

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 II

### KAJIAN TEORI

#### A. Konsep Teoritis

##### 1. Pengertian Bermain

Bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan, pengaruh terhadap perkembangan, dan lewat bermain pula didapat pengalaman yang penting dalam dunia anak. Hal inilah yang menjadi dasar dari inti pembelajaran pada anak usia dini. Permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Permainan memberikan anak-anak untuk berimajinasi, menggali potensi diri/bakat dan untuk mengembangkan kreativitas mereka, untuk merasakan bahwa mereka mampu, dan untuk menyempurnakan apa saja yang telah ia dapat baik yang telah mereka ketahui sebelumnya maupun hal-hal yang baru.

Bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar, saat anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya, melalui bermainlah ia lakukan. Bermain adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan yang dilakukan seseorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela, dan imajinatif, serta dengan menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena

#### 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.

menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian. Bermain merupakan alat untuk mencapai pertumbuhannya, sebagai medium anak mencobakan diri bukan saja hanya dalam fantasinya tetapi dilakukan secara nyata. Disimpulkan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang dilakukan dengan spontan, dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan dan sebagai medium pertumbuhan.<sup>8</sup>

## 2. Pengertian Bermain bagi Anak Taman Kanak-kanak

Sebagian besar orang mengerti apa dimaksud dengan bermain, namun demikian mereka tidak dapat memberi batasan apa yang dimaksud dengan bermain. Beberapa ahli peneliti memberikan batasan arti bermain dengan memisahkan aspek-aspek tingkah laku yang berbeda dalam bermain. Dikemukakan sedikitnya ada lima kriteria dalam bermain yaitu :

### a. Motivasi intrinsik

Tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh.

### b. Pengaruh positif

Tingkah laku itu menyenangkan atau mengembirakan untuk dilakukan.

### c. Bukan dikerjakan sambil lalu

Tingkah laku itu bukan dilakukan sambil lalu, karena itu tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura.

<sup>8</sup> Sofia Hartati, *Op. Cit*, h. 85-86

**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.

d. Cara/tujuan

Cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya. Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri dari pada keluaran yang dihasilkan.

e. Kelenturan

Bermain itu diperlukan yang lentur. Kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

Jika kita menggunakan kelima kriteria tersebut, maka kita dapat mengatakan bahwa bila seorang anak menggunakan mainan hewan-hewan dengan cara yang lentur tanpa tujuan yang jelas dalam pikirannya, kegiatannya berpura-pura, menyenangkan bagi dirinya sendiri, dan melakukan kegiatan, maka dapat dikatakan ia sedang bermain.

Adapun batasan yang diberikan tentang pengertian bermain, bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, dan memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualang dan mengadakan telaah, melalui bermain anak belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya. Jadi bermain merupakan cerminan perkembangan anak.

Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, sikap hidup. Melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan

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.

berbagai masalah seperti kegiatan mengukur isi, mengukur berat, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda dan sebagainya.<sup>9</sup>

### 3. Sosiodrama

#### a. Pengertian Metode Sosiodrama

Menurut Winkel sosiodrama merupakan dramatis dari berbagai personal yang dapat timbul dalam pergaulan dengan orang-orang lain, termasuk konflik yang sering dialami dalam pergaulan sosial.<sup>10</sup>

Menurut Wiryaman bahwa metode sosiodrama merupakan metode mengajar dengan cara mempertunjukkan kepada siswa tentang masalah-masalah, caranya dengan mempertunjukkan kepada siswa masalah bimbingan hubungan sosial tersebut didramatisirkan oleh siswa di bawah pimpinan guru.<sup>11</sup>

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain berpendapat bahwa metode sosiodrama adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan anak didik untuk melakukan kegiatan memainkan peran tertentu dalam kehidupan masyarakat.<sup>12</sup>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, bahwa sosiodrama adalah drama yang bertujuan memberikan informasi kepada masyarakat tentang masalah sosial dan politik.

<sup>9</sup> Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004, h. 31-32

<sup>10</sup> Peter Felix Kellermann, *Sosiodrama and Collective Trauma*, London: Jessica Kingsley Publishers, 2007, h. 197

<sup>11</sup> Gantina Komalasari, dkk, *Teori dan Teknik Konseling*, Jakarta: PT. Indeks, 2011, h. 27

<sup>12</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006, h. 117

Menurut pendapat Martinis Yamin, menambahkan metode sosiodrama atau bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia lakoni, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka.<sup>13</sup>

Metode sosiodrama disebut juga “sosiodrama maupun sosiodramaan yaitu suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada para anak untuk mendramatiskan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang, seperti yang dilakukan dalam hubungan sehari-hari dalam masyarakat”. Dalam proses sosiodrama peserta diminta untuk :

- 1) Mengendalikan suatu peran khusus, apakah sebagai mereka sendiri atau sebagai orang lain.
- 2) Masuk dalam situasi yang bersifat skenario, yang dipilih berdasarkan relevansi dengan pengetahuan yang sedang dipelajari oleh peserta atau kurikulum.
- 3) Bertindak persis sebagaimana pandangan mereka terhadap orang yang diperankan dalam situasi-situasi tertentu ini, dengan menyepakati untuk bertindak “seolah-olah” peran-peran tersebut adalah peran-peran mereka sendiri dan bertindak berdasarkan asumsi tersebut.<sup>14</sup>

<sup>13</sup>Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2006, h. 159

<sup>14</sup>Abu Ahmadi, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, 2005, h. 80

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.

Smilansky mengamati bahwa bermain sosiodrama memiliki beberapa elemen:<sup>15</sup>

- 1) Bermain dengan melakukan imitasi. Anak bermain pura-pura dengan melakukan peran orang disekitarnya, dengan menirukan tingkah laku dan pembicaraanya.
- 2) Bermain pura-pura seperti suatu objek. Anak melakukan gerakan dan meniru suara yang sesuai dengan obejeknya misalnya, anak pura-pura menjadi mobil sambil lari dan menirukan suara mobil.
- 3) Bermain sosiodrama dengan menirukan gerakan. Misalnya, bermain menirukan pembicaraan antara guru dan murid atau orang tua dengan anak.
- 4) Persisten. Anak melakukan kegiatan bermain dengan tekun sedikitnya selama 10 menit. Terjadi interaksi paling sedikit ada dua orang dalam satu adegan, dan pada setiap adegan ada komunikasi verbal antara anak yang bermain.

Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah

<sup>15</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010, h. 114-145

sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya. 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.

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.

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>16</sup> Melalui metode ini para siswa diajak untuk belajar memecahkan dilema-dilema pribadi

<sup>16</sup> Hasan, *Op. Cit.*

#### 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.

yang mendukungnya dengan bantuan kelompok sosial yang anggota-anggotanya adalah teman-teman sendiri dengan kata lain, dilihat dari sudut pandang pribadi, model ini berupaya membantu individu dengan proses memecahkan masalah.

Metode sosiodrama dalam aplikasinya melibatkan beberapa siswa untuk dapat memainkan perannya terhadap suatu tokoh, dan di dalam memainkan peranan siswa tidak perlu menghafal naskah, mempersiapkan diri, dan sebagainya. Pemain hanya melihat judul dan garis besar dari isi skenarionya, dan apa yang dikatakannya. Semua diserahkan kepada penghayatan siswa pada saat itu. Ketika melakukannya siswa akan merasa seperti dibawa ke dalam peristiwa sesungguhnya, disaat itulah mereka belajar memahami dan menghayati setiap kisah agar dapat mengaplikasikan apa yang didapatnya ke dunia sosial yang sesungguhnya.

Pemahaman ini muncul apabila seseorang setelah beberapa kali memahami suatu masalah, untuk kemudian muncul adanya suatu kejelasan di mana terlihat adanya hubungan antara unsur-unsur yang satu dengan demikian manusia akan belajar memahami dunia sekitarnya dengan jalan mengatur dan menyusun kembali pengetahuan-pengetahuannya menjadi suatu struktur yang berarti dan dapat dipahami. Berdasarkan pada teori Gestalt, maka pelaksanaan metode sosiodrama dapat membuat siswa lebih paham tentang suatu

#### 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.



permasalahan dan pemecahan masalah. Hal tersebut dikarenakan pemahaman yang dilakukan berulang kali sebelum diaplikasikan dalam dramatisasi maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Metode sosiodrama di sini menggambarkan suatu bentuk peristiwa aktif yang 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 timbul yang merupakan suatu bentuk ungkapan berfikir siswa yang merasa telah mendapat kejelasan dari hasil pemahaman tadi. Keberhasilan dalam pelaksanaan metode sosiodrama dapat dicapai dengan mengajukan judul yang baik untuk diperankan oleh siswa. Hal ini agar siswa yang terlibat dalam peran bisa menghayati perannya dengan baik, sebelumnya guru mengemukakan garis besar dari skenario tersebut.

Kemudian memilih kelompok siswa yang akan memerankan peran, serta mengatur situasi tempat bersama-sama dengan siswa yang terlibat peran tersebut. Siswa yang tidak ikut memerankan peran diminta supaya mendengarkan dan mengikuti dengan teliti semua pembicaraan, tindakan-tindakan serta keputusan-keputusan yang dilakukan para pemeran. Setelah pementasan selesai, guru mengatur diskusi untuk mengaplikasikan apa yang dilakukan oleh siswa. Agar

#### 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.

siswa memperoleh manfaat yang besar dari metode sosiodrama ini, haruslah diupayakan agar mereka berperan secara wajar, dalam arti tidak dibuat-buat. Oleh karena itu, jalan cerita dalam aplikasi sosiodrama tidak tertentu menjadi ikatan yang ketat bagi siswa ketika harus memerankan perannya. Siswa diberi kesempatan untuk mengekspresikan penghayatan mereka pada saat memainkan peran dan melaksanakan diskusi.

Bermain sosiodrama sangat penting dalam mengembangkan kreativitas, pertumbuhan intelektual, dan keterampilan sosial. Tidak semua anak bermain memiliki pengalaman bermain sosiodrama. Oleh karena itu, para guru diharapkan memberikan pengalaman dalam bermain sosiodrama ini.

Dari pengertian di atas dapat diambil kesimpulan, bahwa sosiodrama adalah bentuk metode mengajar dengan mendramakan atau memerankan tingkah laku di dalam hubungan sosial. Dari berbagai pengertian sosiodrama tersebut diambil kesimpulan bahwa metode sosiodrama adalah pemecahan masalah yang terjadi dalam konteks hubungan dengan cara mendramakan masalah-masalah tersebut melalui sebuah drama. Dalam kegiatan ini anak mengamati dan menganalisis intraksi antara pemeran sedangkan bimbingan merencanakan, menstruktur, memfasilitasi dan memonitor jalannya

#### 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.

sosiodrama tersebut kemudian membimbing untuk menindaklanjuti masalah tersebut.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode sosiodrama adalah suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada para siswa untuk medramatisasikan sikap, tingkah laku seseorang, seperti yang dilakukan dalam hubungan sosial sehari-hari. Dengan kata lain melalui metode sosiodrama ini siswa belajar untuk menghargai perasaan orang lain dan belajar untuk bekerja sama dengan orang lain.

Prinsip dasar metode ini terdapat dalam Al-Qur'an, tepatnya pada surat Al-Maidah ayat 27-31, yang menceritakan drama yang sangat mengesankan antara Qabil dan Habil. Yang bunyinya :

﴿ وَأْتَلُ عَلَيْهِمْ نَبَأَ ابْنَيْ آدَمَ بِالْحَقِّ إِذْ قَرَّبَا قُرْبَانًا فَتُقْبِلَ مِنْ أَحَدِهِمَا وَلَمْ يُتَقَبَلْ مِنَ الْآخَرِ قَالَ لَأَقْتُلَنَّكَ ۗ قَالَ إِنَّمَا يَتَقَبَّلُ اللَّهُ مِنَ الْمُتَّقِينَ ﴿٢٧﴾ لَئِن بَسَطتَ إِلَيَّ يَدَكَ لِتَقْتُلَنِي مَا أَنَا بِبَاسِطٍ يَدِيَ إِلَيْكَ لِأَقْتُلَنَّكَ ۗ إِنَّي أَخَافُ اللَّهَ رَبَّ الْعَالَمِينَ ﴿٢٨﴾ إِنِّي أُرِيدُ أَنْ تَبُوءَ بِإِثْمِي وَإِثْمِكَ فَتَكُونَ مِنْ أَصْحَابِ النَّارِ ۗ وَذَلِكَ جَزَاءُ الظَّالِمِينَ ﴿٢٩﴾ فَطَوَّعَتْ لَهُ نَفْسُهُ قَتْلَ أَخِيهِ فَقَتَلَهُ ۗ فَأَصْبَحَ مِنَ الْخَاسِرِينَ ﴿٣٠﴾ فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِي سَوْءَةَ أَخِيهِ ۗ قَالَ يَوَيْلَ لِيَ أَعَجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُورِي سَوْءَةَ أَخِي ۗ فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ ﴿٣١﴾

