

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.

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dalam UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 Pasal 1 menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>1</sup>

Pada Pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini dinyatakan bahwa PAUD diselenggarakan sebelum jenjang Pendidikan Dasar, PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal dan/atau informal, PAUD jalur pendidikan formal: TK, RA atau bentuk lain yang sederajat, PAUD jalur pendidikan non formal: KB, TPA, atau bentuk lain yang sederajat, PAUD jalur pendidikan informal: pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan. Dinyatakan pula bahwa yang dimaksud dengan Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia empat tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Lebih lanjut dijelaskan bahwa satuan pendidikan prasekolah meliputi Taman Kanak-kanak, Kelompok Bermain dan Penitipan Anak.<sup>2</sup>

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini juga dapat diartikan sebagai salah

<sup>1</sup> UU RI No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 Pasal 1

<sup>2</sup> *Ibid*

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.

satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan.<sup>3</sup>

Proses pembelajaran anak usia dini, khususnya Taman Kanak-kanak, telah menjadi permasalahan di Indonesia pada beberapa tahun terakhir ini. Hal ini disebabkan oleh pola pembelajaran yang dilaksanakan cenderung berorientasi akademik yaitu pembelajaran yang lebih menekankan pada pencapaian kemampuan anak dalam membaca, menulis dan berhitung. Padahal pembelajaran yang dilakukan pada anak usia dini adalah untuk mengembangkan berbagai potensi pada anak seperti fisik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional. Kecenderungan tersebut disebabkan antara lain oleh pemahaman yang keliru terhadap konsep pembelajaran awal pada anak usia dini.

Pembelajaran pada anak usia dini merupakan proses interaksi antara anak, orang tua, atau orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan. Interaksi yang dibangun tersebut merupakan faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hal ini disebabkan interaksi tersebut mencerminkan suatu hubungan di mana anak memperoleh pengalaman yang bermakna, aktivitas mental yang tinggi pada anak dapat terbentuk melalui interaksi dengan orang lain.<sup>4</sup>

Teori kognitif apabila diaplikasikan dalam pembelajaran cenderung melakukan praktek yang mengarahkan pada kualitas intelektual peserta didik. Positifnya penggunaan teori ini adalah kecerdasan peserta didik yang dimulai

<sup>3</sup> Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013, h. 17

<sup>4</sup> Sofia Hartati, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas, 2005, h. 1

## 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.

dari pembentukan kualitas intelektual (kognitif). Teori belajar kognitif Piaget, kognitif adalah salah satu ranah dalam taksonomi pendidikan. Secara umum kognitif diartikan potensi intelektual yang terdiri dari tahapan: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehention*), penerapan (*sinthesis*), evaluasi (*evaluation*). Kognitif berarti persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal). Teori kognitif lebih menekankan bagaimana proses atau upaya untuk mengoptimalkan kemampuan aspek rasional yang dimiliki oleh orang lain.

Dalam memahami dunia mereka secara aktif, anak-anak menggunakan skema (kerangka kognitif atau kerangka referensi). Sebuah skema adalah konsep atau kerangka yang exist (sudah ada) di dalam pikiran individu yang dipakai untuk mengorganisasikan dan menginterpretasikan informasi. Sebagaimana asimilasi dan akomodasi dibutuhkan dalam pemikiran anak pada umumnya, Piaget juga mengatakan bahwa untuk memahami dunianya, anak-anak secara kognitif mengorganisasikan pengalaman mereka. Organisasi adalah konsep Piaget yang berarti usaha mengelompokkan perilaku yang terpisah-pisah ke dalam urutan yang lebih teratur, ke dalam sistem fungsi kognitif setiap level pemikiran akan diorganisasikan.

Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena yang menyangkut hubungan manusia dengan lingkungannya. Bermain sosiodrama mendorong penggunaan berfikir kritis karena melibatkan analisis dan pemecahan masalah, sehingga memainkan peran merupakan metode pembelajaran kognitif. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman

## 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.

dan penghayatan akan masalah-masalah serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya. Bermain sosiodrama sangat penting dalam mengembangkan kreativitas, pertumbuhan intelektual, dan keterampilan sosial. Aspek kognitif adalah kemampuan intelektual siswa dalam berfikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Tidak semua anak memiliki pengalaman bermain sosiodrama. Oleh karena itu, para guru diharapkan memberikan pengalaman dalam bermain sosiodrama ini. Sosiodrama adalah teknik yang digunakan untuk mengekspresikan berbagai jenis perasaan yang menekan, melalui suatu suasana yang didramatisasikan sehingga dapat secara bebas mengungkapkan dirinya sendiri secara lisan.<sup>5</sup>

Metode ini merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Sosiodrama merupakan salah satu teknik dalam bimbingan kelompok yaitu *role playing* atau teknik bermain peran dengan cara mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Sosiodrama merupakan dramatisasi dari persoalan-persoalan yang dapat timbul dalam pergaulan dengan orang lain, tingkat konflik yang dialami dalam pergaulan sosial.

