Persentase Kategori Penilaian *Post-test*

No	Kategori	Jumlah Kategori Penilaian	Persentase
1.	BB	0	0%
2.	MB	0	0%
3.	BSH	10	76%
4.	BSB	3	23%

(Lampiran 20)

Setelah melakukan *post-test* hasil dari total jumlah perkembangan moral anak yang diperoleh yakni 155 dari keseluruhan anak, kemudian total jumlah 155 diperoleh persentase 962%. Berdasarkan jumlah persentase katagori penilaian didapatkan hasil yakni, tidak ada anak yang mendapatkan nilai BB dan MB dengan persentase (0%), 10 anak mendapatkan nilai BSH dengan persentase (76%). dan 3 anak yang mendapatkan nilai BSB dengan persentase (23%). Dari hasil tersebut tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan moral pada anak setelah diberi perlakuan (*post-test*), sebagian besar anak mencapai kategori penilaian BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dengan nilai persentase mencapai 76% dari keseluruhan yang berjumlah 13 anak.

2. Hasil Penelitian

a. Data Analisis *Expert Judgment*

Pelaksanaan analisis validasi data instrument dilaksanakan di Universitas Hamzanwadi Pancor menggunakan *expert judgment* oleh ibu Rabihatun Adawiyah, M.Pd menyatakan layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran perbaikan dalam mengembangkan lembar observasi terhadap siswa.

Tabel 4.5
Hasil Analisis Validasi Ahli dengan Tabel Konversi Data

Kuantitatif Ke Data Kualitatif Dengan Skala Lima

Nilai	Interval Skor	Kategori
A.	$X > 29,46$	Sangat Baik
B.	$23,82 < X \leq 29,46$	Baik
C.	$18,18 < X \leq 23,82$	Cukup
D.	$12,54 < X \leq 18,18$	Kurang
E.	$X > 12,54$	Sangat Kurang

(Widoyoko,2017:238)

Diperoleh dari hasil analisis hitungan tersebut dapat diketahui bahwa instrument yang digunakan sebagai lembar penilaian observasi dapat dikategorikan “Baik” kategori ini diperoleh dari skor aktual 29 yang terdapat pada analisis rentang nilai $23,82 < X \leq 29,46$. Hasil ini diperoleh dari hasil hitungan item-item penilaian validasi instrument oleh *expert judgment* (lampiran 12).

b. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliable berarti instrument yang jika digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Pengujian reliabilitas eksternal dengan test penilaian, equivalen dan gabungan keduanya. Uji instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan uji reliabilitas eksternal dengan cara test-retest dengan menguji cobakan instrument dua kali, selanjutnya data dianalisis dengan teknik Kuder Richardo (KR) 21”.

T

	0-0,20	Derajat Reliabilitas Sangat Rendah
a	0,20-0,40	Derajat Reliabilitas Rendah
	0,40-0,60	Derajat Reliabilitas Sedang
b	0,60-0,80	Derajat Reliabilitas Tinggi
	0,80-0,90	Derajat Reliabilitas Sangat Tinggi

el 4.6 Kriteria Derajat Reliabilitas

Reliabilitas Instrument perkembangan moral anak pada penelitian ini didapatkan nilai sebesar 0,76 dengan kriteria derajat reliabilitas tinggi, sehingga dapat dikatakan instrument reliable (Lampiran 13).

c. Data Hasil Analisis Observasi

Penetapan variabel penelitian diantaranya variabel bebas yaitu perkembangan moral anak. Data hasil tingkatan perkembangan moral anak diperoleh dengan lembar observasi individu anak sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*). Analisis data yang digunakan adalah persentase analisis data observasi. Berikut ini nilai rata-rata persentase hasil *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 4.7
Nilai Rata-Rata Persentase *Pre-Test* dan *Post-Test*

Jumlah Kemampuan Moral Anak <i>Pre-Test</i>	Jumlah Persentase <i>Pre-Test</i>	Jumlah Kemampuan Moral Anak <i>Post-Test</i>	Jumlah Persentase <i>Post-Test</i>
66	409%	155	962%
Jumlah Kategori Penilaian Terbesar	69%	Jumlah kategori Penilaian Terbesar	76%
Kategori	MB	Kategori	BSH

(Lampiran 15 dan 19)

Berdasarkan hasil yang terkumpul sebelum diberikan perlakuan penelitian atau *Pre-test* diperoleh total jumlah kemampuan moral anak

keseluruhan anak yaitu 66 dengan jumlah persentase mencapai 409%, dengan kategori (MB) Mulai Berkembang dengan jumlah persentase 69% dari seluruh anak, dan setelah selesai pemberian perlakuan (*teatment*) peneliti melakukan *Post-test* diperoleh total jumlah kemampuan moral anak yaitu 155 dengan persentase penilaian 962%. Dengan kategori penilaian sebagian besar anak yaitu kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan jumlah persentase mencapai 76% dari keseluruhan anak.

Berdasarkan pada pengkatagorian tersebut dapat dinyatakan bahwa sebelum penelitian atau *pre-test* didapatkan persentase sebagian besar anak dengan kategori penilaian Mulai Berkembang (MB), sedangkan sesudah penelitian atau *post-test* didapatkan persentase sebagian besar anak dengan kategori penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

d. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk menguji apakah skor dalam variabel yang diteliti distribusi normal atau tidak di dalam uji normalitas data peneliti menggunakan rumus-rumus chi kuadrat (X^2_{hitung}) digunakan rumus sebagai berikut:

$$X^2 = \sum \left[\frac{(fo - fh)^2}{fh} \right]$$

Dan mencari X^2_{hitung} digunakan rumus:

$$X^2_{tabel} = X^2(1-a) (k-1)$$

Dalam perhitungan $X^2_{hitung} = -9,34$ dengan derajat kebebasan (dk) = $k-1=13-1=12$ dan taraf signifikan = 5%, maka harga $X^2_{tabel} = 21,026$ karena $X^2_{hitung} (-9,34) < X^2_{tabel} (21,026)$, maka distribusi hasil *pre-test* sebanyak 13 anak berdistribusi normal. (Lampiran 17).

Dalam perhitungan $X^2_{hitung} = -96,06$ dengan derajat kebebasan (dk) = $k-1=13=12$ dan taraf signifikan = 5%, maka harga $X^2_{tabel} = 21,026$ karena $X^2_{hitung} (-96,06) < X^2_{tabel} (21,026)$, maka distribusi hasil *Post-test* sebanyak 13 anak berdistribusi normal. (Lampiran 21).

B. Hasil Uji Hipotesis Data

Setelah dilakukan uji normalitas data, selanjutnya yang dilakukan yaitu pengujian hipotesis ialah uji beda antara *Pre-test* dengan *post-test*, uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t (t-test).

$$t = \frac{Md}{\frac{\sqrt{\Sigma x^2 d}}{\sqrt{N(N-1)}}} = \frac{42,5}{3,0542} = 13,914$$

keterangan:

Md = mean dari perbedaan *pre-test* dan *post-test*

Xd = Deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\Sigma x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

d.b = ditentukan dengan N-1

hasil dari pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.8
Hasil Perbedaan Nilai Pada Pengujian Hipotesis Data

N=13	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Gain (D)
Σ	66	155	553
Jumlah persentase	409%	962%	

Persentase kategori terbesar	69%	76%	
kategori	MB	BSH	

(Lampiran 22)

Setelah nilai dari perhitungan dimasukkan ke rumus t-test, berikut hipotesis yang diajukan:

Ha: Terdapat pengaruh metode bermain peran untuk mengembangkan moral pada anak usia 5-6 tahun (kelompok B) di TK Ilham NW Selusuh.

Ho: Tidak terdapat pengaruh metode bermain peran untuk mengembangkan moral pada anak usia 5-6 tahun (kelompok B) di TK Ilham NW Selusuh.

Selain itu, dari hasil perhitungan uji hipotesis yang diperoleh dengan uji t. hasil dari nilai t hitung dan t tabel dapat dilihat pada tabel perhitungan dibawah ini:

1. Nilai t hitung

Tabel 4.9
Nilai *Pre-test* Dan *Post-test* Kelompok Eksperimen

No	Nama Anak	Skor <i>Pre-test</i>	Skor <i>Post-test</i>	Gain (D)
1.	AFK	37	75	38
2.	AQL	31	75	44
3.	AKR	25	75	50
4.	DNA	25	68	43
5.	ELN	37	68	31
6.	FRI	25	87	62
7.	FZI	25	68	43
8.	ISN	37	62	25
9.	OZ	31	68	37
10.	PNU	31	68	37
11.	RZI	31	87	56
12.	SFA	37	93	56
13.	SNI	37	68	31

N=13	409	962	553
-------------	------------	------------	------------

$$Md: \frac{\sum d}{N} = \frac{553}{13} = 42,5$$

No	GAIN (D)	x_d (d-Md)	x_d^2
1.	38	-4,5	20,25
2.	44	1,5	2,25
3.	50	7,5	56,25
4.	43	0,5	0,25
5.	31	-11,5	132,25
6.	62	19,5	380,25
7.	43	0,5	0,25
8.	25	-17,5	306,25
9.	37	-5,5	30,25
10.	37	-5,5	30,25
11.	56	13,5	182,25
12.	56	13,5	182,25
13.	31	-11,5	132,25
N=13	553		1,455,25

Test signifikan:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{42,5}{\sqrt{\frac{1,455,25}{13(13-1)}}} = \frac{42,5}{\sqrt{\frac{9,32852564103}{3,0542635186}}} = 13,914$$

jadi t hitung= 13,914

2. Nilai t Tabel

Dikonsultasikan dengan tabel nilai-nilai dalam distribusi t, dengan $\alpha=0,05$ untuk uji satu pihak dengan derajat (dk)=N-1=13-1=12, maka didapatkan nilai t tabel yaitu 1,782. (lampiran 21).

Berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh ternyata $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($13,914 \geq 1,782$) pada taraf signifikan 5% sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil ini mengacu pada kaidah pengujian dimana jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_o ditolak dan

H_a diterima (signifikan). Dari pengujian hipotesis metode bermain peran berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan moral anak usia 5-6 tahun di TK Ilham NW Selusuh.

C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan moral anak usia dini. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), moral adalah ajaran tentang baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban dan sebagainya. Moral merupakan salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang sangat penting dan perlu distimulasi dan dikembangkan pada anak supaya anak menjadi unggul dan dapat diterima oleh lingkungan dan masyarakat, perkembangan moral merujuk pada kemampuan anak untuk bersikap dan bertingkah laku dalam kehidupan sehari-hari dan dalam kehidupan bermasyarakat yang didasari oleh nilai moral dan agama Rubini (2019:233).

Proses *Pre-test* dilakukan sebanyak satu kali yang bertujuan untuk mengetahui perkembangan moral anak sebelum adanya perlakuan (*treatment*). Pertemuan pertama kegiatan *pre-test* dilakukan oleh peneliti mengajak anak-anak belajar Tema yang digunakan dalam *Pre-test* ini pada pertemuan pertama adalah tema kebutuhanku/makanan dan sub-sub sumber/asal makanan. Kegiatan yang dilakukan pada pertemuan pertama adalah menyebutkan

sumber/asal makanan pokok, mencicipi makanan pokok (nasi) dan memasang kartu pada gambar makanan pokok secara berkelompok serta mewarnai gambar bakul nasi. Akan tetapi pada saat *Pre-test*, perkembangan moral anak masih sangat kurang dengan adanya beberapa masalah yang terjadi di lapangan, terutama pada perkembangan moral anak yang sangat kurang, pembelajaran yang digunakan untuk mengajarkan moral pada anak hanya dengan menggunakan metode ceramah sehingga penyampaian moral kepada anak tidak tersampaikan secara optimal. Pendidik tidak memahami cara mengajarkan moral kepada anak media yang digunakan untuk mengajarkan moral kepada anak masih menggunakan (LKA) dan tidak berbentuk (APE) yang menarik sehingga anak cepat bosan dalam belajar. Stimulasi yang diberikan pada anak dalam mengembangkan moral belum dilakukan secara optimal oleh guru hal ini terbukti dari perilaku anak yang sulit sekali mengucapkan kata terimakasih ketika dibantu oleh teman dan ketika diberikan sesuatu oleh teman.

Anak belum mampu dalam berperilaku baik ketika bermain dengan teman-temannya contohnya pada saat kegiatan belajar terkadang selalu ada anak yang menangis karena ulah teman yang usil, dan anak suka berkata tidak sopan ketika berbicara dengan teman maupun berbicara dengan guru seperti anak berkomunikasi dengan menggunakan kata-kata dan kalimat yang kasar (mengumpat) dan

anak sering menggunakan nada bicara yang keras ketika berbicara dengan guru maupun dengan teman, kemudian pada saat kegiatan bermain anak suka memilih-milih dalam berteman, kemudian perilaku anak yang buruk akibat dari tontonan video dari *handphone* di rumah sehingga sering dipraktikan di sekolah.

