

**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN DAN CERITA RAKYAT
KERINCI TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSI ANAK DI
TAMAN KANAK-KANAK**

Tesis

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Mencapai Derajat Magister
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh:

**BAITI LATIFA
NIM. 22330002**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

Abstract

Baiti Latifa. 2024. The Influence of Role Playing Methods and Kerinci Folklore on Children's Emotional Development in Kindergarten. Thesis. Early Childhood Education Master's Study Program, Faculty of Education, Padang State University.

This research was motivated by role playing activities and Kerinci folklore on children's emotional development in kindergarten, that children's emotional development is starting to develop so they need to be stimulated with various kinds of play activities. One of the play activities that can be used is role playing. However, there is a view from some teachers that using role playing methods in learning activities is difficult to realize. Apart from that, teachers do not utilize regional culture which can be used as a learning activity for early childhood. This is also confirmed by the results of researchers distributing questionnaires via Google Form to teachers at Mutiara Al-Madani Kindergarten and Kuncup Bunga PAUD. This research aims to determine the influence of role playing methods and Kerinci folklore on emotional development.

This research uses a quantitative method in the form of a 2x2 factorial design experiment. The sampling technique was purposive sampling. The samples in this research were experimental and control, each consisting of 20 children. The research was conducted in two schools, namely Mutiara Al-Madani Kindergarten and Kuncup Bunga PAUD. The data collection technique was an observation sheet for Kerinci folklore and children's emotional development and a statement sheet was used as a data collection tool. Then the data was processed using a difference test (t-test) with the help of SPSS version 26.0 for Windows software.

The research results show (1) The role playing method has an influence on children's development as proven by the Anava test with results of $0.000 < 0.05$. (2) Kerinci folklore has an influence on children's emotional development as proven by the Anova test with results of $0.000 < 0.05$. (3) The role playing method and Kerinci folklore have an influence on children's emotional development as proven by the Anava test with results of $0.959 < 0.05$. (4) There is an interaction between role-playing activities and Kerinci folklore on emotional development as proven by the Anava test with results of $0.978 < 0.05$. It can be concluded that the role playing method and Kerinci folklore have a significant influence on the emotional development of early childhood. However, this research still has shortcomings in implementing role-playing activities with Kerinci folklore because the costumes are not yet supportive. So it is necessary for future researchers to update this research.

Keywords: Role Playing, Kerinci Folklore, Emotional Development.

Abstrak

Baiti Latifa. 2024. Pengaruh Metode Bermain Peran dan Cerita Rakyat Kerinci Terhadap Perkembangan Emosi Anak di Taman Kanak-kanak. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi kegiatan bermain peran dan cerita rakyat Kerinci terhadap perkembangan emosi anak di Taman Kanak-kanak bahwa perkembangan emosi anak mulai berkembang sehingga perlu distimulasi dengan berbagai macam kegiatan bermain. Salah satu kegiatan bermain yang dapat digunakan bermain peran. Namun terdapat pandangan dari sebagian guru bahwa menggunakan metode bermain peran dalam kegiatan pembelajaran sulit untuk direalisasikan. Selain itu, guru kurang memanfaatkan budaya daerah yang bisa dijadikan kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini hal ini juga diperkuat dengan hasil peneliti menyebarkan angket melalui *google form* pada guru di Taman Kanak-kanak Mutiara Al-Madani dan PAUD Kuncup Bunga. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran dan cerita rakyat Kerinci terhadap perkembangan emosi.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang berbentuk eksperimen *factorial design 2x2*. Teknik pengambilan sampel dengan *purposive sampling* sampel pada penelitian ini eksperimen dan kontrol masing-masing berjumlah 20 anak. Penelitian dilakukan di dua sekolah yaitu Taman Kanak-kanak Mutiara Al-Madani dan PAUD Kuncup Bunga. Teknik pengumpulan data berupa lembar observasi untuk cerita rakyat Kerinci dan perkembangan emosi anak dan alat pengumpulan data digunakan lembar pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test) dengan bantuan *software SPSS versi 26.0 for windows*.