Artinya : “Ceritakanlah kepada mereka kisah kedua putera Adam (Habil dan Qabil) menurut yang sebenarnya, ketika keduanya mempersembahkan korban, maka diterima dari

#### 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.

salah seorang dari mereka berdua (Habil) dan tidak diterima dari yang lain (Qabil). Ia berkata (Qabil): "Aku pasti membunuhmu!". Berkata Habil: "Sesungguhnya Allah hanya menerima (korban) dari orang-orang yang bertakwa". "Sungguh kalau kamu menggerakkan tanganmu kepadaku untuk membunuhku, aku sekali-kali tidak akan menggerakkan tanganku kepadamu untuk membunuhmu. Sesungguhnya aku takut kepada Allah, Tuhan seru sekalian alam. Sesungguhnya aku ingin agar kamu kembali dengan (membawa) dosa (membunuh)ku dan dosamu sendiri, maka kamu akan menjadi penghuni neraka, dan yang demikian itulah pembalasan bagi orang-orang yang zalim."Maka hawa nafsu Qabil menjadikannya menganggap mudah membunuh saudaranya, sebab itu dibunuhnyalah, maka jadilah ia seorang diantara orang-orang yang merugi. Kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana seharusnya menguburkan mayat saudaranya. berkata Qabil: "Aduhai celaka aku, mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, lalu aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?" karena itu jadilah Dia seorang diantara orang-orang yang menyesal". (Q.S Al-Maidah : 27-31).<sup>17</sup>

**b. Ciri-ciri dan Tujuan Sosiodrama**

Adapun ciri-ciri metode sosiodrama adalah sebagai berikut :

- 1) Merupakan peniruan dari situasi yang sebenarnya
- 2) Membahas masalah sosial
- 3) Adanya peranan yang dimainkan oleh siswa
- 4) Adanya pemecahan masalah dan pengambilan keputusan

Tujuan penggunaan sosiodrama adalah untuk melatih anak mendengarkan dan dapat menangkap peristiwa secara teliti.

Mengungkapkan tujuan sosiodrama sebagai berikut :

<sup>17</sup> Al-Qur'an & Terjemahan ( Q.S Al-Maidah : 27-31)

#### 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.

- 1) Untuk melatih anak mendengarkan dan menangkap cerita singkat dengan teliti.
- 2) Untuk memupuk dan melatih keberanian. Pada mulanya semua anak berani tampil ke depan untuk melakukan dramatisasi masalah sedikit sekali yang mau dengan sukarela tapi lambat laun siswa-siswa itu berani sendiri.
- 3) Untuk memupuk daya cipta dengan melihat cerita tadi siswa menyatakan pendapat masing-masing, hal ini sangat baik untuk menggali kreativitas berpikir siswa.
- 4) Untuk belajar menghargai dan menilai orang lain menyatakan pendapat.
- 5) Untuk mendalami masalah sosial.<sup>18</sup>

#### c. Langkah-Langkah Metode Sociodrama

Keberhasilan proses permainan peran sangat tergantung pada kecerdasan dan kemampuan pimpinan membantu pemain dalam menjalankan peran mereka. Pimpinan di sini bisa ketua organisasi, ketua pertemuan, atau anggota kelompok yang menguasai proses permainan peran. Kegiatan permainan peran itu sendiri sebenarnya menjadi salah satu langkah dari proses permainan peran. Langkah yang lain berfungsi mempersiapkan pemain dan pengamat, atau membantu menginterpretasikan permainan.

<sup>18</sup>Herry Stw, *Teknik Sociodrama*, ([herrystw.wordpress.com/2013/01/05/teknik-Sociodrama](http://herrystw.wordpress.com/2013/01/05/teknik-Sociodrama), diakses 17 Maret 2017)

Permainan peran sebagai proses pendidikan meliputi beberapa langkah. Pemimpin harus menguasai setiap langkah dan memberitahukannya kepada anggota kelompok.

Langkah-langkah yang biasa berhubungan dengan proses permainan peran antara lain :

#### 1) Menentukan Masalah

Partisipan kelompok dalam memilih dan menentukan masalah sangat diperlukan. Masalah harus signifikan dan cukup dikenal oleh pemain maupun pengamat. Masalah harus valid, jelas, dan sederhana sehingga peserta dapat mendiskusikan secara rasional. Diperlukan kehati-hatian untuk menghindari masalah yang dapat mengungkapkan isu yang tersembunyi, tetapi menyimpang dari tujuan permainan peran. Dalam hal ini, baik pengamat maupun pemain harus benar-benar mengerti permasalahannya. Sebagai contoh, petani penyewa mencoba meyakinkan tuan tanah untuk membantu mereka membeli benih unggul untuk meningkatkan produksi.

#### 2) Membentuk Situasi

Desain peran yang dimainkan atau situasi tergantung pada hasil yang diinginkan. Kehati-hatian perlu diambil untuk menghindari situasi yang kompleks, yang mungkin mengacaukan perhatian pengamat dari masalah yang dibahas. Situasi harus memberikan sesuatu yang nyata kepada pemain dan kelompok, dan

#### 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.

dapat saat yang sama memberikan pandangan umum dan pengetahuan yang diinginkan.

### 3) Membentuk Karakter

Keberhasilan proses permainan peran sering ditentukan oleh peran dan pemain yang layak dipilih. Peran yang akan dimainkan harus dipilih secara hati-hati. Pilihlah peran yang akan memberikan sumbangan untuk mencapai tujuan pertemuan. Biasanya, permainan peran melibatkan peran yang sedikit. Pemain yang terbaik harus dipilih untuk setiap peran. Peran-peran harus diberikan kepada mereka yang mampu membawakannya dengan baik dan mau melakukannya. Orang tidak seharusnya dipaksa memainkan suatu peran, tidak pula harus diminta untuk memainkan peran yang mungkin membuat bingung setelah penyajian.

