



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi 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.



SKRIPSI
UIN SUSKA RIAU
KABUPATEN SIAK

OLEH:

VIONA ALISIA MILANO

NIM: 12110920887

UIN SUSKA RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1447 H/ 2025 H



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi 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.

**PENGARUH PENERAPAN BERMAIN PERAN PEMILU TERHADAP
PENINGKATAN PENGETAHUAN DEMOKRASI PADA
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AMALIYAH
PERAWANG KECAMATAN TUALANG
KABUPATEN SIAK**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



OLEH:

VIONA ALISIA MILANO

NIM: 12110920887

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1447 H/ 2025 H



UN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi 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.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penerapan Bermain Peran Pemilu Terhadap Peningkatan Pengetahuan Demokrasi pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Amaliyah Perawang Kecamatan Tualang Kabupaten Siak” yang disusun oleh Viona Alisia Milano, NIM. 12110920887 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 01 Muharram 1447 H
26 Juni 2025 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.
NIP. 197305142001122002

Pembimbing

Dr. Zuhairansyah Arifin, M.Ag.
NIP. 197609262007101004



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi 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.

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengaruh Penerapan Bermain Peran Pemilu Terhadap Peningkatan Pengetahuan Demokrasi pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Amaliyah Perawang Kecamatan Tualang Kabupaten Siak*, yang ditulis oleh Viona Alisia Milano NIM. 12110920887 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 19 Muhamarram 1447 H / 16 Juli 2025 M. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk menerima gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Pekanbaru, 19 Muhamarram 1447 H
16 Juli 2025 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Pengaji I

Dr. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.

Pengaji II

Nurhayati, M.Pd.
Pengaji IV

Pengaji III

Dra. Sariah, M.Pd.

Dewi Sri Suryanti, M.S.I.

Dekan



Tarbiyah dan Keguruan

Jurah Diniaty, M.Pd. Kons.
197511152003122001



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi 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.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Viona Alisia Milano

Tempat/Tgl. Lahir : Perawang, 10 Oktober 2003

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Skripsi :Pengaruh Penerapan Bermain Peran Pemilu Terhadap Peningkatan Pengetahuan Demokrasi pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Amaliyah Perawang Kecamatan Tualang Kabupaten Siak.

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
 2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah cantumkan sumbernya.
 3. Oleh karena itu skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
 4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.
- Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 26 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Viona Alisia Milano

NIM. 12110920887



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi 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.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama allah yang maha pengasih lagi maha penyayang. Segala puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadirat Allah SWT. Berkat limpahan rahmat, hidayah, dan karunianya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam semoga senantiasa terlimpah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh penerangan.

Atas nikmat yang diberikan Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penerapan Bermain Peran Pemilu Terhadap Peningkatan Pengetahuan Demokrasi Anak Usia 5-6 Tahun di TK Amaliyah Perawang Kecamatan Tualang Kabupaten Siak”, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis menyadari begitu banyak bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan uluran tangan dan kemurahan hati kepada penulis. Selain itu, penulis banyak mendapatkan bimbingan, nasehat, masukan, arahan, bantuan dan hal lainnya dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya terutama sekali untuk kedua orang tua tercinta Ayahanda Hasrul Suganda dan Ibunda Alya

**Hak Cipta Dilindungi 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.

Nora yang telah berjasa mendidik dan membesarkan dengan penuh kasih sayang serta mendo'akan penulis hingga dapat menyelesaikan studi ini, berkat kasih sayang dan dukungan moril serta materil dari mereka yang peneliti bisa menyelesaikan studi ini.

Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya hingga dapat menyelesaikan studi ini kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti MS, SE, M.SI, AK, CA. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta Wakil Rektor I Prof. H. Raihani, M.Ed.,Ph.D. Wakil Rektor II Dr. Alex Wenda, ST, M.Eng dan Wakil Rektor III Dr. Harris Simaremare, M.T. sebagai pimpinan yang telah memberikan kebijakan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. Sukma Erni, M.Pd., selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ., M.Pd., selaku Wakil Dekan II Bidang Administrasi Umum, perencanaan dan keuangan dan Dr. H. Jon Pamil, S.Ag., M.A., selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan, Kerja Sama dan Alumni beserta seluruh staff. Alm. Dr. Drs. H. Arbi, M.Si. sebagai Dosen Penasehat Akademik (PA) penulis yang telah membimbing penulis selama belajar di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Dr. Zuhairansyah Arifin, M.Ag. sebagai Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama di bangku perkuliahan.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Kepala Sekolah dan seluruh guru TK Amaliyah Perawang yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian untuk penyusunan skripsi ini.
7. Beasiswa KIP-K Kuliah yang sudah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menjadi salah satu penerima beasiswa KIPK-K, karena ini merupakan salah satu yang sangat membantu penulis dalam melanjutkan perkuliahan dengan membiayai perkuliahan penulis.
8. Sekali lagi teristimewa dan terutama penulis ucapan ribuan terimakasih kepada kedua orang tua dan nenek penulis yang tersayang Nenek Rina Iswari dan Kakek Yuheldi yang telah merawat serta mebesarkan penulis sedari kecil, Ayahanda Hasrul Suganda terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis saat ini, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik dan memotivasi, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studi ini hingga akhir dan Ibunda Alya Nora tercinta yang tiada henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta serta melangkitkan doa-doanya demi kemudahan dan kelancaran penulis dalam menjalankan kehidupan perkuliahan.
9. Saudara-saudara penulis, abang penulis Tommy Suganda, Ayong Suganda, serta adik Penulis Farel Alqazali, serta ante Nike Forestriyani S.Pd dan sekaligus partner dari semasa kecil Resti Dahlia S. I. KOM. yang senantiasa membantu, mendoakan dan memberikan semangat hingga akhir walaupun sama-sama sedang berjuang.
10. Sahabat-sahabat Penulis Ulfa Malini, Rani Fitrah nadillah, Pujawati, Novriti Ramadora dan Dea Ofni Pitaloka, Miranda, terimakasih atas dedikasinya selama ini bersamai penulis hingga detik ini.
11. Teman-teman KKN Desa Pinang Sebatang yaitu Dira Febria Yudistira, Aufa Nawad Marwa, Latifah, Selvia Ayu Delila, Trio Simanjuntak, Muhammad Iqbal, Raihan Mukti, Wahyu Pristiwardani, dan Indah Zulysah Putri yang telah memberikan warna serta semangat untuk penulis.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi 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.

12. Guru-guru PPL TK Babussalam Pekanbaru terutama kepada Ibu Dian dan Ibu Eka dan teman-teman PPL Ulfa Malini, Irma Harnita, Musdalifah, Nisa Rahma Utami Nasution yang memberikan pengalaman berharga dan motivasi bagi penulis.

13. Keluarga besar Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini terkhusus teman-teman angkatan 2021 terutama kelas C yang telah memberikan semangat dan do'a.

Penulis berdo'a semoga semua bantuan dan bimbingan yang diberikan kepada penulis mendapat balasan pahala dari Allah SWT dan tercatat sebagai amal jariah di sisi-Nya. Akhirnya, kepada Allah SWT jualah kita berserah diri dan memohon ampunan serta pertolongan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. *Aamiin yaa Rabbal 'alamin.*

Pekanbaru, Juni 2025

Peneliti,

Viona Alisia Milano
NIM. 12110920887



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi 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.

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini. Shalawat serta salam senantiasa dituturkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW. Tiada daya dan upaya kecuali hanya dengan pertolongannya.

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur yang mendalam, kupersembahkan skripsi ini kepada kedua orang tua tercinta yakni Hasrul Suganda dan Ibunda Alya Nora yang dalam sujudnya tiada henti mendoakan, yang selalu memberikan cinta yang tulus dan dukungan yang tak pernah putus. Beserta abang laki-laki Tommy Suganda, Ayong Suganda dan adik laki-laki Farel Alqazali yang selalu memberikan dukungan kepada penulis. Semoga persembahan kecil ini bisa menjadi kebanggaan bagi kita semua.

Kepada sahabat-sahabat seperjuanganku selama menyusun skripsi Ulfa Malini, Rani Fitrah Nadillah, Pujawati, Novriti Ramadora dan Dea Ofni Pitaloka terima kasih banyak atas informasi positif dari kalian, hingga kita bisa sama-sama menuntaskan tugas akhir ini, meskipun pada akhirnya kita suda berada ditujuan yang berbeda semoga sukses selalu titipkan kalian dalam do'a semoga dalam penjagaan-Nya.

Teruntuk teman-teman PIAUD C angkatan 2021 terima kasih telah memberikan kesan yang begitu baik dan memahami perjalanan perkuliahan yang begitu singkat, semoga kita mampu mencapai mimpi dan kesuksesan yang kita idam-idamkan sejak dulu, Aamin.

**Hak Cipta Dilindungi 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

Viona Alisia Milano, (2025): Pengaruh Penerapan Bermain Peran Pemilu Terhadap Peningkatan Pengetahuan Demokrasi pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Amaliyah Kecamatan Tualang Kabupaten Siak.

Penelitian ini bertujuan untuk membahas pengaruh penerapan bermain peran pemilu terhadap peningkatan pengetahuan demokrasi anak usia 5–6 tahun di TK Amaliyah Perawang, Kecamatan Tualang, Kabupaten Siak. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5–6 tahun, sedangkan objek penelitiannya adalah pengaruh penerapan bermain peran pemilu terhadap peningkatan pengetahuan demokrasi. Populasi yang digunakan adalah seluruh anak usia 5–6 tahun di TK Amaliyah Perawang, yang berjumlah 30 anak. Sampel berjumlah 30 anak yang dipilih melalui teknik saturated sampling, terdiri dari 15 anak pada kelompok eksperimen dan 15 anak pada kelompok kontrol. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Kelompok eksperimen bermain peran pemilu sesuai dengan tema pembelajaran selama enam sesi, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran seperti biasa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, paired sample t-test, dan independent sample t-test. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelompok eksperimen meningkat dari 13,6 pada pretest menjadi 37,4 pada posttest dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Kelompok kontrol meningkat dari 13,4 menjadi 34,4. Uji independent sample t-test menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, kesimpulannya adalah, media bermain peran pemilu terbukti efektif dan efisien dalam meningkatkan pemahaman demokrasi pada anak usia dini.

Kata kunci : *bermain peran pemilu, pengetahuan demokrasi, dan anak usia dini.*

UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi 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.

ABSTRACT

Viona Alisia Milano (2025): The Effect of Implementing Election Role Play toward Increasing Democracy Knowledge in 5-6 Years Old Children at Kindergarten of Amaliyah Perawang, Tualang District, Siak Regency

This research aimed at discussing the effect of implementing election role play toward increasing democracy knowledge in 5-6 years old children at Kindergarten of Amaliyah Perawang, Tualang District, Siak Regency. The subjects in this research were 5-6 years old children. The object was the effect of implementing election role play toward increasing democracy knowledge. All 5-6 years old children at Kindergarten of Amaliyah Perawang were the population of this research, and they were 30 children. The samples consisted of 30 children selected through saturated sampling, and they were 15 children in the experimental group and 15 children in the control group. Quantitative approach was used in this research with quasi-experimental method and non-equivalent control group design. The experimental group played the election role-play according to the learning theme for six sessions, while the control group followed the learning as usual. The techniques of collecting data were observation, test, and documentation. Data analysis was carried out through normality test, homogeneity test, paired sample t-test, and independent sample t-test. The results showed that the mean score of the experimental group increased from 13.6 in the pretest to 37.4 in the posttest with the significance 0.000 ($p < 0.05$). The control group increased from 13.4 to 34.4. The independent sample t-test showed a significant difference between the two groups. Thus, Null hypothesis (H_0) was rejected, and Alternative hypothesis (H_1) was accepted. Thus, the conclusion showed that the election role-play media was more effective and efficient in increasing the understanding of democracy in early childhood.

Keywords: Election Role-Play, Democracy Knowledge Early Childhood

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

فيونا أليسيا ميلانو، (٢٠٢٥): تأثير تطبيق لعب الأدوار في الانتخابات على زيادة المعرفة بالديمقراطية لدى الأطفال في سن ٦-٥ سنوات في روضة أطفال العملية ببيروانغ في منطقة توالانغ بمحافظة سياك

هذا البحث يهدف إلى بحث تأثير تطبيق لعب الأدوار في الانتخابات على زيادة المعرفة بالديمقراطية لدى الأطفال في سن ٦-٥ سنوات في روضة أطفال العملية ببيروانغ في منطقة توالانغ بمحافظة سياك. وأفراد البحث أطفال تتراوح أعمارهم بين ٥ و ٦ سنوات، وموضوع البحث تأثير تطبيق لعب الأدوار في الانتخابات على زيادة المعرفة بالديمقراطية لدى الأطفال. ومجتمع البحث جميع الأطفال في روضة أطفال العملية ببيروانغ، وعدهم ٣٠ طفلا. وقد تم اختيار عينة البحث المكونة من ٣٠ طفلا باستخدام أسلوب العينة الاهداف، حيث قسمت إلى مجموعتين: ١٥ طفلا في المجموعة التجريبية و ١٥ في المجموعة الضابطة. استخدم البحث المنهج الكمي مع أسلوب شبه التجريبي بتصميم المجموعة الضابطة غير المتكافئة. خضعت المجموعة التجريبية لتطبيق لعب الأدوار في الانتخابات وفقاً لموضوعات التعلم خلال ست جلسات، وتلقت المجموعة الضابطة التعلم كالمعتاد. وأدوات جمع البيانات المستخدمة هي ملاحظة واختبار وتوثيق. وتم تحليل البيانات من خلال اختبار التوزيع الطبيعي، واختبار التجانس، والاختبار الثنائي للعينات المتربطة، والاختبار الثنائي للعينات المستقلة. أظهرت النتائج أن متوسط درجات المجموعة التجريبية ارتفع من ١٣,٦ في الاختبار القبلي إلى ٣٧,٤ في الاختبار البعدي، بدالة معنوية بلغت ٠,٠٠٠ ($p < 0.05$). أما المجموعة الضابطة فارتفع متوسطها من ١٣,٤ إلى ٣٤,٤. وقد أظهر الاختبار الثنائي للعينات المستقلة وجود فرق معنوي بين المجموعتين. وببناء عليه، تم رفض الفرضية المبدئية وقبول الفرضية البديلة. واستنتج من ذلك أن وسيلة لعب الأدوار في الانتخابات أثبتت فعاليتها وكفاءتها في تعزيز الفهم الديمقراطي لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة.

الكلمات الأساسية: لعب الأدوار في الانتخابات، المعرفة بالديمقراطية، الأطفال





UN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
ملخص	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	14
DAFTAR GAMBAR.....	15
BAB 1 PENDAHULUAN	16
A. Latar Belakang	16
B. Penegasan Istilah	26
C. Permasalahan	27
BAB II LANDASAN TEORI	30
A. Konsep Bermain	30
B. Konsep Peran	33
C. Bermain Peran	34
D. Pemilu	47
E. Demokrasi.....	48
F. Penelitian Yang Relevan.....	51
G. Konsep Operasional.....	54



UN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi 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 milik UIN Suska Riau	
BAB III METODE PENELITIAN	57
A. Jenis Penelitian	57
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	59
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	59
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	59
E. Teknik Pengumpulan Data	60
F. Teknik Analisis Data	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
A.Gambaran Umum Penelitian	64
B. Penyajian Data.....	69
C. Analisis Data	89
D. Pembahasan Hasil Penelitian	95
BAB V PENUTUP	102
A. Kesimpulan	102
B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA.....	104
LAMPIRAN.....	109

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi 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.

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Instrumen Penelitian Untuk Guru.....	54
Tabel II. 2 Instrumen Penelitian Untuk Guru.....	55
Tabel III 1 Two Group Pre-test-Post-test Design	58
Tabel IV. 1 Profil TK Amaliyah Perawang Tahun 2025	65
Tabel IV. 2 Sarana dan Prasarana di TK Amaliyah Perawang	66
Tabel IV. 3 Data Guru TK Amaliyah Perawang T.A 2024/ 2025	67
Tabel IV. 4 Data Anak TK Amaliyah Perawang B1 T.A 2024/2025	67
Tabel IV. 5 Data Anak TK Amaliyah Perawang B2 T.A 2024/2025	67
Tabel IV. 6 Konversi Hasil Pengukuran	69
Tabel IV. 7 Rekapan Pengetahuan Demokrasi Anak usia 5-6 Tahun	70
Tabel IV. 8 Rekapan Pengetahuan Demokrasi Anak usia 5-6 Tahun	72
Tabel IV. 9 Rekapan Skor Treatment Pertama pada Anak Usia 5-6 tahun.....	74
Tabel IV. 10 Rekapan Treatment kedua Demokrasi Anak usia 5-6 Tahun	75
Tabel IV. 11 Rekapan Skor Treatment kedua pada Anak usia 5-6 Tahun	76
Tabel IV. 12 Rekapan Treatment ketiga Demokrasi Anak usia 5-6 Tahun	78
Tabel IV. 13 Rekapan Skor Treatment ketiga pada Anak usia 5-6 Tahun	79
Tabel IV. 14 Rekapan Treatment keempat Demokrasi Anak usia 5-6 Tahun	81
Tabel IV. 15 Rekapan Skor Treatment Keempat pada Anak Usia 5-6 Tahun	82
Tabel IV. 16 Rekapan Treatment kelima Demokrasi Anak usia 5-6 Tahun	83
Tabel IV. 17 Rekapan Skor Treatment Kelima pada Anak Usia 5-6 Tahun.....	84
Tabel IV. 18 Rekapan Treatment keenam Pengetahuan Demokrasi.....	85
Tabel IV. 19 Rekapan Skor Treatment Keenam pada Anak Usia 5-6 Tahun	86
Tabel IV. 20 Rekapan Pengetahuan Demokrasi Anak Usia 5-6 Tahun.....	88



© Hak Cipta milik UIN Sultan Syarif Kasim Riau

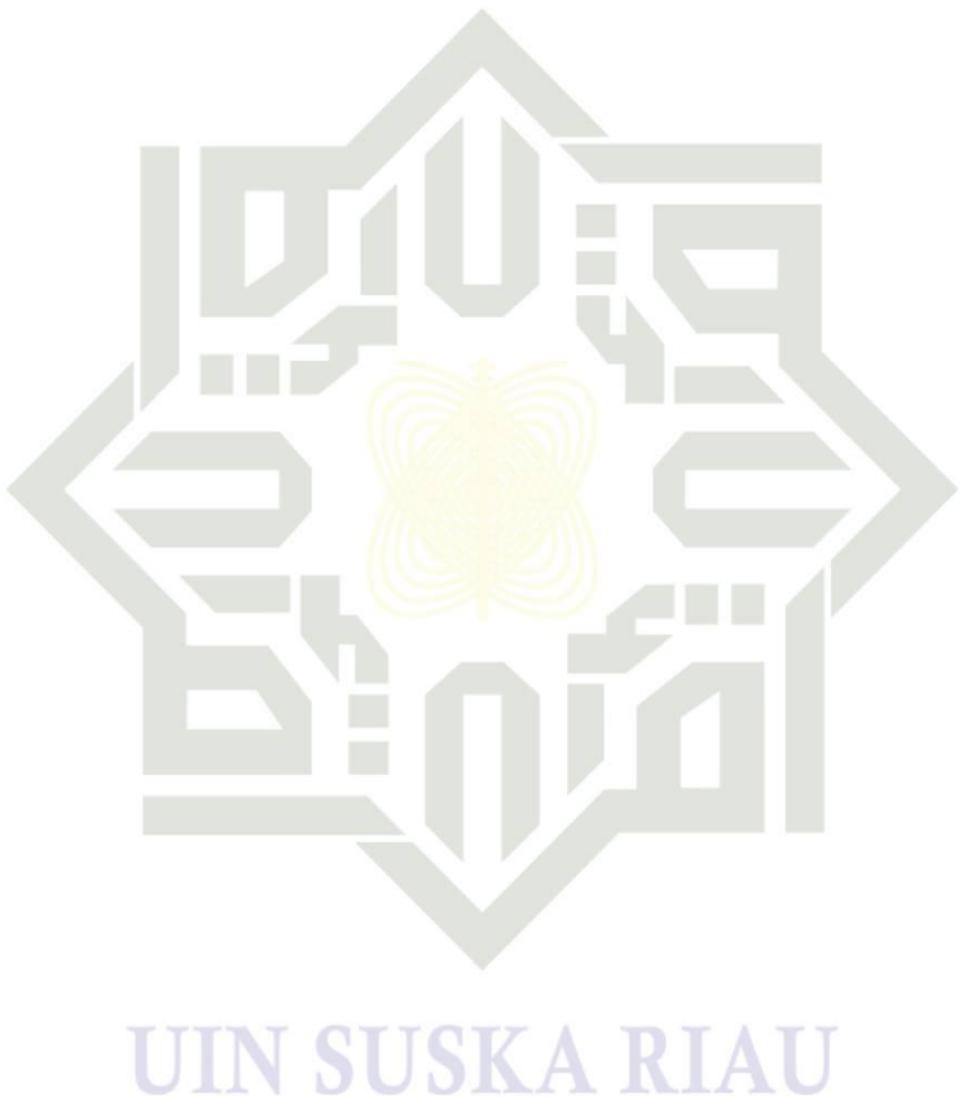
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi 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 rugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.I Media Bermain Peran Pemilu.....	47
Gambar III.1 Prosedur Penelitian Kuantitatif	57



Hak Cipta Dilindungi 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 1

PENDAHULUAN

A Latar Belakang

Pada era saat ini sesuai dengan maraknya perkembangan zaman dengan pengaruh *gadget* penting bagi guru untuk mengajarkan anak bagaimana cara berdemokrasi agar meningkatkan pemahaman anak yaitu menggunakan metode bermain peran dilakukan melalui dengan cara membawa anak dengan terlibat langsung dengan teman sebayanya sehingga anak dapat merasakan ketika anak berada diposisi yang diperankannya. Sehingga menimbulkan dampak positif bagi anak secara sosial emosional serta memerlukan pendampingan dan pengawasan ketika bemain oleh gurunya untuk melihat perkembangan anak tersebut. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan.¹

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa pendidikan anak usia dini masih menghadapi berbagai persoalan, seperti rendahnya kemampuan berinteraksi sosial, serta adanya kasus diskriminasi dan bullying. Salah satu fenomena yang terjadi di TK Amaliyah pembelajaran masih cenderung berfokus pada aspek akademik seperti membaca, menulis. Selain itu, keterbatasan sarana dan media pembelajaran yang tersedia juga menjadi tantangan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini. Oleh karena itu, peneliti menawarkan bermain

¹ Trenggonowati, D. L., & Kulsum, K. (2018). Analisis Faktor Optimalisasi Golden Age Anak Usia Dini Studi Kasus di Kota Cilegon. *Journal Industrial Servicess*, hal. 48.