Pada pelaksanaan (*treatment*) dilakukan menggunakan metode bermain peran jual beli. Kegiatan ini dilaksanakan sebanyak 4 hari (*treatment*) Perkembangan yang dilihat pada pertemuan pertama (*treatment*) anak-anak sangat antusias dan semangat sekali saat diajak bermain peran jual beli, sebagian besar anak langsung tertarik mengikuti bermain peran jual beli padahal guru belum menjelaskan peraturan dalam bermain peran jual beli yang akan dimainkan. Pada pertemuan pertama, tema yang digunakan adalah tema kebutuhanku/makanan dengan sub-sub makanan sehat, kegiatan yang dilakukan saat pembelajaran yang pertama dilakukan oleh peneliti adalah menginstruksikan anak untuk menyebutkan nama-nama makanan dan sebelum bermain peran peneliti membagi peran-peran dari setiap anak ada yang sebagai penjual dan pembeli kemudian kegiatan yang kedua bermain peran jual beli anak bermain sesuai dengan perannya masing-masing, dan kegiatan ketiga anak bercakap-cakap dengan teman dan terakhir membeli makanan yang diinginkan pada saat kegiatan bermain peran jual beli berlangsung. Pada pertemuan kedua kegiatan yang dilakukan adalah bermain peran jual

beli, dalam kegiatan bermain peran jual beli ini anak memilih makanan yang diinginkan dan menanyakan harga makanan dan kegiatan yang terakhir menyajikan makanan sesuai dengan peran anak masing-masing. Pada pertemuan ketiga peneliti mengajak anak menyebutkan nama-nama makanan sehat terlebih dahulu kemudian kegiatan selanjutnya bermain peran jual beli anak bercakap-cakap dengan teman, membeli makanan yang diinginkan sesuai dengan peran yang didapatkan oleh anak.

Pada pertemuan keempat peneliti masih menggunakan metode bermain peran jual beli dan anak berperan sesuai dengan peran yang didapatkan. Pada pertemuan kelima sudah terlihat perkembangan moral anak mengalami peningkatan terbukti dari cara anak dalam berbicara dengan teman tidak menggunakan nada bicara yang keras/lantang dan anak sudah mampu untuk menghargai teman anak tidak memilih-milih dalam berteman dan bersikap baik kepada teman yang mana saja saat kegiatan bermain. Anak juga sudah mampu dalam mengucapkan kata terimakasih ketika mendapatkan bantuan dari teman-temanya dan tidak berbicara kata dan kalimat yang kasar seperti mengumpat saat berbicara dengan teman maupun dengan guru.

Pelaksanaan (*treatment*) menggunakan metode bermain peran, dimana metode bermain peran ini cukup menarik bagi anak-anak sehingga dalam proses pembelajaran, peneliti tidak mengalami kesulitan untuk mengambil perhatian anak-anak, disamping itu

metode bermain peran mudah dipraktikan dan aturan dalam permainan sesuai dengan tingkat usia anak sehingga permainan lebih menyenangkan dan membuat anak menjadi lebih bersemangat dalam berkegiatan. Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran memiliki banyak manfaat diantaranya; Mengajarkan nilai-nilai karakter dan pemecahan masalah-masalah yang dihadapi dalam lingkungan sosial dan orang-orang di lingkungan keluarga, mengajarkan anak dalam berperilaku dengan baik terhadap sesama saat berinteraksi, menanamkan nilai-nilai karakter yang baik sejak usia dini, dapat melatih anak dalam melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang. melatih anak dalam menghargai orang lain, dan dapat membentuk tingkahlaku anak.

Selain itu, dari hasil perhitungan uji hipotesis yang diperoleh dengan uji t ternyata $t_{hitung} \geq t_{tabel} (13,914) \geq (1,782)$ pada taraf signifikan 5% sehingga dapat disimpulkan H_a diterima dan H_o ditolak.

Pada saat *pre-test*, perkembangan moral anak belum mencapai tujuan yang diharapkan disadari dengan adanya beberapa masalah yang terjadi di lapangan, terutama pada moral anak yang kurang, ketika belajar guru hanya menggunakan media LKA saat mengajarkan nilai-nilai moral pada anak tanpa menggunakan metode-metode pembelajaran yang bervariasi dan monoton sehingga perkembangan moral anak belum mengalami perkembangan. Dan dari

hasil penelitian *Pre-test* didapatkan persentase perkembangan moral anak adalah 409% dengan sebagian besar anak mendapatkan nilai kategori (MB) dengan jumlah persentase 69% dari jumlah keseluruhan anak.

Sedangkan pada saat *post-test* dilakukan sebanyak 1 kali tanpa menggunakan perlakuan metode bermain peran saat kegiatan belajar dimana tema yang digunakan adalah tema/sub tema kebutuhanku/makanan dan sub-sub tema makanan pokok pada kegiatan *Post-test* kegiatan belajar meneruskan pola gambar peralatan makan dan selanjutnya menghitung sendok sesuai angka secara berkelompok kemudian melipat serbet makan dan mengelompokkan kata-kata sejenis (peralatan makan). Sehingga pada saat *post-test* didapatkan jumlah persentase keseluruhan perkembangan moral anak yaitu 962%, dengan sebagian besar anak mendapatkan nilai kategori BSH dengan jumlah persentase 76% dari jumlah keseluruhan anak yang berjumlah 13 anak. Sehingga dapat dibandingkan sebelum dan setelah perlakuan terdapat peningkatan terhadap perkembangan moral anak. Peningkatan perkembangan moral anak dari kategori Mulai Berkembang (MB) menjadi Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terpengaruh dari metode bermain peran yang digunakan dalam proses pembelajaran yang awalnya terlihat ketidak aktifan anak mengikuti pembelajaran menjadi aktif

dan semangat ketika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode bermain peran jual beli.

D. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pada pengalaman langsung penelitian dalam proses penelitian ini, ada beberapa keterbatasan yang dialami dan dapat menjadi beberapa faktor yang agar dapat untuk lebih diperhatikan bagi peneliti-peneliti yang akan datang dalam lebih menyempurnakan penelitian ini karna penelitian ini sendiri tentu memiliki kekurangan yang perlu terus diperbaiki dalam penelitian-penelitian kedepanya. Beberapa keterbatasan dalam penelitian tersebut, antara lain:

1. Jumlah responden yang hanya 13 orang anak, tentunya masih kurang untuk menggambarkan keadaan yang sesungguhnya.
2. Objek penelitian hanya difokuskan pada anak kelompok B usia 5-6 tahun.
3. Penelitian ini hanya menggunakan 2 variabel yaitu variabel independen dan dependen.
4. Penelitian ini hanya berfokus pada perkembangan moral anak usia 5-6 tahun.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dalam menentukan kategori penilaian instrument pengumpulan data menggunakan *expert judgment* dengan acuan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala lima didapatkan kategori “BAIK” dengan skor dengan skor 29 yang terdapat analisis rentang data $23,28 < X \leq 29,46$, hasil yang diperoleh dari item-item penilaian validasi instrument oleh *expert judgment*.

Mengenai pengaruh metode bermain peran untuk mengembangkan moral pada anak, didapatkan hasil *pre-test* yaitu berjumlah 66 dengan jumlah persentase keseluruhan yaitu 409%. Berdasarkan kategori penilaian didapatkan hasil BB (30%), MB (69%), BSH (0%), BSB (0%) dan BSB (0%). Dari hasil persentase tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan moral anak sebagian besar anak mendapatkan kategori penilaian MB dengan nilai persentase mencapai 69% dari keseluruhan anak, dan setelah diberikan perlakuan atau (*treatment*) kemudian diadakan *Post-test* diperoleh perkembangan moral anak yaitu 155 dengan jumlah persentase 962%, berdasarkan kategori penilaian yang didapatkan hasil BB (0%), MB (0%), BSH (76%), dan BSB (23%). Dari hasil persentase tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan moral anak sebagian besar

mendapatkan kategori BSH dengan nilai persentase mencapai 76% dari keseluruhan anak yang berjumlah 13 anak.

Berdasarkan uji normalitas data diketahui hasil keputusan yang didapatkan adalah $X^2_{hitung} (-9,34 \leq 21,026)$. Maka distribusi hasil *Pre-test* dari sebanyak 13 anak berdistribusi normal; dan berdasarkan uji normalitas data *post-test* diketahui hasil keputusan $X^2_{hitung} (-96,06) \leq 21,026$ Maka distribusi hasil *Post-test* dari sebanyak 13 anak berdistribusi normal. dan berdasarkan hasil perhitungan hipotesis dengan menggunakan uji-t yang diperoleh nilai t_{hitung} yaitu 13,914 dengan nilai t_{tabel} yaitu 1,782 maka nilai $t_{hitung} (13,914) > t_{tabel} (1,782)$, ini membuktikan bahwa hasil dari analisis hipotesis dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa H_a diterima H_o ditolak, dengan kata lain dalam penggunaan metode bermain peran memiliki pengaruh terhadap perkembangan moral anak usia 5-6 tahun kelompok B di TK Ilham NW Selusuh.

B. Implikasi

Implikasi yang diperoleh dari penggunaan metode bermain peran untuk mengembangkan moral anak usia dini di TK Ilham NW Selusuh adalah menjadikan anak-anaknya memiliki moral yang baik dalam bertingkah laku dan dalam berinteraksi dengan sesama.

C. Saran

1. Untuk anak-anak dengan adanya penerapan metode bermain peran ketika berlangsung proses belajar mengajar mampu menambahkan minat belajar dan menambah semangat sehingga selalu bersemangat dalam belajar di sekolah.
2. Untuk guru saat proses belajar mengajar yang berkaitan dengan metode bermain peran atau pembelajaran yang lain hendaknya dapat merancang pembelajaran yang bervariasi yang dapat menambah minat anak dalam proses pembelajaran.
3. Untuk peneliti lain, penelitian ini merupakan penelitian yang baru sebatas pengaruh metode bermain peran untuk mengembangkan salah satu aspek perkembangan anak yaitu perkembangan moral, diharapkan alangkah lebih baiknya jika lebih dikembangkan atau dimodifikasi lagi supaya beberapa aspek anak dapat berkembang dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo, S, (2016). *Pembelajaran Nilai Karakter*. Jakarta: Raja Grafindo Perada.
- Afnita, J., & Latipah, E.(2021). Perkembangan Moral Anak Usia Dini Usia 0-6 Tahun dan Stimulasi. *Jurnal Studi Islam Gender dan Anak*.16,(2),294.
- Ahmadi, A & Prasetyo,T.(2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Aini,Q.(2019). Pengembangan Karakter Sopan Santun Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada Anak Usia Dini Di TK Adirasa Jumlang. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2,(3),41-48.
- Arikunto, (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Ed revisi VI, Jakarta : Rineka Cipta.
- Agung Rimba dkk Kurniawan (2019),” Analisis Degradasi Moral Sopan Santun Santun Siswa Di Sekolah,” *Jurnal Pendidikan*,2,(9),108.
- Claudia,V.(2022). *The important Of Role Playing For Children’s*.
https://reserchgate.net/publication/29301372.The_Important_Of_role_Playing_For_Children’s.
- Cunayah et al.,(2020). Upaya Meningkatkan Perkembangan Moral Anak Melalui Metode Bermain Peran. *Jurnal Of Early Childhood Educations* 3,(4),52.
- Damayanti, E et al., (2020). Metode Bermain Berperan Dalam Perkembangan Moral Anak. *Journal Of Chillldhood Education*, 3,(2), 91-99.
- Fajriani,C., & Kurnia, D. (2020). Kelebihan-kelebihan Metode Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2,(2),70.
- Fitri, M., & Na’imah, N. (2020). Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Moral Pada Anak Usia Dini. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia, Dini*.3,(1), 293.
- Gunarti, Dkk. (2010). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Halifah S, (2020). Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*.4,(3),35-39.
- Hera Heru SS Fery Afriyanto (2019),” Hubungan Antara Keteladanan Guru BK Dengan Perilaku Sopan Santun”. *Jurnal Medi Kons* 5.(2).53
- Hamzah, B. (2008). *Perencanaan Pembelajaran Anak*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hayani et al.,(2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4,(1),54. <https://Journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/download/6985/3381>.
- Ibrahim, R., & Syaodih, N. (2003). *Perencanaan pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Khaironi, M. (2017). Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*.1,(01),13.
- Komalasari, k.(2014). *Pembelajaran Kontekstual Konseptual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Latipah, E. et al., (2020). *Elaborating Movie and Psychologi Impact of sharenting in Milineal Parents*. *Universal Journal of Education Ressearc*. 8,(10), 320.
- Lisa, F, N., & Nurfaizah, (2020). Penggunaan Metode Bermain Peram dalam Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*. 4,(2), 7.
- Mala S, & Yulsyofried (2020). Pengintegrasian Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 4,(3),3212.
- Mardi & Na'imah. (2020). Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Moral Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*.3,(1),8.
- Mulyono,(2020). Kelemahan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kreatif Tadulako online*. 3,(1),4.
- Muslihatul U, A.M. (2020). Penanaman Moral Pada Anak Usia Dini Dalam Kegiatan Bermain Peran Di Raudlatul Athfal Baitul Muttaqin Sumbersari Jember. Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri Jember: Jember.
- Nadzirun, et al., (2022). Penggunaan Metode Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar. *Cendrawasih Journal of Couseling and Education*. 1,(2), 80-84.
- Ningsih,A & Jannah. (2022). Tahap Perkembangan Moral Perspektif Psikologi Islam. *Jurnal ilmiah kajian islam*. 6,(2).34.
- Novan Ardy Wijaya.,& Barnawi.(2016). *Forma PAUD: Konsep, Karakteristik,& Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini (cetak kedua)*. Jogyakarta:Ar-Ruzz Media.
- Nurani & Sujiono, (2019). Langkah-Langkah Metode Bermain Peran. *Jurnal caksana-pendidikan anak usia dini*. 1,(2),10.

