

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Hasmidar, (2018): Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Sosiodrama terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Dewi Angrek Pekanbaru

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan terhadap perkembangan kognitif anak yang belum berkembang dengan optimal sehingga perlu dilakukan dengan penggunaan metode bermain sosiodrama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode bermain sosiodrama terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di Raudhatul Athfal Dewi Angrek. Subjek penelitian ini adalah siswa di Raudhatul Athfal Dewi Angrek Pekanbaru dengan objeknya pengaruh penggunaan metode bermain sosiodrama terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B. Populasi penelitian ini berjumlah 20 orang anak, sedangkan sampel penelitian ini adalah anak kelompok B yang terdiri dari dua kelas yaitu B1 berjumlah 10 orang anak sebagai kelas kontrol dan B2 berjumlah 10 orang anak sebagai kelas eksperimen. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling* yang artinya adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji *t-test* dengan menggunakan program *SPSS Windows ver.17*. Hipotesis penelitian adalah ada pengaruh yang signifikan antara penerapan metode bermain sosiodrama terhadap perkembangan kognitif anak. Hal ini dapat diketahui dari hasil analisis data pada perbandingan *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yang diperoleh $t_{hitung} = 59,105$ dan $Sig. (2-tailed) = 0.000$. Karena $Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan setelah menggunakan metode bermain sosiodrama dalam pembelajaran. Jadi artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh penggunaan metode bermain sosiodrama sebelum dan sesudah terhadap perkembangan kognitif anak yang berada pada kelas eksperimen. Pengaruh penggunaan metode bermain sosiodrama terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di Raudhatul Athfal Dewi Angrek Pekanbaru sebesar 89,59%.

Kata Kunci: *Perkembangan Kognitif, Bermain Sosiodrama*

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Hasmidar, (2018): The Effect of the Use of Sociodrama Playing Methods on Early Childhood Cognitive Development in Raudhatul Athfal Dewi Angrek Pekanbaru.

Based on the results of observations in the field on children's cognitive development that has not been developed optimally so it needs to be done by using the method of playing sociodrama. This study aims to determine the effect of using the method of sociodrama play on early childhood cognitive development in Raudhatul Athfal Dewi Angrek. The subjects of this study were students at Raudhatul Athfal Dewi Angrek Pekanbaru with the object of the effect of using the sociodrama play method on the cognitive development of children in group B. The population of this study amounted to 20 children, while the sample of this study was group B children consisting of two classes, namely B1 numbered 10 children as a control class and B2 numbered 10 children as an experimental class. Sampling is done by purposive sampling technique which means that the technique of determining the sample with certain considerations. The data collection techniques used are tests, observations, and documentation. Data analysis techniques using the t-test using the Windows SPSS program ver.17. The research hypothesis is that there is a significant influence between the application of sociodrama playing methods on children's cognitive development. This can be seen from the results of data analysis on the comparison of pretest and posttest experimental class obtained by t count = 59.105 and Sig. (2-tailed) = 0,000. Because of the Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05, it can be concluded that there is a significant influence after using the method of sociodrama play in learning. So that means that H_0 is rejected and H_a is accepted which means that in this study there is an effect of using the method of playing sociodrama before and after the cognitive development of children in the experimental class. The effect of using sociodrama playing method on early childhood cognitive development in Raudhatul Athfal Dewi Angrek Pekanbaru is 89.59%.

Keywords: *Cognitive Development, Playing Sociodrama*

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ملخص

هسميدر(٢٠١٨): تأثير استخدام طريقة لعب التمثيل الاجتماعي في تنمية معرفة الأطفال في روضة الأطفال ديوي أنجريك بكنبارو

بناء على نتيجة الملاحظة في ميدان البحث عن تنمية معرفة الأطفال التي كانت لم تقم بأفضل التنمية وينبغي أن يكون التعليم بطريقة لعب التمثيل الاجتماعي. واستهدف هذا البحث لمعرفة عن تأثير استخدام هذه الطريقة في تنمية معرفة الأطفال بروضة الأطفال ديوي أنجريك. وكان الأفراد لهذا البحث هم الأطفال بروضة الأطفال ديوي أنجريك بكنبارو ومع أن الموضوع هو تأثير استخدام هذه الطريقة في تنمية معرفة الأطفال لفريق ب. وعدد المجتمع ٢٠ طفلاً، وأما العينة فتتكون من فصلين الفصل ب ١ وهم ١٠ أطفال كالفصل الضابط والفصل ب ٢ وهم ١٠ أطفال أيضاً كالفصل التجريبي. من حيث أن طريقة اختيار العينة بتقنية العينة الهادفة أي أن تكون العينة بأسباب معينة. وأما جمع البيانات فقامت بالاختبار، والملاحظة، والتوثيق. ولتحليلها قد استخدمت اختبار $t-test$ بمساعدة برنامج SPSS للنوافذ نوع ١٧. والفرضية لهذا البحث هي أن استخدام طريقة لعب التمثيل الاجتماعي تأثير معنوي في تنمية معرفة الأطفال. وظهرت هذه الفرضية من نتيجة تحليل البيانات على المقارنة بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي في الفصل التجريبي وكانت نتيجة $t_{hitung} = 0,96105$ و $sig (2-tailed) = 0,0000$ وهي أدنى من $0,005$. ولذلك استنبطت الباحثة أن فيه تأثير معنوي بعد استخدام الفصل طريقة لعب التمثيل الاجتماعي في التعلم. وأن فرض العدم مردود والفرض البديل مقبول، من حيث أن معرفة الأطفال ترتقي بعد التجريب. وتأثير استخدام طريقة لعب التمثيل الاجتماعي في تنمية معرفة الأطفال بروضة الأطفال ديوي أنجريك بقدر $89,09\%$

الكلمات الأساسية: تنمية المعرفة، لعب تمثيل الاجتماعي.