Hak Cipta Dilindungi 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.

peran pemilu sebagai alternatif media pembelajaran yang edukatif dan kontekstual agar menumbuhkan pemahaman demokrasi anak sedari dini. Melalui kegiatan bermain peran, anak-anak diajak untuk mendengarkan pendapat teman, serta merasakan pentingnya partisipasi dan tanggung jawab dalam kelompok secara bersama-sama.

Ada beberapa anak tampak mengalami kesulitan dalam menjalin interaksi sosial dengan teman sebaya. Hal ini terlihat dari sikap enggan berbagi, kurang sabar menunggu giliran, hingga munculnya perilaku agresif saat bermain bersama, ketika anak mengalami penolakan saat hendak bergabung dalam kelompok bermain. Anak-anak juga cenderung membeda-bedakan teman berdasarkan siapa yang mereka sukai.

Dalam konteks ini, metode bermain peran diyakini dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai demokrasi sejak dini. Oleh karena itu, peneliti tertarik bermain peran sebagai media pembelajaran demokrasi pada anak usia dini merupakan pendekatan yang strategis dan perlu dikaji secara mendalam guna mendukung tumbuh kembang anak.

Untuk mengatasi permasalahan sosial yang terjadi di lingkungan sekolah, seperti rendahnya kemampuan berinteraksi, perilaku diskriminatif, dan kecenderungan agresif antar teman sebaya, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menanamkan nilai-nilai kebersamaan, keadilan, dan saling menghargai sejak usia dini. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah melalui metode bermain peran.

Hak Cipta Dilindungi 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.

Dengan demikian, penerapan metode bermain peran tidak hanya menjadi sarana bermain yang menyenangkan, tetapi juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang strategis untuk menumbuhkan nilai-nilai demokrasi pada anak usia dini di lingkungan sekolah.

Dalam upaya memperkenalkan konsep demokrasi sejak usia dini, penulis menggagas pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual melalui metode bermain peran bertema pemilu. Agar mudah dipahami oleh anak-anak, penulis mengembangkan tema cerita yang dekat dengan kehidupan mereka, seperti hewan kesayangan, hewan ternak, hewan serangga, sayuran, buah-buahan, dan alat transportasi. Tema-tema ini tidak hanya menarik perhatian anak, tetapi juga merangsang daya imajinasi dan partisipasi aktif mereka dalam memahami nilai-nilai demokrasi seperti memilih, bergiliran, menghargai pendapat, dan bekerja sama. Ide ini muncul dari keyakinan bahwa anak akan lebih mudah menyerap nilai abstrak jika disampaikan melalui aktifitas konkret yang menyenangkan dan relevan dengan dunia mereka.

Pendidikan anak usia dini sering dihadapkan pada berbagai masalah yang menyangkut hubungan sosial salah satunya yaitu tindakan *bullying* yang menyebabkan anak menjadi kurang percaya diri sehingga membuat anak menjadi trauma ketika bertemu dengan orang disekitarnya. Dilansir dari *The Conversation* menyatakan terdapat dugaan diskriminasi yang terjadi oleh anak papua salah satunya adalah terhadap tayangan film yang mengungkapkan bahwasanya citra anak papua yang primitif, terbelakang, miskin dan cenderung suka berkelahi. Sehubungan dengan itu maka dapat dilihat dari lingkungan sekitar yang masih membully teman sebayanya sendirinya

Hak Cipta Dilindungi 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.

misalnya saja perbedaan warna kulit². Oleh karena itu, demokrasi berperan penting bagi dunia pendidikan terutama bagi setiap anak bahwasanya setiap anak memiliki potensi yang sama dengan menciptakan lingkungan yang inklusif dan adil bagi setiap anak sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang tanpa adanya diskriminasi.

Penyebabnya anak akan berbuat semaunya sehingga menimbulkan perselisihan, jika tidak segera diberi tindakan maka diperlukannya demokrasi yaitu sebagai solusi serta penengah dengan menciptakan pembelajaran yang mengandung unsur demokrasi agar mengurangi sikap bullying, misalnya aktivitas bermain peran tentunya anak-anak mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia secara langsung serta bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah, sehingga anak memiliki rasa tanggung jawab terhadap hasil yang dicapai.

Menurut Moeslichatoen, bermain peran adalah bermain menggunakan daya khayal, yaitu menggunakan bahasa atau pura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, dan binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan. Jadi, dapat disimpulkan dengan teknik bermain peran adalah anak dapat melepaskan masalah dengan bermain dan bersandiwara dalam satu kelompok. Dengan bersandiwara, kosa kata anak akan bertambah dan akan meningkat.³

Dalam aspek perkembangan pada anak usia dini nilai pancasila terdapat dalam Permendikbud Nomor 5 Tahun 2022 dan Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan

² <https://theconversation.com/rasis-sejak-dini-temuan-diskriminasi-dalam-tontonan-dan-bacaan-anak-tentang-papua-142164> diakses pada tanggal 7 maret 2025 jam 13.30 WIB.

³ Sope, Yuanita Anthon, dkk. (2023). *Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Jejak Pustaka, hal. 86.

Hak Cipta Dilindungi 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.

Anak) berujuan untuk memperkuat karakter bangsa dan membentuk profil pelajar yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila.⁴ Banyak sekali nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila dengan menanamkan nilai-nilai pancasila agar anak memiliki jiwa yang berlandaskan nilai-nilai pancasila. Pada dasarnya anak usia dini berpikir secara simbolik. Berpikir simbolik adalah kemampuan yang dimiliki anak dalam mengetahui simbol seperti: objek gambar dan kata-kata. Pada lingkup berpikir simbolik berkaitan dengan kemampuan yang harus dicapai untuk anak usia 5-6 tahun anak dapat menciptakan dunianya sendiri melalui bermain peran.

Anak usia dini biasanya memiliki pengetahuan yang lebih tinggi sehingga tidak heran anak banyak ingin mengetahui banyak hal melalui apa yang dilihat secara langsung menggunakan akal dan pikirannya. Hakikatnya manusia adalah makhluk tuhan yang mulia, serta kehidupan suatu bangsa termasuk Indonesia kebebasan memiliki arti penting. Arti kebebasan yang paling penting adalah telah merdeka dalam kehidupan sehari-harinya dan terisinya kemerdekaan dengan pilihan-pilihan atas kesadaran diri sendiri tanpa paksaan dari orang lain.⁵

Dalam Islam pun telah diakomodir nilai-nilai demokratis. Salah satunya dalam surat Ali Imran 159.

فِيمَا رَحْمَةٌ مِّنَ اللَّهِ لِنَتَ هُنْمٌ وَلَوْ كُنْتَ فَطَّا غَلِظَ الْقُلُبُ لَانْفَضُوا مِنْ حَوْلِكَ فَأَعْفُ

هُنْمٌ وَشَارِهُمْ فِي الْأَمْرِ إِذَا عَزَمْتَ فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ عَنْهُمْ وَأَسْتَغْفِرُ

الْمُتَوَكِّلِينَ

⁴ Hidayat, Y., & Nurlatifah, L. (2023). Analisis Komparasi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) Berdasarkan Permendikbud No. 137 tahun 2014 dengan Permendikbudristek No. 5 tahun 2022. *Jurnal Intisabi*, 1(1), 29-40, hal. 31.

⁵ Hulyiyah, Mahiyatuls. 2021. *Strategi Pengembangan Moral dan Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Jejak Pustaka. hal. 6.

Hak Cipta Dilindungi 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.

Maka berkat rahmat Allah engkau (Muhammad) berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya engkau bersikap keras dan berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekitarmu. Karena itu maafkanlah mereka dan mohonkanlah ampunan untuk mereka, dan bermusyawarahlah dengan mereka dalam urusan itu. Kemudian, apabila engkau telah membulatkan tekad, maka bertawakallah kepada Allah. Sungguh, Allah mencintai orang yang bertawakal. (Q.S Ali Imron/02: 159).

Ajaran tentang musyawarah untuk menentukan keputusan bersama dan bertanggung jawab atas keputusan yang sudah dibuat dengan lapang dada juga tersurat di ayat 159. Dalam firman Allah SWT tentang musyawarah memiliki penting dalam demokrasi Pancasila. Kerukunan dan kebebasan beragama adalah dua istilah kunci dalam perdebatan tentang religiusitas di Indonesia.⁶

Salah satu materi yang diajarkan adalah materi sistem demokrasi. Demokrasi adalah kata yang sering didengar masyarakat. Ketika hanya membaca sebuah materi, anak bisa lupa dikarenakan tingkat pemahaman anak yang masih rendah. Tetapi jika terlebih dahulu membaca, kemudian dipraktikkan akan menambah ketajaman ingatan peserta didik, yaitu dengan menggunakan metode bermain peran (*role play*) dengan menerapkan materi sistem demokrasi.⁷ Sejalan dengan teori John Dewey demokrasi bukan hanya sebuah sistem politik, tetapi sebuah cara hidup yang melibatkan partisipasi aktif dan kesetaraan dalam proses pengambilan keputusan.

Indonesia adalah negara demokratis yang menganut sistem demokrasi dalam pemilu. Salah satunya cara adalah dengan melibatkan rakyat dalam pelaksanaan pemilihan umum sebab partisipasi rakyat menjadi penentu dalam memilih pemimpin dan wakil bagi kehidupan bernegara ini sesuai dengan pilihan rakyat.⁸ Demokrasi suatu bentuk partisipasi politik yang dilakukan

⁶ Wijaya, M. M. (2020). Relevansi Pendidikan Islam Demokratis dalam Surat Ali Imran 159. *Jurnal Progress: Wahana Kreativitas dan Intelektualitas*, hal. 183.

⁷ Rosyida, D. A. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran Konsep Dasar PKn MI/SD untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa PGMI UNISKA MAB Banjarmasin. Al-Madrasah: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, hal. 209.

⁸ Ariyanti, D., Nawangsih, V., RizaAisyah, R. R., Yuniarti, M., Nurrahmana, A., Maulina, R., & Presetyo, R. (2021). Mewujudkan Lingkungan Demokratis melalui Edukasi Pemilu dengan Asas Luberjurdil. *Ikra-Ith Abdimas*, hal 219.

Hak Cipta Dilindungi 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.

oleh seluruh warga Indonesia dari seluruh kalangan, baik kalangan bawah, menengah, hingga kalangan atas.⁹ Momen ini terjadi setiap lima tahun sekali dan mungkin bisa menjadi saat yang tepat bagi pendidik untuk mengenalkan peserta didik berkebutuhan khusus untuk mengenal nilai-nilai demokrasi yang baik.

Kurikulum yang diberikan kepada anak harus sesuai dengan STTPA, karena kurikulum merupakan salah satu sarana kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas serta sesuai dengan kebutuhan potensi yang dimiliki oleh setiap anak. Dalam penerapan pembelajaran demokrasi, hasilnya dapat menanamkan sikap: 1) saling menghargai, 2) percaya diri, 3) kebebasan berpendapat, dan 4) kerjasama.¹⁰ Oleh karena itu, pendidikan demokrasi atau demokratis kemampuan anak dalam berpikir serta bertindak dalam mengambil keputusan sendiri yang perlu ditanamkan sejak dini yang bertujuan anak dapat mengembangkan potensi sesuai yang dimilikinya.¹¹

Pada pembelajaran demokrasi di TK seharusnya sekolah sudah bisa memperkenalkan demokrasi disekolah terutama dalam memilih ketua pemimpin berbaris serta memilih jadwal piket untuk anak, pada dasarnya sebagian orang menganggap bahwa demokrasi itu hanya memahami tentang politik. Oleh karena itu saya memberikan pengetahuan kepada anak bagaimana cara memperkenalkan demokrasi bermain peran pemilu ini, penelitian pengaruh penerapan bermain peran pemilu terhadap peningkatan pengetahuan demokrasi pada anak untuk menerapkan konteks demokrasi

⁹Fathurokhman, B. (2022). Partisipasi Politik Pemilih Pemula dalam Pemilihan Umum (Pemilu). *Journal of Research and Development on Public Policy*, 1(1), hal. 52.

¹⁰ Darmansyah, A., & Sianturi, H. (2023). Aktualisasi Pengembangan Nilai Demokrasi Siswa SDN 03 Bengkulu Tengah. *EduBase: Journal of Basic Education*, 4(2), 226.

¹¹ Diananda, A. (2018). Urgensi Pendidikan Karakter dalam Pembentukan Konsep Diri Anak. *ISTIGHNA: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 1(2), hal. 1.

**Hak Cipta Dilindungi 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. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sekarang karena ini membutuhkan anak pada masa yang akan mendatang ketika usianya sudah mencapai 17 tahun.

Di dalam pendidikan demokrasi diimplementasikan sebagai upaya mengekspresikan kebebasan peserta didik dalam kehidupannya. Melalui pendidikan, masyarakat dapat memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan kesadaran tentang prinsip-prinsip demokrasi. Pendidikan menjadi sarana strategis untuk membentuk warga negara yang aktif, kritis, dan bertanggung jawab, serta mendorong partisipasi mereka dalam kehidupan demokratis, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat luas.¹² Pada dasarnya dalam pemilihan umum hak untuk memilih ada ketika sudah berusia 17 tahun akan tetapi dengan mewujudkan masyarakat yang demokratis serta turut aktif dan berpartisipasi menjadi langkah yang strategis.¹³

Dengan menumbuhkan demokrasi dan memberikan informasi serta wawasan kepada anak-anak usia 5-6 tahun, pemilu menjadi katalisator pendidikan, khususnya di TK Amaliyah Perawang di Kecamatan Tualang, Kabupaten Siak, akan menimbulkan inspirasi dalam pemilu yaitu dengan menggunakan metode bermain peran menggunakan simulasi murid-murid sendiri yang nantinya akan menjadi anggota, simulasi ketika anak sedang menyoblos serta menjadi panitia KPPS (Kelompok Penyelenggaraan Pemungutan Suara) sebagian lainnya akan bertindak sebagai calon dan pemilih yang nantinya akan menjadi bagian dari karakter anak. Oleh karena itu, generasi muda mendapatkan manfaat dari pembelajaran tentang pemilu melalui teknik bermain peran.¹⁴ Melalui simulasi *role-play* dalam konteks pemilu, anak-anak di didik serta membantu mereka bagaimana proses tata cara

¹² Putri, M. F., Naufal, A., Aji, I., Maulana, T., & Adi, F. (2022). Pembelajaran Demokratis Sebagai Bentuk Pengembangan Karakter Sosial Peserta Didik. *Jurnal Mahasiswa Karakter Bangsa*, 2(2), hal. 118.

¹³ Hasyim, S. B., Nurbudiwati, N., & Fauzan, H. S. (2019). Pendidikan Politik bagi Pemilih Pemula dalam Partisipasi Pelaksanaan Pemilihan Umum. *Jurnal Budaya Masyarakat (JBM)*, 1(1), hal. 4.

¹⁴ Hariyanti, H., Permady, G. C., Kartasasmita, S., & Irayanti, I. (2024). Identifikasi Kendala dan Upaya Membenahi Rumah Pintar Pemilu sebagai Sarana Belajar Kepemiluan Sedari Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), hal. 1033.

Hak Cipta Dilindungi 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.

bermain peran pemilu serta peraturannya agar mereka memahami konsep dan tanggung jawab sosial.

Penelitian ini mengangkat gagasan bahwa simulasi pemilu untuk anak usia dini dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa tema yang dekat dengan keseharian anak. Pemilihan tema-tema ini bertujuan agar anak lebih mudah memahami situasi pemilu yang disimulasikan serta merasa terlibat secara emosional. Melalui tema yang akrab, anak-anak lebih antusias berpartisipasi dan belajar bahwa mereka memiliki suara serta peran penting dalam pengambilan keputusan bersama.

Simulasi ini tidak hanya melatih kemampuan berpikir kritis dan pengambilan keputusan, tetapi juga mengajarkan anak tentang tata cara demokrasi seperti menyampaikan pendapat, menghargai hasil pemilihan, dan bekerjasama dengan teman sebaya. Dengan demikian, kegiatan bermain peran pemilu menggunakan tema ini menjadi metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan demokrasi anak usia dini.

lebih jauh, keterlibatan aktif anak dalam simulasi ini membantu menanamkan karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan rasa hormat terhadap orang lain. Saat anak diberi kesempatan untuk memilih dan menyuarakan pendapat, mereka belajar nilai-nilai demokratis secara langsung dan aplikatif, yang pada akhirnya membentuk pondasi karakter sebagai warga negara masa depan. Dengan bantuan teman sebaya dan organisasi sosial, generasi muda didorong untuk belajar bagaimana menyelesaikan masalah pribadi secara demokratis.¹⁵

Mengenalkan demokrasi juga berguna untuk menghormati kepentingan bersama, dengan memberikan simulasi pada anak membantu anak-anak mengerti hak dan tanggung jawabnya sebagai warga negara indonesia serta ikut turut aktif dalam kegiatan yang bertujuan untuk memajukan kebersamaan

¹⁵ Marta Efastri, S., Fadillah, S., & Novita Sari, Y. (2018). Penerapan Strategi Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Prosozial Mahasiswa Semester VI PG-PAUD FKIP UNILAK. *Jurnal Pendidikan*, hal. 142.

Hak Cipta Dilindungi 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 kebaikan bersama.¹⁶ Memberikan dampak positif terutama menghargai pendapat orang lain, mendengarkan dengan sabar dan jujur ketika ingin memulai hal yang baru tanpa membeda-bedakan anak untuk membentuk generasi emas yang berpengetahuan luas serta mengajarkan tanggung jawab dan memberikan motivasi kepada anak, oleh karena itu, Ketika anak terlibat dalam proses pengambilan keputusan, mereka akan merasa memiliki tanggung jawab mereka baik di lingkungan rumah maupun lingkungan sekolah.

Pada dasarnya anak merupakan fondasi utama kehidupan berbangsa, maka pembinaan demokrasi pada diri mereka sejak dini merupakan investasi masa depan. Melalui simulasi pemilu ini, diharapkan anak-anak mampu membangun cita-cita demokrasi, memahami proses dasar demokrasi, dan memahami pentingnya memilih dalam pemilu ini. Tujuannya adalah untuk mendidik anak-anak muda tentang sistem demokrasi secara lugas, agar mereka dapat menunjukkan kepada mereka hak dan tanggung jawab mereka sebagai warga negara yang demokratis, dan memberikan mereka kebebasan untuk menyampaikan pendapat.¹⁷

Dari fenomena di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian yaitu, peneliti menawarkan bermain peran pemilu sebagai pendekatan yang kontekstual, menyenangkan, dan tidak membosankan sebagai sarana peningkatan pengetahuan demokrasi bagi anak usia 5-6 tahun di TK Amaliyah tersebut.

UIN SUSKA RIAU

¹⁶ Santoso, G., & Dauwi, L. (2023). Mandiri dan Critical Tinking: Penanaman Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Peserta Didik Kelas 1. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, hal. 499.

¹⁷ Zahroh, R. S. (2022). Implementasi Pola Asuh Orang Tua Demokratis dalam Membentuk Kemandirian Anak Usia Dini. *Prosiding Lokakarya Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Ponorogo*, 1, hal. 68.

Hak Cipta Dilindungi 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.