Hakikatnya anak senang bermain, bermain merupakan proses dinamis yang sesungguhnya tidak menghambat anak dalam proses belajar, sebaliknya

<sup>5</sup> Bredekamp & Coolple, *Developmentally Appropriate Practicein Early Childhood Program*, Washington DC: National Association for the Educations of Young Childer, 1997, h.11

## 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.

justru menunjang proses belajar anak. Hanya saja proses bermain anak perlu diarahkan sesuai dengan kebutuhannya. Secara tidak langsung bermain sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak untuk belajar dan mencapai sukses. Hai ini sesuai dengan teori bermain yang dikemukakan oleh James Sully, bahwa bermain berkait erat dengan rasa senang pada saat melakukan kegiatan.<sup>6</sup>

Namun demikian, masih ada gejala yang ditemukan mengenai pengaruh metode bermain sosiodrama terhadap perkembangan kognitif anak. Adapun gejala-gejala perkembangan kognitif anak adalah sebagai berikut :

1. Masih ada anak yang belum mampu mengingat naskah sosiodrama
2. Anak kurang mampu meningkatkan perkembangan kognitif saat bermain sosiodrama
3. Masih ada anak yang belum mampu mempresentasikan berbagai bentuk gerakan tubuh dalam bermain sosiodrama

Berdasarkan gejala-gejala di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan metode bermain sosiodrama terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Pada metode sosiodrama menuntut kualitas tertentu pada siswa, yaitu siswa diharapkan mampu menghayati tokoh-tokoh atau posisi yang dikehendaki. Keberhasilan siswa dalam menghayati peran itu akan menentukan apakah proses pemahaman, penghargaan, dan identifikasi diri terhadap nilai berkembangnya.<sup>7</sup> Metode sosiodrama disini menggambarkan suatu bentuk peristiwa aktif yang

<sup>6</sup> Mayke S. Ted Jasadputra, *Bermain Mainan dan Permainan untuk Anak Usia Dini*, Jakarta Barat: Grasindo, 2011, h. 42

<sup>7</sup> Hasan, *Pengalaman Membina Anak Cacat Mental*, Jakarta: Rajawali Press, 1996, h. 266

#### 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.

didramatisasikan menggunakan garis besar skenario, peristiwa aktif tersebut maka akan timbul penghayatan dan pemahaman siswa tentang peristiwa tersebut. Aspek pemahaman ini terdapat dalam komponen *Belief System* setelah pemahaman dilakukan berulang-ulang maka akan timbul reaksi yang merupakan suatu bentuk ungkapan berfikir siswa yang merasa telah mendapat kejelasan dari hasil pemahaman tadi.

Maka dari itu penulis akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Sosiodrama terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Dewi Angrek Pekanbaru”**.

## B. Penegasan Istilah

### 1. Metode Bermain Sosiodrama

Bermain sosiodrama adalah sebuah teknik pemecahan masalah yang terjadi dalam konteks hubungan sosial dengan cara mendramakan masalah-masalah tersebut melalui sebuah drama.

### 2. Perkembangan Kognitif

Secara umum kognitif diartikan potensi intelektual yang terdiri dari tahapan: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehention*), penerapan (*aplication*), analisa (*analysis*), sintesa (*sinthesis*), evaluasi (*evaluation*). Kognitif berarti persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal).

Berdasarkan penegasan istilah di atas dapat diketahui bahwa metode bermain sosiodrama terhadap perkembangan kognitif pada anak usia dini memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lain, sehingga

dalam judul ini akan dipaparkan mengenai pengaruh metode sosiodrama terhadap perkembangan kognitif pada anak usia dini, tepatnya pada anak usia 5-6 tahun.

## **C Permasalahan**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian ini, yaitu :

- a. Permainan sosiodrama
- b. Perkembangan Kognitif anak
- c. Metode bermain sosiodrama terhadap perkembangan kognitif anak
- d. Pengaruh metode bermain sosiodrama terhadap perkembangan kognitif anak

### **2. Batasan Masalah**

Melihat luasnya disekitar fokus utama penelitian ini, seperti yang penulis kemukakan dalam indentifikasi masalah di atas, dan keterbatasan waktu, tenaga, biaya serta untuk menjaga agar peneliti ini lebih terarah penulis membatasi masalah sehingga hanya fokus pada masalah pengaruh metode bermain sosiodrama terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di Raudhatul Athfal Dewi Anggrek Pekanbaru.

#### **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.

**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.

### 3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut :

Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan metode bermain sosiodrama terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di Raudhatul Athfal Dewi Anggrek Pekanbaru?

## D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode bermain sosiodrama terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di Raudhatul Athfal Dewi Anggrek Pekanbaru.

### 2. Manfaat Penelitian

#### a. Bagi Siswa

Metode bermain sosiodrama dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di Raudhatul Athfal Dewi Anggrek Pekanbaru.

#### b. Bagi Guru

Peneliti ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pengaruh metode bermain sosiodrama terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di Raudhatul Athfal Dewi Anggrek Pekanbaru.

c. Bagi Sekolah

Metode bermain sosiodrama dapat dijadikan sebagai salah satu bahan masukan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini di Raudhatul Athfal Dewi Angrek Pekanbaru.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada peneliti tentang pengaruh metode bermain sosiodrama terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di Raudhatul Athfal Dewi Angrek Pekanbaru.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini bisa dijadikan referensi jika ingin mengadakan penelitian yang berhubungan dengan judul di atas.

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.