### 4) Mengarahkan Pemain

Permainan yang spontan tidak memerlukan pengarahan. Akan tetapi, permainan peran yang terencana memerlukan pengarahan dan perencanaan yang matang. Penting bagi pemain untuk dapat memainkan perannya pada saat yang tepat dan sesuai dengan tujuan yang diinginkannya. Pengarahan diperlukan untuk memberitahukan tanggung jawab mereka sebagai pemain. Pengarahan mungkin dilakukan secara resmi atau tidak resmi,

#### 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.

tergantung situasi dan pengarahan tidak harus menentukan apa yang harus dikatakan atau dilakukan.

#### 5) Memahami Peran

Biasanya, suatu hal yang baik bagi pengamat untuk tidak mengetahui peran apa yang sedang dimainkan. Permainan harus diatur waktunya secara hati-hati dan spontan. Penting untuk diketahui, apabila ada beberapa pemain, hendaknya mereka mulai bermain pada saat yang sama dan berakhir pada saat yang sama pula, yaitu ketika permainan dihentikan.

#### 6) Menghentikan/ Memotong

Efektifitas permainan peran mungkin sangat berkurang jika permainan dihentikan terlalu cepat atau dibiarkan berlangsung terlalu lama. Pengaturan waktu sangat penting. Permainan peran yang lama tidak efektif, jika sebenarnya hanya diperlukan beberapa menit untuk memainkan peran yang diinginkan. Permainan harus dihentikan sesegera mungkin setelah permainan dianggap cukup bagi kelompok untuk menganalisis situasi dan arah yang ingin diambil. Dalam beberapa kasus, permainan dapat dihentikan apabila kelompok sudah dapat memperkirakan apa yang akan terjadi jika permainan tetap diteruskan, dan permainan harus dihentikan jika pemain mengalami kebuntuan yang disebabkan penugasan atau pengarahan yang kurang memadai.

#### 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.

## 7) Mendiskusikan dan Menganalisis Permainan

Langkah terakhir ini harus menjadi “pembersih”. Jika peranan dimainkan dengan baik, pengertian pengamat terhadap masalah yang dibahas akan semakin baik. Diskusi harus lebih difokuskan pada fakta dan prinsip yang terkandung dari pada evaluasi pemain. Suatu ide yang baik, jika membiarkan pemain mengekspresikan pandangan mereka terlebih dahulu. Ada saatnya bagi pengamat untuk menganalisis, yaitu setelah pemain mengekspresikan diri. Ketua mempunyai tanggung jawab untuk menyimpulkan fakta yang telah disajikan selama permainan peran dan diskusi, dan merumuskan kesimpulan untuk pemecahan masalah.<sup>19</sup>

**d. Kelebihan dan Kelemahan Metode Sosiodrama**

Disamping ciri dan tujuan metode sosiodrama, metode ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu :

- 1) Kelebihan metode sosiodrama sebagai berikut :
  - a) Mengembangkan kreativitas anak.
  - b) Memupuk kerjasama antara anak.
  - c) Menumbuhkan minat anak dalam seni drama.
  - d) Anak lebih memperhatikan isi drama karena menghayati sendiri.
  - e) Memupuk keberanian berpendapat di depan kelas.

<sup>19</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007, h. 120-122

#### 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.

- f) Melatih anak untuk menganalisis dan mengambil kesimpulan dalam waktu singkat.
  - g) Memberi peluang kepada anak untuk memikirkan solusi secara spontan dalam situasi bermasalah yang diwujudkan.
  - h) Anak-anak dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi mereka.
  - i) Suatu metode pembelajaran yang menarik dan mengesankan bagi anak.
  - j) Anak-anak dilatih untuk menghadapi situasi bermasalah yang sebenarnya.
  - k) Memberikan kesempatan kepada anak untuk menghayati nilai-nilai moral yang baik.
  - l) Mengubah sikap negatif menjadi sikap positif, secara pelepasan emosi.
- 2) Kelemahan metode sosiodrama sebagai berikut :
- a) Apabila tidak ada keseriusan para pemain, dapat menyebabkan tujuan kegiatan ini tidak tercapai.
  - b) Anak yang tidak berperan sering menertawakan tingkah laku pemain sehingga merusak suasana.
  - c) Anak yang pemalu atau belum memainkan drama akan timbul perasaan grogi.
  - d) Apabila penontonnya hanya anak-anak sulit mempertahankan konsentrasi dan minat mereka untuk memperhatikan drama.

## 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.

- e) Hubungan antara anak dan guru sering terjalin secara terlalu formal yang bisa menimbulkan masalah improvisasi.
- f) Suara pemain sering terdengar kurang jelas, sehingga penonton tidak bisa mengikuti jelas cerita.
- g) Memerlukan kostum pemain, peralatan dan setting panggung yang lengkap dan beragam sehingga memerlukan biaya yang tidak sedikit.<sup>20</sup>

#### 4. Pengertian Perkembangan Kognitif

Lev Vygotsky berpendapat bahwa bermain mempunyai peran penting langsung terhadap perkembangan kognitif anak. Lev Vygotsky menekankan pemusatan hubungan sosial sebagai hal penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif karena pertama-tama anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya.<sup>21</sup>

Jerome Bruner berpendapat bahwa mengkaji pertumbuhan kognitif sebagai hasil kerja dengan anak. Beberapa prinsip yang disajikannya merupakan kunci utama dalam proses perkembangan kognitif:<sup>22</sup>

- a. Pertumbuhan intelektual secara langsung berhubungan dengan kemampuan menjawab stimulasi.
- b. Pertumbuhan intelektual seseorang anak tergantung pada kemampuan memproses informasi internal dan menyimpan sistem untuk

<sup>20</sup> Winda Gunarti, dkk, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, Jakarta : Universitas Terbuka, 2008, h. 8

<sup>21</sup> Diana Mutiah,, *Op. cit.*

<sup>22</sup> *Ibid.*

menghadirkan dunia. Mereka menyebut sistem simbol (seperti bahasa), untuk meramalkan dan menghipotesa.

- c. Perkembangan intelektual meliputi kemampuan anak dalam menggambarkan kegiatan lalu dan yang akan datang.
- d. Anak-anak memerlukan interaksi sistematis dengan orang dewasa untuk mencapai perkembangan kognitif.
- e. Anak-anak memerlukan bahasa untuk berkomunikasi dengan orang lain, bertanya, menghubungkan yang baru dengan yang lama.