Penegasan Istilah

1. Bermain Peran

Para pakar menyebutkan bahwa dunia anak adalah dengan bermain, karena bermain merupakan kegiatan yang mengasyikkan yang dilakukan secara spontan dan secara langsung seorang anak berinteraksi dengan lingkungannya, bermain bagi anak usia dini dapat mempelajari dan belajar mengenai banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, toleransi, dan kerja sama. Salah satunya adalah metode bermain peran. Bermain peran disebut juga dengan istilah sosiodrama yang merupakan memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan anak untuk memecahkannya. Bermain peran adalah teknik yang digunakan untuk mengekspresikan berbagai jenis perasaan, melalui suatu suasana yang didramatisasikan sehingga dapat secara bebas mengungkapkan dirinya sendiri secara lisan.¹⁸

2. Pemilu

Pemilu merupakan sarana untuk mewujudkan kedaulatan rakyat, yaitu kekuasaan tertinggi berada di tangan rakyat. Dalam pelaksanaannya, pemilu harus berlandaskan atas Secara langsung, umum, bebas, rahasia, jujur dan adil (LUMBERJURDIL). Sistem pemilu merupakan gambaran perwujudan dari demokrasi yang sebagai wujud dari sila keempat dalam pancasila.¹⁹ Meskipun anak usia dini belum memiliki hak pilih, mengenalkan konsep pemilu sejak dini adalah langkah penting dalam membentuk generasi yang sadar demokrasi dan memahami pentingnya partisipasi aktif dalam masyarakat. Pemilihan diperkenalkan pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dengan strategi yang sesuai dengan perkembangan kognitif dan emosional anak. Pendekatan ini bertujuan menanamkan nilai-nilai demokrasi seperti kejujuran, keadilan, partisipasi,

¹⁸ Armanila, Khadijah (2017) Bermain dan Permainan Anak Usia Dini , Medan : Perdana Publishing. hal. 40.

¹⁹ Zahara, Asni, et al. "Sistem Demokrasi dalam Pemilihan Umum di Indonesia." *Educandumedia: Jurnal Ilmu pendidikan dan kependidikan* 2.1. 2023. hal. 3.

Hak Cipta Dilindungi 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 pengambilan keputusan bersama. Salah satu cara pengenalan demokrasi kepada anak adalah pemilu dengan memberikan simulasi menggunakan metode bermain peran,yaitu membantu dan memahami siswa peran apa yang dibawakannya sesuai dengan tema cerita sehingga anak memiliki jiwa sosial, aktif, dan mendorong anak untuk turut aktif dalam kegiatan ini.

3. Demokrasi

Secara etimologi, kata demokrasi berasal dari kata demos (rakyat) dan kratos (kekuasaan/ pemerintahan), dari bahasa yunani. Bagi dewey, demokrasi yaitu tidak terbatas pada suatu bentuk pemerintahan tertentu, di mana rakyat secara umum memilih pemimpinnya.²⁰ Karena demokrasi merupakan salah satu komponen sosialisasi politik, maka demokrasi merupakan salah satu jenis kehidupan sosial yang melindungi hak-hak warga negaranya. Dengan adanya demokrasi mempersiapkan warga negara yang berpikir kritis sehingga dengan pendidikan demokrasi menghasilkan anak yang berani mengambil keputusan sendiri, berani berbicara serta mengeluarkan pendapat dan mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

C. Permasalahan

1. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Metode pembelajaran masih menerapkan *teacher center* yang masih berfokus pada guru.
- b. Kurangnya kreatifitas guru dalam membuat media sehingga minimnya media yang tersedia disekolah maupun ruang kelas
- c. Pembelajaran lebih diutamakan membaca dan calistung
- d. Sarana dan prasarana yang tidak memadai

²⁰ Idris, Saifullah. 2014. *Demokrasi dan Filsafat Pendidikan*. Banda Aceh: Ar-Raniry Press. hal 10.



Hak Cipta Dilindungi 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. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, rumusan Masalah penelitian adalah apakah terdapat pengaruh bermain peran pemilu terhadap peningkatan pengetahuan demokrasi pada anak usia 5-6 tahun di TK Amaliyah Perawang Kecamatan Tualang Kabupaten Siak?

3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian adalah sebagai berikut: Untuk Mengetahui Pengaruh Penerapan Bermain Peran Pemilu terhadap Peningkatan Pengetahuan Demokrasi pada anak usia 5-6 tahun di TK Amaliyah Kecamatan Tualang Kabupaten Siak.

4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

- a. Manfaat secara Teoritis, sebagai penambah wawasan serta diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan sumber referensi dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini, terutama mengenai pemahaman belajar anak usia 5-6 tahun.
- b. Secara Praktis
 - 1) Bagi Peneliti, sebagai bentuk priktik serta menambah wawasan pengalaman yang lebih luas serta dapat memberikan kontribusi tambahan dalam hal informasi, pengetahuan dan pemahaman yang lebih mendalam.

**Hak Cipta Dilindungi 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) Bagi Anak, membantu anak dalam memahami pembelajaran dan sebagai sarana motivasi kepada anak agar bersemangat dalam pembelajaran yang dilakukan.
- 3) Bagi Guru, membantu guru dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas serta menambah wawasan guru agar lebih kreatif dalam menyediakan media pembelajaran.
- 4) Bagi Sekolah
Sebagai bahan untuk sarana dalam membantu keefektifan pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan kualitas sekolah tersebut.

Hak Cipta Dilindungi 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

LANDASAN TEORI

A. Konsep Bermain

Bermain merupakan aktivitas spontan dengan orang lain atau benda-benda di lingkungannya, perasaanya sendiri, serta sukarela. Anak-anak tidak diajarkan bermain, mereka bermain dengan benda apa saja yang ada disekitarnya. Dalam kehidupan anak bermain mempunyai arti yang penting, melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek yang ada di sekitarnya. Para peneliti juga telah menemukan bahwa nilai bermain bagi anak sangat luas dan meliputi seluruh aspek perkembangan pada anak.²¹

Dalam penelitian ini, peneliti mencoba mencari pengaruh bermain peran berbasis simulasi pemilu untuk melihat sejauh mana kegiatan tersebut dapat meningkatkan pengetahuan demokrasi anak usia 5–6 tahun. Untuk memahami antara konsep demokrasi yang abstrak dengan dunia konkret anak, peneliti menggunakan tema-tema yang dekat dengan pengalaman sehari-hari anak, agar anak mudah memahami dan terlibat secara aktif dalam proses bermain peran.

Pendekatan ini diharapkan tidak hanya menjadikan proses belajar lebih menyenangkan, tetapi juga membantu anak mengenal konsep demokrasi secara dini melalui pengalaman langsung dan partisipatif.

²¹Montolalu, B.E.F., dkk. (2009). Bermain dan Permainan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka. hal.2.

Hak Cipta Dilindungi 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.

Dengan bermain anak akan belajar melalui pengalaman secara langsung, sehingga akan masuk ke memori jangka panjang yang akan membuat anak mudah mengingatnya, Tidak pernah ada hari tanpa bermain, dan bagi anak kecil, bermain adalah aktivitas penting yang membantu mereka memahami banyak hal, mengenali aturan, mengendalikan emosi, dan bekerja sama dengan menjaga sportivitas. Bermain tentunya merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dalam hal apapun.²² Metode alami seorang anak dalam belajar tentang dunia, orang lain, dan diri mereka sendiri adalah melalui permainan. Bermain adalah aktivitas penting yang harus dilakukan anak-anak karena mirip dengan orang dewasa yang bekerja untuk anak-anak.

Pada tahap awal guru dapat memberikan pengetahuan politik kepada anak-anak dimulai dari hal dasar dan sederhana. Mereka dapat diajarkan tentang lagu kebangsaan dan simbol-simbol negara seperti bendera dan lambang negara. Namun, dengan menyajikan gagasan demokrasi dalam bahasa yang sederhana dan dengan contoh nyata, anak-anak juga dapat belajar tentang pemerintahan dan fungsi penting dari pemimpin seperti presiden.

Menurut Piaget, bermain merupakan suatu tindakan menyenangkan yang sering dilakukan orang secara berulang-ulang. Teori bermain dipandang penting untuk menentukan tahap perkembangan anak dalam hal kemampuan verbal, kognitif, sosial emosional, afeksi, dan motorik fisik, serta untuk

²² H. E. Mulyasa, 2012. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta : Bumi Aksara hal. 166.



Hak Cipta Dilindungi 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.

menunjang dan menjadi acuan dalam aktivitas bermain.²³

Dipandang dari sudut perkembangan, permainan anak usia dini dibagi menjadi 3 jenis, yaitu:

1. Bermain praktis, yaitu anak mengeksplorasi semua kemungkinan dari kegiatan yang melibatkan interaksi langsung dengan lingkungan sekitar yang dapat membantu dalam pengembangan keterampilan motorik, kognitif, sosial, dan emosional. Kegiatan ini bersifat edukatif dan menyenangkan, sehingga anak dapat belajar sambil bermain.
2. Bermain simbolik, yaitu anak ketika anak mulai mengenali makna simbolis pada benda-benda disekitarnya. Permainan simbolik ini memiliki peran penting bagi perkembangan anak usia dini.
3. Bermain dengan aturan, yaitu ketika anak sudah mulai memahami aturan yang dibuat sendiri berdasarkan seperangkat aturan yang diikuti oleh semua pemain.²⁴

Ketiga jenis permainan yang telah dijelaskan yaitu bermain praktis, bermain simbolik, dan bermain dengan aturan. Dalam konteks penelitian ini, metode bermain peran pemilu dapat dikategorikan sebagai bentuk bermain simbolik sekaligus bermain dengan aturan, karena anak-anak dilibatkan dalam permainan yang merepresentasikan situasi nyata pemilu dan dilakukan berdasarkan aturan-aturan tertentu yang disepakati bersama.

Melalui bermain peran pemilu, anak-anak tidak hanya meniru peran sosial dalam proses demokrasi, tetapi juga belajar mengenali konsep-konsep dasar demokrasi seperti memilih, menghargai pendapat orang lain, menerima

²³ Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. Generasi Emas*, hal. 55.

²⁴ Sri Suryanti, Dewi. 2015. *Ilmu Pendidikan Islam*. Pekanbaru: Mutiara Pesisir Sumatra. hal. 30.

**Hak Cipta Dilindungi 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.

hasil pemilihan, serta bekerja sama dalam kelompok. Aktivitas ini sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun yang berada pada tahap eksplorasi simbolik dan mulai memahami aturan sosial sederhana.

B. Konsep Peran

Peran dapat didefinisikan sebagai suatu raka perasaan, ucapan dan tindakan, sebagai suatu pola hubungan unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap individu lain. Peran yang dimainkan individu dalam hidupnya dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap dirinya dan terhadap orang lain. Oleh sebab itu, untuk dapat bermain peran dengan baik, diperlukan pemahaman terhadap peran pribadi dan orang lain.²⁵

Salah satu definisi peran adalah peran yang kita mainkan dalam setiap keadaan dan bagaimana kita bertindak sesuai dengan keadaan tersebut. Definisi alternatif dari peran adalah serangkaian emosi, kata-kata, dan perilaku berbeda yang diarahkan oleh seseorang kepada orang lain.²⁶ Tentunya ketika membawa peran diperlukan pemahaman yang luas terhadap peran pribadi maupun peran orang lain, sehingga dapat terjalinnya komunikasi yang terarah. Misalnya peran yang dibawakan antara penjual dan pembeli, tentunya ketika hendak menjalankan peran memahami apa saja yang disampaikan, barang-barang serta percakapan apa yang akan dikomunikasikan. Agar orang lain ikut berperan didalamnya, maka peran adalah seperangkat harapan atau tuntutan agar seseorang memperlihatkan perilaku tertentu karena orang tersebut memegang kedudukan sosial tertentu sesuai dengan karakter yang diperolehnya.

²⁵ Mulyasa, H. E. 2012. Manajemen PAUD. Bandung: Remaja Rosdakarya. hal. 173.

²⁶ Diana, D., & Setiawan, D. (2022). Kegiatan Bermain Peran untuk Mengembangkan Sosial Emosional Anak pada Kelompok Bermain Birrul Walidain Sraged. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), hal. 4.



Hak Cipta Dilindungi 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.

Bermain Peran

1. Pengertian Bermain Peran

Pada anak usia dini, bermain merupakan aktivitas utama yang dilakukan anak, berhubungan dengan teman sebayanya, dan memperluas pengetahuannya. Bermain adalah proses pembelajaran kognitif, sosial, dan emosional. Pendekatan bermain peran adalah salah satu paradigma pembelajaran yang sangat berhasil digunakan pada anak-anak. Melalui bermain peran anak-anak dengan teman sebanya mencoba hal-hal baru dengan mengeksplorasi hubungan antara manusia dengan cara mempraktekkannya serta mengkomunikasikan secara langsung secara emosional sesuai dengan peran yang didapat oleh anak sehingga bermain peran ini juga merupakan strategi pemecahan masalah.²⁷

Salah satu prasyarat dalam permainan peran adalah pemainnya mengambil peran atau karakter dari sebuah cerita. Latihan edukatif ini mengajarkan anak untuk mengingat peristiwa masa lalu, anak akan memahami serta belajar dalam proses tersebut, merasakan dan menghadapi suatu kejadian serta mengembangkan dan melatih kreativitas serta unsur imajinasi pikiran anak (daya khayal) dengan penghayatan yang dilakukan oleh anak. Bermain peran memiliki keuntungan terutama pada pengucapan suku kata, melihat apa yang terjadi secara nyata serta mendengarkan bunyi dan memperluas kosa kata bahasa indonesia anak serta mempengaruhi aspek bahasa pada anak. Cerita yang akan diperankan oleh anak tentunya tidak membosankan, guru dapat merancang cerita yang menimbulkan antusias yang menarik perhatian anak.²⁸

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengaruh metode bermain peran bertema pemilu terhadap peningkatan pengetahuan demokrasi anak usia dini, dengan pendekatan simulasi yang

²⁷ H. E. Mulyasa, 2012. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta : Bumi Aksara. hal. 173.

²⁸ Azizah, A., & Eliza, D. (2021). Pelaksanaan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca dan Menulis pada Anak. *Jurnal Basicedu*, hal. 2.

**Hak Cipta Dilindungi 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 dan menggunakan tema-tema yang dekat dengan dunia anak. Hal ini bertujuan agar anak-anak dapat memahami makna demokrasi secara konkret melalui pengalaman langsung dan menyenangkan.

Metode bermain peran yaitu sama hal nya dengan memberikan gambaran kepada anak sesuai dengan perannya masing-masing menggunakan media atau atribut sesuai alur cerita yang dibawakan. Bermain peran (*roleplay*) adalah mengambil peran tertentu sehingga pemain dapat bertindak (berbicara) dan bersikap (bertindak) seolah-olah berada pada posisi tersebut. Oleh karena itu, anak-anak dapat meniru bahasa dari peran yang mereka mainkan dan berbicara dengan bebas ketika mereka bermain peran.²⁹

Bermain peran tidak hanya sekadar aktivitas menyenangkan bagi anak, tetapi juga merupakan sarana pembelajaran yang kaya makna. Namun, untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, guru perlu mempertimbangkan berbagai aspek sebelum menerapkan metode ini. Berikut adalah beberapa hal yang sebaiknya diperhatikan. Ketika orang tua dan pendidik ingin mengambil posisi yang akan dimainkan oleh anak mereka, mereka perlu mempertimbangkan sejumlah faktor-faktor diantaranya:

- a. Jika anak belum pernah memainkan peran dengan sesuai tema, pilihlah cerita yang terjadi sehari-hari. Dengan cerita yang akrab dengan kehidupan pada anak, maka anak akan mudah memahami serta memainkan peran/tokoh yang diperankan.
- b. Pilihlah cerita yang pernah dialami oleh anak. Sehingga dengan pemilihan cerita yang tidak tepat atau yang belum pernah dialami oleh anak tentunya pembelajaran tidak mencapai tujuanya.
- c. Perhatikan usia anak. Anak usia dini umurnya yang belum sampai 5-6 tahun belum mampu berkomunikasi dengan lancar dan baik.

²⁹ *Ibid*, hal. 2.

**Hak Cipta Dilindungi 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. Perhatikan karakter anak. Anak yang introvert biasanya lebih sulit dan lama dalam berekspresi. Oleh karena itu, dengan menggunakan metode bermain peran ini akan membuat anak menjadi terstimulasi.
- e. Lokasi kegiatan. Bermain dapat dilakukan didalam maupun luar kelas, tergantung sesuai dengan keadaan cerita yang dipilih.
- f. Media. Biasanya tergantung dengan tema cerita yang dipilih, atribut apa saja yang akan digunakan.
- g. Jumlah pemain. Dalam bermain peran tentunya terdiri dari beberapa anak, minimal dua anak, akan tetapi jika banyak anak tentunya akan
- h. Pembelajaran yang mengandung moral. Melalui kegiatan metode bermain peran ini diharapkan memiliki kandungan cerita yang dapat diambil pelajarannya.³⁰

Dari kutipan di atas tersebut, dapat penulis jelaskan bahwa pelaksanaan metode bermain peran pada anak usia dini harus dirancang secara tepat dan memperhatikan berbagai aspek perkembangan anak. Pemilihan cerita menjadi faktor kunci, di mana cerita yang diangkat sebaiknya berasal dari pengalaman nyata atau situasi yang familiar dengan kehidupan sehari-hari anak. Hal ini bertujuan agar anak lebih mudah memahami peran yang dimainkan dan mampu menghayatinya dengan baik.

Selain itu, usia dan karakter anak juga menjadi pertimbangan penting. Anak usia 5–6 tahun berada pada tahap perkembangan bahasa dan sosial yang mulai berkembang, namun masih memerlukan bimbingan dan stimulasi. Anak dengan karakter tertutup, misalnya, mungkin membutuhkan pendekatan khusus agar mereka merasa nyaman dan percaya diri untuk tampil di depan teman-temannya. Lokasi pelaksanaan bermain peran, media

³⁰ Ibung, Dian. 2009. *Mengembangkan Nilai Moral pada Anak*. Jakarta: Elex Media Kopindo. hal. 216.

**Hak Cipta Dilindungi 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 digunakan, serta jumlah pemain juga turut menentukan kelancaran dan keberhasilan aktivitas tersebut. Kegiatan dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas, disesuaikan dengan latar cerita. Dengan demikian, bermain peran tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga menjadi media edukatif yang efektif dalam membentuk karakter dan menanamkan nilai-nilai demokrasi, seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan saling menghargai.

Metode bermain peran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai demokrasi pada anak usia dini. Dengan mengajak anak terlibat langsung dalam situasi simulatif seperti pemilu, anak dapat memahami konsep dasar demokrasi seperti memilih, menyuarakan pendapat, menghargai perbedaan, serta bertanggung jawab terhadap pilihan yang dibuat.

Namun, efektivitas metode ini sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor penting seperti relevansi tema cerita, usia dan karakter anak, media pendukung, serta keterlibatan guru dalam mendampingi proses bermain. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya, guru perlu memilih tema yang akrab dan dekat dengan kehidupan anak agar memudahkan anak memahami dan memerankan peran yang diberikan.

Sebagai bagian dari inovasi dalam pembelajaran, peneliti mengembangkan pendekatan bermain peran pemilu dengan menggunakan tema-tema yang disukai dan dikenali anak. Tema-tema ini tidak hanya mempermudah anak untuk memahami peran, tetapi juga menjadikan

Hak Cipta Dilindungi 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.

pembelajaran lebih menyenangkan, kontekstual, dan bermakna.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bermain peran pemilu dengan pendekatan tematik berbasis pengalaman anak memiliki pengaruh yang positif dalam meningkatkan pengetahuan demokrasi pada anak usia dini. Anak menjadi lebih aktif, percaya diri, dan memahami pentingnya hak serta kewajiban sebagai individu yang hidup dalam lingkungan sosial yang demokratis.

Melalui bermain peran, anak dapat belajar dan memahami berbagai topik, termasuk kolaborasi, kemampuan bersosialisasi, menempatkan diri dalam lingkungan, pengendalian emosi, pemahaman aturan, toleransi, dan sportivitas, bermain peran juga merupakan permainan edukasi yang digunakan untuk menyampaikan sikap, perilaku, nilai, dan sentimen.³¹

Sebagai bagian dari pendidikan Pancasila yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai demokrasi, toleransi, dan hak asasi manusia sejak dini, anak-anak diajarkan bagaimana menerapkan prinsip-prinsip tersebut dalam kehidupan sehari-hari, seperti dengan mengikuti pemilu. Strategi pengajaran interaktif seperti diskusi kelompok, permainan peran, dan penggunaan teknologi membantu anak-anak mengembangkan keterampilan yang mereka perlukan agar tidak menjadi orang yang keras kepala dan tidak suka menerima sudut pandang berbeda, bersikap acuh dan tidak peduli terhadap lingkungan sekitar hingga pribadi yang abai dalam memberikan respon dan apresiasi terhadap orang lain dan lingkungan masyarakatnya.³² Anak-anak senang dengan permainan peran karena memungkinkan mereka memerankan tokoh-tokoh yang berbeda.³³

³¹ Febrianti, S. D. A., Hamzah, N., & Sapendi, S. (2021). Menstimulasi Tingkat Kepercayaan Diri Pada Anak Dengan Metode Bermain Peran. *Albanna: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, hal. 7.

³² Dwiantama, R. S., & Sumriyah, S. (2024). Sosialisasi Pendidikan Terkait Pemahaman Demokrasi terhadap Anak Usia Dini di Desa Taman Kecamatan Jrengik Kabupaten Sampang. *Jurnal Kabar Masyarakat*, 2(4), hal. 222.