Hasil penelitian menunjukkan (1) Metode bermain peran berpengaruh terhadap perkembangan anak dibuktikan dengan Uji Anava dengan hasil $0,000 < 0,05$. (2) Cerita rakyat Kerinci berpengaruh terhadap perkembangan emosi anak dibuktikan dengan Uji Anava dengan hasil $0,000 < 0,05$. (3) Metode bermain peran dan cerita rakyat Kerinci berpengaruh terhadap perkembangan emosi anak dibuktikan dengan Uji Anava dengan hasil $0,959 < 0,05$. (4) Terdapat interaksi antara kegiatan bermain peran dan cerita rakyat Kerinci terhadap perkembangan emosi dibuktikan dengan Uji Anava dengan hasil $0,978 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dan cerita rakyat Kerinci berpengaruh signifikan terhadap perkembangan emosi anak usia dini. Namun penelitian ini masih memiliki kekurangan dalam implementasi kegiatan bermain peran dengan cerita rakyat Kerinci karena *costum* yang belum mendukung. Sehingga perlu bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan keterbaruan penelitian ini.

Kata Kunci: Bermain Peran, Cerita Rakyat Kerinci, Perkembangan Emosi.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama Mahasiswa : *Baiti Latifa*

NIM : 22330002

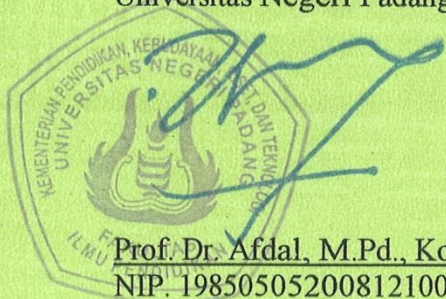
Nama	Tanda Tangan	Tanggal
------	--------------	---------

Dr. Dadan Suryana
Pembimbing



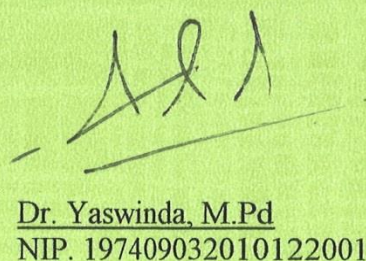
11-01-2024

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang



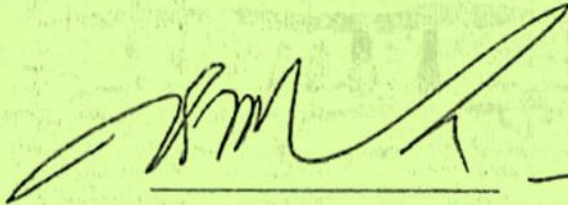


Prof. Dr. Afdal, M.Pd., Kons
NIP. 198505052008121002

Koordinator Program Studi Magister
Pendidikan Anak Usia Dini



Dr. Yaswinda, M.Pd
NIP. 197409032010122001

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN**

No	Nama	Tanda Tangan
1	Dr. Dadan Suryana (Ketua)	
2	Dr. Farida Mayar, M.Pd (Anggota)	
3	Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd (Anggota)	

Mahasiswa:

Nama : **Baiti Latifa**

NIM : 22330002

Tanggal Ujian : 11- 01 - 2024

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN DAN CERITA RAKYAT KERINCI TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSI ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar Magister di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila dikemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh Universitas batal saya terima.

Padang, 11 Januari 2024

Yang memberi pernyataan



Baiti Latifa

KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah ke hadirat Allah S.W.T atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan tesis ini yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain Peran dan Cerita Rakyat Kerinci Terhadap Perkembangan Emosi Anak Di Taman Kanak-Kanak”. Selanjutnya shalawat dan salam peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad S.A.W yang menjadi suri tauladan bagi semua umat muslim.

Dalam penulisan tesis ini, peneliti banyak mendapat tantangan dan hambatan akan tetapi dengan bantuan dari berbagai pihak tantangan itu bisa teratasi. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tesis ini, semoga bantuannya mendapat balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku Pembimbing yang telah banyak memberikan bantuan dan bimbingan dengan sabar dalam penulisan tesis ini.
2. Ibu Dr. Farida Mayar, M.Pd dan Ibu Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd selaku Kontributor I dan II yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan tesis ini.
3. Ibu Dr. Yaswinda, M.Pd selaku Kepala Prodi Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Univeristas Negeri Padang.
4. Ibu Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd, dan Ibu Nurhafizah, S.Pd, M.Pd, Ph.D selaku Penjamin Mutu Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Univeristas Negeri Padang.