Teori perkembangan kognitif dipelopori oleh Jean Piaget dari Swiss. Tindakan intelegen adalah sesuatu yang menyebabkan pendekatan terhadap kondisi optimal untuk ketahanan hidup organisme. Dengan kata lain, intelegensi memungkinkan organisme berelasi dengan lingkungan secara efektif. Individu sejak lahir dilengkapi dengan kapabilitas untuk bertindak terhadap suatu stimulus. Potensi untuk bertindak dengan cara tertentu ini disebut “skema” yaitu potensi umum untuk melakukan serangkaian tingkah laku. Manifestasi dari skema-skema tertentu disebut *content* yaitu manifestasi tertentu dari potensi umum skema tersebut. Lingkungan berbeda usia bertambah akan membutuhkan skema yang berbeda dan lebih kompleks. Intelegensi dan skema membentuk struktur kognitif organisme.<sup>23</sup>

Anak bisa mengatur gerakan badannya dengan lebih baik dan lebih luwes, anak juga bisa berjalan jinjit mundur dan berjalan mundur dengan

<sup>23</sup> Lilik Sriyanti, *Psikologi Belajar*, Yogyakarta: Ombak, 2013, h. 73-78

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.

tumitnya, anak juga bisa berlari dengan satu kaki, anak pada usia ini juga sudah bisa mencuci tangannya sendiri tanpa membasahi bajunya, anak juga bisa berpakaian dan mengikat tali sepatunya sendiri. Anak-anak usia 5-6 tahun mereka mulai dapat menulis beberapa huruf dan angka dan menulis namanya dengan benar. Anak juga dapat menggambarkan benda hidup, penglihatan anak usia 5-6 tahun dapat menguasai indera peraba, pendengaran dan penglihatan hampir sebaik orang dewasa.

Perkembangan kemampuan bahasa berlangsung dengan cepat membantu anak untuk mengemukakan pikirannya. Kosa kata anak meningkat sampai 8.000-14.000 kata pada usia 6 tahun. Kata tanya (kenapa, siapa, di mana, dan kapan) lebih banyak digunakan sehingga anak pada usia ini cenderung banyak bertanya.

Kemampuan kognitif menunjuk kepada proses dan produk dari alam akal (pikiran) manusia yang membawanya untuk tahu. Dalam hal ini termasuk semua kegiatan mental manusia yang meliputi: mengingat, menghubungkan, menggolongkan, memberikan simbol, mengkhayal, memecahkan masalah, menciptakan dan membayangkan kejadian dan mimpi.

Tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun:<sup>24</sup>

- a. Belajar dan pemecahan masalah
  - 1) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan).

<sup>24</sup> Jean Piaget dan Barbel Inhelder, *Psikologi Anak*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2010, h.

## 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.

- 2) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial.
  - 3) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru.
  - 4) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan).
- b. Berfikir logis
- 1) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran. “lebih dari”, “kurang dari”, dan “paling/ter”.
  - 2) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ayo kita bermain pura-pura seperti burung”).
  - 3) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan.
  - 4) Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan suatu menjadi basah).
  - 5) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3variasi).
  - 6) Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kelompok yang sama atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi.
  - 7) Mengenal pola ABCD-ABCD.
  - 8) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

**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.

- c. Berfikir simbolik
  - 1) Menyebut lambang bilangan 1-10.
  - 2) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.
  - 3) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.
  - 4) Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.
  - 5) Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil).

Interaksi organisme dengan lingkungan melalui dua cara.

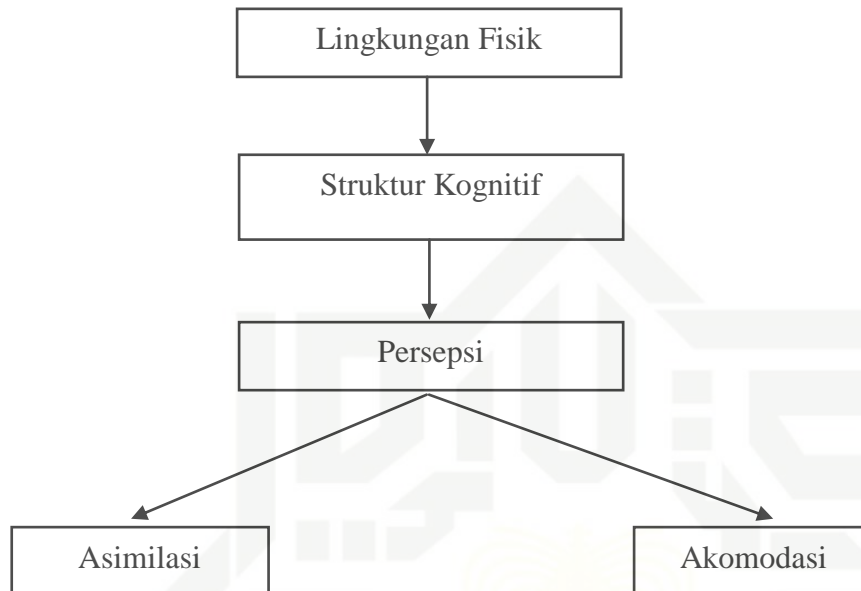
- a. Asimilasi yaitu menyesuaikan lingkungan dengan struktur kognitif.
- b. Akomodasi yaitu menyesuaikan struktur kognitif dengan lingkungan.

Kedua proses tersebut bersifat saling komplementer atau saling melengkapi. Dalam setiap tingkah laku organisme ditemukan aspek asimilasi dan akomodasi. Kesesuaian tersebut dimaksudkan untuk membangun ekuilibriasi yaitu tendensi dalam diri organisme untuk senantiasa menciptakan hubungan harmonis antara dirinya dengan lingkungan. Proses asimilasi dan akomodasi dapat digambarkan pada bagan berikut:

## 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.

**Gambar II.1**  
**Proses Asimilasi dan Akomodasi**



Tahapan-tahapan perkembangan kognitif anak menurut Piaget ditempuh dalam empat tahap. Tahap perkembangan tersebut adalah:

- a. Tahap Sensori Motor (lahir - 2 tahun)

Tahap ini ditandai dengan belum adanya kemampuan bahasa sehingga seluruh interaksi anak dengan lingkungan sebagian besar menggunakan sensori motorik. Orientasi berfikir anak hanya di sini dan sekarang (*here and now*). Anak pada tahap ini bersifat egosentris yakni segala sesuatu dilihat dari dirinya sendiri sebagai kerangka pikir. Pada akhir masa sensorimotor, anak mengembangkan konsep permansi objek di mana anak sudah mengerti walaupun objek tidak terlihat anak tapi objek tetap ada.