³³ Yani, A., & Jazariyah, J. (2020). Penyelenggaraan PAUD Berbasis Karakter

**Hak Cipta Dilindungi 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.

Bermain peran membantu membuat kegiatan belajar tidak membosankan dengan memanfaatkan pendekatan simulasi, melakukannya secara langsung, dan memberikan pengalaman dunia nyata kepada anak sehingga mereka dapat belajar dari apa yang mereka amati. Penting mengenalkan dan mempraktikan nilai-nilai demokrasi kepada anak supaya menjadi warga negara yang baik dan demi mewujudkan cita-cita kemerdekaan yang demokratis, oleh sebab itu, pendidikan demokrasi didorong untuk dapat diajarkan dan diimplementasikan di sekolah.³⁴

Adanya peran guru telah menjadikan manusia lebih manusiawi dengan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk secara bebas memilih pemimpin dan mengalokasikan pendapatan mereka. Selain itu, tujuan dari kegiatan pemilu ini adalah untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada anak-anak.³⁵ Guru tidak hanya mendidik tetapi juga membantu mereka menjadi individu yang lebih manusiawi, empati, dan bertanggung jawab.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dijelaskan bahwa melalui aktivitas bermain peran, khususnya dengan tema pemilu, anak-anak dilatih untuk memahami proses pengambilan keputusan bersama, mengenal hak dan kewajiban, serta belajar menghargai pendapat orang lain. Kegiatan ini dirancang dengan memperhatikan berbagai aspek penting, seperti pemilihan cerita yang sesuai dengan kehidupan anak, usia perkembangan mereka, karakter pribadi, serta media dan jumlah pemain yang digunakan.

Hasil dari penerapan metode ini menunjukkan bahwa bermain peran

Kebhinekaan sebagai Upaya Pencegahan Radikalisme Sejak Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), hal. 11.

³⁴ Nugroho, H. W., Utami, R., & Nugraha, R. A. (2022). Experiential Learning sebagai Upaya Penguatan Pendidikan Demokrasi dan Pancasila. *Jurnal Filsafat*, 32(2), hal. 276.

³⁵ Ariyanti, D., Nawangsih, V., RizaAisyah, R. R., Yuniarti, M., Nurrahmana, A., Maulina, R., & Presetyo, R. (2021). Mewujudkan Lingkungan Demokratis melalui Edukasi Pemilu dengan Asas Luberjurdil. *Ikra-Ith Abdimas*, 4(3), hal. 224.

Hak Cipta Dilindungi 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.

pemilu dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pengetahuan demokrasi pada anak usia 5–6 tahun. Anak-anak menjadi lebih aktif, percaya diri, dan mulai memahami pentingnya hak dan kewajiban sebagai bagian dari masyarakat yang demokratis. Mereka belajar menyampaikan pendapat, mendengarkan orang lain, bekerja sama, serta menunjukkan sikap sportivitas dan toleransi.

2. Jenis-jenis Bermain Peran**a. Bermain Peran Makro**

Bermain peran makro merupakan kegiatan pura-pura yang diperankan melalui media yang besar yang digunakan anak untuk memerankan peran serta juga bisa menggunakan barang-barang yang berada di kehidupan sehari-hari. Contohnya: memakai kostum dari kardus yang dirakit menjadi mobil-mobilan. Anak-anak yang terlibat dalam permainan peran makro biasanya menggambarkan konflik sosial yang muncul di akhir cerita, menirukan pertukaran antara pembeli dan penjual.³⁶ Dengan melibatkan beberapa anak dalam kegiatan, permainan peran makro lebih bersifat sosiodramatis dan membutuhkan area yang cukup luas. Tujuan dari permainan peran makro adalah untuk memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk memecahkan masalah dan mengekspresikan diri mereka sekaligus memberi mereka kesempatan untuk merasakan emosi orang lain.

Anak-anak dapat bertindak dan berbicara tentang bagian yang ingin mereka mainkan dengan menggunakan alat yang dapat dimanfaatkan oleh para aktor dalam permainan peran makro, yang mengeksplorasi interaksi antara teman sebaya atau orang. Keuntungan dari model role-playing makro adalah menumbuhkan kebebasan anak dengan

³⁶ Halifah, S. (2020). Pentingnya Bermain Peran dalam Proses Pembelajaran Anak. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial an Pendidikan)*, hal. 37.

Hak Cipta Dilindungi 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.

memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengekspresikan diri, bertindak berani, dan memilih mainan mana yang akan dimainkan bersama anak-anak lain serta dengan menumbuhkan pemikiran kritis dalam diri mereka.

Keunggulan bermain peran makro adalah anak dapat menempatkan posisi nya sama hal dengan posisi orang lain. Anak-anak belajar kolaborasi sambil memainkan bagian makro, dan mereka berinteraksi satu sama lain untuk melatih keterampilan sosial dan komunikasi dengan teman atau lawan mainnya.³⁷ Bermain peran makro merupakan salah satu cara efektif mengajarkan anak bagaimana berdemokrasim dan berpatisipasi agar mendorong anak menjadi individu yang aktif dan bertanggung jawab dalam masyarakat.

b. Bermain Peran Mikro

Permainan bermain peran mikro, yang melibatkan anak-anak yang berperan sebagai dalang untuk memerankan karakter-karakter kecil, umumnya dianggap sebagai teknik pengajaran yang inventif, universal, dan imajinatif. Karena anak-anak pra-operasional lebih cenderung bermain dengan benda mati dan biasanya memulai diskusi mereka sendiri pada usia tersebut, permainan peran mikro biasanya ditargetkan pada mereka. Menggunakan media seperti boneka, boneka tangan, mobil, atau binatang plastik misalnya.

Keterampilan mental anak masih terbatas pada benda-benda berwujud ketika mereka memainkan peran mikro; mereka belum memahami konsep-konsep abstrak. Anak-anak mempunyai lebih sedikit kesempatan untuk berkolaborasi karena permainan peran mikro merupakan cikal bakal permainan kooperatif. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa lebih sedikit anak yang memainkan peran mikro dibandingkan tanggung jawab makro. Oleh karena itu, keterlibatan guru sangat penting dalam pendekatan ini. Untuk membuat anak-anak tertarik untuk menyalin, guru mungkin mengarang cerita yang melibatkan

³⁷ *Ibid*, hal. 38.



Hak Cipta Dilindungi 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.

mereka.

Ada beberapa langkah yang perlu diambil untuk membantu anak-anak menjadi komunikator yang lebih baik adalah dengan menggunakan metode ini lebih menarik dan menyenangkan karena cocok untuk anak yang belajar sambil bermain.³⁸

3. Keunggulan Dan Kekurangan Bermain Peran

Setiap pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan serta tidak membosankan bagi anak. Adapun beberapa keunggulan serta kekurangannya:

Keunggulan metode bermain peran adalah:

- a. Anak cenderung akan tertarik jika cerita sesuai dengan minat pada anak, serta mendorong motivasi pada anak
- b. Adanya kolaborasi serta keterlibatan anak dalam suatu cerita, anak tidak hanya mengamati atau mendengarkan instruktur, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam peran dan meningkatkan fokus
- c. Dengan menggunakan pendekatan bermain peran, anak harus memerankan peran tertentu dan memerankan karakter tertentu.
- d. Memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar berekspresi tanpa rasa takut atau khawatir
- e. Membuat anak terlibat secara aktif.³⁹
- f. Dengan metode bermain peran pembelajaran menjadi kreatif, ketika anak menemukan kesenangannya dalam belajar
- g. Membantu anak bersosialisasi maupun berkomunikasi sesama teman sebayanya melalui kerja sama
- h. Anak dapat mengekspresikan diri mereka melalui kosa kata yang akan diperankan

³⁸ Susanti, Y. O. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak melalui Bermain Peran Mikro. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(1), hal. 64.

³⁹ Agung, P., & Asmira, Y. D. (2018). Pengembangan Model Pendidikan Karakter Peduli Sosial Melalui Metode Bermain Peran di TK Tunas Mekar Indonesia Bandar Lampung. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), hal.147-148.

**Hak Cipta Dilindungi 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.

- i. Membangun lingkungan yang sehat dalam kegiatan pembelajaran untuk mendorong interaksi dan pertukaran anak yang menguntungkan kedua belah pihak.
- j. Memupuk rasa percaya diri pada anak, karena jika dilakukan secara berulang-ulang anak akan memiliki keberanian atas peran yang akan diperankan.
- k. Sebagai sumber motivasi anak dan menimbulkan pembelajaran yang demokratis.
- l. Anak berlatih memahami objek yang akan diperankan melalui media yang akan digunakan.⁴⁰

Kekurangan metode bermain peran adalah:

- a. Memerlukan komitmen atau langkah ketika hendak memulai perencanaanya maupun pelaksanaanya.
- b. Anak menjadi kurang aktif dikarenakan kesulitan dalam berlatih kosa kata dan memahami alur jalan ceritanya
- c. Guru harus dapat mengantisipasi kegiatan secara langsung
- d. Kurang percaya diri anak ketika memerankan peran yang diperankan sehingga membuat anak malu ketika sedang bermain peran.
- e. Membutuhkan kreativitas dari guru dalam menyiapkan cerita yang akan diperankan agar terciptanya pembelajaran
- f. Latihan bermain peran biasanya memakan waktu yang cukup lama.
- g. Kemampuan anak menyimak cerita yang disampaikan guru biasanya kurang dikarenakan anak biasanya lebih suka bermain.⁴¹

4. Langkah-langkah Bermain Peran

Pendekatan bermain peran ini tidak menemui kekakuan atau kesalahan dalam mengkonstruksi proses pembelajaran yang terorganisir secara sistematis dan teratur; oleh karena itu, diperlukan tahapan-tahapan

⁴⁰ Hafiyah, Y. N., & Zaini, M. (2022). Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B di TK Darma Wanita Persatuan 2 Bayuglugur Situbondo. *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, hal. 18.

⁴¹ Rachmi, T., Dewi, N.F. K., & Astuti, C. F. (2023). Optimalisasi Kemampuan Menyimak Melalui Menyimak Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia Dini, 12 (1), hal 1. 134.

**Hak Cipta Dilindungi 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 harus dipahami terlebih dahulu agar pembelajaran menjadi efektif:

- a. Petunjuk dan persiapan diberikan oleh instruktur. Kebutuhan yang paling krusial adalah bahwa skenario yang dipilih bersifat "sosiodrama", menekankan jenis peran, dan menggambarkan kondisi situasi, termasuk keadaan peristiwa, orang-orang yang terlibat, dan peran yang dimainkan..
- b. Sebelum pelaksanaan kegiatan dimulai hendaknya melakukan briefing, latihan-latihan yang dilakukan dalam membentuk kekompokan dan kelompok dan interaksi.
- c. Guru memberikan peran-peran yang akan dimainkan, guru menjelaskan ciri-ciri atau kepribadian yang berbeda.
- d. Instruktur membekali materi dan media yang diperlukan untuk bermain peran. Meskipun beberapa anak telah ditugaskan untuk mendengarkan, yang lainnya belum diberi tugas. Anak-anak muda menunggu kesempatan mereka untuk menampilkan peran setelah menonton dan mendengarkan teman-temannya memainkan peran.
- e. Guru memberikan informasi kegiatan pada adegan pertama serta menceritakan bagaimana alur ceritanya.
- f. Mendiskusikan secara bersama pesan yang terkandung dalam cerita tersebut.
- g. Menilai serta mengevaluasi hasil dari kegiatan bermain peran.⁴²

Berikut adalah tata cara permainan bermain peran pemilu yang dapat dilakukan untuk anak usia dini. Kegiatan ini dirancang agar menyenangkan dan edukatif, sehingga anak-anak dapat memahami konsep pemilu dengan cara yang interaktif.

⁴² Gontina, R., Komariyah, K., & Hasanah, U. H. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), hal. 7-10.

**Hak Cipta Dilindungi 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. Persiapan

- a. Pilih Tema : Tentukan tema (binatang kesayangan) yang akan dimainkan, seperti hewan: kucing dan kelinci
- b. Guru menyediakan media dalam bermain peran seperti kotak suara, lembar pemilihan suara, pewarna makanan sebagai tinta dan kotak suara
- c. Guru memperkenalkan media-media dalam bermain peran
- d. Guru menjelaskan tata cara bermain
- e. Guru menyediakan kostum serta aksesoris untuk anak sebagai pembeda peran

2. Pelaksanaan

- a. Pemilihan calon kandidat: Pemilihan kandidat dilakukan melalui cabut undian, yang terdiri dari calon kandidat, pemilih dan panitia yang terdiri dari: penjaga kotak suara, penjaga tinta, penjaga bilik suara dan penjaga registrasi pendaftaran.
- b. Guru memberikan *id card* kepada anak yang mendapatkan kartu panitia
- c. Anak berkampanye sesuai dengan tema misalnya tema hewan kesayangan.
Anak berkampanye sesuai dengan menggunakan atribut sesuai dengan kartu yang didapat anak, anak menjadi kandidat dan calon kandidat serta mendapatkan sebuah atribut yang menjadi pembeda dari

**Hak Cipta Dilindungi 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.

anak yang lainnya, anak akan memperkenalkan diri mereka, menjelaskan ciri-ciri dan alasan mereka ingin dipilih.

- d. Pemberian kertas suara: setiap anak yang berhak memilih akan mendapatkan kertas suara dibagian registrasi pendaftaran lalu mencoblos ke dalam bilik suara yang terdiri dari 2 bilik suara dengan diawasi oleh panitia
- e. Pemungutan suara: Anak-anak secara bergiliran memasukkan kertas suara ke dalam kotak suara, pastikan suasana tetap tertib dan menyenangkan
- f. Setelah pemungutan suara selesai, Guru dan anak menghitung surat suara yang ada di dalam kotak suara, agar semua anak menyaksikan proses ini agar mereka memahami begaimana cara perhitungan surat suara.

3. Penutup

- a. Refleksi
 - 1) Ajak anak-anak untuk berdiskusi tentang pengalaman mereka selama permainan. Tanyakan apa yang mereka pelajari tentang kampanye hewan kesayangan, pentingnya memilih, dan menghargai pendapat orang lain.
 - 2) Bertanya bagaimana perasaan anak setelah bermain
- b. Pemberian penghargaan
 - 1) Berikan penghargaan atau reward kepada semua calon dan panitia sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi mereka.

**Hak Cipta Dilindungi 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. Tindak lanjut (Diskusikan bagaimana mereka dapat menerapkan nilai-nilai demokrasi dalam kehidupan sehari-hari, seperti menghargai perbedaan pendapat dan bekerja sama).



Gambar II.I Media Bermain Peran Pemilu

D. Pemilu

Pemilihan Umum (PEMILU) merupakan pilar penting dalam demokrasi. Meski anak usia dini belum memiliki hak pilih, mengenalkan konsep pemilu sejak dini adalah langkah penting dalam membentuk generasi yang sadar demokrasi dan memahami pentingnya partisipasi aktif dalam masyarakat. Dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini, anak-anak dapat belajar bahwa demokrasi bukan hanya tentang memilih, tetapi juga tentang menghormati pendapat orang lain. Seperti halnya pada pembelajaran Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), anak diminta untuk mengamati dan memikirkan solusi permasalahan di lingkungan sekitarnya, serta menanamkan nilai-nilai demokrasi seperti kejujuran, keadilan, partisipasi, dan pengambilan keputusan bersama. Pada anak usia dini mulai dikenalkan apa itu hak dan apa itu kewajiban kepada anak. Hak harus selalu dibarengi dengan kewajiban. Edukasi pemilu pada anak usia dini membantu membangun kesadaran akan hak dan kewajiban dalam sistem demokrasi.

Dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila terdapat enam dimensi yang diharapkan dapat diwujudkan oleh pelajar: 1) keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlaq mulia, 2)



Hak Cipta Dilindungi 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.

kebhinekaan global, 3) gotong royong, 4) mandiri, 5) bernalar kritis, dan 6) kreativitas⁴³. Salah satu tujuan dari Profil Siswa Pancasila dimulai pada tingkat pendidikan anak usia dini (PAUD). PAUD memiliki tujuan untuk menstimulasi dan membina potensi seluruh anak agar dapat berkembang dengan optimal yang sesuai dengan STTPA Nomor 5 Tahun 2022.⁴⁴

Salah satu cara mengajarkan anak adalah dengan memberikan pengalaman langsung kepada anak, karena anak usia dini belajar melalui pengalaman konkret yang dilakukan secara sederhana dan menyenangkan dan partisipatif. Berikut ini adalah spesifikasi bermain peran pemilu pada anak usia dini.

E. Demokrasi

1. Pengertian Demokrasi

Kata Yunani “demos” (rakyat) dan “cratos” (kekuasaan di tangan, dari, dan untuk rakyat) merupakan akar kata demokrasi. Dengan menanamkan prinsip demokrasi pada diri mereka, pendidikan demokrasi pada hakikatnya membantu siswa tumbuh menjadi warga negara yang lebih dewasa yang tindakannya mewakili kehidupan demokratis.⁴⁵

Pada dasarnya di Indonesia sudah sejak lama berdemokrasi, Istilah “demokrasi” mempunyai dua arti: secara etimologis, atau linguistik, dan secara terminologis. Dari segi linguistik (etimologis), demokrasi berasal dari bahasa Yunani yaitu cratos yang berarti pemerintahan atau kekuasaan, dan demos yang berarti rakyat. Oleh karena itu, maknanya adalah kekuasaan atau pemerintahan rakyat.

Samuel Huntington, di sisi lain, mendefinisikan sistem politik

⁴³ <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/profil-pelajar-pancasila> diakses pada tanggal 15 Maret 2025 pada jam 13.00.

⁴⁴ Ilmaa, M., Syafri, H., & Purwati, P. (2024). Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dalam Menanamkan Nilai Karakter Anak Usia Dini. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 2006-2013. hal .3.

⁴⁵ Sobri, M., & Umar, U. (2022). Implementasi Pendidikan Demokrasi di Sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, hal. 6175.

Hak Cipta Dilindungi 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.

sebagai sistem demokratis di mana para kandidat diperbolehkan bersaing untuk mendapatkan dukungan dari hampir semua orang dewasa dan pengambil keputusan yang paling berkuasa dan berpengaruh dipilih melalui pemilihan umum yang teratur, adil, dan jujur. Hak memilih diberikan kepada anak berusia 17 tahun.

Salah satu definisi demokrasi yang diterima secara luas adalah yang dikemukakan oleh Abraham Lincoln yang menyatakan bahwa demokrasi adalah “pemerintahan dari rakyat, oleh rakyat, dan untuk rakyat”. Di dalam pendidikan, demokrasi perlu diimplementasikan sebagai upaya mengekspresikan kebebasan peserta didik dalam kehidupannya. Kebebasan disini dimaksudkan untuk memperkuat pemahaman tentang hak asasi manusia, termasuk kebebasan berbicara, berpendapat, beragama, dan berkumpul. Agar peserta didik menjadi warga negara yang baik dengan sifat berani mengambil sikap positif untuk menjunjung tinggi pilar demokrasi masa depan negara yang mengedepankan nilai-nilai kebebasan, kesetaraan, persaudaraan, persatuan, pendidikan demokrasi merupakan pelaksanaan sistem pendidikan yang memberikan kesempatan dan kesetaraan yang sama bagi peserta didik untuk memperoleh pendidikan yang layak. Pendidikan ini bertujuan mengembangkan potensi, bakat, dan minat peserta didik, sembari mendorong mereka untuk memahami, menghayati, mengamalkan, dan mengembangkan konsep, prinsip, serta nilai-nilai demokrasi.⁴⁶

Menurut teori Piaget, anak-anak berada pada tahap perkembangan praoperasional karena fokus utama mereka adalah belajar bagaimana merepresentasikan sesuatu dan pengalaman dengan menggunakan simbol, dalam tahap ini anak belum bisa memecahkan masalah sendiri, mereka cenderung menggunakan pendekatan trial-and-error.⁴⁷ Mengembangkan karakter anak dan memberikan bimbingan anak dapat dimulai sejak dini

⁴⁶ Nurfazila N. Pendidikan Demokrasi Dan Pendidikan Ham di Sekolah Dasar. *Jurnal Rinjani Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JR-PGSD)*. 2023 Jan 5;1(1), hal. 13.

⁴⁷ Bisri Mustofa. 2016. *Dasar Dasar Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Yogyakarta: Dua Satria Offset. hal. 8.

Hak Cipta Dilindungi 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.

merupakan dua pendekatan untuk menanamkan prinsip demokrasi pada awal kehidupan. Dimulai dengan hal-hal sederhana yang mudah dipahami, dan dilakukan oleh anak.⁴⁸

Dalam konteks pendidikan, demokrasi ditunjukkan dengan memberikan perhatian dan usaha yang sama kepada peserta didik, tanpa memandang kemampuan alamiah, kesehatan, atau status sosialnya. Kebebasan berpikir adalah salah satu cita-cita demokrasi. Hal ini dicapai dengan mendidik anak sejak dini bagaimana membentuk kehidupan sehari-hari, serupa dengan pola asuh demokratis.⁴⁹

Menghargai sudut pandang yang berbeda dan menekankan percakapan jujur dibandingkan keterlibatan terus-menerus adalah dua cara untuk mengajarkan demokrasi kepada anak-anak. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa demokrasi memiliki kualitas yang memungkinkan anak-anak menyuarakan pemikirannya, menjadi mandiri dan memperoleh kekuasaan, serta mengakui mereka sebagai individu unik yang berpartisipasi dalam pengambilan keputusan kolektif.⁵⁰

Anak yang dibesarkan dalam lingkungan demokratis lebih percaya diri, memiliki harga diri yang tinggi, berperilaku terpuji, dan memiliki sikap disiplin (kooperatif dengan peraturan yang berlaku) karena sering diberi kesempatan berpendapat; jika mereka tidak mengikuti aturan, mereka akan sering melawan dan berperilaku buruk. Oleh karena itu, pentingnya menanamkan sikap demokratis kepada anak sejak dini. Sikap demokratis pada anak dapat ditumbuhkan melalui pendidikan yang mengajarkan nilai-nilai seperti menghargai pendapat orang lain, berpartisipasi dalam diskusi, dan memahami pentingnya kebebasan berpendapat. Lingkungan yang mendukung, baik di sekolah maupun di

⁴⁸ Rinaldi, K., & Askarial, A. (2022). Penyuluhan Penanaman Pendidikan Moralitas dan Nilai Pancasila Pada Anak. *COMSEP: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), hal.171.