5. Bapak Prof. Afdal, M.Pd, Kons, Bapak Dr. Hanif Al Kadri, M.Pd, dan Ibu Dr. Nurhastuti, M.Pd selaku Dekan dan Wakil Dekan I, II, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
6. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Tata Usaha Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
7. Ibu Kepala Sekolah beserta Guru di Taman Kanak-kanak Mutiara Al-Madani dan PAUD Kuncup Bunga.
8. Teruntuk Papa (Suyitno) dan Mama (Mofebri Endayani) terima kasih sudah mau berjuang bersama baik untuk S1 dan S2 Baiti. “Hanya rezeki dan takdirmu bisa sampai dititik ini”. Banyak hal tentunya sudah kita lewati bersama baik suka maupun duka. Perjalanan S1 dan S2 Baiti yang penuh lika liku terlewati juga berkat doa dan ridho dari Papa dan Mama. Teruntuk Papa terima kasih untuk selalu mendukung impian Baiti. Teruntuk Mama terima kasih untuk segala hal menjembatani perjalanan hidup Baiti. Kalian berdua adalah orang tua terbaik. Baiti bersyukur dan bangga bisa menjadi anak dari Papa dan Mama. Jika ada kehidupan lain maka Baiti akan memilih Papa dan Mama untuk menjadi orang tua Baiti. Semoga Papa dan Mama panjang umur dan sehat selalu agar bisa menemani perjuangan Baiti selanjunya. Kata terima kasih tidak bisa membalas semua kebaikan dan apa yang telah Papa dan Mama berikan. Namun, dengan gelar Magister yang didapatkan Baiti bermanfaat ilmunya kepada banyak orang, semoga bisa memberikan Papa dan Mama surga-nya Allah SWT. Aamiin.
9. Teruntuk Abang (Ghalib Maulana), terima kasih untuk segalanya dalam proses ini Abang banyak mengalah dan sabar. Abang selalu bilang mau lihat Baiti selesai dulu baru nikah. Akhirnya Baiti selesai.

Baiti berharap Abang segera menikah dan berbahagia. Tidak ada kata yang bisa Baiti deskripsikan untuk Abang, seribu satu orang tak akan ku temukan dimana pun Abang terbaik. Semoga Abang dipenuhi kebahagiaan dan kesehatan. Aamiin.

10. Teruntuk keluarga besar Nantan Tazarmi & Mbah Wongso, terima kasih telah memberikan doa, dukungan moril dan material, serta motivasi semangat untuk peneliti.
11. Terima kasih Fisna Khairiah, S.Pd., Khairu Nisa Yulianti, S.Pd., Tri Kumala Dewi, S.Pd., Ripa Natari, S.Pd, Gr. yang sudah berjuang bersama dan membantu dalam drama pertesisan ini. Semoga dilain waktu dan kesempatan kita masih bisa bertemu.
12. Rekan-rekan mahasiswa seperjuangan Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini Angkatan 2022.

Semoga bimbingan dan bantuan yang telah diberikan kepada peneliti akan menjadi amal shaleh dan mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT.

Peneliti menyadari bahwa tesis ini belum sempurna. Untuk itu, peneliti menerima kritik dan masukan yang bermanfaat demi kesempurnaan proposal penelitian ini. Semoga tesis ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan dari pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, 11 Januari 2024

Peneliti



Baiti Latifa

NIM. 22330002

DAFTAR ISI

Abstract	i
Abstrak	ii
Persetujuan Akhir Tesis	iii
Persetujuan Komisi Ujian Tesis Magister Pendidikan.....	iv
Pernyataan Keaslian Tesis.....	iii
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel	xi
Daftar Bagan	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Grafik	xv
Daftar Lampiran	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Pembatasan Masalah	10
D. Perumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	12
G. Kebaharuan dan Orisinalitas (<i>novelty and originality</i>).....	13
H. Definisi Operasional.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Kajian Teori	16
1. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	16
2. Perkembangan Emosi Anak Usia Dini	20
3. Konsep Budaya.....	30
4. Metode Pembelajaran	42
5. Hubungan Bermain Peran, Perkembangan Emosi Anak dan Cerita Rakyat Kerinci	56
B. Penelitian Relevan.....	59

C. Kerangka Konseptual.....	62
D. Hipotesis Penelitian.....	63
BAB III METODE PENELITIAN	66
A. Jenis Penelitian.....	66
B. Populasi dan Sampel	67
C. Instrumen Penelitian.....	70
D. Teknik Pengumpulan Data.....	83
E. Rancangan Perlakuan.....	85
F. Teknik Analisis Data.....	86
G. Jadwal Penelitian.....	92
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	93
A. Deskripsi Data.....	93
1. Deskripsi Data Pre-test Perkembangan Emosi Anak dan Cerita Rakyat Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	94
2. Data Hasil Perlakuan (Treatment).....	102
3. Deskripsi Data Post-test Perkembangan Emosi dan Cerita Rakyat Kerinci Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	106
B. Analisis Data	113
C. Pembahasan.....	118
D. Keterbatasan Penelitian.....	126
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	128
A. Kesimpulan	128
B. Implikasi.....	128
C. Saran.....	129
REFERENSI.....	131
LAMPIRAN.....	142