- Nurhidaya, Firmansyah, A & Hasdin. (2019). Penggunaan Metode Bermain peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. 3,(1), 152.
- Nuryani,S (2019). Studi Deskriptif Penanaman Nilai Moral Pada Anakk Usia Dini. *Jurnal Early Childhood Education Papers (Belia)*.4,(2),99.
- Nuryanti, Mutmainnah, Hilda, dkk. (2021). Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan *Role Playing Method In Increasing Achievement Motivation Of Early Children During Learning*. As-Sibyan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Din.*, 6,(2), 139-148.
- Ramani,G. B., Daubert, E.N & Scalise,N.R. (2019). *Role of play and game in Building Children's Foundation Numerical knowlage*. In *Foundation for improving learning* (pp.59). Academi press.
- Republik Indonesia. (2003). Undang-undang RI Nomor 20, Tahun 2003, *tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Rubini.(2019). Pendidikan Moral Dalam Perspektif Islam, *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*. 8,(1), 233-239.
- Satibi,O.(2020). *Modul Hakikat Perkembangan Moralitas Anak Usia Dini*. Bandung: Pramedia Group.
- Sayekti, T, Khosiah, S, Endah. E (2022). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perilaku Sabar. *Jurnal Kajian Islam dan Masyarakat*. 5,(2), 299-230.
- Sriyanti et al., (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Metode Bermain Peran. Al Athfal. *Jurnal Annaba STIT Muhammadiyah Bojonegoro*. 1,(3),1-14.
- Sugiyono, (2014). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta Cv.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sutirna (2013). *Perkembangan dan Pertumbuhan Peserta Didik*. Jakarta: Andi Offset.
- Suyadi. (2015). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Vera, A. (2019). Kelebihan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. <http://kulyahku.blogspot.co.id/2019/09/kelebihan-Metode-bermain-peran-dalam-pembelajaran-anak>. htm diakses pada tanggal 12 februari 2019.

Wahyuni,T, Herminastiti,R. & Khakim, Nor. (2019), Upaya Meningkatkan Moral Melalui Metode Bermain Peran. *Jurnal stikpkusumanegara.3*, (029), 1-8. doi: 10,322103/wacanadika.3.4.200.

Yuspiani et al., (2020). Perkembangan Moral Anak Usia Dini. *Journal Of Early Childhood Education.3*,(2),95.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Mohon Izin Penelitian



UNIVERSITAS HAMZANWADI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan TG01, Muhammad Zainuddin Abdul Majid No. 132 Pancor, Selong, Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat KP: 83612
Telp./Fak: +6237622954 Website: <http://fip.hamzanwadi.ac.id> E-mail: fip@hamzanwadi.ac.id

Nomor : 723/UH.FIP/LT/2023
Lampiran : 1 (Satu) Eks
Hal : **Mohon Izin Penelitian**

Pancor, 03 Juli 2023

Yth. Kepala BAKESBANGPOLDAGRI Lombok Tengah
di-
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim.
Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dengan hormat, kami permaklumkan bahwa untuk dapat menyelesaikan tugas akhir pada Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Hamzanwadi, di bawah ini:

Nama : Deswita Larasati
NPM : 190103007
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Program Studi : PG-PAUD
Judul Skripsi/Karya Ilmiah : PENGARUH METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENGEMBANGKAN MORAL PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN (KELOMPOK B) DI TK ILHAM NW SELUSUH TAHUN AJARAN 2023/2024

Mohon kiranya diberikan izin melakukan penelitian di Instansi/Lembaga yang ada di kabupaten Lombok Tengah sesuai proposal terlampir.

Demikian, atas kerjasama yang baik disampaikan ucapan terimakasih.

Wallahul Muwaffiqun Walhadi Ila Sabilirrasyd.
Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dekan,

Muhammad Sururuddin, M.Pd.
NIDN 0815097401

Lampiran 2. Permakluman Penelitian

**PEMERINTAH KABUPATEN LOMBOK TENGAH**
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jalan Raden Puguuh Komplek Kantor Bupati Gedung A Lantai 1

SURAT REKOMENDASI
Nomor : 070/427/VII/R/BKBP/2023

1. Dasar :

- Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor. 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor. 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
- Surat dari Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Hamzanwadi Nomor. 723/UH.FIP/ST/2023 tanggal 03 Juli 2023
Perihal : **Mohon Rekomendasi Penelitian**

2. Menimbang :
Setelah mempelajari Proposal Survey/Rencana Kegiatan Penelitian yang diajukan, maka Badan Kesbangpol Kabupaten Lombok Tengah dapat memberikan Rekomendasi/Ijin kepada :

Nama : **DESWITA LARASATI**
NIM/NPM : 190103007
Alamat : Dusun Selusuh Desa Mas-mas Kecamatan Batukliang Utara
No. Telpn : 0838 4826 0850
Pekerjaan : Mahasiswi/ S1 PG-PAUD
Bidang/Judul : **PENGARUH METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENGEMBANGKAN MORAL PADA USIA 5-6 TAHUN (KELOMPOK B) DI TK. ILHAM NW. SELUSUH TAHUN AJARAN 2023/2024**
Lokasi Penelitian : TK. ILHAM NW. Selusuh Desa Mas-mas Kecamatan Batukliang Utara
Jumlah Peserta : 1 (satu) orang
Lamanya : 3 (tiga) bulan, mulai dari tanggal 05 Juli s/d 05 Oktober Tahun 2023
Status Penelitian : Baru

3. Dalam melakukan kegiatan agar yang bersangkutan mematuhi ketentuan sebagai berikut :

- Sebelum melakukan Kegiatan Penelitian agar melaporkan kedatangan kepada Bupati/Walikota atau pejabat yang ditunjuk;
- Tidak melakukan kegiatan yang tidak ada kaitannya dengan Bidang/Judul dimaksud, apabila melanggar ketentuan akan dicabut Rekomendasi/Ijin Observasi dan menghentikan segala kegiatan;
- Mentaati ketentuan Perundang-undangan yang berlaku serta mengindahkan adat istiadat setempat;
- Apabila masa berlaku Rekomendasi/Ijin telah berakhir, sedangkan pelaksanaan kegiatan tersebut belum selesai maka perpanjangan Rekomendasi/Ijin agar di ajukan Kembali sebagaimana proses pengajuan awal;
- Melaporkan hasil-hasil kegiatan kepada Bupati Lombok Tengah, melalui Kepala Bakesbangpol Kabupaten Lombok Tengah.

Demikian surat Rekomendasi/Ijin Penelitian ini dibuat untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Praya, 04 Juli 2023
An. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Kabupaten Lombok Tengah
Kadik dan Ormas


H. ANIMUDIN NUR, SE.
NIP. 197706115 200003 1 004

Tembusan disampaikan kepada Yth, :

- Bupati Lombok Tengah di Praya;
- Camat Batukliang di Teratak;
- Kepala TK, Ilham NW Selusuh di Selusuh;
- Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Hamzanwadi di Selong;
- Yang bersangkutan.

Lampiran 3. Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian



**YAYASAN PONDOK PESANTREN AL-ILHAM NAHDLATUL WATHAN
TAMAN KANAK – KANAK (TK) ILHAM NW SELUSUH
DESA MASMAS KECAMATAN BATUKLIANG UTARA KABUPATEN
LOBOK TENGAH NUSA TENGGARA BARAT
ALAMAT : Jln. Guru Jariyah No. 17 Selusuh Kode Pos 83555**

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Tin zaituni, S.Pd
Nip	: -
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: TK Ilham NW Selusuh
Alamat	: Dusun selusuh, Desa Masmas
Menerangkan bahwa:	
Nama	: Deswita Larasati
Npm	: 190103007
Jurusan	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Perguruan tinggi	: Universitas Hamzanwadi

Bahwa namanya tersebut diatas memang benar telah melakukan penelitian di TK Al-Ilham NW Selusuh yang dimulai dari tanggal 17 juli s/d 22 Juli 2023 dengan judul " Pengaruh Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Moral Pada Anak (Kelompok B) Di Tk Ilham NW Selusuh Tahun Pembelajarn 2023/2024.

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagai mestinya

Kepala Sekolah
Tin Zaituni

Lampiran 4. Surat Pengajuan *Expert Judgment*



UNIVERSITAS HAMZANWADI FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Sekretariat: Jalan TGKH. M. Zainuddin Abdul Madjid No. 132 Pancor-Selong Lombok Timur
Telp. (0376) 21394, 22963. Fax. (0376) 22976 Email: universitas@hamzanwadi.ac.id Website:
<http://hamzanwadi.ac.id>

Nomor : 05/UH/FIP/PGPAUD/VII/2023
Lampiran : 1 Gabung
Hal : *Expert Judgment* Instrumen Penelitian
Kepada
Yth. Bapak / Ibu : I. Rabihatun Adawiyah, M.Pd

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, dan inayah-Nya kepada Bapak/Ibu dan kita semua dalam menjalankan aktifitas dan tanggung jawab setiap hari, sehingga kita tetap dalam keadaan sehat walafiat, amin ya rabbal alamin.

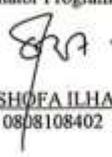
Mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai *Expert Judgment* dalam mempertimbangkan dan menilai (validasi) pada instrumen penelitian mahasiswa kita:

Nama : Deswita Larasati
NPM : 190103007
Judul Penelitian : Pengaruh Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Moral Pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di TK Ilham NW Selusuh Tahun Ajaran 2023/2024.

Demikian surat pengantar ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan bantuan yang diberikan, kami ucapkan banyak terima kasih.

Pancor, 5 Juli 2023

Mengetahui,
Koordinator Program Studi PGPAUD


BAIQ SHOFA ILHAMI, M.A.
NIDN: 0808108402

Lampiran 5. Surat Keterangan Validasi

**UNIVERSITAS HAMZANWADI**
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Sekretariat: Jalan TSHH. M. Zairuddin Abdul Majid No. 132 Pancor-Belong Lombok Timur
Telp. (0376) 21384, 22953. Fax. (0376) 22976 Email: universitas@hamzanwadi.ac.id Website:
<http://hamzanwadi.ac.id>

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:
Nama : Rabihatun Adawiyah, M.Pd.
NIP/NIDN : 0807089101
Setelah membaca, menelaah dan mencermati produk penelitian berupa yang akan digunakan untuk penelitian berjudul "Pengaruh Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Moral Pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di TK Ilham NW Selusuh Tahun Ajaran 2023/2024" yang dibuat oleh :
Nama : Deswita Larasati
NPM : 190103007
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Dengan ini menyatakan instrument/produk yang dibuat mahasiswa (X)
 Layak digunakan untuk mengambil data
 Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran
 Tidak layak digunakan

Catatan (Bila Perlu)

Tekankan instrumennya pada kalimat menggunakan kata yg sopan (contoh
nya seperti apa? atau tdk menggunakan kata-kata kasar seperti
tidak mengumpat dll).

Demikian Keterangan ini dibuat dan untuk digunakan sebagaimana mestinya.
Pancor,.....2020

Mengetahui,
Validator

(Rabihatun Adawiyah, M.Pd.)
NIDN/NIP: 0807089101

Lampiran 6. Lembar Validasi

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN METODE BERMAIN PERAN TERHADAP PERKEMBANGAN MORAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

A. Tujuan

Penggunaan instrument adalah untuk mengukur perkembangan moral anak usia 5-6 tahun.

B. Petunjuk

1. Objek penelitian merupakan instrumen lembar observasi terhadap perkembangan moral anak usia 5-6 tahun.
2. Bapak dan ibu para ahli Materi dan ahli media dapat memberikan penilaian dengan cara memberi tanda (✓) di kolom yang tersedia.
3. Untuk saran dan revisi, para ahli materi dan ahli media dapat menuliskan naskah yang perlu di revisi atau menuliskan pada kolom yang telah tersedia.
4. Keterangan untuk nilai atau skala ranting nilai validasi:
Maka point validasi adalah: 1 (Tidak Baik), 2 (Kurang Baik), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat Baik).