⁴⁹ Anistianingsih, A., Fahmin, N., & Anwar, K. (2023). Demokrasi Dalam Pendidikan Islam. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 3(4), hal. 139.

⁵⁰ Rini, N. D. A. (2017). Implementasi Nilai-Nilai Demokrasi Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(3), hal. 166.

Hak Cipta Dilindungi 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.

rumah, sangat penting untuk membentuk karakter demokratis ini.⁵¹

2. Jenis - jenis Demokrasi

Jenis-jenis demokrasi berdasarkan prosesnya dalam menyalurkan kehendak rakyat terbagi menjadi dua, yaitu:

a. Demokrasi Langsung

Definisi demokrasi yang terus-menerus melibatkan individu dalam perumusan undang-undang dan kebijakan publik dikenal sebagai “demokrasi langsung”. Demokrasi langsung adalah bentuk demokrasi yang memberikan hal suara kepada setiap rakyat dan hak berpendapat dalam merumuskan sebuah keputusan bersama-sama. Demokrasi langsung dilakukan secara langsung tanpa adanya perantara.

b. Demokrasi Tidak Langsung

Demokrasi tidak langsung merupakan bentuk demokrasi yang dilaksanakan melalui sistem perwakilan dan sebuah proses demokrasi dengan mengandalkan kebijakan umum dirumuskan atau dibentuk oleh lembaga perwakilan dari masyarakat.⁵² Dalam sistem ini, pemilih tidak langsung terlibat dalam pengambil keputusan, tetapi mereka memilih orang untuk mewakili.

Penelitian Yang Relevan

1. Artikel jurnal berjudul “*Recognizing politics in the nursery: Early childhood education institutions as sites of mundane politics*” oleh Millei, Z., & Kallio, K. P. yang diterbitkan oleh Contemporary Issues in Early Childhood, menurut penelitian ini Artikel ini ingin mengusulkan agar, menghargai anak sebagai subjek politik yang setara dengan orang dewasa dapat menjadi prinsip awal anak untuk membekali anak-anak dengan cara berpikir dan bertindak yang lebih baik. Adapun caranya

⁵¹ Yunita, A., & Rofiyarti, F. (2017). Penerapan Disiplin sebagai Bentuk Pembinaan Pendidikan Karakter terhadap Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, hal. 234.

⁵² Suryana, C., Fatihah, N. A., Subki, M. T., & Maulani, M. I. (2022). *Sistem Pemerintahan: Demokrasi dan Monarki*. hal.9.

Hak Cipta Dilindungi 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.

adalah dengan memberikan dukungan kepada lembaga-lembaga politik anak-anak yang didasarkan dengan pengalaman mereka.⁵³

2. Artikel jurnal yang berjudul “*Pengaruh Pengenalan Politik Islam terhadap Pemahaman Nilai Sosial Pada Anak Usia Dini*” oleh Khoirunnisa dkk, menurut penelitian ini Pendidikan atau pengenalan politik yang diberikan pada anak bukan hanya berkaitan dengan hal-hal yang sulit untuk dipahami anak, melainkan pengenalan politik ini dapat dilakukan melalui beberapa kegiatan yang sederhana yang dilakukan sebagai upaya pengenalan dasar bagi anak yang dimulai melalui sehari-hari anak bersama dengan lingkungannya.⁵⁴
3. Berdasarkan kajian tahun 2023 “*Pengetahuan Politik pada Anak Usia Sekolah Dasar*” oleh Reska Putri Ismail dan Fidyawati Monoarfa. Menurut penelitian ini, ada beberapa cara untuk memperkenalkan demokrasi kepada anak-anak, termasuk permainan peran, debat kelompok, dan politik berbasis proyek. Meskipun penggunaan informasi politik atau demokrasi oleh para peneliti serupa, pendekatan mereka dalam menciptakan materi tentang elemen-elemen permainan peran dalam pemilu bervariasi.⁵⁵
4. Kajian “*Meningkatkan Pemahaman Pemilu Pada Mata Pelajaran Pkn Dengan Menggunakan Model Simulasi Pada Siswa Kelas VI SDN 1 Sei Buluh Kecamatan Kelua Kabupaten Tabalong*” yang dilaksanakan oleh Hj. Norsehah pada tahun 2017. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa model simulasi meningkatkan keberhasilan belajar siswa. Persamaan dalam penelitian ini menggunakan metode simulasi bermain peran pemilu, namun perbedaanya pada aspek yang dikembangkan.⁵⁶

⁵³ Millei, Z., & Kallio, K. P. (2018). Recognizing politics In The Nursery: Early Childhood Education Institutions as Sites Of Mundane Politics. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 19(1), hal.43.

⁵⁴ Khoirunnisa, Azizah, et al. "Pengaruh Pengenalan Politik Islam terhadap Pemahaman Nilai Sosial pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2.2 (2025).hal.1.

⁵⁵ Ismail, R. P., Monoarfa, F., Aries, N. S., & Nggilu, A. (2023). Pengetahuan Politik pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, hal. 1.

⁵⁶ Kelua, S. B. (2017). Meningkatkan Pemahaman tentang Pemilu Pada Mata

**Hak Cipta Dilindungi 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.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Haryadi dan Darwance dengan judul “Untuk Mewujudkan Pemilu Serentak Berkualitas Pada Tahun 2024, Pendidikan Politik Akan Dilaksanakan Melalui Simulasi Dan Pernyataan Para Pemilih Pemula Milenial Yang Cerdik”. Isi dari penelitian secara langsung mempraktekkan simulasi pemilu.⁵⁷

Perbedaan utama dari Kelima artikel jurnal memiliki perbedaan dalam memodifikasi bermain peran pemilu, Artikel pertama menekankan dengan memahami dan mengembangkan pengalaman politik anak-anak dalam konteks pendidikan usia dini, setara dengan orang dewasa., serta Artikel kedua pengenalan politik Islam pada anak usia dini dapat dilakukan melalui aktivitas sehari-hari yang sederhana , Artikel ketiga menurut penelitian ini, ada beberapa cara untuk memperkenalkan demokrasi kepada anak-anak, termasuk permainan peran, debat kelompok, dan politik berbasis proyek, sedangkan Artikel keempat berfokus kepada simulasi bermain peran pemilu di SD, dan Artikel kelima pemilih pemula milenial, yaitu remaja dan anak muda yang akan menggunakan hak pilih mereka untuk pertama kalinya.

Kelima artikel ini memiliki persamaan dalam simulasi bermain peran, menekankan bahwa pendidikan politik bukan hanya untuk orang dewasa, tetapi juga penting diperkenalkan kepada anak-anak dan pemilih pemula sejak dini. Artikel-artikel ini menunjukkan bahwa pemahaman politik dapat diberikan melalui pengalaman sehari-hari, simulasi, dan permainan peran pengenalan politik sebagai bagian dari perkembangan anak Bagaimana pendidikan politik dapat membentuk pola pikir, sikap, dan pemahaman anak-anak maupun pemilih pemula terhadap demokrasi. Tujuan utamanya adalah membekali mereka dengan cara berpikir kritis, pengambilan keputusan secara Bersama dan berkomunikasi sesama teman sebaya.

Pelajaran Pkn melalui Model Simulasi Pada Siswa Kelas Vi SDN 1 Sei Buluh Kecamatan Kelua Kabupaten Tabalong. *Jurnal Langsat Vol, 4(1)*. hal. 97.

⁵⁷ Haryadi, D., Darwance, D., & Suntara, R. A. (2023). Edukasi Politik melalui Simulasi dan Deklarasi Pemilih Pemula Millenial Cerdas untuk Mewujudkan Pemilu Serentak 2024 yang Berkualitas. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(4), hal .1613.

Hak Cipta Dilindungi 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.

Konsep Operasional

Konsep Operasional adalah aspek penelitian yang memberikan informasi atau petunjuk kepada kita tentang bagaimana caranya mengukur suatu variabel yang akan diteliti. Konsep operasional dibuat untuk memudahkan penelitian dalam mengumpulkan data-data yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian.⁵⁸ Dengan adanya konsep operasional operasional, peneliti dapat merumuskan secara konkret bagaimana suatu variabel akan diukur.. Setiap indikator dan item dalam instrumen disusun berdasarkan teori pendidikan dari Moeslichatoen dan John Dewey, yang menekankan pentingnya aktivitas bermain sebagai sarana belajar yang bermakna bagi anak. Indikator ini dirancang untuk mengukur sejauh mana kegiatan bermain peran mampu menjadi media pembelajaran demokrasi sejak usia dini.

a. Instrumen Penelitian untuk Guru***Tabel II. 1 Instrumen Penelitian Untuk Guru***

No	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN
1	Aspek bahasa	a. Anak menggunakan kalimat lengkap dan bahasa yang sesuai dengan peran yang dimainkan. b. Anak mampu mengungkapkan pikiran dan perasaanya dengan jelas selama bermain peran. c. Anak mengalami peningkatan kosa kata saat mengikuti kegiatan bermain peran.
2	Aspek Sosial Emosional	a. Anak menunjukkan rasa percaya diri saat berpartisipasi dalam bermain peran. b. Anak aktif bekerja sama dan bergiliran dengan teman selama bermain peran. c. Anak menunjukkan antusiasme dan semangat saat mengikuti kegiatan bermain peran.

⁵⁸ Burhan burgin, *Metode Penelitian Kuantitaif*,(Jakarta: Prenada Media Group, 2010), hal.57

Hak Cipta Dilindungi 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	Aspek Nilai Agama dan Moral	a. Anak mampu menunggu giliran dan menghargai teman saat bermain peran.
		b. Anak menunjukkan sikap toleran dan mengendalikan diri selama bemain peran.
4	Aspek Kognitif	a. Anak memahami dan menjalankan peran serta konteks cerita yang sedang dimainkan.
		b. Anak mampu menciptakan dialog dan aksi kreatif sesuai dengan imajinasi dan peran yang dimainkan.

b. Instrumen Penelitian untuk peserta didik*Tabel II. 2 Instrumen Penelitian Untuk Guru*

No	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN
1	Freedom of Intelligence	a. Anak mampu mengemukakan pendapat dan ide dengan bebas.
		b. Anak bertanya dan mencari tahu hal baru secara aktif saat kegiatan pembelajaran.
		c. Anak bebas berekspresi sesuai peran dan aturan dalam kegiatan bermain peran.
2	Popular Sovereignty	a. Anak merasa pendapatnya dihargai oleh teman dan guru dalam pengambilan keputusan bersama.
		b. Anak ikut berpartisipasi dalam mengambil keputusan sederhana bersama teman sekelas.
3	Equality	a. Anak memperlakukan semua teman secara adil dan sama tanpa membeda-bedakan.
		b. Anak mau bergiliran dan berbagi dengan teman saat bermain bersama.
4	Individualism	a. Anak menunjukkan keunikan dan keberanahan dalam menyampaikan ide atau peran yang berbeda dalam kelompok.



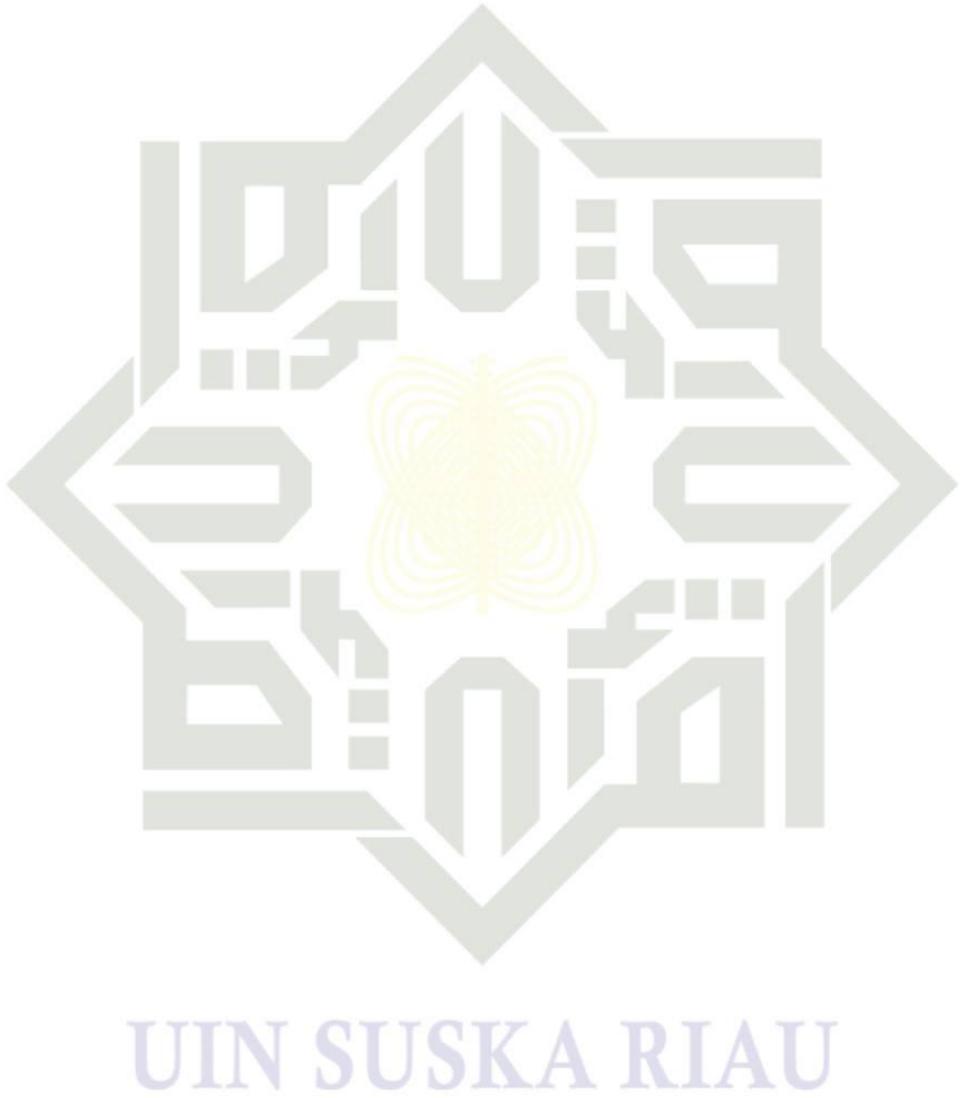
© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi 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.

5	Social Responsibility	<p>a. Anak bertanggung jawab menjalankan peran atau tugas yang diberikan dala kelompok.</p> <p>b. Anak membantu teman yang mengalami kesulitan dan menjaga aturan bersama demi kebaikan kelompok.</p>
---	-----------------------	---



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

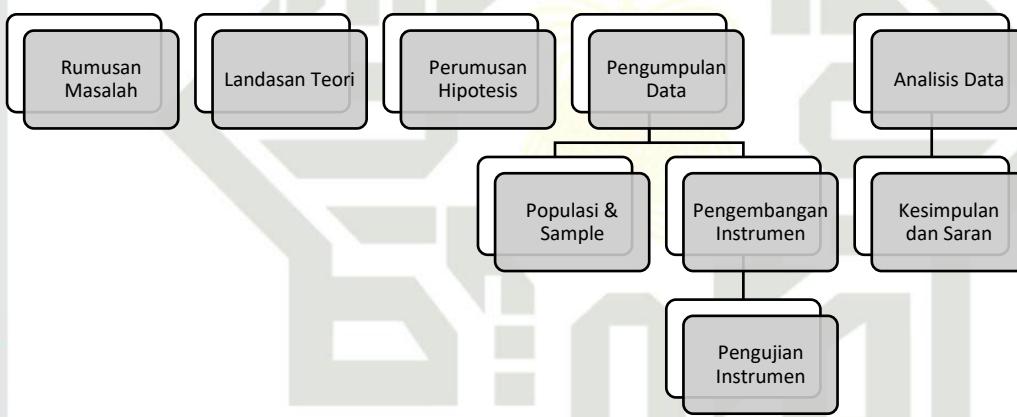
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 III

METODE PENELITIAN

A Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Metode eksperimen adalah sebuah metode penelitian kuantitatif digunakan terutama apabila penelitian ingin melakukan percobaan untuk mencari pengaruh variable independen/hasil/*output* dalam kondisi terkendalikan.⁵⁹



Gambar III.1 Prosedur Penelitian Kuantitatif

Pada penelitian ini, peneliti melakukan penelitian kuantitatif eksperimen desain penelitian Quasi Experimental Design. Dengan jenis model *Non Equivalent control Group Design*. Menurut Sugiyono, suatu metode penelitian eksperimen digunakan untuk mengukur efek dari suatu perlakuan atau intervensi dengan membandingkan dua kelompok yang berbeda. Desain ini melibatkan pengukuran variabel sebelum dan setelah perlakuan diberikan kepada kelompok eksperimen, sementara kelompok

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung:Alfabet,2021), hal. 126

Hak Cipta Dilindungi 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.

kontrol tidak menerima perlakuan tersebut.⁶⁰ Selanjutnya pada kegiatan observasi atau pengukuran dilakukan 2 kali, sebelum diberikan perlakuan (*post-test*). Pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Dengan demikian antara keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Tabel III 1 Two Group Pre-test-Post-test Design

Kelompok	Test Awal (Pretest)	Perlakuan/Treatment	Test Akhir (Posstest)
KE1	0 ₁	X ₁	O ₂
KE2	0 ₃		O ₄

Sumber: Sugiono (2019:74)

Keterangan:

- 01** : Observasi awal untuk mengukur aspek agama moral pada anak.
- 02** : Observasi setelah perlakuan pada kelompok eksperimen
- X** : Perlakuan berupa penggunaan media video animasi berbasis AI untuk kelompok eksperimen
- 03** : Observasi awal pada kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.
- 04** : Observasi setelah tidak diberikan perlakuan pada kelompok kontrol

X adalah treatment yang akan diberikan dan akan dapat diketahui pengaruhnya dalam eksperimen. Pemberian treatment dapat berupa penggunaan model mengajar, metode mengajar, strategi mengajar, model penelitian, media mengajar, dan lain-lain. O₁ merupakan bentuk tes maupun observasi yang dilakukan sebelum treatment dilakukan, Sedangkan O₂

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung:Alfabet,2021), hal. 110.

**Hak Cipta Dilindungi 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.

merupakan bentuk tes maupun bentuk observasi yang dilakukan sesudah treatment dilakukan.

Pengaruh treatment X dapat diketahui hasilnya dengan membandingkan antara O_1 dan O_2 dalam kondisi yang terkontrol. Dalam pretest-posttest penelitian ini menggunakan lembar observasi untuk mengetahui besarnya pengaruh variable independen (Penerapan Bermain Peran Pemilu) terhadap variable dependen (Peningkatan Pengetahuan Demokrasi Anak Usia 5-6 Tahun di TK Amaliyah Perawang).

B. Subjek dan Objek Penelitian

Anak usia 5-6 tahun sebagai subjek penelitian di TK Amaliyah Kecamatan Tualang Kabupaten Siak. Sedangkan Objek pada penelitian ini yakni Pengaruh Penerapan Bermain Peran Pemilu Terhadap Peningkatan Pengetahuan Demokrasi pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Amaliyah Perawang Kecamatan Tualang Kabupaten Siak.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Amaliyah Perawang Kecamatan Tualang Kabupaten Siak, sedangkan waktu pelaksanaan dilakukan pada bulan Februari 2025 sampai bulan Mei 2025.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di TK Amaliyah dengan jumlah total anak yaitu 30 anak. Adapun Teknik sampel yang digunakan adalah *Saturated sampling* atau Sampling Jenuh. Sampling jenuh adalah Teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel.⁶¹

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2021). Hlm. 218.



Hak Cipta Dilindungi 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.

Seluruh anak dijadikan sampel adalah karena jumlah populasi yang relatif kecil sehingga memungkinkan seluruhnya dijadikan sampel penelitian. Selain itu, seluruh anak berada dalam rentang usia yang sesuai dengan kriteria 5-6 tahun yang merupakan fase penting dalam perkembangan aspek pengetahuan demokrasi. Dengan menjadikan seluruh populasi sebagai sampel, peneliti berharap memperoleh data yang lebih akurat dan representatif terhadap kondisi nyata di TK Amaliyah Perawang sehingga hasil penelitian menjadi lebih komprehensif.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah *Participant Observation*, dalam observasi ini penelitian terlibat dalam kegiatan sehari-hari dari subjek dan objek yang sedang diteliti yang akan digunakan sebagai sumber penelitian. Pada observasi ini, peneliti membantu pendidik dalam menyiapkan substansi ini, peneliti membantu pendidik dalam menyiapkan substansi atau materi bermain peran pemilu yang akan diberikan, serta observasi-observasi yang akan dilakukan secara terstruktur.⁶²

2. Tes

Tes digunakan guna melihat indikator capaian yang sudah dicapai anak yang sesuai dengan instrument penelitian. Tes ini digunakan Ketika awal sebelum menggunakan metode dan di akhir setelah menggunakan metode.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode dalam mengumpulkan data-data untuk mendapatkan informasi dalam bentuk buku arsip dokumentasi yang dilakukan dengan cara memotret berdasarkan fakta pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung sebagai laporan dan data yang menunjang dalam proses penelitian.

⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* , (Bandung: Alfabeta, 2021). Hlm. 203.

**Hak Cipta Dilindungi 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.

Teknik Analisis Data

Menganalisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian kuantitatif, analisis data dilakukan melalui tahapan-tahapan sistematis yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Adapun penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain Nonequivalent Control Group Design, yaitu membandingkan hasil pretest dan posttest dari dua kelompok: kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan media bermain peran pemilu, dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Adapun langkah-langkah teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Uji Statistik Deskriptif

Uji statistik deskriptif bertujuan untuk mengetahui gambaran umum dari data yang diperoleh. Data yang dianalisis meliputi nilai pretest dan posttest dari bermain peran pemilu. Data ini diuraikan dalam bentuk rata-rata (mean), nilai minimum dan maksimum, serta standar deviasi. Dengan rumus rata-rata (mean).

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

- X : Nilai rata-rata
 ΣX : Jumlah seluruh nilai
 N : Jumlah sampel

2. Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dalam penelitian ini dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, dengan kriteria

**Hak Cipta Dilindungi 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.

kenormalan sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data berdistribusi normal
- b) Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians antar dua kelompok (kontrol dan eksperimen) adalah sama atau tidak. Pengujian ini menggunakan Levene's Test melalui bantuan SPSS. Kriteria pengambilan keputusan:

- a) Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data bersifat homogeny
- b) Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05 maka data bersifat tidak homogen

4. Uji Paired Sample t-Test

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest dalam satu kelompok, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Tujuan dari uji ini adalah melihat peningkatan hasil pembelajaran sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Rumus Paired Sample t-Test:

$$t = \frac{\bar{d}}{S_d / \sqrt{n}}$$

Keterangan:

-d : Rata-rata selisih antara pretest dan posttest

Sd : Simpangan baku dari selisih

n : Jumlah sampel

5. Uji Independent Sample t-Test

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara dua kelompok yang tidak berpasangan, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, berdasarkan nilai posttest. Uji ini

**Hak Cipta Dilindungi 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.

sangat penting untuk menguji efektivitas media bermain peran pemilu terhadap peningkatan pengetahuan demokrasi. Rumus Independent Sample t-Test:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

- | | |
|-------------|--|
| \bar{X}_1 | : Rata-rata kelompok eksperimen |
| \bar{X}_2 | : Rata-rata kelompok kontrol |
| s_1^2 | : Varians kelompok eksperimen |
| s_2^2 | : Varians kelompok kontrol |
| n_1, n_2 | : Jumlah sampel masing-masing kelompok |

Melalui serangkaian uji statistik tersebut, peneliti dapat menentukan apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media bermain peran pemilu terhadap peningkatan pengetahuan demokrasi pada anak usia dini. Jika hasil t-test menunjukkan nilai signifikan kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan yang mendukung efektivitas media tersebut dalam proses pembelajaran, dan hipotesis nol (H_0) ditolak serta hipotesis alternatif (H_1) diterima.



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 V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan judul “*Pengaruh Penerapan Bermain Peran Pemilu Terhadap Peningkatan Pengetahuan Demokrasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Amaliyah Perawang Kecamatan Tualang Kabupaten Siak*”, dapat disimpulkan bahwa pengaruh bermain peran pemilu dalam peningkatan pengetahuan demokrasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan demokrasi pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain pre-test dan post-test pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang masing-masing terdiri dari 15 anak. Kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa bermain peran pemilu sebanyak enam kali sesi treatment, sementara kelompok kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional yang tidak menggunakan media bermain peran pemilu.

Pada saat awal melaksanakan *pre-test* menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki tingkat perkembangan awal yang hampir sama dan setara sebelum diberikannya perlakuan. Setelah diberikannya perlakuan yaitu sebanyak enam kali pemberian perlakuan, hasil *post-test* pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan terdapat kemajuan dibandingkan dengan kelompok kontrol.

**Hak Cipta Dilindungi 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 keseluruhan, dapat disimpulkan bahwasanya penerapan bermain peran pemilu dalam peningkatan pengetahuan demokrasi memberikan pengaruh yang positif terhadap demokrasi anak usia 5-6 tahun. Dengan adanya bermain peran pemilu memberikan dampak yang sangat bagus terhadap Pemahaman tentang demokrasi, anak menjadi lebih mengenal konsep dasar demokrasi, seperti memilih, menghargai perbedaan, dan pentingnya suara setiap individu. Penerapan bermain peran pemilu ini menciptakan pembelajaran yang menyenangkan membuat perasaan anak menjadi senang, antusias, dan penasaran saat terlibat dalam kegiatan bermain peran pemilu, mereka merasa seperti orang dewasa karena diberi kesempatan untuk “memilih” dan menjadi bagian dari proses penting.

B. Saran

1. Untuk Guru diharapkan mampu menciptakan media pembelajaran yang tidak membosankan, seperti bermain peran pemilu, sebagai alternatif untuk menambah wawasan untuk lebih kreatif lagi dalam memberikan media pembelajaran yang lebih menarik agar anak lebih aktif dalam pembelajaran.
2. Untuk Lembaga Yayasan TK dapat mempertimbangkan yang akan dijadikan evaluasi dan koreksi, terutama dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran sehingga tercapai perkembangan anak yang optimal guna meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Untuk Peneliti Selanjutnya penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi awal bagi peneliti selanjutnya yang tertarik pada bidang pendidikan karakter dan pembelajaran demokrasi pada anak usia dini. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan memperluas variabel, seperti menambahkan aspek keterampilan sosial atau sikap demokratis anak.

Hak Cipta Dilindungi 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Putry, and Yulistyas Dwi Asmira. "Pengembangan model pendidikan karakter peduli sosial melalui metode bermain peran di TK Tunas Mekar Indonesia Bandar Lampung." *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2. 2018.
- Ariyanti, D., Nawangsih, V., RizaAisyah, R. R., Yuniarti, M., Nurrahmana, A., Maulina, R., & Presetyo, R. Mewujudkan Lingkungan Demokratis melalui Edukasi Pemilu dengan Asas Luberjurdil. Ikra-Ith Abdimas, 2021.
- Azizah, A., & Eliza, D. Pelaksanaan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca dan Menulis pada Anak. *Jurnal Basicedu*, 2021.
- Anistianingsih, A., Fahmin, N., & Anwar, K. Demokrasi Dalam Pendidikan Islam. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 3(4), 2023.
- Burhan Burgin, *Metode Penelitian Kuantitaif*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010).
- Darmansyah, Ady, and Helen Sianturi. "Aktualisasi Pengembangan Nilai Demokrasi Siswa SDN 03 Bengkulu Tengah." EduBase: *Journal of Basic Education*. 2023.
- Diananda, Amita. "Urgensi pendidikan karakter dalam pembentukan konsep diri anak." *ISTIGHNA: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam* 1.2. 2018.
- Diana, Diana, and Deni Setiawan. "Kegiatan Bermain Peran Untuk Mengembangkan Sosial Emosional Anak Pada Kelompok Bermain Birrul Walidain Sragen." *Jurnal Pendidikan*. 2022.
- Dwiantama, Raka Satya, and Sumriyah Sumriyah. "Sosialisasi Pendidikan Terkait Pemahaman Demokrasi terhadap Anak Usia Dini di Desa Taman Kecamatan Irengik Kabupaten Sampang." *Jurnal Kabar Masyarakat*. 2024.
- Fathurokhman B. Partisipasi politik pemilih pemula dalam pemilihan umum (Pemilu). *Journal of Research and Development on Public Policy*. 2022 Mar 25.
- Febrianti, Sonia Dita Anggraeni, Nur Hamzah, and Sapendi Sapendi. "Menstimulasi Tingkat Kepercayaan Diri Pada Anak Dengan Metode Bermain Peran." *Albanna: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 2021.
- Gontina, Rima, Kanada Komariyah, and Uswatun Hasanah Hasanah. "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan

Hak Cipta Dilindungi 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 mengujikan 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.

Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak." Al-Athfaal: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*. 2019.

Hafiyah, Yati Nur, and Mohammad Zaini. "Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B di TK Darma Wanita Persatuan 2 Bayuglugur Situbondo." PRESCHOOL: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2022.

Halifah, Syarifah. "Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak." JISIP (*Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*). 2020.

Haryadi, Dwi, Darwance Darwance, and Reza Adriantika Suntara. "Edukasi Politik Melalui Simulasi Dan Deklarasi Pemilih Pemula Millenial Cerdas Untuk Mewujudkan Pemilu Serentak 2024 Yang Berkualitas." Bubungan Tinggi: *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 2023.

Hasanah, H. "Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). At-Taqaddum, 8 (1), 21–46." Online),(http://journal.walisongo.ac.id). 2017.

Hariyanti, H., Permady, G. C., Kartasasmita, S., & Irayanti, I. (2024). Identifikasi Kendala dan Upaya Membenahi Rumah Pintar Pemilu sebagai Sarana Belajar Kepemiluan Sedari Dini. Murhum: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, June 2024.

Khadijah, Khadijah, and Armanila Armanila. "Bermain dan permainan anak usia dini." 2017.

Hasyim, Sartibi Bin, Nurbudiwati Nurbudiwati, and Hasbi Shiddiq Fauzan. "Pendidikan Politik Bagi Pemilih Pemula Dalam Partisipasi Pelaksanaan Pemilihan Umum." *Jurnal Budaya Masyarakat* (JBM). 2019.

Hayati SN, Putro KZ. Bermain dan permainan anak usia dini. Generasi Emas. 2021 Jul 12.

Hidayat Y, Nurlatifah L. Analisis komparasi tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini (STPPA) berdasarkan Permendikbud No. 137 tahun 2014 dengan Permendikbudristek No. 5 tahun 2022. *Jurnal Intisabi*. 2023 Sep 25.

Hulyah, Muhiyatul. *Strategi Pengembangan Moral dan Karakter Anak Usia Dini*. Jejak Pustaka, 2021.

Dian Ibung, P. S. I. Mengembangkan nilai moral pada anak. Elex Media Komputindo, 2013.

Hak Cipta Dilindungi 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 mengujikan 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.

- Idris, Saifullah. "Demokrasi dan Filsafat Pendidikan (Akar Filosofis dan Implikasinya dalam Pengembangan Filsafat Pendidikan)." 2014.
- Ismail RP, Monoarfa F, Aries NS, Nggilu A. Pengetahuan Politik Pada Anak Usia Sekolah Dasar. INNOVATIVE: *Journal of Social Science Research*. 2023 Jun 19.
- Juanda, Juanda, and Novi Quintena Rahayu. "Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Sarana Pembelajaran Demokrasi di Sekolah: Suatu Alternatif Pembelajaran yang Demokratis." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. 2019.
- Kelua, Sei Buluh. "Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemilu Pada Mata Pelajaran Pkn Melalui Model Simulasi Pada Siswa Kelas Vi SDN 1 Sei Buluh Kecamatan Kelua Kabupaten Tabalong." *Jurnal Langsat* Vol 4.1 2017.
- Khoirunnisa, Azizah, et al. "Pengaruh Pengenalan Politik Islam terhadap Pemahaman Nilai Sosial Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2025.
- Magdalena, Ina, et al. "Analisis penggunaan teknik pre-test dan post-test pada mata pelajaran matematika dalam keberhasilan evaluasi pembelajaran di sdn bojong 04." Nusantara. 2021.
- Marta Efastrri, Sean, Siti Fadillah, and Yesi Novita Sari. "Penerapan Strategi Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Prosozial Mahasiswa Semester Vi Pg-Paud Fkip Unilak." *Jurnal Pendidikan*. 2018.
- Millei, Zsuzsa, and Kirsi Pauliina Kallio. "Recognizing Politics in the nursery: Early Childhood Education Institutions as sites of Mundane Politics." *Contemporary Issues in Early Childhood* 19.1 (2018): 31-47.
- Montolalu, B. E. F. "Bermain dan permainan anak." Jakarta: Universitas Terbuka (2009).
- Mulyasa, H. E. "Manajemen Paud." Bandung: Remaja Rosdakarya (2012).
- Mustofa, B. "Dasar-Dasar Pendidikan Anak Pra Sekolah: Yogyakarta." Penerbit Parama Ilmu. 2016.
- Nurfazila N. Pendidikan Demokrasi Dan Pendidikan Ham Di Sekolah Dasar. *Jurnal Rinjani Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JR-PGSD)*. 2023 Jan 5.
- Putri, M. F., Naufal, A., Aji, I., Maulana, T., & Adi, F. Pembelajaran Demokratis Sebagai Bentuk Pengembangan Karakter Sosial Peserta Didik. *Jurnal Mahasiswa Karakter Bangsa*, 2(2), 2022 Oktober 02.

Hak Cipta Dilindungi 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 mengugikan 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.

- Rachmi, Titi, Nurul Fitria Kumala Dewi, and Chahaya Fuzi Astuti. "Optimalisasi Kemampuan Menyimak melalui Metode Bermain Peran pada Anak Usia Dini." *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini* 12.1 (2023): 133-143.
- Rinaldi, Kasmanto, and Askarial Askarial. "Penyaluhan penanaman pendidikan moralitas dan nilai Pancasila pada anak." *COMSEP: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3.2 (2022): 170-174.
- Rini, Nungki Dwi Abshita. "Implementasi nilai-nilai demokrasi melalui pembelajaran pendidikan kewarganegaraan." *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 3.3 (2017).
- Rosyida, Desy Anindia. "Penerapan Metode Bermain Peran Konsep Dasar PKn MI/SD untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa PGMI UNISKA MAB Banjarmasin." *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2019.
- Santoso, G., et al. "Mandiri dan Critical Thinking: Penanaman Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Peserta Didik Kelas 1." *Jurnal Pendidikan Transformatif* 2.4. 2023.
- Sri Suryanti, Dewi. *Ilmu Pendidikan Islam*. Pekanbaru: Mutiara Pesisir Sumatra. 2015.
- Suryana, Cecep, et al. "*Sistem Pemerintahan: Demokrasi dan Monarki*.". 2022.
- Susanti, Yumi Olva. "Meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui bermain peran mikro." *Jurnal Ilmiah Potensia*.
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D, (Bandung: Alabet,2021).
- Sobri, Muhammad, and Umar Umar. "Implementasi Pendidikan Demokrasi di Sekolah." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*. 2022.
- Sope, Yuanita Anthon, et al. *Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini-Jejak Pustaka*. Jejak Pustaka.
- The Conversation. Rasis Sejak Dini Temuan Diskriminasi Dalam Tontonan Dan Bacaan Anak Tentang Papua.
- Tenggonowati, Dyah Lintang, and Kulsum Kulsum. "Analisis Faktor Optimalisasi Golden Age Anak Usia Dini Studi Kasus di Kota Cilegon." *Journal Industrial*



© Hak Cipta milik UIN Sultan Syarif Kasim Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi 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 mengujikan 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.

Services 4.1. 2018.

Wijaya, Mirza Mahbub. "Relevansi Pendidikan Islam Demokratis dalam Surat Ali Imran 159." *Jurnal Progress: Wahana Kreativitas dan Intelektualitas* 8.2. 2020.

Yani, Ahmad. "Penyelenggaraan PAUD berbasis karakter kebhinekaan sebagai upaya pencegahan radikalisme sejak dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5.1 2021.

Yunita, Anisa, and Fitri Rofiyarti. "Penerapan disiplin sebagai bentuk pembinaan Pendidikan Karakter terhadap Anak Usia Dini." *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini* 3.3c .2017.

Zahara A, Signora KA, Siahaan DP, Syahpira DD, Fardani SN, Al Adawiyah A, Tiara S, Noura V, Khairunnisa P, El Zuhra F. Sistem demokrasi dalam pemilihan umum di Indonesia. Educandumedia: *Jurnal Ilmu pendidikan dan Kependidikan*. 2023 Nov 23.

Zahroh, Rifatus Sholikhah. "Implementasi Pola Asuh Orang Tua Demokratis Dalam Membentuk Kemandirian Anak Usia Dini." Prosiding Lokakarya Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Ponorogo 1.

UIN SUSKA RIAU



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi 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 mengujikan 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.

LAMPIRAN

UIN SUSKA RIAU

© **Hak Cipta milik Lampiran 1**

DOKUMENTASI



Hak Cipta Dilindungi 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 mengujikan 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 cipt



Hak Cipta Dilindungi

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.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Is

© Hak Is



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi 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 mengujikan 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.

*Lampiran 2. Pedoman Observasi Variabel X**Rekapan Skor Treatment Pertama pada Anak Usia 5-6 tahun**Di TK Amaliyah Perawang*

NO	INDIKATOR	ITEM PERTANYAAN	SKOR PENILAIAN				JUMLAH SKOR	
			1	2	3	4		
1	Aspek Bahasa	a. Anak menggunakan kalimat lengkap dan bahasa yang sesuai dengan peran yang dimainkan	✓				1	
		b. Anak mampu mengungkapkan pikiran dan perasaanya dengan jelas selama bermain peran		✓			2	
		c. Anak mengalami peningkatan kosa kata saat mengikuti bermain peran.		✓			2	
2	Aspek Sosial Emosional	a. Anak menunjukkan rasa percaya diri saat berpartisipasi dalam bermain peran		✓			2	
		b. Anak aktif bekerja sama dan bergiliran dengan teman selama bermain peran			✓		3	
		c. Anak menunjukkan antusiasme dan semangat saat mengikuti kegiatan bermain peran			✓		3	
3	Aspek Nilai Agama dan Moral	a. Anak mampu menunggu giliran dan menghargai teman saat bermain peran		✓			2	
		b. Anak menunjukkan sikap toleran dan mengendalikan diri selama bmain peran			✓		3	
4	Aspek Kognitif	a. Anak memahami dan menjalankan peran serta konteks cerita yang sedang dimainkan			✓		3	
		b. Anak mampu menciptakan dialog dan aksi kreatif sesuai dengan imajinasi dan peran yang dimainkan.			✓		3	
Jumlah							24	
Persentase							60%	
Kategori							Kurang Baik	

UIN SUSKA RIAU

Perawang,

2025

Observer

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi 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 mengujikan 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.

**Rekapan Skor Treatment Kedua pada Anak Usia 5-6 Tahun
di TK Amaliyah Perawang**

NO	INDIKATOR	ITEM PERTANYAAN	SKOR PENILAIAN				JUMLAH SKOR	
			1	2	3	4		
1	Aspek Bahasa	a. Anak menggunakan kalimat lengkap dan bahasa yang sesuai dengan peran yang dimainkan			✓		3	
		b. Anak mampu mengungkapkan pikiran dan perasaanya dengan jelas selama bermain peran		✓			2	
		c. Anak mengalami peningkatan kosa kata saat mengikuti bermain peran.			✓		3	
2	Aspek Sosial Emosional	a. Anak menunjukkan rasa percaya diri saat berpartisipasi dalam bermain peran			✓		3	
		b. Anak aktif bekerja sama dan bergiliran dengan teman selama bermain peran			✓		3	
		c. Anak menunjukkan antusiasme dan semangat saat mengikuti kegiatan bermain peran			✓		3	
3	Aspek Nilai Agama dan Moral	a. Anak mampu menunggu giliran dan menghargai teman saat bermain peran		✓			2	
		b. Anak menunjukkan sikap toleran dan mengendalikan diri selama bemain peran			✓		3	
4	Aspek Kognitif	a. Anak memahami dan menjalankan peran serta konteks cerita yang sedang dimainkan		✓			2	
		b. Anak mampu menciptakan dialog dan aksi kreatif sesuai dengan imajinasi dan peran yang dimainkan.		✓			2	
Jumlah							26	
Persentase							65%	
Kategori							Kurang Baik	

Perawang, 2025

Observer

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi 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 mengujikan 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.