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian Design Eksperimen Faktorial 2x2	67
Tabel 3.2 Jumlah Anak di Taman Kanak-kanak Mutiara Al-Madani.....	68
Tabel 3.3 Jumlah Anak di PAUD Kuncup Bunga	69
Tabel 3.4 Jumlah Sampel di Taman Kanak-kanak Mutiara Al-Madani	70
Tabel 3.5 Jumlah Sampel di PAUD Kuncup Bunga	70
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Perkembangan Emosi.....	72
Tabel 3.7 Instrumen Pernyataan Perkembangan Emosi.....	72
Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Cerita Rakyat.....	73
Tabel 3.9 Instrumen Pernyataan Cerita Rakyat.....	74
Tabel 3.10 Rubrik Item Pertanyaan Perkembangan Emosi.....	75
Tabel 3.11 Rubrik Item Pertanyaan Cerita Rakyat	78
Tabel 3.12 Validator Ahli	81
Tabel 3.13 Analisis Item Instrumen Perkembangan Emosi dan Cerita Rakyat	81
Tabel 3.14 Persamaan dan Perbedaan Perlakuan yang diberikan pada Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	86
Tabel 3.15 Jadwal Penelitian.....	92
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi <i>Pre-test</i> Perkembangan Emosi Anak Kelompok Eksperimen di Taman Kanak-kanak Mutiara Al-Madani	94
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi <i>Pre-test</i> Perkembangan Emosi Anak Kelompok Kontrol di PAUD Kuncup Bunga	96
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Cerita Rakyat Kerinci pada Kelas Eksperimen di Taman Kanak-kanak Mutiara Al-Madani.....	97
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Cerita Rakyat Kerinci pada Kelas Kontrol di PAUD Kuncup Bunga	98
Tabel 4.5 Rekapitulasi Data <i>Pre-test</i> Perkembangan Emosi dan Cerita Rakyat Kerinci	100
Tabel 4.6 Hasil Perlakuan (<i>Treatment</i>) Pertama.....	103
Tabel 4.7 Hasil Perlakuan (<i>Treatment</i>) Kedua.....	104
Tabel 4.8 Hasil Perlakuan (<i>Treatment</i>) Ketiga	105
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Perkembangan Emosi Anak pada Kelas Eksperimen di Taman Kanak-kanak Mutiara Al-Madani	107
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Perkembangan Emosi Anak pada Kelas Kontrol di PAUD Kuncup Bunga	108
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi <i>Post-test</i> Cerita Rakyat Kerinci pada Kelas Eksperimen.....	110
Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi <i>Post-test</i> Cerita Rakyat Kerinci pada Kelas Kontrol	111
Tabel 4.13 Rekapitulasi Data <i>Post-test</i> Perkembangan Emosi dan Cerita Rakyat Kerinci	112
Tabel 4.14 Uji Normalitas <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-test</i> Keseluruhan Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	114
Tabel 4.15 Hasil Pengujian Homogenitas Keseluruhan Kelas Eksperimen dan Kontrol	115