- b. Tahap Pra-Operasional (2 - 7 tahun)

Tahap ini terbagi menjadi dua sub pra-operasional:



## 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.

## 1) Berpikir prakonseptual (2 - 4 tahun)

Anak mulai mengklasifikasikan sesuatu dalam kelompok-kelompok tertentu karena persamaan seperti sama bentuk, sama warna, dan kesamaan ciri-ciri tertentu. Tetapi pada masa ini anak masih membuat kesalahan seperti, setiap laki-laki berjalan bersama perempuan berarti pacaran, semua laki-laki dewasa adalah papa, semua wanita dewasa adalah mama. Penalaran anak transduktif misalnya, sapi adalah binatang besar berkaki empat sehingga semua binatang yang besar dan berkaki empat disebut sapi.

## 2) Berpikir intuitif (4 - 7 tahun )

Anak menyelesaikan masalah secara intuitif karena belum mampu berfikir logis. Karakteristik cara berfikir anak pada fase ini adalah kegagalan anak mengembangkan konservasi. Konservasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami bahwa jumlah, panjang, isi atau luas tetap konstan meski berbeda-beda tampilannya dihadapan anak. Misalnya mengukur kemampuan konservasi.



Anak ditunjukkan (didemonstrasikan) air yang volumenya sama ke dalam wadah yang tahap pertama; sama bentuknya, tahap kedua; salah satu wadah berbeda (lebih tinggi). Anak diberi pertanyaan, mana yang lebih banyak airnya, wadah C atau D? Pada

## 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.

tahap ini anak secara mental tidak bisa membalik operasi kognitif, akibatnya anak secara mental tidak bisa menangkap bahwa  $A = B = C = D$ . Bagi Piaget, konservasi adalah sebuah kemampuan yang terbentuk sebagai hasil dari akumulasi pengalaman lingkungan (*teachability*). Kapabilitas yang dimiliki anak dapat aktual karena ada pengalaman belajar dan kematangan fungsi filosofis.

*Irreversible* pada masa ini ada belum dapat berfikir terbalik. Barangkali anak dapat menyebutkan nama-nama mobil yang berderet dari kanan ke kiri, tetapi belum tentu bisa menyebutkan dari arah kiri ke kanan. Bila anak ditanya: “kakak kamu namanya siapa?”, anak dapat menjawab: “kak Anton”. Bila pertanyaan tersebut dibalik “siapa adik Anton?”, anak masih kebingungan menjawabnya.

c. Tahap Operasional Konkret (7 - 11 atau 12 tahun)

Perkembangan yang terjadi pada masa ini merupakan perbaikan atau kemajuan dari tahap sebelumnya. Ego mulai berkurang dan konsep anak mulai tepat. Anak sudah mempunyai kemampuan konservasi, klasifikasi, serasi dan konsep angka. Proses berfikir anak pada tahap ini berpusat pada peristiwa-peristiwa konkret yang terlihat oleh anak. Dapat menyelesaikan masalah yang melibatkan operasi yang kompleks asalkan konkret dan tidak abstrak.

d. Tahap Operasional Formal (11/12 tahun - 12/15 tahun)

Pada masa ini terjadi perkembangan kognitif yang sangat pesat. Angka bagaikan ilmuan yang berusaha melakukan percobaan-

percobaan yang didasarkan rasa ingin tahu yang besar. Anak usia ini bisa mengatasi situasi yang hipotesis dan proses berfikirnya tidak terikat hal-hal yang eksklusif, langsung dan riil saja.

Teori yang sangat populer dari Piaget adalah mengenai tahap-tahap perkembangan kognitif. Piaget menguraikan bahwa tiap tahap perkembangan kognitif pada anak ditandai dengan kemampuan tertentu yang khas, dengan ciri yang bersifat umum terjadi pada setiap anak. Setiap tahap mencerminkan kemampuan apa yang bisa dilakukan anak dan kemampuan yang bagaimana yang belum dikuasai anak. Tahap perkembangan kognitif tersebut berimplikasi pada muatan materi pembelajaran dan strategi pembelajaran dalam setiap jenjang pendidikan dan setiap tingkat umur anak. Perkembangan kognitif anak pada umur yang berbeda akan berbeda pula, untuk itu materi yang diberikan, tingkat kesukaran, tingkat keabstrakan materi dan cara penyampaianya perlu menyesuaikan dengan daya nalar anak atau kemampuan kognitifnya.

Beberapa konsep dan prinsip tentang sifat-sifat perkembangan kognitif anak menurut Piaget, antara lain :

a. Anak adalah pembelajar yang aktif

Menurut Piaget, anak itu tidak hanya mengobservasi dan mengingat semua yang mereka lihat dan mereka dengar secara pasif. Padahal secara natural mereka memiliki rasa ingin tahu tentang dunia mereka dan secara aktif berusaha mencari informasi untuk membantu pemahaman dan kesadarannya tentang realitas dunia yang mereka hadapi itu. Dalam memahami dunia mereka secara aktif, anak

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.

menggunakan “*schema*” (skema) seperti yang disebutkan oleh Piaget, yaitu konsep-konsep atau kerangka yang ada dalam pikiran anak yang digunakan untuk mengorganisasikan dan menginterpretasikan informasi.

- b. Anak mengorganisasikan apa yang mereka pelajari dari pengalamannya

Anak-anak itu tidak hanya mengumpulkan semua yang mereka pelajari dari fakta-fakta yang terpisah menjadi suatu kesatuan. Sebaliknya anak memberikan gambaran khusus untuk membangun suatu pandangan menyeluruh tentang dunia dan kehidupan sehari-hari.