**Rekapan Skor Treatment Ketiga pada Anak Usia 5-6 Tahun
di TK Amaliyah Perawang**

NO	INDIKATOR	ITEM PERTANYAAN	SKOR PENILAIAN				JUMLAH SKOR	
			1	2	3	4		
1	Aspek Bahasa	a. Anak menggunakan kalimat lengkap dan bahasa yang sesuai dengan peran yang dimainkan			✓		3	
		b. Anak mampu mengungkapkan pikiran dan perasaanya dengan jelas selama bermain peran		✓			2	
		c. Anak mengalami peningkatan kosa kata saat mengikuti bermain peran.			✓		3	
2	Aspek Sosial Emosional	a. Anak menunjukkan rasa percaya diri saat berpartisipasi dalam bermain peran			✓		3	
		b. Anak aktif bekerja sama dan bergiliran dengan teman selama bermain peran			✓		3	
		c. Anak menunjukkan antusiasme dan semangat saat mengikuti kegiatan bermain peran			✓		3	
3	Aspek Nilai Agama dan Moral	a. Anak mampu menunggu giliran dan menghargai teman saat bermain peran			✓		3	
		b. Anak menunjukkan sikap toleran dan mengendalikan diri selama bemain peran					2	
4	Aspek Kognitif	a. Anak memahami dan menjalankan peran serta konteks cerita yang sedang dimainkan			✓		3	
		b. Anak mampu menciptakan dialog dan aksi kreatif sesuai dengan imajinasi dan peran yang dimainkan.			✓		3	
Jumlah							28	
Persentase							70%	
Kategori							Kurang Baik	

UIN SUSKA RIAU Perawang, 2025

Observer



***Rekapan Skor Treatment Keempat pada Anak Usia 5-6 Tahun
di TK Amaliyah Perawang***

NO	INDIKATOR	ITEM PERTANYAAN	SKOR PENILAIAN				JUMLAH SKOR	
			1	2	3	4		
1	Aspek Bahasa	a. Anak menggunakan kalimat lengkap dan bahasa yang sesuai dengan peran yang dimainkan			✓		3	
		b. Anak mampu mengungkapkan pikiran dan perasaanya dengan jelas selama bermain peran.			✓		3	
		c. Anak mengalami peningkatan kosa kata saat mengikuti bermain peran.			✓		3	
2	Aspek Sosial Emosional	a. Anak menunjukkan rasa percaya diri saat berpatisipasi dalam bermain peran.				✓	4	
		b. Anak aktif bekerja sama dan bergiliran dengan teman selama bermain peran			✓		3	
		c. Anak menunjukkan antusiasme dan semangat saat mengikuti kegiatan bermain peran				✓	4	
3	Aspek Nilai Agama dan Moral	a. Anak mampu menunggu giliran dan menghargai teman saat bermain peran			✓		3	
		b. Anak menunjukkan sikap toleran dan mengendalikan diri selama bermain peran				✓	4	
4	Aspek Kognitif	a. Anak memahami dan menjalankan peran serta konteks cerita yang sedang dimainkan			✓		3	
		b. Anak mampu menciptakan dialog dan aksi kreatif sesuai dengan imajinasi dan peran yang dimainkan.			✓		3	
Jumlah							33	
Persentase							82,5%	
Kategori							Cukup Baik	

Perawang,

2025

Observer

UIN SUSKA RIAU

Rekapan Skor Treatment Kelima pada Anak Usia 5-6 Tahun
di TK Amaliyah Perawang

NO	INDIKATOR	ITEM PERTANYAAN	SKOR PENILAIAN				JUMLAH SKOR	
			1	2	3	4		
1	Aspek Bahasa	a. Anak menggunakan kalimat lengkap dan bahasa yang sesuai dengan peran yang dimainkan				✓	4	
		b. Anak mampu mengungkapkan pikiran dan perasaanya dengan jelas selama bermain peran.				✓	4	
		c. Anak mengalami peningkatan kosa kata saat mengikuti bermain peran.				✓	4	
2	Aspek Sosial Emosional	a. Anak menunjukkan rasa percaya diri saat berpartisipasi dalam bermain peran				✓	4	
		b. Anak aktif bekerja sama dan bergiliran dengan teman selama bermain peran				✓	4	
		c. Anak menunjukkan antusiasme dan semangat saat mengikuti kegiatan bermain peran				✓	4	
3	Aspek Nilai Agama dan Moral	a. Anak mampu menunggu giliran dan menghargai teman saat bermain peran				✓	3	
		b. Anak menunjukkan sikap toleran dan mengendalikan diri selama bermian peran				✓	4	
4	Aspek Kognitif	a. Anak memahami dan menjalankan peran serta konteks cerita yang sedang dimainkan				✓	3	
		b. Anak mampu menciptakan dialog dan aksi kreatif sesuai dengan imajinasi dan peran yang dimainkan.				✓	4	
Jumlah							38	
Persentase							95%	
Kategori							Sangat Baik	

Hak Cipta Dilindungi 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 mengujikan 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.

***Rekapan Skor Treatment Keenam pada Anak Usia 5-6 Tahun
di TK Amaliyah Perawang***

NO	INDIKATOR	ITEM PERTANYAAN	SKOR PENILAIAN				JUMLAH SKOR	
			1	2	3	4		
1	Aspek Bahasa	a. Anak menggunakan kalimat lengkap dan bahasa yang sesuai dengan peran yang dimainkan				✓	4	
		b. Anak mampu mengungkapkan pikiran dan perasanya dengan jelas selama bermain peran				✓	4	
		c. Anak mengalami peningkatan kosa kata saat mengikuti bermain peran.				✓	4	
2	Aspek Sosial Emosional	a. Anak menunjukkan rasa percaya diri saat berpatisipasi dalam bermain peran				✓	4	
		b. Anak aktif bekerja sama dan bergiliran dengan teman selama bermain peran				✓	4	
		c. Anak menunjukkan antusiasme dan semangat saat mengikuti kegiatan bermain peran			✓		4	
3	Aspek Nilai Agama dan Moral	a. Anak mampu menunggu giliran dan menghargai teman saat bermain peran				✓	4	
		b. Anak menunjukkan sikap toleran dan mengendalikan diri selama bemain peran				✓	4	
4	Aspek Kognitif	a. Anak memahami dan menjalankan peran serta konteks cerita yang sedang dimainkan			✓		3	
		b. Anak mampu menciptakan dialog dan aksi kreatif sesuai dengan imajinasi dan peran yang dimainkan.				✓	4	
Jumlah							39	
Persentase							97.5%	
Kategori							Sangat Baik	

UIN SUSKA RIAU 2025
Perawang,
Observer

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi 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 mengujikan 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.

*Lampiran 3. Pedoman Observasi Variabel Y***Pedoman Observasi Variabel Y**

Nama Anak :

Hari/ Tanggal:

Waktu :

NO	INDIKATOR	ITEM PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Freedom of Intelligence (Kebebasan Berpikir)	a. Anak mampu mengemukakan pendapat dan ide dengan bebas.				
		b. Anak bertanya dan mencari tahu hal baru secara aktif saat kegiatan pembelajaran.				
		c. Anak bebas berekspresi sesuai peran dan aturan dalam kegiatan bermain peran.				
2	Popular Sovereignty (Kedaulatan Rakyat)	a. Anak merasa pendapatnya dihargai oleh teman dan guru dalam pengambilan keputusan bersama.				
		b. Anak ikut berpartisipasi dalam mengambil keputusan sederhana bersama teman sekelas.				
3	Equality (Kesetaraan)	a. Anak memperlakukan semua teman secara adil dan sama tanpa membeda-				

			bedakan.				
		b. Anak mau bergiliran dan berbagi dengan teman saat bermain bersama.					
4	Individualism (Individualisme)	a. Anak menunjukkan keunikan dan kebrainan dalam menyampaikan ide atau peran yang berbeda dalam kelompok					
5	Social Responsibility (Tanggung Jawab Sosial)	b. Anak bertanggung jawab menjalankan peran atau tugas yang diberikan dalam kelompok					
		c. Anak membantu teman yang mengalami kesulitan dan menjaga aturan bersama demi kebaikan kelompok.					

Keterangan: Memberikan pertanda ceklist pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja

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

Perawang, 2025
Observer

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 4. Skor Peningkatan Pengetahuan Demokrasi Sebelum Treatment Media Bermain Peran Pemilu (Pre-Test)

Kelas Eksperimen

No .	Anak	INDIKATOR										Total Skor	Skor Ideal	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Anak 1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	14	40	Tidak Baik
2	Anak 2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	13	40	Tidak Baik
3	Anak 3	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	13	40	Tidak Baik
4	Anak 4	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	14	40	Tidak Baik
5	Anak 5	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	14	40	Tidak Baik
6	Anak 6	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	12	40	Tidak Baik
7	Anak 7	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	13	40	Tidak Baik
8	Anak 8	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	13	40	Tidak Baik
9	Anak 9	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	14	40	Tidak Baik
10	Anak 10	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	12	40	Tidak Baik
11	Anak 11	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	14	40	Tidak Baik
12	Anak 12	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	15	40	Tidak Baik
13	Anak 13	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	13	40	Tidak Baik
14	Anak 14	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	13	40	Tidak Baik
15	Anak 15	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	14	40	Tidak Baik

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Kelas Kontrol

No.	Anak	INDIKATOR										Total Skor	Skor Ideal	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Anak 1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	15	40	Tidak Baik
2	Anak 2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	14	40	Tidak Baik
3	Anak 3	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	13	40	Tidak Baik
4	Anak 4	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	14	40	Tidak Baik
5	Anak 5	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	14	40	Tidak Baik
6	Anak 6	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	12	40	Tidak Baik
7	Anak 7	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	14	40	Tidak Baik
8	Anak 8	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	12	40	Tidak Baik
9	Anak 9	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	14	40	Tidak Baik
10	Anak 10	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	13	40	Tidak Baik
11	Anak 11	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	13	40	Tidak Baik
12	Anak 12	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	15	40	Tidak Baik
13	Anak 13	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	13	40	Tidak Baik
14	Anak 14	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	13	40	Tidak Baik
15	Anak 15	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	14	40	Tidak Baik

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi 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 mengujikan 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.

*Lampiran 5. Skor Peningkatan Pengetahuan Demokrasi Sebelum Treatment Media Bermain Peran Pemilu (Pre-Tes))
Kelas Eksperimen*

No.	Anak	INDIKATOR										Total Skor	Skor Ideal	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Anak 1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	40	Sangat Baik
2	Anak 2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	38	40	Sangat Baik
3	Anak 3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	Sangat Baik
4	Anak 4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	33	40	Cukup Baik
5	Anak 5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	40	Sangat Baik
6	Anak 6	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	36	40	Cukup Baik
7	Anak 7	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	36	40	Cukup Baik
8	Anak 8	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	38	40	Sangat Baik
9	Anak 9	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	36	40	Cukup Baik
10	Anak 10	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	37	40	Sangat Baik
11	Anak 11	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39	40	Sangat Baik
12	Anak 12	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	37	40	Sangat Baik
13	Anak 13	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39	40	Sangat Baik
14	Anak 14	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	36	40	Cukup Baik
15	Anak 15	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	40	Sangat Baik

Hak Cipta Dilindungi 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 mengujikan 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 milik UIN Suska Riau

Kelas Kontrol

No.	Anak	INDIKATOR										Total Skor	Skor Ideal	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Anak 1	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	33	40	Cukup Baik
2	Anak 2	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	36	40	Cukup Baik
3	Anak 3	4	2	4	3	4	3	3	3	4	4	34	40	Cukup Baik
4	Anak 4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	33	40	Cukup Baik
5	Anak 5	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	35	40	Cukup Baik
6	Anak 6	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	34	40	Cukup Baik
7	Anak 7	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	33	40	Cukup Baik
8	Anak 8	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	37	40	Sangat Baik
9	Anak 9	3	2	3	4	4	4	3	3	4	3	33	40	Cukup Baik
10	Anak 10	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	35	40	Cukup Baik
11	Anak 11	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	34	40	Cukup Baik
12	Anak 12	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	36	40	Cukup Baik
13	Anak 13	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	34	40	Cukup Baik
14	Anak 14	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	33	40	Cukup Baik
15	Anak 15	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	37	40	Sangat Baik

Hak Cipta Dilindungi 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 mengujikan 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 Dilindungi 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.

*Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran***Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan
(Rppm)**

Nama Sekolah : Tk Amaliyah
Nama Kelas : Kelompok B
Kelompok Usia : Usia 5-6 Tahun
Minggu : 1
Bulan/Tahun : 2025

1. Tujuan Kegiatan

- a. Anak mampu membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan
- b. Anak mampu menyebutkan nama presiden indonesia dari yang pertama sampai sekarang
- c. Anak mampu menyebutkan urutan presiden
- d. Anak mampu menebalkan garis putus-putus
- e. Anak mampu membuat bingkai foto
- f. Anak mampu menyebutkan jenis-jenis batik
- g. Anak mampu membuat batik cap
- h. Anak mampu menceritakan tentang batik yang dibuatnya
- i. Anak mampu mewarnai sketsa batik dengan rapi

2. Topik: Mengenal Pemimpin Negara Indonesia dan Ragam Batik**A. Kegiatan Pembuka**

1. Berdoa sesuai dengan agama anak yang dianut
2. Diskusi/ tanya-jawab tentang mengenal pemimpin negara indonesia dan ragam batik
3. Menyanyikan lagu dengan tema mengenal pemimpin indonesia dan ragam batik

B. Kegiatan Inti

1. Menyebutkan nama-nama presiden indonesia
2. mengurutkan nama-nama presiden indonesia
3. Mewarnai gambar burung garuda
4. Membuat bingkai foto
5. Menulis setiap lambang pancasila
6. Mewarnai gambar lambang pancasila
7. Menceritakan hari-hari penting nasional indonesia
8. Menyimak materi tentang batik dan menyebutkan jenis-jenis batik
9. Mewarnai sketsa batik daun
10. Membuat batik cap

C. RECALLING/ REFLEKSI

Seminggu ini, anak diinspirasi dari pengalaman langsung bercerita di depan kelas dengan ragam kegiatan: menyebutkan nama-nama presiden, membuat pigura atau bingkai foto, mengurutkan nama presiden,menyebutkan jenis-jenis batik,membuat batik cap dan mewarnai gambafr batik. anak-anak terlihat gembira pada saat melakukan berbagai kegiatan yang sudah disiapkan oleh guru. minggu

**Hak Cipta Dilindungi 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.

depan anak-anak akan melakukan kegiatan permainan tentang bendera indonesia dan hari kemerdekaan.

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama pembelajaran berlangsung.
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan minggu ini, mainan apa yang disukai, mengapa menyukai permainan, dst.
3. Memberikan kegiatan main tambahan kepada anak untuk dilakukan di rumah
4. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan.
5. Menginformasikan kegiatan untuk minggu depan.
6. Berdoa setelah belajar sesuai agama yang dianut anak.

E. PENILAIAN

No	Indikator Penilaian	BM (Belum Muncul)	SM (Sudah Muncul)
1	Anak mampu membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan dengan fasih.		
2	Anak mampu menyebutkan nama presiden indonesia dari yang pertama sampai sekarang dengan benar.		
3	Anak mampu menyebutkan urutan presiden indonesia dengan tepat.		
4	Anak mampu membuat bingkai foto dengan baik.		
5	Anak mampu menyebutkan jenis-jenis batik.		
6	Anak mampu membuat batik cap.		
7	Anak mampu menceritakan tentang batik yang dibuatnya.		
8	Anak mampu mewarnai sketsa batik dengan rapi		

Mengetahui,
Kepala Sekolah
Tk Amaliyah

Guru Kelas

(_____
(Puspita Yunia Ningrum, S.Pd)

(_____
(Widyastuti, S.Pd)

**Hak Cipta Dilindungi 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.

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan
(Rppm)**

Nama Sekolah : Tk Amaliyah
Nama Kelas : Kelompok B
Kelompok Usia : Usia 5-6 Tahun
Minggu : 2
Bulan/Tahun : 2025

Tujuan Kegiatan

- a. Anak mampu membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan
- b. Anak mampu menceritakan tentang bendera indonesia
- c. Anak mampu membuat kolase bendera merah putih
- d. Anak mampu menebalkan garis putus-putus
- e. Anak mampu mewarnai gambar bendera indonesia
- f. Anak mampu menceritakan tentang hari-hari penting nasional
- g. Anak mampu mengikuti nyanyian lagu “hari merdeka”
- h. Anak mampu mengikuti minimal 2 perlombaan
- i. Anak mampu memasangkan tanggal dan hari penting nasional

2. Topik: Bendera Indonesia dan Hari Kemerdekaan**A. Kegiatan Pembuka**

1. Berdoa sesuai dengan agama anak yang dianut
2. Diskusi/ tanya-jawab tentang hari kemerdekaan dan bendera indonesia
3. Menyanyikan lagu dengan tema hari kemerdekaan dan bendera Indonesia

B. Kegiatan Inti

1. Menceritakan tentang bendera indonesia
2. Menulis kata “bendera merah putih”
3. Menghitung gambar bendera
4. Menebalkan garis putus-putus dan mewarnai gambar bendera Indonesia
5. Membuat kolase bendera indonesia
6. Menceritakan hari-hari penting nasional indonesia
7. Menceritakan hari-hari penting nasional indonesia
8. Memasangkan nama hari dengan tanggal
9. Menempel kata dirgahayu HUT RI

C. RECALLING/ REFLEKSI

Seminggu ini, anak diinspirasi dari pengalaman langsung bercerita di depan kelas dengan ragam kegiatan: menceritakan tentang bendera indonesia, membuat kolase bendera merah putih, mewarnai gambar bendera indonesia, menyanyikan lagu hari merdeka. Anak-anak terlihat gembira pada saat melakukan berbagai kegiatan yang sudah disiapkan oleh guru.

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama pembelajaran berlangsung.

Hak Cipta Dilindungi 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. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan minggu ini, mainan apa yang disukai, mengapa menyukai permainan, dst.
3. Memberikan kegiatan main tambahan kepada anak untuk dilakukan di rumah
4. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan.
5. Menginformasikan kegiatan untuk minggu depan.
6. Berdoa setelah belajar sesuai agama yang dianut anak.

E. PENILAIAN

No	Indikator Penilaian	BM(Belum Muncul)	SM(Sudah Muncul)
1	Anak mampu membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan dengan fasih.		
2	Anak mampu menceritakan tentang bendera indonesia		
3	Anak mampu membuat kolase bendera merah putih		
4	Anak mampu menebalkan garis putus-putus		
5	Anak mampu mewarnai gambar bendera merah putih		
6	Anak mampu menceritakan tentang hari-hari penting nasional		
7	Anak mampu menyanyikan lagu “hari merdeka” ciptaan h. mutahar yang dipandu oleh guru		
8	Anak mampu mengikuti 2 perlombaan		
9	Anak mampu memasangkan tanggal dan hari penting nasional indonesia		

**Mengetahui,
Kepala Sekolah
Tk Amaliyah**

Guru Kelas

UIN SUSKA RIAU
(Puspita Yunia Ningrum, S.Pd) (Widyastuti, S.Pd)

**Hak Cipta Dilindungi 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.

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan
(Rppm)**

Nama Sekolah : Tk Amaliyah
Nama Kelas : Kelompok B
Kelompok Usia : Usia 5-6 Tahun
Semester : 3
Tahun : 2025

Tujuan Kegiatan

- a. Anak mampu membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan
- b. Anak mampu menyebutkan nama-nama tempat ibadah berbagai agama di indonesia
- c. Anak mampu menceritakan tentang agama yang dianutnya
- d. Anak mampu mencari dan menempelkan gambar tempat ibadah yang dianutnya
- e. Anak mampu memasangkan gambar dengan namanya
- f. Anak mampu menebalkan tulisan

2. Topik: Macam-Macam Agama Di Indonesia**A. Kegiatan Pembuka**

1. Berdoa sesuai dengan agama anak yang dianut
2. Diskusi/ tanya-jawab tentang diskusi/ tanya-jawab tentang macam-macam agama di indonesia
3. Menyanyikan lagu dengan tema macam-macam agama di indonesia

B. Kegiatan Inti

1. Menyebutkan nama-nama tempat ibadah berbagai agama di indonesia.
2. Menceritakan tentang agama sesuai kepercayaan masing-masing.
3. Mencari dan menempelkan gambar tempat ibadah sesuai kepercayaan masing-masing.
4. Bermain gim pipa *ball*.
5. Memasangkan gambar dengan namanya dan menebalkan tulisan.

C. RECALLING/ REFLEKSI

Seminggu ini, anak diinspirasi dari pengalaman langsung bercerita di depan kelas dengan ragam kegiatan: menyebutkan nama-nama tempat ibadah berbagai agama di indonesia, menceritakan tentang agama sesuai kerpercayaan masing-masing, mencari dan menempelkan gambar tempat ibadah sesuai kepercayaan masing-masing, bermain gim pipa *ball*, memasangkan gambar dengan namanya, dan menebalkan tulisan. Anak-anak terlihat gembira pada saat melakukan berbagai kegiatan yang sudah disiapkan oleh guru.

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaan selama pembelajaran berlangsung.
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan minggu ini, mainan apa yang disukai, mengapa menyukai permainan, dst.

**Hak Cipta Dilindungi 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. Memberikan kegiatan main tambahan kepada anak untuk dilakukan di rumah
4. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan.
5. Menginformasikan kegiatan untuk minggu depan.
6. Berdoa setelah belajar sesuai agama yang dianut anak.

E. PENILAIAN

No	Indikator Penilaian	BM (Belum Muncul)	SM (Sudah Muncul)
1	Anak Mampu Membaca Doa Sebelum Dan Sesudah Kegiatan Dengan Fasih.		
2	Anak Mampu Menyebutkan Nama-Nama Berbagai Agama Di Indonesia Dengan Benar.		
3	Anak Mampu Menceritakan Tentang Agama Yang Dianutnya Menggunakan Bahasa Yang Runtut.		
4	Anak Mampu Mencari Dan Menepelkan Tempat Ibadah Yang Dianutnya Dengan Rapi.		
5	Anak Mampu Memasangkan Gambar Dengan Namanya.		
6	Anak Mampu Menebalkan Tulisan Dengan Baik.		

**Mengetahui,
Kepala Sekolah
Tk Amaliyah**

(
(Puspita Yunia Ningrum, S.Pd))

Guru Kelas

(
(Widyastuti, S.Pd))

**Hak Cipta Dilindungi 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 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.