No	Pernyataan Format	Nilai					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kebenaran tata bahasa				✓		
2	Kesesuaian Indikator yang dipilih dengan kompetensi dasar				✓		
3	Ketepatan instrumen dengan metode yang diberikan				✓		
4	Kemudahan memahami materi yang disampaikan				✓		
5	Cakupan setiap materi Instrumen sesuai dengan metode yang digunakan				✓		
6	Terciptanya tujuan pembelajaran				✓		
7	Relevan dengan tingkat perkembangan anak					✓	
	Jumlah nilai				29		
	Nilai rata-rata				4.14		
	Rentang Skor				$23.82 < X \leq 29.46$		
	Kategori				Baik		

Lampiran 7. RPPH

(Pre-test)

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK ILHAM NW SELUSUH

Semester/Minggu ke/Hari ke : 2/8/1

Hari/Tanggal : Senin, 17 Juli 2023

Kelompok usia : B/5-6 tahun

Tema/sub tema : Kebutuhanku/Makanan (sumber/asal makanan)

KD : 1.1 - 2.4 - 2.6 - 2.13 - 3.4 - 3.12 - 4.12

Materi : - Bersyukur atas nikmat tuhan (makanan pokok)
- Gerakan sederhana
- Mentaati tata tertib makan
- Tidak mengambil barang milik orang lain
- Makanan yang bergizi
- Huruf awal sama nama makanan

Kegiatan main : kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Beras, jagung, ketela
- Gambar bakul nasik
- Alat cocok
- Krayon
- Pensil

Karakter : Rasa ingin tahu

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang guna makanan bagi tubuh
3. Berdiskusi tentang tentang makanan pokok
4. Meniru gerakan menumbuk padi
5. Mengenal kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menyebutkan sumber/asal makanan pokok
2. Mencicipi makanan pokok (nasi)
3. Memasang kartu huruf pada makanan pokok
4. Mencocok gambar bakul nasi

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri makanan sebagai anugrah tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan sumber-sumber makanan pokok
 - b. Dapat mengelompokkan jenis makanan pokok
 - c. Dapat mencocok gambar bakul nasi
 - d. Dapat memasang kartu huruf pada makanan pokok
 - e. Dapat menyebutkan guna makanan bagi tubuh

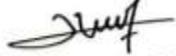
F. TEKNIK PENILAIAN

1. Observasi
2. Dokumentasi

Mahasiswa Peneliti


(Deswita Larasati)

Guru kelompok B


(Nurhayati, S.Pd.)

Mengetahui
Kepala Sekolah


(Tim Zahani, S.Pd.)


(Treatment)

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK ILHAM NW SELUSUH**

Semester/Minggu ke/Hari ke : 2/8/2

Hari/Tanggal : Selasa, 18 Juli 2023

Kelompok usia : B/5-6 tahun

Tema/sub tema : Kebutuhanku/Makanan (makanan sehat)

KD : 1.1 - 2.6 - 2.7 - 3.3 - 4.3 - 3.9 - 4.9 - 3.10 - 4.10

Materi : - Bersyukur atas nikmat tuhan (makanan)
- Memasak nasi
- Makan yang teratur
- Percakapan dengan teman
- Makanan kesukaanku

Kegiatan main : Bermain Peran

Alat dan bahan : - Uang mainan
- Makanan mainan

Karakter : Percaya diri

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tata tertib makan
3. Bercakap dengan teman
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menyebutkan nama makanan
2. Bermain peran jual beli
3. Bercakap-cakap dengan teman
4. Membeli makanan yang diinginkan

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang digunakan
2. Berdiskusi tentang perasaan diri selama selama melakukan kegiatan bermain

3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutup

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat bersyukur makanan sebagai anugrah tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan sumber-sumber makanan pokok
 - b. Dapat mengelompokkan jenis makanan pokok
 - c. Dapat menyebutkan guna makanan bagi tubuh

F. TEKNIK PENILAIAN

1. Observasi
2. Dokumentasi

Mahasiswa Peneliti



(Deswita Larasati)

Guru kelompok B



(Nurhayati, S.Pd.)

Mengetahui
Kepala Sekolah



(Tin Zaitun, S.Pd.)

(Treatment)

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK ILHAM NW SELUSUH

Semester/Minggu ke/Hari ke : 2/8/3
Hari/Tanggal : Rabu, 19 Juli 2023
Kelompok usia : B/5-6 tahun
Tema/sub tema : Kebutuhanku/Makanan (menyajikan makanan)
KD : 1.1 - 2.6 - 2.7 - 3.3 - 4.3 - 3.9 - 4.4 - 3.9 - 4.9
Materi : - Bersyukur atas nikmat tuhan (makanan)
- Tata tertib makan
- Cuci tangan sebelum makan
- Makan dengan tangan kanan
- Pengenalan alat untuk makan
- Makan yang teratur
Kegiatan main : Bermain Peran
Alat dan bahan : - Uang mainan
- Makanan mainan

Karakter : Percaya diri

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tata tertib makan
3. Berdiskusi tentang antri cuci tangan sebelum makan
4. Cuci tangan yang benar
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Bermain peran jual beli
2. Memilih makanan yang diinginkan
3. Menanyakan harga makanan

4. Menyajikan makanan

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang digunakan
2. Berdiskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutup

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri makanan sebagai anugrah tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan sumber-sumber makanan pokok
 - b. Dapat mengelompokkan jenis makanan pokok
 - c. Dapat menyebutkan guna makanan bagi tubuh

F. TEKNIK PENILAIAN

1. Observasi
2. Dokumentasi

Mahasiswa Peneliti



(Deswita Larasati)

Guru kelompok B



(Nurhayati, S.Pd.)

Mengetahui
Kepala Sekolah



(Tin Zai)



(Treatment)

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK ILHAM NW SELUSUH**

Semester/Minggu ke/Hari ke : 2/8/4

Hari/Tanggal : Kamis, 20 Juli 2023

Kelompok usia : B/5-6 tahun

Tema/sub tema : Kebutuhanku/Makanan (makanan sehat)

KD : 1.1 - 2.6 - 2.7 - 3.3 - 4.3 - 3.9 - 4.9 - 3.10 - 4.10

Materi : - Bersyukur atas nikmat tuhan (makanan)

- Memasak nasi

- Makan yang teratur

- Percakapan dengan teman

- Makanan kesukaanku

Kegiatan main : Bermain Peran

Alat dan bahan : - Uang mainan

- Makanan mainan

Karakter : Percaya diri

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tata tertib makan
3. Bercakap dengan teman
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menyebutkan nama makanan
2. Bermain peran jual beli
3. Bercakap-cakap dengan teman
4. Membeli makanan yang diinginkan

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang digunakan
2. Berdiskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain

3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutup

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri makanan sebagai anugrah tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan sumber-sumber makanan pokok
 - b. Dapat mengelompokkan jenis makanan pokok
 - c. Dapat menyebutkan guna makanan bagi tubuh

F. TEKNIK PENILAIAN

1. Observasi
2. Dokumentasi

Mahasiswa Peneliti



(Deswita Larasati)

Guru kelompok B



(Nurhayati, S.Pd.)

Mengetahui

Kepala Sekolah



(Tin Zaitun, S.Pd.)



(Treatment)

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK ILHAM NW SELUSUH

Semester/Minggu ke/Hari ke : 2/8/5

Hari/Tanggal : Jumat, 21 Juli 2023

Kelompok usia : B/5-6 tahun

Tema/sub tema : Kebutuhanku/Makanan (menyajikan makanan)

KD : 1.1 - 2.6 - 2.7 - 3.3 - 4.3 - 3.9 - 4.4 - 3.9 - 4.9

Materi : - Bersyukur atas nikmat tuhan (makanan)

- Tata tertib makan
- Cuci tangan sebelum makan
- Makan dengan tangan kanan
- Pengenalan alat untuk makan
- Makan yang teratur

Kegiatan main : Bermain Peran

Alat dan bahan : - Uang mainan
- Makanan mainan

Karakter : Percaya diri

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang tata tertib makan
3. Berdiskusi tentang antri cuci tangan sebelum makan
4. Cuci tangan yang benar
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Bermain peran jual beli
2. Memilih makanan yang diinginkan
3. Menanyakan harga makanan

4. Menyajikan makanan
- C. RECALLING
1. Merapikan alat-alat yang digunakan
 2. Berdiskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan
 3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
 4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- D. PENUTUP
1. Menanyakan perasaan selama hari ini
 2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
 5. Penerapan SOP penutup
- E. RENCANA PENILAIAN
1. Sikap
 - a. Dapat bersyukur makanan sebagai anugrah tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
 2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan sumber-sumber makanan pokok
 - b. Dapat mengelompokkan jenis makanan pokok
 - c. Dapat menyebutkan guna makanan bagi tubuh
- F. TEKNIK PENILAIAN
1. Observasi
 2. Dokumentasi

Mahasiswa Peneliti



(Deswita Larasati)

Guru kelompok B



(Nurhayati, S.Pd.)

Mengetahui
Kepala Sekolah



(Tin Zai)



(*Posttest*)

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK ILHAM NW SELUSUH**

- Semester/Minggu ke/Hari ke : 2/8/6
- Hari/Tanggal : Sabtu, 22 Juli 2023
- Kelompok usia : B/5-6 tahun
- Tema/sub tema : Kebutuhanku/Makanan (Peralatan makanan)
- KD : 1.1 - 2.6 - 3.3 - 4.3 - 3.6 -3.12 - 4.12
- Materi : - Bersyukur atas nikmat tuhan (makanan pokok)
- Tata tertib makanan
- Makan dengan tangan kanan
- Meneruskan pola peralatan makan
- Pengenalan alat untuk makan
- Kegiatan main : kelompok dengan kegiatan pengaman
- Alat dan bahan : - Peralatan makan
- Setbet
- Kertas
- Pensil
- Kartu angka
- Karakter : Kerja keras
- Proses kegiatan
- A. PEMBUKAAN
1. Penerapan SOP pembukaan
 2. Berdiskusi tentang peralatan makan
 3. Berdiskusi tentang cara membersihkan peralatan makan
 4. Bermain bawa kelereng dengan sendok
 5. Mengenal kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Meneruskan pola gambar peralatan makan
2. Menghitung sendok sesuai angka
3. Melipat serbet makan
4. Mengelompokkan kata-kata sejenis (peralatan makan)

C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang digunakan
2. Berdiskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

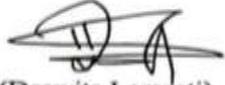
E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Dapat mensyukuri makanan sebagai anugrah tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan sumber-sumber makanan pokok
 - b. Dapat menyebutkan guna makanan bagi tubuh
 - c. Dapat memasang kartu huruf pada makanan pokok
 - d. Dapat mengelompokkan jenis makanan pokok

F. TEKNIK PENILAIAN

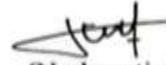
1. Observasi
2. Dokumentasi

Mahasiswa Peneliti



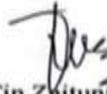
(Deswita Larasati)

Guru kelompok B



(Nurhayati, S.Pd.)

Mengetahui
Kepala Sekolah



(Tin Zaituni, S.Pd.)