- c. Anak menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui proses asimilasi dan akomodasi

Ketika anak menggunakan dan beradaptasi terhadap skema yang mereka buat, ada dua proses yang bertanggung jawab yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi terjadi apabila seorang anak memasukkan pengetahuan baru ke dalam pengetahuan yang sudah ada, yaitu anak mengasimilasikan lingkungan ke dalam suatu skema. Akomodasi terjadi ketika anak menyesuaikan diri pada informasi baru, yaitu anak menyesuaikan skema yang dimilikinya dengan lingkungannya.

- d. Proses ekuilibrisasi menunjukkan adanya peningkatan ke arah bentuk-bentuk pemikiran yang lebih kompleks

Menurut Piaget, ketika anak melalui proses penyesuaian asimilasi dan akomodasi sistem kognisi anak berkembang dari satu tahap ketahap yang selanjutnya, sehingga kadang-kadang mencapai

#### 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 mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

keadaan *equilibrium*, yaitu keadaan seimbang antara struktur kognisinya dan pengalamannya di lingkungan.<sup>25</sup>

## 5. Stimulasi untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini

Yang terpenting di sini adalah cara meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini. Secara sederhana, perkembangan kognitif terdiri atas dua bidang, yakni logika-matematika dan sains. Oleh karena itu, cara meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini juga berkuat seputar pembelajaran tersebut, yakni logika-matematika dan sains. Beberapa langkah berikut ini bisa dilakukan untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini.

### a. Meningkatkan kemampuan berfikir logis

Berfikir logis sangat dibutuhkan anak-anak, karena kemampuan ini dapat mendidik kedisiplinan yang kuat logika berperan besar dalam menjadikan anak-anak semakin dewasa dengan keputusan-keputusan matangnya. Mengajarkan cara berfikir logis kepada anak-anak sangat penting diberikan. Sebab, dewasa atau tidaknya seseorang ditentukan dari cara berfikir logisnya.

### b. Menemukan hubungan sebab akibat

Dalam pengertian yang lebih luas, menemukan hukuman sebab akibat dapat ditempuh dengan membuat hubungan antara dua variabel atau lebih.

<sup>25</sup> Suyadi dan Maulidya Ulfa, *Konsep Dasar PAUD*, Bandung : Rosda, 2013, h. 57

## 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.

## c. Meningkatkan pengertian pada bilangan

Dari zaman dahulu hingga saat ini, dunia masih sangat tinggi kemampuan orang seperti itu. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan guru untuk menanamkan rasa cinta kepada matematika sejak dini pada anak-anak. Sebab, hanya dengan rasa senang bermain angka atau bilangan inilah anak-anak kelak di masa dewasa akan mudah mempelajari matematika.<sup>26</sup>

Mengenai teori belajar kognitif, ada ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan teori belajar kognitif, yakni dalam Surat An-Nahl ayat 125 sebagai berikut :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَدِلْ لَهُم بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya : “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk” (Q.S An-Nahl : 125).<sup>27</sup>

Maksud hikmah di sini ialah perkataan yang tegas dan benar yang dapat membedakan antara yang hak dengan yang bathil. Jadi seseorang yang sudah mempunyai kemampuan kognitif yang baik maka seseorang itu dapat membedakan yang baik dan yang buruk untuk dilakukan.

<sup>26</sup> Suyadi, *Pikologi Belajar PAUD*, Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi, 2010, h. 91-

<sup>27</sup> Al-Qur'an & Terjemahan ( Q.S An-Nahl : 125)

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.

Sedangkan dalam Surat Shaad ayat 20.

وَشَدَدْنَا مُلْكَهُمْ وَآتَيْنَاهُ الْحِكْمَةَ وَفَصَّلَ الْخِطَابِ ﴿٢٠﴾

Artinya : *“Dan Kami kuatkan kerajaannya dan Kami berikan kepadanya hikmah dan kebijaksanaan dalam menyelesaikan perselisihan”* (Q.S Shaad : 20).<sup>28</sup>

Pada tafsir ayat ini, hikmah yang dimaksud adalah kenabian, kesempurnaan ilmu dan ketelitian amal perbuatan. Selain kedua ayat di atas, ada beberapa ayat lagi yang berbeda penafsiran mengenai kata hikmah, di ayat lain hikmah bisa berarti kephahaman Al-Qur’an dan sunnah, pendalaman agama, dan pelajaran dari kisah-kisah terdahulu. Namun pada intinya kesemua penafsiran itu tetap merujuk kepada satu makna; hikmah adalah kephahaman yang diberikan oleh Allah SWT kepada seseorang untuk memutuskan atau mengajarkan sesuatu dengannya.

## 6. Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Sociodrama terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan. Metode merupakan cara, yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan.<sup>29</sup> Bermain membantu anak untuk mengembangkan kognitif anak melalui metode bermain sociodrama, anak-anak tidak membangun konsep atau pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain.

Pada metode sociodrama menuntut kualitas tertentu pada siswa, yaitu siswa diharapkan mampu menghayati tokoh-tokoh atau posisi yang

<sup>28</sup> Al-Qur’an & Terjemahan (Q.S Shaad : 20)

<sup>29</sup> Moeslichatoen, *Op. Cit*, h. 7

## 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.

dikehendaki. Keberhasilan siswa dalam menghayati peran itu akan menentukan apakah proses pemahaman, penghargaan, dan identifikasi diri terhadap nilai berkembangnya. Melalui metode ini para siswa diajak untuk belajar memecahkan dilema-dilema pribadi yang mendukungnya dengan bantuan kelompok sosial yang anggota-anggotanya adalah teman-teman sendiri dengan kata lain, dilihat dari sudut pandang pribadi, model ini berupaya membantu individu dengan proses memecahkan masalah.<sup>30</sup>

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 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.<sup>31</sup>

Teori perkembangan kognitif dipelopori oleh Jean Piaget dari Swiss. Tindakan intelegen adalah sesuatu yang menyebabkan pendekatan terhadap kondisi optimal untuk ketahanan hidup organisme. Dengan kata lain, intelegensi memungkinkan organisme berelasi dengan lingkungan

<sup>30</sup> Hasan, *Op. Cit*, h. 266

<sup>31</sup> Bredekamp & Coolple, *Op. Cit*, 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.

secara efektif. Individu sejak lahir dilengkapi dengan kapabilitas untuk bertindak terhadap suatu stimulus. 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.<sup>32</sup>

## B. Penelitian Relevan

Setelah penulis membaca dan mempelajari beberapa karya ilmiah sebelumnya, unsur relevannya dengan penelitian yang penulis laksanakan adalah sama-sama menerapkan *bermain sosiodrama*. Adapun penelitian tersebut adalah :