*Lampiran 7. Rencana Pembelajaran Kelas Eksperimen***RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****HARIAN(RPPH)****TK Amaliyah**

Semester/ Minggu	: 2/1
Hari / tanggal	: Selasa, 6 Mei 2025
Kelompok	: B
Tema/Sub Tema	: Binatang /Hewan Kesayangan

Tujuan Pembelajaran

- Mempraktikkan nilai dan kewajiban agamanya (A1.1)
- Menunjukkan sikap saling membantu dan bergotong royong (A1.2)
- Berpartisipasi aktif dalam kegiatan fisik (B1.1)
- Bersikap santun dalam berinteraksi dengan orang lain ((B1.3)
- Mengenali dan memahami berbagai informasi yang ada disekitarnya (C1.1)
- Mengkomunikasikan pikiran dan perasaan yang ingin disampaikan dengan tepat (C1.2)
- Menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis dan kreatif (C1. 7)

Kegiatan pembelajaran

Materi Pembiasaan:

- 1 Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
- 2 Mengucapkan salam
- 3 Doa sebelum belajar

A. Kegiatan Pembuka 08.30-09.00

Penerapan SOP pembukaan

- a. Berdoa sebelum belajar
- b. Membaca surah pendek dan doa sehari-hari
- c. Menanyakan kabar
- d. Absensi kehadiran

Olahraga/ senam melakukan kegiatan fisik

Menyanyikan lagu anak TK

B. Kegiatan inti 09.00-10.00

- ¹Guru menjelaskan tentang “hewan kesayangan”



© Hak Cipta UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi 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. Guru menyebutkan bagaimana ciri-ciri hewan kesayangan
2. Anak mengikuti intruksi yang disampaikan oleh guru
3. Guru memberikan name tag (kartu pengenal) sesuai dengan anak
4. Anak bermain peran pemilu

C. ISTIRAHAT DAN MAKAN 10.00-10.30

D. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Menceritakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan.
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak.

E. Kegiatan penutup 10.30-11.00

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan yang sudah dilakukan anak
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Perencanaan SOP
5. Berdoa setelah belajar sesuai agama yang dianut anak

F. Penilaian

1. Nilai Agama dan Budi Pekerti
2. Jati diri
3. Dasar Literasi, Matematika, Sains, Tekhnologi, Rekayasa dan Seni

Mengetahui,

Kepala Sekolah/ Guru kelas



Peneliti

Puspita Yumia Ningrum, S.Pd

Viona Alisia Milano

**Hak Cipta Dilindungi 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.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
HARIAN(RPPH)****TK Amaliyah**

Semester/ Minggu	: 2/1
Hari / tanggal	: Kamis, 8 Mei 2025
Kelompok	: B
Tema/Sub Tema	: Binatang /Hewan Ternak

Tujuan Pembelajaran

- Mempraktikkan nilai dan kewajiban agamanya (A1.1)
- Menunjukkan sikap saling membantu dan bergotong royong (A1.2)
- Berpartisipasi aktif dalam kegiatan fisik (B1.1)
- Bersikap santun dalam berinteraksi dengan orang lain ((B1.3)
- Mengenali dan memahami berbagai informasi yang ada disekitarnya (C1.1)
- Mengkomunikasikan pikiran dan perasaan yang ingin disampaikan dengan tepat (C1.2)
- Menunjukkan ketertarikan pada kegiatan membaca buku dan mendengarkan cerita (C1. 3)
- Menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis dan kreatif (C1. 7)

Kegiatan pembelajaran**Materi Pembiasaan:**

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam
3. Doa sebelum belajar

Kegiatan Pembuka 08.30-09.00**Penerapan SOP pembukaan**

- a. Berdoa sebelum belajar
- b. Membaca surah pendek dan doa sehari-hari
- c. Menanyakan kabar
- d. Absensi kehadiran

Olahraga/ senam melakukan kegiatan fisik**Menyanyikan lagu anak TK**

@ Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islam

State Islam

Hak Cipta Dilindungi 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.

G. Kegiatan inti 09.00-10.00

1. Guru menjelaskan tentang “hewan ternak”
2. Guru menyebutkan bagaimana ciri-ciri hewan ternak suaranya serta karakteristik hewan hewan ternak
3. Anak mengikuti intruksi yang disampaikan oleh guru
4. Guru memberikan name tag (kartu pengenal) sesuai dengan anak
5. Anak bermain peran pemilu/ berkampanyet dengan tema hewan ternak

H. ISTIRAHAT DAN MAKAN 10.00-10.30**I. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Menceritakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan.
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak.

J. Kegiatan penutup 10.30-11.00

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan yang sudah dilakukan anak
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Perencanaan SOP
5. Berdoa setelah belajar sesuai agama yang dianut anak

K. Penilaian

1. Nilai Agama dan Budi Pekerti
2. Jati diri
3. Dasar Literasi, Matematika, Sains, Tekhnologi, Rekayasa dan Seni

Mengetahui,

Kepala Sekolah/ Guru kelas



Peneliti

**Viona Alisia Milano****Puspita Yunia Ningrum, S.Pd**

Iitan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi 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.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
HARIAN(RPPH)****TK Amaliyah**

Semester/ Minggu	: 2/1
Hari / tanggal	: Kamis, 15 Mei 2025
Kelompok	: B
Tema/Sub Tema	: Binatang /Hewan Serangga

Tujuan Pembelajaran

- Mempraktikkan nilai dan kewajiban agamanya (A1.1)
- Menunjukkan sikap saling membantu dan bergotong royong (A1.2)
- Berpartisipasi aktif dalam kegiatan fisik (B1.1)
- Bersikap santun dalam berinteraksi dengan orang lain ((B1.3)
- Mengenali dan memahami berbagai informasi yang ada disekitarnya (C1.1)
- Mengkomunikasikan pikiran dan perasaan yang ingin disampaikan dengan tepat (C1.2)
- Menunjukkan ketertarikan pada kegiatan membaca buku dan mendengarkan cerita (C1. 3)
- Menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis dan kreatif (C1. 7)

Kegiatan pembelajaran**Materi Pembiasaan:**

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam
3. Doa sebelum belajar

A. Kegiatan Pembuka 08.30-09.00

1. Penerapan SOP pembukaan
 - a. Berdoa sebelum belajar
 - b. Membaca surah pendek dan doa sehari-hari
 - c. Menanyakan kabar
 - d. Absensi kehadiran

Olahraga/ senam melakukan kegiatan fisik

Menyanyikan lagu anak TK

@ H

ak

cip

ta

mil

ku

n

S

us

ka

Ria

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

.

**Hak
Kota Dilindungi 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.

B. Kegiatan inti 09.00-10.00

1. Guru menjelaskan tentang “hewan serangga”
2. Guru menyebutkan bagaimana ciri-ciri hewan ternak suaranya serta karakteristik hewan serangga
3. Anak mengikuti intruksi yang disampaikan oleh guru
4. Guru memberikan name tag (kartu pengenal) sesuai dengan anak
5. Anak bermain peran pemilu/ berkampanyet dengan tema hewan serangga

C. ISTIRAHAT DAN MAKAN 10.00-10.30**D. RECALLING**

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Menceritakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan.
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak.

E. Kegiatan penutup 10.30-11.00

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan yang sudah dilakukan anak
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Perencanaan SOP
5. Berdoa setelah belajar sesuai agama yang dianut anak

F. Penilaian

1. Nilai Agama dan Budi Pekerti
2. Jati diri
3. Dasar Literasi, Matematika, Sains, Tekhnologi, Rekayasa dan Seni

Mengetahui,

Kepala Sekolah/ Guru kelas



Peneliti

**Viona Alisia Milano****Puspita Yunia Ningrum, S.Pd**

Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi 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.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
HARIAN(RPPH)****TK Amaliyah**

Semester/ Minggu	: 2/3
Hari / tanggal	: Senin, 19 Mei 2025
Kelompok	: B
Tema/Sub Tema	: Buah-buahan /Buah bewarna merah

Tujuan Pembelajaran

- Menunjukkan sikap saling membantu dan bergotong royong (A1.2)
- Berpartisipasi aktif dalam kegiatan fisik (B1.1)
- Bersikap santun dalam berinteraksi dengan orang lain ((B1.3)
- Mengenali dan memahami berbagai informasi yang ada disekitarnya (C1.1)
- Mengkomunikasikan pikiran dan perasaan yang ingin disampaikan dengan tepat (C1.2)
- Menunjukkan ketertarikan pada kegiatan membaca buku dan mendengarkan cerita (C1. 3)
- Menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis dan kreatif (C1. 7)

Kegiatan pembelajaran

Materi Pembiasaan:

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam
3. Doa sebelum belajar

Kegiatan Pembuka 08.30-09.00

Penerapan SOP pembukaan

- a. Berdoa sebelum belajar
- b. Membaca surah pendek dan doa sehari-hari
- c. Menanyakan kabar
- d. Absensi kehadiran

Olahraga/ senam melakukan kegiatan fisik

Menyanyikan lagu anak TK

Hak Cipta Dilindungi 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.

B. Kegiatan Inti 09.00-10.00

1. Guru menjelaskan tentang apa saja “buah bewarna merah”
2. Guru menyebutkan bagaimana ciri-ciri buah bewarna merah
3. Anak mengikuti intruksi yang disampaikan oleh guru
4. Guru memberikan name tag (kartu pengenal) sesuai dengan anak
5. Anak bermain peran pemilu/ berkampanye sesuai dengan tema buah bewarna merah

C. ISTIRAHAT DAN MAKAN 10.00-10.30**D. RECALLING**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Menceritakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan.
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak.

E. Kegiatan penutup 10.30-11.00

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan yang sudah dilakukan anak
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Perencanaan SOP
5. Berdoa setelah belajar sesuai agama yang dianut anak

F. Penilaian

1. Nilai Agama dan Budi Pekerti
2. Jati diri
3. Dasar Literasi, Matematika, Sains, Tekhnologi, Rekayasa dan Seni

Mengetahui,

Kepala Sekolah/ Guru kelas



Peneliti



Viona Alisia Milano

Puspita Yunia Ningrum, S.Pd



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi 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.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
HARIAN(RPPH)**

TK Amaliyah

Semester/ Minggu	: 2/3
Hari / tanggal	: Kamis, 22 Mei 2025
Kelompok	: B
Tema/Sub Tema	: Sayur- sayuran/ Sayur bewarna hijau

Tujuan Pembelajaran

- Mempraktikkan nilai dan kewajiban agamanya (A1.1)
- Menunjukkan sikap saling membantu dan bergotong royong (A1.2)
- Berpartisipasi aktif dalam kegiatan fisik (B1.1)
- Bersikap santun dalam berinteraksi dengan orang lain (B1.3)
- Mengenali dan memahami berbagai informasi yang ada disekitarnya (C1.1)
- Mengkomunikasikan pikiran dan perasaan yang ingin disampaikan dengan tepat (C1.2)
- Menunjukkan ketertarikan pada kegiatan membaca buku dan mendengarkan cerita (C1. 3)
- Menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis dan kreatif (C1. 7)

Kegiatan pembelajaran

Materi Pembiasaan:

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam
3. Doa sebelum belajar

A. Kegiatan Pembuka 08.30-09.00

- Penerapan SOP pembukaan
- a. Berdoa sebelum belajar
 - b. Membaca surah pendek dan doa sehari-hari
 - c. Menanyakan kabar
 - d. Absensi kehadiran

Olahraga/ senam melakukan kegiatan fisik

Menyanyikan lagu anak TK

Hak Cipta Dilindungi 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.

B. Kegiatan inti 09.00-10.00

1. Guru menjelaskan tentang sayur-sayuran “sayur bewarna hijau”
2. Guru menyebutkan bagaimana karakteristik sayur bewarna hijau
3. Anak mengikuti intruksi yang disampaikan oleh guru
4. Guru memberikan name tag (kartu pengenal) sesuai dengan anak
5. Anak bermain peran pemilu/ berkampanye sesuai dengan tema sayur bewarna hijau

C. ISTIRAHAT DAN MAKAN 10.00-10.30**D. RECALLING**

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Menceritakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan.
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak.

E. Kegiatan penutup 10.30-11.00

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan yang sudah dilakukan anak
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Perencanaan SOP
5. Berdoa setelah belajar sesuai agama yang dianut anak

F. Penilaian

1. Nilai Agama dan Budi Pekerti
2. Jati diri
3. Dasar Literasi, Matematika, Sains, Tekhnologi, Rekayasa dan Seni

Mengetahui,



Kepala Sekolah/ Guru kelas

Peneliti

Puspita Yunia Ningrum, S.PdViona Alisia Milano

**Hak Cipta Dilindungi 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 karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
 - 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.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
HARIAN(RPPH)****TK Amaliyah**

Semester/ Minggu	: 2/3
Hari / tanggal	: Jum'at, 23 Mei 2025
Kelompok	: B
Tema/Sub Tema	: Transportasi /Kendaraan darat

Tujuan Pembelajaran

- Mempraktikkan nilai dan kewajiban agamanya (A1.1)
- Menunjukkan sikap saling membantu dan bergotong royong (A1.2)
- Berpartisipasi aktif dalam kegiatan fisik (B1.1)
- Bersikap santun dalam berinteraksi dengan orang lain ((B1.3)
- Mengenali dan memahami berbagai informasi yang ada disekitarnya (C1.1)
- Mengkomunikasikan pikiran dan perasaan yang ingin disampaikan dengan tepat (C1.2)
- Menunjukkan ketertarikan pada kegiatan membaca buku dan mendengarkan cerita (C1. 3)
- Menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis dan kreatif (C1. 7)

Kegiatan pembelajaran

Materi Pembiasaan:

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam
3. Doa sebelum belajar

A. Kegiatan Pembuka 08.30-09.00

1. Penerapan SOP pembukaan
 - a. Berdoa sebelum belajar
 - b. Membaca surah pendek dan doa sehari-hari
 - c. Menanyakan kabar
 - d. Absensi kehadiran
2. Olahraga/ senam melakukan kegiatan fisik
3. Menyanyikan lagu anak TK

**Hak Cipta Dilindungi 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.

B. Kegiatan inti 09.00-10.00

- Guru menjelaskan tentang transportasi “kendaraan darat”
- Guru menyebutkan bagaimana ciri-ciri kendaraan darat
- Anak mengikuti intruksi yang disampaikan oleh guru
- Guru memberikan name tag (kartu pengenal) sesuai dengan anak
- Anak bermain peran pemilu/ berkampanye sesuai dengan tema transportasi kendaraan darat

C. ISTIRAHAT DAN MAKAN 10.00-10.30**D. RECALLING**

- Merapikan alat-alat yang telah digunakan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Menceritakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan.
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak.

E. Kegiatan penutup 10.30-11.00

- Menanyakan perasaan selama hari ini
- Berdiskusi kegiatan yang sudah dilakukan anak
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Perencanaan SOP
- Berdoa setelah belajar sesuai agama yang dianut anak

F. Penilaian

- Nilai Agama dan Budi Pekerti
- Jati diri
- Dasar Literasi, Matematika, Sains, Tekhnologi, Rekayasa dan Seni

Mengetahui,

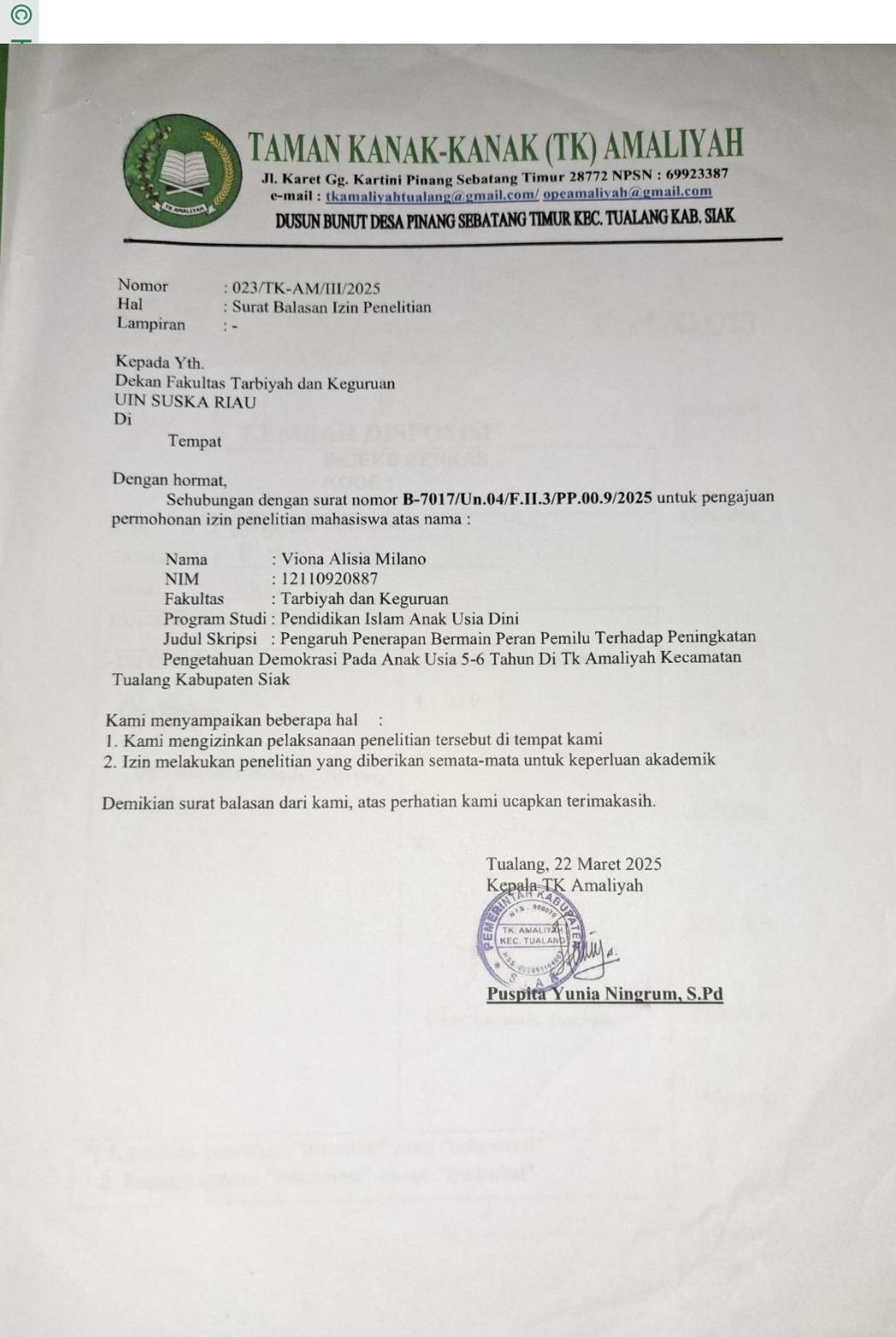
Kepala Sekolah/ Guru kelas



Peneliti

Viona Alisia Milano

Puspita Yunia Ningrum, S.Pd



- Hak Cipta Dilindungi 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 Dilindungi Undang-Undang

- Hak Cipta Dilindungi 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.

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتل呵يم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No. 155 Km. 18 Tampang Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web: www.flk.uinsuska.ac.id, E-mail: effak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-8227/Un.04/F.II/PP.00,9/04/2025
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 24 April 2025

Yth : Kepala
TK Amaliyah Pinang Sebatang Tualang Kabupaten Siak
Di Siak

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama	:	Viona Alisia Milano
NIM	:	12110920887
Semester/Tahun	:	VIII (Delapan)/ 2025
Program Studi	:	Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	:	Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : PENGARUH PENERAPAN BERMAIN PERAN PEMILU TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN DEMOKRASI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AMALIYAH KECAMATAN TUALANG KABUPATEN SIAK

Lokasi Penelitian : TK Amaliyah Pinang Sebatang Tualang Kabupaten Siak

Waktu Penelitian : 3 Bulan (24 April 2025 s.d 24 Juli 2025)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya dicapkan terima kasih.

Tembusan :
Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau



© |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والعلوم**

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Stebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id E-mail: ftk@uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-12076/Un.04/F.II.1/PP.00.9/06/2025
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : *Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)*

Pekanbaru, 26 Juni 2025

Kepada Yth.
Dr. Zuhairansyah Arifin, M.Ag.
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh
Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : VIONA ALISIA MILANO
NIM : 12110920887
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Pengaruh Penerapan Bermain Peran Pemilu Terhadap Peningkatan Pengetahuan Demokrasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Amaliyah Perawang Kecamatan Tualang Kabupaten Siak
Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluaranya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

W a s s a l a m
An. Dekan
As. Wakil Dekan I
Dr. Zarkasih, M.Ag.
NIP. 19721017 199703 1 004

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi 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.

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS**

Viona Alisia Milano, lahir di Perawang pada tanggal 10 Oktober 2003. Penulis merupakan anak ketiga dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Hasrul Suganda dan Ibu Alya Nora. Tingkat Pendidikan Penulis dimulai dari: SD Negeri 14 Perawang Barat pada tahun 2009-2015, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 7 Tualang pada tahun 2015-2018 dan dilanjutkan dengan dengan pendidikan di SMA Negeri 3 Tualang pada tahun 2018-2021. Pada tahun 2021 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau melalui jalur SPAN-PTKIN dan tercatat sebagai mahasiswa di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan tepatnya di Program Studi Pendidikan Islam Anak usia Dini.

Selama menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Perawang Desa Pinang Sebatang Kecamatan Tualang Kabupaten Siak dan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Babussalam Kota Pekanbaru pada tahun 2024.