Lampiran 8. Instrumen Lembar Observasi

Instrument Lembar Observasi
Perkembangan Moral Anak Usia 5-6 Tahun

Nama Anak :

Kelompok/Usia :

Hari/ Tanggal observasi :

NO	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator Penilaian	Skor			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Berperilaku Sopan	Tidak berbicara keras atau lantang kepada teman dan guru serta orang tua (seperti: saat berkomunikasi dengan teman dan guru tidak menggunakan suara yang keras/lantang ketika kegiatan bermain peran).				
2		Menghargai teman (seperti: anak tidak memilih dalam berteman dan bersikap baik kepada teman yang mana saja saat kegiatan bermain peran).				
3		Mampu mengucapkan kata terimakasih (seperti: anak mampu mengucapkan kata terimakasih ketika dibantu oleh teman atau ketika diberikan sesuatu oleh teman saat kegiatan bermain peran).				
4		Menggunakan kalimat yang sopan ketika berbicara dengan teman dan guru (contoh: anak				

		tidak menggunakan kata-kata dan kalimat yang kasar seperti: tidak mengumpat ketika berbicara dengan teman dan guru saat kegiatan bermain peran).				
--	--	--	--	--	--	--

Ket:

BB: Belum Berkembang, **MB:** Mulai Berkembang, **BSH:** Berkembang Sesuai Harapan, **BSB:** Berkembang Sangat Baik

Kesimpulan/ catatan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Observer

Deswita Larasati

Lampiran 9. Rubrik Perkembangan Moral Anak Usia 5-6 Tahun

Rubrik Penilaian Observasi Perkembangan Moral Anak Usia 5-6 Tahun

No	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator Penilaian	Skor			
			BB	MB	BSH	BSB
	Moral/Berprilaku sopan	Tidak berbicara keras atau lantang kepada teman dan guru serta orang tua (seperti: saat berkomunikasi dengan teman dan guru tidak menggunakan suara yang keras/lantang ketika kegiatan bermain peran).	Anak belum mampu berkomunikasi dengan teman dan guru untuk tidak menggunakan suara yang keras/lantang ketika kegiatan bermain peran.	Anak mulai mampu berkomunikasi dengan teman tidak menggunakan suara yang keras/lantang namun hanya beberapa saat saja ketika kegiatan bermain peran	Anak mampu secara mandiri berkomunikasi dengan teman dan guru tidak menggunakan suara yang keras/lantang ketika kegiatan bermain peran dan mampu memilih kata-kata/kalimat yang tepat untuk digunakan.	Anak mampu secara mandiri menggunakan suara yang lembut/halus ketika berkomunikasi dengan teman dan guru ketika kegiatan bermain peran serta anak mampu mengingatkan temanya untuk tidak menggunakan suara yang keras/lantang saat berbicara dengan guru dan teman maupun orang tua saat bermain peran.
		Menghargai teman (seperti: anak tidak memilih dalam berteman dan bersikap baik kepada teman yang mana saja saat kegiatan	Anak belum mampu untuk tidak memilih dalam berteman dan bersikap baik kepada teman yang mana saja saat kegiatan bermain peran.	Anak mulai mampu untuk tidak memilih dalam berteman ketika kegiatan bermain peran	Anak mampu secara mandiri untuk tidak memilih dalam berteman dan bersikap baik kepada teman yang mana saja saat kegiatan	Anak mampu secara mandiri untuk tidak memilih dalam berteman dan bersikap baik kepada teman yang mana saja saat kegiatan

		bermain peran).			bermain peran dengan inisiatif sendiri	bermain peran serta anak mampu memberitahu temanya untuk tidak memilih-milih dalam berteman dan harus bersikap baik terhadap semua teman saat kegiatan bermain peran.
		Mampu mengucapkan kata terimakasih (seperti: anak mampu mengucapkan kata terimakasih ketika dibantu oleh teman atau ketika diberikan sesuatu oleh teman saat kegiatan bermain peran).	Anak belum mampu mengucapkan kata terimakasih ketika dibantu oleh teman atau ketika diberikan sesuatu oleh teman saat kegiatan bermain peran.	Anak mulai mampu mengucapkan kata terimakasih ketika dibantu oleh teman atau ketika diberikan sesuatu oleh teman saat kegiatan bermain peran dengan diingatkan oleh guru	Anak mampu secara mandiri mengucapkan kata terimakasih ketika dibantu oleh teman atau ketika diberikan sesuatu oleh teman saat kegiatan bermain peran secara spontan.	Anak mampu secara mandiri mengucapkan kata terimakasih ketika dibantu oleh teman atau ketika diberikan sesuatu oleh teman saat kegiatan bermain peran dan anak mampu mengingatkan temanya untuk selalu mengucapkan kata terimakasih ketika diberikan bantuan saat kegiatan bermain peran.
		Menggunakan kalimat yang sopan ketika berbicara dengan teman	Anak belum mampu untuk tidak menggunakan kata-kata dan	Anak mulai mampu untuk tidak menggunakan kata-kata dan	Anak mampu secara mandiri untuk tidak menggunakan kata-kata dan	Anak mampu secara mandiri memilih kata-kata dan

		dan guru (contoh: anak tidak menggunakan kata-kata dan kalimat yang kasar seperti: tidak mengumpat ketika berbicara dengan teman dan guru saat kegiatan bermain peran).	kalimat yang kasar seperti: tidak mengumpat ketika berbicara dengan teman dan guru saat kegiatan bermain peran	kalimat yang kasar seperti: tidak mengumpat ketika berbicara dengan teman saat kegiatan bermain peran.	kalimat yang kasar seperti: tidak mengumpat ketika berbicara dengan teman dan guru saat kegiatan bermain peran.	kalimat yang sopan/baik ketika berbicara dengan teman dan guru ketika bermain peran serta anak mampu menegur temanya ketika mendengar temanya berbicara kasar terhadap guru dan sesama teman.
--	--	---	--	--	---	---

Keterangan:

BB (Belum Berkembang) = 1

MB (Mulai Berkembang) = 2

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = 3

BSB (Berkembang Sangat Baik)

Lampiran 10. Instrument Lembar Observasi *Pre-Test*

**Instrument Lembar Observasi
Perkembangan Moral Anak Usia 5-6 Tahun**

Nama Anak : AFK

Kelompok/Usia : B/6

Hari/ Tanggal observasi : Senin, 17 Juli 2023

NO	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator Penilaian	Skor			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Berperilaku Sopan	Tidak berbicara keras atau lantang kepada teman dan guru serta orang tua (seperti: saat berkomunikasi dengan teman dan guru tidak menggunakan suara yang keras/lantang ketika kegiatan belajar).	√			
2		Menghargai teman (seperti: anak tidak memilih dalam berteman dan bersikap baik kepada teman yang mana saja saat kegiatan belajar).		√		
3		Mampu mengucapkan kata terimakasih (seperti: anak mampu mengucapkan kata terimakasih ketika dibantu oleh teman atau ketika diberikan sesuatu oleh teman).	√			
4		Menggunakan kalimat yang sopan ketika berbicara dengan teman dan guru (contoh: anak tidak menggunakan kata-		√		

		kata dan kalimat yang kasar seperti: tidak mengumpat ketika berbicara dengan teman dan guru saat kegiatan belajar).				
--	--	---	--	--	--	--

Ket:

BB: Belum Berkembang, **MB:** Mulai Berkembang, **BSH:** Berkembang Sesuai Harapan, **BSB:** Berkembang Sangat Baik

Kesimpulan/ catatan:

.....

Observer

Deswita Larasati

Lampiran 11. Instrument Lembar Observasi *Post-Test*

**Instrument Lembar Observasi
Perkembangan Moral Anak Usia 5-6 Tahun**

Nama Anak : AFK

Kelompok/Usia : B/6

Hari/ Tanggal observasi : Sabtu, 22 Juli 2023

NO	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator Penilaian	Skor			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Berperilaku Sopan	Tidak berbicara keras atau lantang kepada teman dan guru serta orang tua (seperti: saat berkomunikasi dengan teman dan guru tidak menggunakan suara yang keras/lantang ketika kegiatan belajar).			√	
2		Menghargai teman (seperti: anak tidak memilih dalam berteman dan bersikap baik kepada teman yang mana saja saat kegiatan belajar).			√	
3		Mampu mengucapkan kata terimakasih (seperti: anak mampu mengucapkan kata terimakasih ketika dibantu oleh teman atau ketika diberikan sesuatu oleh teman).			√	
4		Menggunakan kalimat yang sopan ketika berbicara dengan teman dan guru (contoh: anak tidak menggunakan kata-			√	

		kata dan kalimat yang kasar seperti: tidak mengumpat ketika berbicara dengan teman dan guru saat kegiatan belajar).				
--	--	---	--	--	--	--

Ket:

BB: Belum Berkembang, **MB:** Mulai Berkembang, **BSH:** Berkembang Sesuai Harapan, **BSB:** Berkembang Sangat Baik

Kesimpulan/ catatan:

.....

Lampiran 12. Analisis Validasi Ahli Materi

Hasil Analisis Validasi Ahli dengan Tabel Konversi
Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Lima

No	Interval Skor	Kategori
A	$X > 29,46$	Sangat Baik
B	$23,82 < X \leq 29,46$	Baik
C	$18,18 < X \leq 23,82$	Cukup
D	$12,54 < X \leq 18,18$	Kurang
E	$X > 12,54$	Sangat Kurang

Keterangan:

\bar{X}_i = Rata-rata Skor ideal = $\frac{1}{2}$ (Skor maksimal ideal + Skor Minimal ideal)

SB_i = Simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (Skor maksimal ideal – Skor minimal ideal)

X = Skor Aktual.

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimal ideal} &= \text{Skor tertinggi} \times \text{jumlah soal} \\ &= 5 \times 7 \\ &= 35 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor minimal ideal} &= \text{Skor terendah} \times \text{jumlah soal} \\ &= 1 \times 7 \\ &= 7 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \bar{X} \text{ Rata-rata skor ideal} &= \frac{1}{2} (\text{Skor maksimal ideal} + \text{Skor minimal ideal}) \\ &= \frac{1}{2} (35 + 7) \\ &= \frac{1}{2} (42) \\ &= 21 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} SB_i. \text{ Simpangan baku ideal} &= \frac{1}{6} (\text{Skor maksimal ideal} - \text{Skor minimal ideal}) \\ &= \frac{1}{6} (35-7) \\ &= \frac{1}{6} (28) \\ &= 4,66 = 4,7 \end{aligned}$$

a. Sangat Baik

$$X > \bar{X}_i + 1,80 SB_i$$

$$X > 21 + 1,80 \cdot 4,7$$

$$X > 21 + 8,46$$

$$X > 29,46$$

b. Baik

$$\begin{aligned}\bar{X}_i - 0,60SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80SB_i \\ 21 + 0,60 \cdot 4,7 < X \leq 21 + 1,80 \cdot 4,7 \\ 21 + 2,82 < X \leq 21 + 8,46 \\ 23,82 < X \leq 29,46\end{aligned}$$

c. Cukup

$$\begin{aligned}\bar{X}_i - 0,60SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0,60SB_i \\ 21 - 0,60 \cdot 4,7 < X \leq 21 + 0,60 \cdot 4,7 \\ 21 - 2,82 < X \leq 21 + 2,82 \\ 18,18 < X \leq 23,82\end{aligned}$$

d. Kurang

$$\begin{aligned}\bar{X}_i - 1,80 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0,60 SB_i \\ 21 - 1,80 \cdot 4,7 < X \leq 21 - 0,60 \cdot 4,7 \\ 21 - 8,46 < X \leq 21 - 2,82 \\ 12,54 < X \leq 18,18\end{aligned}$$

e. Sangat Kurang

$$\begin{aligned}X > \bar{X}_i - 1,80SB_i \\ X > 21 - 1,80 \cdot 4,7 \\ X > 21 - 8,46 \\ X > 12,54\end{aligned}$$

Lampiran 13.Uji Reliabilitas

NO	1	2	3	4	Xt	Xt²
1.	1	1	1	1	4	16
2.	1	1	1	0	3	9
3.	0	1	1	1	3	9
4.	0	1	1	0	3	2
5.	0	0	1	1	2	4
6.	1	1	0	1	4	9
7.	0	1	0	1	2	4
8.	0	0	1	1	2	4
9.	0	1	1	1	3	9
10.	1	1	1	0	3	9
11.	1	1	1	1	3	9
12.	0	1	1	1	4	16
13.	0	1	0	1	3	9
Jumlah					37	121

$$\begin{aligned}
 St^2 &= \frac{\sum xt^2 - \left(\frac{\sum t}{n}\right)^2}{n} = \frac{121 - \left(\frac{37}{13}\right)^2}{13} \\
 &= \frac{121 - \left(\frac{37}{13}\right)^2}{13} = \frac{121 - 136,9}{13} \\
 &= \frac{5,9}{13} = 0,3
 \end{aligned}$$

$$Mt = \frac{37}{13} = 2,8$$

$$\begin{aligned}
 R_i &= \frac{K}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{m(k-M)}{Ks_t^2} \right\} \\
 &= \frac{13}{(13-1)} \left\{ 1 - \frac{2,8(13-2,8)}{13.03} \right\} \\
 &= \frac{13}{12} \left\{ 1 - \frac{2,8(0,5)}{5,9} \right\} \\
 &= \frac{13}{12} \left\{ 1 - \frac{1,4}{13} \right\} = 0,76
 \end{aligned}$$

Reliabilitas instrument perkembangan moral anak sebesar 0,76 dengan kriteria Tinggi (dapat dilihat pada tabel), sehingga dapat dikatan instrumen reliabel.