Tabel 4.16 Hasil Uji Hipotesis Anava 2 Arah.....	115
--	-----

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Konseptual.....	63
Bagan 3.1 Prosedure Penelitian	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1.1 Diagram Hasil Observasi Perkembangan Emosi Anak.....	7
Gambar 1.2 Diagram Pengisian Angket Penggunaan Metode Bermain Peran.....	9
Gambar 2.1 Buku Cerita Rakyat Daerah Danau Kerinci Kabupaten Kerinci..	41
Gambar 32.1 Peneliti menyapa anak dengan menanyakan kabar anak (Baiti Latifa, 21 September 2023)	218
Gambar 32.2 Peneliti membacakan cerita rakyat Kerinci “Legenda Danau Kerinci: Calungga & Calupat” kepada anak (Baiti Latifa, 21 September 2023)	218
Gambar 32.3 Setelah mendengarkan cerita anak melakukan kegiatan bermain peran terkait cerita yang didengarkannya (Baiti Latifa, 21 September 2023)	219
Gambar 32.4 Peneliti melakukan <i>pre-test</i> perkembangan emosi anak menggunakan foto bergambar macam-macam ekspresi emosi	220
Gambar 32.5 Peneliti melakukan <i>pre-test</i> cerita rakyat menggunakan buku cerita	220
Gambar 32.6 Kegiatan <i>pre-test</i> perkembangan emosi anak.....	221
Gambar 32.7 Kegiatan <i>pre-test</i> cerita rakyat	221
Gambar 32.8 Peneliti menjelaskan tema, kegiatan, dan langkah-langkah bermain peran.....	222
Gambar 32.9 Setiap anak mendapatkan peran dan mencoba memperagakan peran yang didapatkannya	222
Gambar 32.10 Anak menunggu giliran untuk bermain peran.....	222
Gambar 32.11 Peneliti menyiapkan anak berlatih bermain peran diluar kelas...	223
Gambar 32.12 Anak berlatih bermain peran menggunakan irama musik yang mendukung perannya	223
Gambar 32.13 Anak bermain peran menggunakan alat peraga yang mendukung perannya	224
Gambar 32.14 Anak menunggu giliran bermain peran.....	224
Gambar 32.15 Anak selesai bermain peran.....	224
Gambar 32.16 Anak menampilkan kegiatan bermain peran di aula TK dan ditonton oleh kelas lain	225
Gambar 32.17 Anak memainkan peran cerita rakyat Kerinci “ <i>Legenda Batu Patah</i> ”	225
Gambar 32.18 Anak memainkan peran cerita rakyat Kerinci “ <i>Legenda Danau Kerinci: Calungga & Calupat</i> ”	225
Gambar 32.19 Kegiatan <i>Post-test</i> kelas kontrol anak bermain peran dengan media balok.....	226
Gambar 32.20 Anak bermain peran	226
Gambar 32.21 Anak menampilkan hasil bermain peran.....	226

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
Grafik 4.1 Grafik <i>Pre-test</i> Perkembangan Emosi Anak Kelas Eksperimen dan Kontrol	97
Grafik 4.2 Grafik <i>Pre-test</i> Cerita Rakyat Kerinci Anak Kelas Eksperimen dan Kontrol	100
Grafik 4.3 Grafik Data Perbandingan Hasil <i>Pre-test</i> Perkembangan Emosi dan Cerita Rakyat Kerinci di Kelas Eksperimen dan Kontrol	101
Grafik 4.4 Grafik Perlakuan (<i>Treatment</i>) Pertama.....	103
Grafik 4.5 Grafik Perlakuan (<i>Treatment</i>) Kedua	105
Grafik 4.6 Grafik Perlakuan (<i>Treatment</i>) Ketiga	106
Grafik 4.7 Grafik Perkembangan Emosi Anak Usia Dini pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	109
Grafik 4.8 Grafik Cerita Rakyat Kerinci pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	112
Grafik 4.9 Grafik Data Perbandingan Hasil <i>Post-test</i> Perkembangan Emosi dan Cerita Rakyat Kerinci di Kelas Eksperimen dan Kontrol	113