1. Ridha Amelia (2011) yang berjudul “Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Sosiodrama di TK Permata Hati Pekanbaru”. Berdasarkan Hasil penelitian ini dapat disimpulkan kecerdasan interpersonal anak usia 4-5 tahun di TK Permata Hati Pekanbaru terjadi peningkatan karena setiap tahap pelaksanaan pertemuan dilakukan perbaikan-perbaikan, sehingga anak terbiasa dengan kegiatan pembelajaran sosiodrama.<sup>33</sup>

<sup>32</sup> Lilik Sriyanti, *Op. Cit*, h. 73-78

<sup>33</sup> Ridha Amelia, *Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Sosiodrama di TK Permata Hati Pekanbaru*”, Pekanbaru: Skripsi Mahasiswi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2011

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. Peni Rizkiya Turrohmah (2009) “Permainan Sosiodrama Berpengaruh terhadap Kemampuan Kognitif Anak di TK Tunas Harapan Pekanbaru”. Hasil penelitian ini adalah diperoleh hasil skor observasi awal kemampuan kognitif anak sebelum eksperimen dengan permainan sosiodrama sebesar 256 dengan nilai rata-rata 17.06667 dengan kategori belum berkembang. Hasil observasi akhir, kemampuan kognitif anak setelah eksperimen diperoleh skor 409 dengan nilai rata-rata 27.26667 dengan kategori berkembang sesuai harapan dan dapat disimpulkan bahwa permainan sosiodrama berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak di TK Tunas Harapan Pekanbaru.<sup>34</sup>
3. Sri Handayani, Sumarno-Sumarno, Yuli Hariyati (2017) Vol.4, No.1 Jurnal Karya Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Semarang. Hasil penelitiannya adalah presentase awal pada saat observasi awal sebelum diterapkannya metode bermain sosiodrama (prasiklus) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 0% meningkat pada akhir siklus ketiga menjadi 21,43%. Berdasarkan hasil peningkatan pada setiap siklus membuktikan bahwa metode bermain sosiodrama memberikan pengaruh pada peningkatan kemampuan mengenal konsep pengukuran pada anak-anak kelompok TK B di TK Tunas Putra Rembang.<sup>35</sup>

<sup>34</sup> Peni Rizkiya Turrohmah, “Permainan Sosiodrama Berpengaruh terhadap Kemampuan Kognitif Anak di TK Tunas Harapan Pekanbaru” Pekanbaru: Skripsi Mahasiswi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2009

<sup>35</sup> E-Journal Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Semarang (Vol.4 No.1 Tahun 2017)

Perbedaan penelitian ini terletak pada jenis penelitian. Penelitian yang diteliti oleh Ridha Amelia menggunakan jenis penelitian kualitatif, pada penelitian Peni Rizkiyah Turrohmah menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan metode *One Group Pretest-Posttest Design*, dan dalam Sri Handayani, Sumarno-Sumarno, Yuli Hariyati menggunakan jenis penelitian PTK, sedangkan peneliti sendiri menggunakan metode kuantitatif dan eksperimen.

### C. Konsep Operasional

Sebagaimana telah dijelaskan di atas, maka penulis menjelaskan indikator-indikator konsep dalam bentuk yang kongkret. Adapun sebagai variabel X adalah metode bermain sosiodrama dan variabel Y adalah perkembangan kognitif anak usia dini di Raudhatul Athfal Dewi Angrek Pekanbaru.

#### 1. Indikator Metode Bermain Sosiodrama

- a. Guru menentukan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan oleh anak.
- b. Guru membentuk situasi atau desain yang nyata kepada anak atau pemain.
- c. Guru menetapkan pemain, peranan yang harus dimainkan oleh para anak, serta waktu yang disediakan.
- d. Guru membentuk karakter anak yang ingin bermain sosiodrama (peran).
- e. Guru mengarahkan anak untuk dapat memainkan perannya pada saat yang tepat dan sesuai dengan tujuan yang diinginkannya.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau. State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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.

- f. Guru menjelaskan kepada anak agar anak memahami perannya.
  - g. Guru menghentikan anak jika perannya sudah dianggap cukup.
  - h. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya khususnya pada anak yang terlibat dalam pemeranan.
  - i. Guru mengamati/menganalisis setiap peran yang dimainkan oleh anak agar tercapainya suatu drama yang diinginkan.
2. Indikator Perkembangan Kognitif
    - a. Anak mampu berfikir simbolik dalam menyebutkan dan menggunakan lambang.
    - b. Anak mampu mengenal berbagai perbedaan dan mengenal sebab akibat.
    - c. Anak mampu mengenal pola ABCD-ABCD.
    - d. Anak mampu menulis beberapa huruf dan angka bahkan menulis namanya sendiri.
    - e. Anak mampu menyebutkan lambang bilangan dari 1-10.
    - f. Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.
    - g. Anak mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.
    - h. Anak mampu merepresentasikan berbagai macam bentuk benda ke dalam gambar atau tulisan.
    - i. Anak mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaannya).

**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.

- j. Anak mampu mengatur gerak badannya dengan lebih baik dan lebih leluasa.
- k. Anak mengambil peran dan memerankannya secara pura-pura dengan aktif dan percaya diri.
- l. Anak mampu menunjukkan inisiatif dalam memilih permainan (seperti: ayo kita bermain pura-pura menjadi petani).
- m. Anak berpura-pura melakukan kegiatan dengan dirinya sendiri serta caranya sendiri.
- n. Anak mampu memecahkan persoalan dalam kegiatan bermain.
- o. Anak mampu merapikan peralatan bermain setelah digunakan saat bermain sosiodrama.

**D. Hipotesis**

Sehubungan dengan permasalahan penelitian ini yaitu mengenai ada tidaknya pengaruh metode bermain sosiodrama terhadap perkembangan kognitif anak di Raudhatul Athfal Dewi Anggrek Pekanbaru hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ha : Ada pengaruh yang signifikan antara metode bermain sosiodrama terhadap perkembangan kognitif anak di Raudhatul Athfal Dewi Anggrek Pekanbaru.

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara metode bermain sosiodrama terhadap perkembangan kognitif anak di Raudhatul Athfal Dewi Anggrek Pekanbaru.