Lampiran 14. Hasil Rekapitulasi Data *Pre-Test*

No	Nama Anak	Skor				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	AFK	1	2	1	2	6
2.	AQL	1	1	1	2	5
3.	AKR	1	1	1	1	4
4.	DNA	1	1	1	1	4
5.	ELN	2	1	1	2	6
6.	FRI	1	1	1	1	4
7.	FZI	1	1	1	1	4
8.	ISN	2	1	1	2	6
9.	OZ	2	1	1	1	5
10.	PNU	2	1	1	1	5
11.	RZI	2	1	1	1	5
12.	SFA	2	2	1	1	6
13.	SNI	2	1	1	2	6
Jumlah						66

Keterangan:

Belum Berkembang (BB) = 1

Mulai Berkembang (MB) = 2

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) = 3

Berkembang Sangat Baik (BSB) = 4

Lampiran 15. Perhitungan Analisis Data Observasi *Pre-Test*

$$X\% = \frac{n}{y} \chi 100\%$$

Keterangan: Persentase yang dicari

X% = Persentase yang dicari

n = Jumlah kemampuan yang diperoleh

N = Skor maksimal (4 x 4 =16)

1. AFK

$$X\% = \frac{6}{16} \chi 100\% = 37\%$$

2. AQL

$$X\% = \frac{5}{16} \chi 100\% = 31\%$$

3. AKR

$$X\% = \frac{4}{16} \chi 100\% = 25\%$$

4. DNA

$$X\% = \frac{4}{16} \chi 100\% = 25\%$$

5. ELN

$$X\% = \frac{6}{16} \chi 100\% = 37\%$$

6. FRI

$$X\% = \frac{4}{16} \chi 100\% = 25\%$$

7. FZI

$$X\% = \frac{4}{16} \chi 100\% = 25\%$$

8. ISN

$$X\% = \frac{6}{16} \chi 100\% = 37\%$$

9. OZ

$$X\% = \frac{5}{16} \chi 100\% = 31\%$$

10. PNU

$$X\% = \frac{5}{16} \chi 100\% = 31\%$$

11. RZI

$$X\% = \frac{5}{16} \chi 100\% = 31\%$$

12. SFA

$$X\% = \frac{6}{16} \chi 100\% = 37\%$$

13. SNI

$$X\% = \frac{6}{16} \chi 100\% = 37\%$$

Lampiran 16. Hasil Persentase Perkembangan Moral Anak (*Pre-test*)

No	Nama Anak	Jumlah kemampuan yang diperoleh	Persentase	Hasil (BB/MB/BSH/BSB)
1.	AFK	6	37%	MB
2.	AQL	5	31%	MB
3.	AKR	4	25%	BB
4.	DNA	4	25%	BB
5.	ELN	6	37%	MB
6.	FRI	4	25%	BB
7.	FZI	4	25%	BB
8.	ISN	6	37%	MB
9.	OZ	5	31%	MB
10.	PNU	5	31%	MB
11.	RZI	5	31%	MB
12.	SFA	6	37%	MB
13.	SNI	6	37%	MB
	Jumlah	66	409%	
	Rata-rata %		$\frac{409}{13} = 31\%$	
	Kategori			MB

No	Kategori Penilaian	Jumlah Kategori Penilaian	Persentase
1.	BB	4	30%
2.	MB	9	69%
3.	BSH	0	0%
4.	BSB	0	0%

Tabel Jumlah Persentase Kategori Penilaian

Berdasarkan jumlah persentase penilaian *Pre-test* didapatkan hasil yakni, BB (30%), MB (69%), BSH dan BSB dengan persentase (0%). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil *Pre-test* Perkembangan moral anak sebagian besar anak mencapai kategori penilaian MB (Mulai

Berkembang) dengan nilai persentase mencapai 69% dari keseluruhan yang berjumlah 13 anak.

Lampiran 17. Uji Normalitas Data Hasil Belajar *Pre-Test*

Membuat Tabel Distribusi Frekuensi Dan Uji Normalitas Data

Langkah 1 : menentukan skor terbesar dan terkecil

Skor terbesar : 37

Skor terkecil : 25

Langkah 2 : menentukan nilai rentangan (R)

R = skor terbesar- skor terkecil

R = 37-25 = 12

Langkah 3 : menentukan banyak kelas (BK)

$$\begin{aligned} BK &= 1+ 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 13 \\ &= 1+ 3,3 (1,11) \\ &= 1+4 \\ &= 5 \end{aligned}$$

Langkah 4 : Menentukan nilai rentang panjang kelas

$$\begin{aligned} i &= \frac{R}{BK} \\ &= \frac{12}{5} \\ &= 2,4=2 \end{aligned}$$

Langkah 5: membuat tabulasi dengan tabel penolong

No	Kelas interval	f_o	Nilai tengah (X_i)	(x_i^2)	$f \cdot x_i$	$f \cdot x_i^2$
1.	25-26	4	25,5	650,25	102	2.601
2.	27-28	0	27,5	756,25	0	0
3.	29-30	0	29,5	870,25	0	0
4.	31-32	4	31,5	992,25	126	3.969
5.	33-34	0	33,5	1.122,25	0	0
6.	35-36	0	35,5	1.260,25	0	0
7.	37-38	5	37,5	1.406,25	187,5	7.031,25
Jumlah		13			415,5	13.601.25

Langkah 6: Menentukan rata-rata

$$\begin{aligned} X &= \frac{\sum f \cdot x_i}{n} \\ &= \frac{415,5}{13} \\ &= 31,96 = 32 \end{aligned}$$

Langkah 7: Menentukan simpangan baku (standar deviasi)

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{n \cdot \sum fX_i^2 - (\sum fX_i)^2}{n(n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{13 \cdot (13,601,25) - (415,5)^2}{13(13-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{176,816,25 - 172.640,25}{156}} \\ &= \sqrt{\frac{4,176}{156}} \\ &= \sqrt{26,76} \\ &= 5,17 \end{aligned}$$

Langkah 8: Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan cara:

- a. Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan angka skor kanan kelas interval ditambah 0,5 sehingga diperoleh:

$$(24,5) (26,5) (28,5) (30,5) (32,5) (34,5) (36,5) (38,5)$$

- b. Menentukan nilai Z-score untuk batas kelas dengan rumus

$$Z = \frac{\text{batas kelas} - x}{s}$$

$$Z_1 = \frac{24,5 - 32}{5,17} = -1,45$$

$$Z_2 = \frac{26,5 - 32}{5,17} = -1,06$$

$$Z_3 = \frac{28,5 - 32}{5,17} = -0,67$$

$$Z_4 = \frac{30,5 - 32}{5,17} = -0,29$$

$$Z_5 = \frac{32,5 - 32}{5,17} = 0,09$$

$$Z6 = \frac{34,5 - 32}{5,17} = 0,48$$

$$Z7 = \frac{36,5 - 32}{5,17} = 0,87$$

$$Z8 = \frac{38,5 - 32}{5,17} = 1,25$$

- c. Menentukan luas o - z dari table kurva normal dari o-z dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga diperoleh:

(0,4265) (0,3554) (0,2486) (0,1141) (0,0359) (0,1844) (0,3078) (0,3944)

- d. Mencari luas tiap kelas interval dengan cara menggunakan angka-angka dengan dengan angka pada baris berikutnya kecuali angka tengah di jumlahkan dengan angka sebelumnya:

$$(Z1 - Z2) = L1$$

$$0,4265 - 0,3554 = 0,0711 = L1$$

$$0,3554 - 0,2486 = 0,1068 = L2$$

$$0,2486 - 0,1141 = 0,1345 = L3$$

$$0,1141 - 0,0359 = -0,0782 = L4$$

$$0,0359 - 0,1844 = -0,1485 = L5$$

$$0,1844 - 0,3078 = -0,1234 = L6$$

$$0,3078 - 0,3944 = -0,0866 = L7$$

- e. Menentukan frekuensi yang diharapkan (Fh) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden (n-13), sehingga diperoleh:

$$Fh1 = L1$$

$$0,0711 \times 13 = 0,9243$$

$$0,1068 \times 13 = 1,3884$$

$$0,1345 \times 13 = 1,7485$$

$$0,0782 \times 13 = 1,0166$$

$$-0,1484 \times 13 = -1,9305$$

$$-0,1234 \times 13 = -1,6042$$

$$-0,0866 \times 13 = -1,1258$$

Membuat tabel penolong frekuensi yang diharapkan (fo)

N o	Bat as Kel as	Z _{skor}	Z _{tabel}	Luas tiap kelas interv al (L)	fh	f o	fo - fh	(fo -fh) ²	$\frac{(fo - fh)^2}{fh}$
1.	24.5	-	0,426	0,0711	0,924	4	3,075	9,4599304	10,2346970

		1,45	5		3		7	9	572
2.	26,5	- 1,06	0,355 4	0,1068	1,388 4	0	- 1,388 4	1,9276545 6	1,3884
3.	28,5	- 0,67	0,248 6	0,1345	1,748 5	4	2,251 5	5,0692522 5	2,89920060 051
4.	30,5	- 0,29	0,114 1	0,0782	1,016 6	0	- 1,016 6	1,0334755 6	1,0166
5.	32,5	0,09	0,035 9	- 0,1485	- 1,930 5	5	6,930 5	48,031830 25	- 24,8805129 5
6.	34,5	0,48	0,184 4	- 0,1234	- 1,604 2	-	-	-	-
7.	36,5	0,87	0,307 8	- 0,0866	- 1,125 8	-	-	-	-
8.	38,5	1,25	0,394 4	-	-	-	-	-	-
Jumlah						1 3			- 9,34161529 23

Langkah 9: Menghitung nilai chi kuadrat (X^2 hitung)

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - fh)^2}{fh} = -9,3416152923$$

$$= -9,34$$

Langkah 10: Membandingkan nilai X^2_{hitung} dengan (X^2)

Untuk $\alpha = 0,5$ dan derajat kebebasan (dk) = $k-1=13-1=12$, maka di dapatkan $X^2_{tabel} = 21,026$ sedangkan $X^2_{hitung} = -9,34$

Dengan kriteria sebagai berikut:

Jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$, maka data tidak normal

Jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$, maka data normal

Dan hasil keputusan yang didapatkan adalah $-9,34 \leq 21,026$. Dengan demikian data yang di peroleh **Berdistribusi Normal**.

Lampiran 18. Hasil Rekapitulasi Data *Post-Test*

No	Nama Anak	Skor				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	AFK	3	3	3	3	12
2.	AQL	3	3	3	3	12
3.	AKR	2	3	4	3	12
4.	DNA	2	3	3	3	11
5.	ELN	2	2	3	4	11
6.	FRI	4	3	4	3	14
7.	FZI	2	3	3	3	11
8.	ISN	2	2	3	3	10
9.	OZ	2	3	3	3	11
10.	PNU	3	3	2	3	11
11.	RZI	3	4	4	3	14
12.	SFA	4	4	4	3	15
13.	SNI	2	3	3	3	11
Jumlah						155

Ket
eran
gan:
Bel
um
Ber
kem
ban
g
(BB
) =
1
Mul
ai
Ber
kem
ban

g (MB) = 2

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) = 3

Berkembang Sangat Baik (BSB) = 4

Lampiran 19. Perhitungan Analisis Data Observasi *Post-test*

$$X\% = \frac{n}{N} \chi = 100\%$$

Keterangan: Persentase yang dicari

X% = Persentase yang dicari

n = Jumlah kemampuan yang diperoleh

N = Skor maksimal (4 x 4 =16)

1. AFK

$$X\% = \frac{12}{16} \chi 100\% = 75\%$$

2. AQL

$$X\% = \frac{12}{16} \chi 100\% = 75\%$$

3. AKR

$$X\% = \frac{12}{16} \chi 100\% = 75\%$$

4. DNA

$$X\% = \frac{11}{16} \chi 100\% = 68\%$$

5. ELN

$$X\% = \frac{11}{16} \chi 100\% = 68\%$$

6. FRI

$$X\% = \frac{14}{16} \chi 100\% = 87\%$$

7. FZI

$$X\% = \frac{11}{16} \chi 100\% = 68\%$$

8. ISN

$$X\% = \frac{10}{16} \chi 100\% = 62\%$$

9. OZ

$$X\% = \frac{11}{16} \chi 100\% = 68\%$$

10. PNU

$$X\% = \frac{11}{16} \chi 100\% = 68\%$$

11. RZI

$$X\% = \frac{14}{16} \chi 100\% = 87\%$$

12. SFA

$$X\% = \frac{15}{16} \chi 100\% = 93\%$$

13. SNI

$$X\% = \frac{11}{16} \chi 100\% = 68\%$$

Lampiran 20. Hasil Persentase Perkembangan Moral Anak *Post-Test*

No	Nama Anak	Jumlah Kemampuan yang Diperoleh	Persentase	Hasil (BB/MB/BSH/BSB)
1.	AFK	12	75%	BSH
2.	AQL	12	75%	BSH
3.	AKR	12	75%	BSH
4.	DNA	11	68%	BSH
5.	ELN	11	68%	BSH
6.	FRI	14	87%	BSB
7.	FZI	11	68%	BSH
8.	ISN	10	62%	BSH
9.	OZ	11	68%	BSH
10.	PNU	11	68%	BSH
11.	RZI	14	87%	BSB
12.	SFA	15	93%	BSB
13.	SNI	11	68%	BSH
	Jumlah	155	962%	
	Rata-rata%		$\frac{962}{13} = 74\%$	
	Kategori			BSH

Tabel Jumlah Persentase Kategori Penilaian

No	Kategori	Jumlah Kategori Penilaian	Persentase
5.	BB	0	0%
6.	MB	0	0%
7.	BSH	10	76%
8.	BSB	3	23%

Berdasarkan jumlah persentase penilaian *Post-test* didapatkan hasil kategori penilaian nilai BB dan MB (0%), BSH (76%), BSB (23%). Dari hasil jumlah persentase tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil *post-test* sebagian besar anak mencapai kategori penilaian BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dengan nilai persentase mencapai 76% dari keseluruhan yang berjumlah 13 anak.

Lampiran 21. Uji Normalitas Data Hasil Belajar *Post-test*

Membuat Tabel Distribusi Frekuensi Dan Uji Normalitas Data

Langkah 1: menentukan skor terbesar dan terkecil

Skor terbesar : 93

Skor terkecil : 62

Langkah 2: Menentukan nilai rentang (R)

R= Skor terbesar-skor terkecil

$$R=93-62=31$$

Langkah 3: menentukan banyak kelas (BK)

$$\begin{aligned} BK &= 1+3,3 \log n \\ &= 1+3,3 \log 13 \\ &= 1+3(1,11) \\ &= 1+4 \\ &= 5 \end{aligned}$$

Langkah 4: Menentukan nilai panjang kelas (i)

$$\begin{aligned} I &= \frac{R}{BK} \\ &= \frac{31}{5} \\ &= 6,2=6 \end{aligned}$$

Langkah 5:membuat tabulasi dengan tabel penolong

No	Kelas Interval	f_o	Nilai tengah (xi)	(x_i^2)	$f \cdot x_i$	$f \cdot x_i^2$
1.	62-67	1	62,5	3.907,25	62,5	3.906,25
2.	68-73	6	68,5	4.692.25	411	28.153,5
3.	74-79	3	74,5	5.550,25	223,5	16.650,75
4.	80-85	0	80,5	6.480,25	0	0
5.	86-91	2	80,5	7.482,25	173	14.964,5
6.	92-97	1	92,5	8.556,25	92,5	8.556,25
		13	465		962,5	72.231,25

Langkah 6: Menentukan rata-rata

$$\begin{aligned} X &= \frac{\sum f \cdot x_i}{n} \\ &= \frac{962,5}{13} \\ &= 74,03 \end{aligned}$$

Langkah 7: Menentukan simpangan baku

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{\frac{n \cdot \sum f (\sum f X_i)^2}{n(n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{13(72,231,25) - (962,5)^2}{13(13-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{939.006,25 - 926.4406,25}{156}} \\
 &= \sqrt{\frac{12,600}{156}} \\
 &= \sqrt{80,76} \\
 &= 8,98
 \end{aligned}$$

Langkah 8: Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan cara:

- a. Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan angka skor kanan kelas interval di tambah 0,5 sehingga diperoleh:

$$(61,5) (67,5) (73,5) (79,5) (85,5) (91,5) (97,5)$$

- b. Menentukan nilai z-score

$$\begin{aligned}
 Z &= \frac{\text{batas kelas} - x}{s} \\
 Z_1 &= \frac{61,5 - 74,03}{8,98} = -1,39 \\
 Z_2 &= \frac{67,5 - 74,03}{8,98} = 0,72 \\
 Z_3 &= \frac{73,5 - 74,03}{8,98} = 0,05 \\
 Z_4 &= \frac{79,5 - 74,03}{8,98} = 0,60 \\
 Z_5 &= \frac{85,5 - 74,03}{8,98} = 1,27 \\
 Z_6 &= \frac{91,5 - 74,03}{8,98} = 1,94 \\
 Z_7 &= \frac{97,5 - 74,03}{8,98} = 2,61
 \end{aligned}$$

- c. Menentukan luas o- z dari table kurva normal dari o-z dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas, sehingga diperoleh:

$$(0, 4177) (0,2642) (0,0199) (0,2257) (0,3980) (0,4738) (0,4955)$$

- d. Mencari luas tiap kelas interval dengan cara menggunakan angka-angka dengan angka pada baris berikutnya kecuali angka tengah dijumlahkan dengan angka sebelumnya:

$$\begin{aligned}
 (Z_1 - Z_2) &= L_1 \\
 0,4177 - 0,2642 &= 0,1535 = L_1 \\
 0,2642 - 0,0199 &= 0,2443 = L_2 \\
 0,0199 - 0,2257 &= -0,2058 = L_3 \\
 0,2257 - 0,3980 &= -0,1723 = L_4 \\
 0,3980 - 0,4738 &= -0,0758 = L_5 \\
 0,4738 - 0,4955 &= -0,0217 = L_6
 \end{aligned}$$

- e. Mencari frekuensi yang diharapkan (fh) dengan cara mengalihkan luastiap interval dengan jumlah responden ($n=13$) sehingga di peroleh:

$$Fh = Ll \times n$$

$$0,1535 \times 13 = 1.9955$$

$$0.2443 \times 13 = 3.1759$$

$$-0,2058 \times 13 = -2.6754$$

$$-0,1723 \times 13 = -2,2399$$

$$-0,0758 \times 13 = -0,9854$$

$$-0,0217 \times 13 = -0,2821$$

Membuat tabel penolong untuk frekuensi yang diharapkan (fo)

N o	Bat as kela s	Z_{skor}	Z_{tabel}	Luas Tiap kelas inter val (L)	fh	fo	$fo - fh$	$(fo - fh)^2$	$\frac{(fo - fh)^2}{fh}$
1.	61,5	-1,39	0,417 7	0,153 5	1,99 55	1	- 0,99 55	0,991 02025	0,4966275 3696
2.	67,5	-0,72	0,264 2	0,244 3	3,17 59	6	2,82 41	7,975 54081	2,5112695 0156
3.	73,5	-0,05	0,019 9	- 0,205 8	- 2,67 54	3	5,67 54	32,21 01651 6	- 12,039382 956
4.	79,5	0,60	0,225 7	- 0,172 3	- 2,23 99	0	2,23 99	5,017 15201	-2.2399
5.	85,5	1,27	0,398 0	- 0,075 8	- 0,98 54	2	2,98 54	8,912 61316	- 9.0446652 73
6.	91,5	1,94	0,473 8	- 0,021 7	- 0,28 21	1	1,28 21	1,643 78041	- 75,750249 309
7.	97,5	2,61	0,495 5	-	-	-	-	-	-
Jumlah						1 3			- 96,066300 499

Langkah 9: Menghitung nilai ichi kuadrat (x^2 hitung)

$$X^2 = \sum \frac{(fo-fh)^2}{fh}$$

$$= -96,0666300499$$

$$= 96,06$$

Langkah 10: membandingkan nilai chi kuadrat X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel}

Untuk $\alpha=0,5$ dan derajat kebebasan $(dk)=k-1 =13-1=12$

Maka di dapatkan $X^2_{tabel} =21,026$ sedangkan $X^2_{hitung}=-96,06$

Dengan kriteria sebagai berikut:

Jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$, maka data tidak normal

Jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$, maka data normal

Dan hasil keputusan yang didapatkan adalah $-96,06 \leq 21,026$. dengan demikian data yang diperoleh **Berdistribusi Normal**.

Lampiran 22. Uji Hipotesis Data

Nilai Pre-test Dan Post-test Kelompok Eksperimen

No	Nama Anak	Skor Pre-Test	Skor Post-Test	GAIN (D)
1.	AFK	37	75	38
2.	AQL	31	75	44
3.	AKR	25	75	50
4.	DNA	25	68	43
5.	ELN	37	68	31
6.	FRI	25	87	62
7.	FZI	25	68	43
8.	ISN	37	62	25
9.	OZ	31	68	37
10.	PNU	31	68	37
11.	RZI	31	87	56
12.	SFA	37	93	56
13.	SNI	37	68	31
		409	962	553

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{553}{13} = 42,5$$

No	GAIN (D)	x_d (d-Md)	x_d^2
1.	38	-4,5	20,25
2.	44	1,5	2,25
3.	50	7,5	56,25
4.	43	0,5	0,25
5.	31	-11,5	132,25
6.	62	19,5	380,25
7.	43	0,5	0,25
8.	25	-17,5	306,25
9.	37	-5,5	30,25
10.	37	-5,5	30,25
11.	56	13,5	182,25
12.	56	13,5	182,25
13.	31	-11,5	132,25
N=13	553		1,455,25

Tes signifikansi:

$$T = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{42,5}{\sqrt{\frac{1,455,25}{13(13-1)}}} = \frac{42,5}{\sqrt{9,32852564103}} = \frac{42,5}{\sqrt{3,0542635186}} = 13,914$$

t tabel = 1,782

t = 13,914 (dikonsultasikan dengan tabel nilai t) d.b.= N-1=13-1=12 dengan t

0,05 harga t = 1,782 signifikan.

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh ternyata $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ perbedaan (13,914) \geq (1,782) pada taraf signifikan 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, jadi antara hasil *Pre-test* dan *Post-test* signifikan

Lampiran 23. Dokumentasi Kegiatan Penelitian *Pre-test*



Gambar 1. Kegiatan *Pre-test* menyebutkan sumber/asal makanan pokok



Gambar 2. Kegiatan *Pre-test* mencicipi makanan pokok (nasi)



Gambar 3. Kegiatan *Pre-test* Mewarnai gambar bakul nasi



Gambar 4. Kegiatan *Pre-test* memasang kartu huruf pada gambar makanan pokok secara berkelompok

Lampiran 24. Dokumentasi Kegiatan Perlakuan (*Treatment*) hari ke 1



Gambar 1. Persiapan sebelum bermain memberikan aturan dalam permainan dan menyebutkan nama-nama makanan pada media bermain peran.



Gambar 2. Memberikan pemahaman dan contoh bagaimana cara berperan sebagai penjual dan pembeli yang baik.



Gambar 3. Bermain peran jual beli



Gambar 4. Bercakap-cakap dengan teman.



Gambar 5. Membeli makanan yang diinginkan.



Gambar 6. Kegiatan terakhir *recalling* tentang pesan moral apa yang bisa dipetik dari kegiatan bermain peran menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak.

Dokumentasi Kegiatan Perlakuan (*Treatment*) hari ke 2



Gambar 1. Menjelaskan aturan dan cara main bermain peran sebelum belajar



Gambar 2. Memberi pemahaman kepada anak bagaimana cara berperan sebagai penjual dan pembeli yang baik.



Gambar 3. Menanyakan harga makanan



Gambar 4. Menyajikan makanan



Gambar 5. Memilih makanan yang diinginkan



Gambar 6. Kegiatan terahir *recalling* tentang pesan moral apa yang bisa dipetik dari kegiatan bermain peran.

Dokumentasi Kegiatan Perlakuan (*Treatment*) hari ke 3



Gambar 1. Persiapan sebelum bermain memberikan aturan dalam permainan dan menyebutkan nama-nama makanan pada media bermain peran.



Gambar 2. Memberikan pemahaman dan contoh bagaimana cara berperan sebagai penjual dan pembeli yang baik.



Gambar 3. Bermain peran jual beli



Gambar 4. Bercakap-cakap dengan teman.



Gambar 5. Membeli makanan yang diinginkan.



Gambar 6. Kegiatan terakhir *recalling* tentang pesan moral apa yang bisa dipetik dari kegiatan bermain peran menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak.

Dokumentasi Kegiatan Perlakuan (*Treatment*) hari ke 4



Gambar 1. Menjelaskan aturan dan cara main bermain peran sebelum belajar



Gambar 2. Memberi pemahaman kepada anak bagaimana cara berperan sebagi penjual dan pembeli yang baik.



Gambar 3. Menanyakan harga makanan



Gambar 4. Menyajikan makanan



Gambar 5. Memilih makanan yang diinginkan



Gambar 6. Kegiatan terahir *recalling* tentang pesan moral apa yang bisa dipetik dari kegiatan bermain peran.

Lampiran 25. Dokumentasi Kegiatan *Post-test*



Gambar 1. Meneruskan pola gambar peralatan makan



Gambar 2. Menghitung sendok sesuai angka secara berkelompok



Gambar 3. Melipat serbet makanan



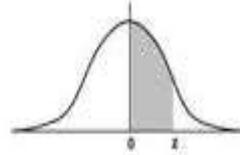
Gambar 4. Mengelompokkan kata-kata sejenis (peralatan makan)

Lampiran 26. Tabel distribusi O-Z

www.smartstat.info

Distribusi Z

Kumulatif sebaran frekuensi normal
(Area di bawah kurva normal baku dari 0 sampai z)



Z	0.00	0.01	0.02	0.03	0.04	0.05	0.06	0.07	0.08	0.09
0.0	0.0000	0.0040	0.0080	0.0120	0.0160	0.0199	0.0239	0.0279	0.0319	0.0359
0.1	0.0398	0.0438	0.0478	0.0517	0.0557	0.0596	0.0636	0.0675	0.0714	0.0753
0.2	0.0793	0.0832	0.0871	0.0910	0.0948	0.0987	0.1026	0.1064	0.1103	0.1141
0.3	0.1179	0.1217	0.1256	0.1293	0.1331	0.1368	0.1406	0.1443	0.1480	0.1517
0.4	0.1554	0.1591	0.1628	0.1664	0.1700	0.1736	0.1772	0.1808	0.1844	0.1879
0.5	0.1915	0.1950	0.1985	0.2019	0.2054	0.2088	0.2123	0.2157	0.2190	0.2224
0.6	0.2257	0.2291	0.2324	0.2357	0.2389	0.2422	0.2454	0.2486	0.2517	0.2549
0.7	0.2580	0.2611	0.2642	0.2673	0.2704	0.2734	0.2764	0.2794	0.2823	0.2852
0.8	0.2881	0.2910	0.2939	0.2967	0.2995	0.3023	0.3051	0.3078	0.3106	0.3133
0.9	0.3159	0.3186	0.3212	0.3238	0.3264	0.3289	0.3315	0.3340	0.3365	0.3389
1.0	0.3413	0.3438	0.3461	0.3485	0.3508	0.3531	0.3554	0.3577	0.3599	0.3621
1.1	0.3643	0.3665	0.3686	0.3708	0.3729	0.3749	0.3770	0.3790	0.3810	0.3830
1.2	0.3849	0.3869	0.3888	0.3907	0.3925	0.3944	0.3962	0.3980	0.3997	0.4015
1.3	0.4032	0.4049	0.4066	0.4082	0.4099	0.4115	0.4131	0.4147	0.4162	0.4177
1.4	0.4192	0.4207	0.4222	0.4236	0.4251	0.4265	0.4279	0.4292	0.4306	0.4319
1.5	0.4332	0.4345	0.4357	0.4370	0.4382	0.4394	0.4406	0.4418	0.4429	0.4441
1.6	0.4452	0.4463	0.4474	0.4484	0.4495	0.4505	0.4515	0.4525	0.4535	0.4545
1.7	0.4554	0.4564	0.4573	0.4582	0.4591	0.4599	0.4608	0.4616	0.4625	0.4633
1.8	0.4641	0.4649	0.4656	0.4664	0.4671	0.4678	0.4686	0.4693	0.4699	0.4706
1.9	0.4713	0.4719	0.4726	0.4732	0.4738	0.4744	0.4750	0.4756	0.4761	0.4767
2.0	0.4772	0.4778	0.4783	0.4788	0.4793	0.4798	0.4803	0.4808	0.4812	0.4817
2.1	0.4821	0.4826	0.4830	0.4834	0.4838	0.4842	0.4846	0.4850	0.4854	0.4857
2.2	0.4861	0.4864	0.4868	0.4871	0.4875	0.4878	0.4881	0.4884	0.4887	0.4890
2.3	0.4893	0.4896	0.4898	0.4901	0.4904	0.4906	0.4909	0.4911	0.4913	0.4916
2.4	0.4918	0.4920	0.4922	0.4925	0.4927	0.4929	0.4931	0.4932	0.4934	0.4936
2.5	0.4938	0.4940	0.4941	0.4943	0.4945	0.4946	0.4948	0.4949	0.4951	0.4952
2.6	0.4953	0.4955	0.4956	0.4957	0.4959	0.4960	0.4961	0.4962	0.4963	0.4964
2.7	0.4965	0.4966	0.4967	0.4968	0.4969	0.4970	0.4971	0.4972	0.4973	0.4974
2.8	0.4974	0.4975	0.4976	0.4977	0.4977	0.4978	0.4979	0.4979	0.4980	0.4981
2.9	0.4981	0.4982	0.4982	0.4983	0.4984	0.4984	0.4985	0.4985	0.4986	0.4986
3.0	0.4987	0.4987	0.4987	0.4988	0.4988	0.4989	0.4989	0.4989	0.4990	0.4990
3.1	0.4990	0.4991	0.4991	0.4991	0.4992	0.4992	0.4992	0.4992	0.4993	0.4993
3.2	0.4993	0.4993	0.4994	0.4994	0.4994	0.4994	0.4994	0.4995	0.4995	0.4995
3.3	0.4995	0.4995	0.4995	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4997
3.4	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4998
3.5	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998
3.6	0.4998	0.4998	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.7	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.8	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.9	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000

Lampiran 27. Tabel nilai-nilai dalam distribusi t

TABEL II
NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI t

α untuk uji dua pihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
α untuk uji satu pihak (one tail test)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Lampiran 28. Tabel nilai-nilai chi kuadrat

TABEL VI
NILAI-NILAI CHI KUADRAT

dk	Tarf signifikansi					
	50%	30%	20%	10%	5%	1%
1	0,455	1,074	1,642	2,706	3,841	6,635
2	1,386	2,408	3,219	4,605	5,991	9,210
3	2,366	3,665	4,642	6,251	7,815	11,341
4	3,357	4,878	5,989	7,779	9,488	13,277
5	4,351	6,064	7,289	9,236	11,070	15,086
6	5,348	7,231	8,558	10,645	12,592	16,812
7	6,346	8,383	9,803	12,017	14,067	18,475
8	7,344	9,524	11,030	13,362	15,507	20,090
9	8,343	10,656	12,242	14,684	16,919	21,666
10	9,342	11,781	13,442	15,987	18,307	23,209
11	10,341	12,899	14,631	17,275	19,675	24,725
12	11,340	14,011	15,812	18,549	21,026	26,217
13	12,340	15,119	16,985	19,812	22,362	27,688
14	13,339	16,222	18,151	21,064	23,685	29,141
15	14,339	17,322	19,311	22,307	24,996	30,578
16	15,338	18,418	20,465	23,542	26,296	32,000
17	16,338	19,511	21,615	24,769	27,587	33,409
18	17,338	20,601	22,760	25,989	28,869	34,805
19	18,338	21,689	23,900	27,204	30,144	36,191
20	19,337	22,775	25,038	28,412	31,410	37,566
21	20,337	23,858	26,171	29,615	32,671	38,932
22	21,337	24,939	27,301	30,813	33,924	40,289
23	22,337	26,018	28,429	32,007	35,172	41,638
24	23,337	27,096	29,553	33,196	35,415	42,980
25	24,337	28,172	30,675	34,382	37,652	44,314
26	25,336	29,246	31,795	35,563	38,885	45,642
27	26,336	30,319	32,912	36,741	40,113	46,963
28	27,336	31,391	34,027	37,916	41,337	48,278
29	28,336	32,461	35,139	39,087	42,557	49,588
30	29,336	33,530	36,250	40,256	43,773	50,892

Lampiran 29. Kontrak Kerja Bimbingan



UNIVERSITAS HAMZANWADI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Madjid No. 132 Pancor, Selong, Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat. KP. 83612
Telp./Fax: +6237622954 Website: <http://fp.hamzanwadi.ac.id> E-mail: fp@hamzanwadi.ac.id

KONTRAK KERJA BIMBINGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, pihak pertama (Dosen Pembimbing Skripsi) dengan menandatangani kontrak Kerja Bimbingan dengan pihak kedua (mahasiswa bimbingan) melaksanakan bimbingan Skripsi selama enam bulan atau satu semester dengan jadwal sbb:

- BULAN PERTAMA : untuk Pendaftaran Proposal
- BULAN KEDUA : untuk Instrumen Penelitian
- BULAN KETIGA-KELIMA : untuk Bimbingan Skripsi

Demikian kontrak bimbingan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipedomani dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Pancor,.....

Pihak Pertama
Pembimbing Petama


Ruzwa... Ramdani... M.Pd
Pembimbing Kedua

Pihak Kedua
Mahasiswa Bimbingan


< DESWITA LARASATI >


Nur... Adyob... Yosafri... M.Pd

Rektor
DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS HAMZANWADI

NURURUDDIN, M.Pd
NIDN 0015091461



UNIVERSITAS HAMZANWADI FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Majid No. 132 Panoor, Selong, Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat KP: 83612
Telp./Fax: +6237622954 Website: <http://ip.hamzanwadi.ac.id> E-mail: ip@hamzanwadi.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama Mahasiswa : DESWITA LARASATI
2. Nomor Pokok Mahasiswa : 190103007
3. Semester : VIII
4. Fakultas : ILMU Pendidikan
5. Jurusan/ Program Studi : PG-PAUD
6. Dosen Pembimbing : 1. Zuhud Ramdani, M.Pd
2. Nur Adivah Yunastri, M.Pd
7. Judul Skripsi :

PENGARUH BERMAIN PERAN UNTUK MENGEMBANGKAN MORAL
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ILHAM NW SELUSUH

8. Jadwal bimbingan

NO	Tanggal Konsul	Materi Bimbingan	Tgl. Revisi Persetujuan	Paraf	
1.	<u>21/02/22</u>	<u>Acc layout pnb I</u>			<u>[Signature]</u>
2.	<u>22/02/22</u>	<u>Acc Pnb 2 Lajir Program</u>			<u>[Signature]</u>
	<u>4/4/23</u>	<u>Perhatikan Spasi. titik koma Tambahkan nomor pada Referensi.</u>			<u>[Signature]</u>

1/1

15/4/23	Sesuai dengan catatan		f
25/4/23	① Tambah referensi u/ bab II. Bentuk Artikel pd serial/ Buku. ② data tulis tolong diperhatikan.		f
15/04/23	Uraian Rerui sesuai catatan		f
2/05/2023	Acc Bab II		f
12/05/2023	Uraian Bab III		f
20/05/2023	Instrumen dan Rppk		f
22/05/2023	Uraian Bab I		f
1/05	Uraian Bab I & data keluar masalah spektrum	8	
30/05/2023	Uraian Bab 2	8	

12/05/2023	<ul style="list-style-type: none"> Umsi dan p2 p2 p2. daftar f. i. s. p. e. a. s. kes 2 Instansi & p. e. a. s. kes 2 Instansi 		S	
20/06/2023	kes 2 Instansi		S	
27/06/2023	Proposal Acc. Lembar Penelitian.		S	
02/09/2023	Revisi Survei catubun			f
09-09-2027	Acc. Lembar Sub I			f
09/09/2023	Pop. Abstrak: v Lampiran: v		S	
10/09/2023	Acc Skripsi siap di Cjith.		S	

1/1

Pancor,.....20.....
Ketua Program Studi



(DAIR SHAF A ICHANI, MA.)
NIDN. 0000 108102

Lampiran 30. Berita Acara Ujian Skripsi



UNIVERSITAS HAMZANWADI

Sekretariat: Jalan TGKH. M. Zainuddin Abdul Wadid No. 132 Pancor-Selong Lombok Timur
Telp. (0376) 21254, 22953 Fax. (0376) 22554 E-mail: uniberutas@hamzanwadi.ac.id
Website: <http://www.hamzanwadi.ac.id>

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada hari ini Rabu Tanggal 20 September 2023, telah diadakan ujian skripsi Komperhensif di.....
Diyatakan LULUS/ TIDAK LULUS Mahasiswa
Nama : DESWITA LARASATI
IPM : 190103007
FAKULTAS : ILMU PENDIDIKAN
Jurusan /Program Studi : PG-PAUD
PTS : UNIVERSITAS HAMZANWADI
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Moral Pada Anak Usia 5-6 Tahun (kelompok B) Di TK IHHAM NW Selusuh Tahun Ajaran 2023/2024.

TIM PENGUJI

1. Ketua : Zuhut Ramdani, M.Pd
2. Anggota : Nur Adyah Yunasti, m.pd
3. Anggota : Barq Shofa Ihami, MA

Disetujui oleh
DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS HAMZANWADI



M. Nurul Huda, S.Pd, M.Pd
NIDN 0815099461

Lampiran 31. Format Revisi Skripsi

1/1



UNIVERSITAS HAMZANWADI

Sekretariat: Jalan TGKH. M. Zainuddin Abdul Madjid No. 132 Pancor-Selong Lombok Timur
 Telp.(0376) 11394, 22953 Fex. (0376) 22954 E-mail: universitas@hamzanwadi.ac.id
 Website : http://www.hamzanwadi.ac.id.

FORMAT REVISI SKRIPSI

NAMA : DESWITA LARASATI
 NPM : 190103007
 UJUD : Pengaruh Metode Burman Peran Untuk Mengembangkan Moral Pada Anak Usia 5-6 Tahun (Kompok B) Di Tk Ikhom NU Seiusuh Tahun Ajaran 2023-2024

NO	PENGUJI	REVISI	HAL	MENJADI HAL
1	Zuhud Daudari	Revisi semi Cek.		
2	Nur Adiyah Yulastri	Revisi sesuai urutan		
3	Bayu Skofa Ikhaini	Revisi semi Cek.		

Catatan :

Pembimbing I

 Zuhud Daudari, M.Pd

Pembimbing II

 Nur Adiyah Y. M.P.