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Validator Instrumen Perkembangan Emosi	143
Lampiran 2. Validator Instrumen Cerita Rakyat	150
Lampiran 3. Surat Izin Uji Coba Instrumen Penelitian	156
Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melakukan Validasi	157
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian	158
Lampiran 6. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	160
Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Kelas Eksperimen di Taman Kanak-kanak Mutiara Al-Madani	162
Lampiran 8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Kelas Kontrol di PAUD Kuncup Bunga	177
Lampiran 9. Uji Validitas Perkembangan Emosi	182
Lampiran 10. Uji Validitas Cerita Rakyat	185
Lampiran 11. Uji Reliabilitas Perkembangan Emosi	186
Lampiran 12. Uji Reliabilitas Cerita Rakyat	187
Lampiran 13. Data <i>Pre-test</i> Perkembangan Emosi Kelas Eksperimen	188
Lampiran 14. Data <i>Treatment</i> (Perlakuan) Pertama Perkembangan Emosi	189
Lampiran 15. Data <i>Treatment</i> (Perlakuan) Kedua Perkembangan Emosi	189
Lampiran 16. Data <i>Treatment</i> (Perlakuan) Ketiga Perkembangan Emosi	190
Lampiran 17. Data <i>Post-test</i> Perkembangan Emosi	191
Lampiran 18. Data <i>Pre-test</i> Cerita Rakyat Kelas Eksperimen	193
Lampiran 19. Data <i>Treatment</i> (Perlakuan) Pertama Cerita Rakyat	194
Lampiran 20. Data <i>Treatment</i> (Perlakuan) Kedua Cerita Rakyat	194
Lampiran 21. Data <i>Treatment</i> (Perlakuan) Ketiga Cerita Rakyat	195
Lampiran 22. Data <i>Post-test</i> Cerita Rakyat Kelas Eksperimen	196
Lampiran 23. Data <i>Pre-test</i> Perkembangan Emosi Kelas Kontrol	198
Lampiran 24. Data <i>Post-test</i> Perkembangan Emosi Kelas Kontrol	199
Lampiran 25. Data <i>Pre-test</i> Cerita Rakyat Kelas Kontrol	200
Lampiran 26. Data <i>Post-test</i> Cerita Rakyat Kelas Kontrol	201
Lampiran 27. Uji Normalitas Perkembangan Emosi	202
Lampiran 28. Uji Normalitas Cerita Rakyat	202
Lampiran 29. Uji Homogenitas Perkembangan Emosi	203
Lampiran 30. Uji Homogenitas Cerita Rakyat	203
Lampiran 31. Uji Hipotesis ANAVA 2 Arah	204
Lampiran 32. Deskripsi Kriteria Penilaian Perkembangan Emosi	205
Lampiran 33. Deskripsi Kriteria Penilaian Cerita Rakyat	214
Lampiran 34. Dokumentasi	218
Lampiran 35. Alat Peraga Bermain Peran	227
Lampiran 36. Skenario Bermain Peran Cerita Rakyat Kerinci	229

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam proses kehidupan seseorang terutama pendidikan usia dini. *National Association for The Educational of Young Children (NAEYC)* menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang melayani anak usia lahir hingga 8 tahun untuk kegiatan setengah hari maupun penuh, baik di rumah maupun instuisi luar. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan Nasional Bab 1 Ketentuan Umum Pasal 1 Ayat 14 menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Indonesia, 2003). Untuk mewujudkan pendidikan anak usia dini maka perlu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini.

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini dalam Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan menyebutkan bahwa difokuskan pada aspek perkembangan

anak yang mencakup; 1) Nilai Agama dan Moral, 2) Nilai Pancasila, 3) Fisik Motorik, 4) Kognitif, 5) Bahasa, dan 6) Sosial Emosional. Untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan ini dilakukan bukan hanya pendidik di sekolah yang berperan penting tetapi orang tua juga ikut andil dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak (Latifa & Muryanti, 2022). Dalam proses pembelajaran seluruh aspek perkembangan harus dikembangkan, salah satu diantaranya yang menjadi topik pada penelitian ini adalah aspek perkembangan emosi.

Tahapan pertumbuhan terpenting pada masa awal kehidupan anak ialah emosi. Emosi adalah perasaan atau afeksi yang timbul ketika seseorang sedang dalam keadaan penting. Artinya, emosi mewakili perilaku yang mengekspresikan kenyamanan atau ketidaknyamanan terhadap suatu keadaan. Emosi berbentuk sesuatu yang spesifik seperti rasa senang, takut, marah, dan seterusnya tergantung dari interaksi yang dialaminya (Santrock, 2008). Emosi yang dominan akan mewarnai perilaku yang ditunjukkan anak (Suryana & Latifa, 2023). Perasaan emosional yang ditunjukkan anak dapat menjadi sarana untuk mengetahui perkembangan anak karena emosi akan menghasilkan perilaku sebagai bentuk ekspresi emosi. Jika emosi terkendali maka perilaku pun akan terkendali (Diananda, 2020). Oleh karena itu, perkembangan emosional pada anak menjadi dasar bagi perkembangannya.

Perkembangan emosional pada anak usia dini akan menjadi dasar bagi anak-anak untuk menjadi orang dewasa yang bertanggung jawab, peduli terhadap sesama dan produktif. Sehingga perkembangan emosi sangat penting diberikan stimulus yang optimal dalam regulasi emosi anak yang mulai berkembang pada tahun pertama kehidupan dan berkembang pesat di tahun-tahun mendatang. Hal ini dikarenakan ekspresi emosi berkaitan dengan aktivitas anak. Semakin kuat tekanan emosional, maka akan semakin kuat mengguncang keseimbangan tubuh untuk melakukan aktivitas tertentu (Indrawansyah & Widodo, 2023); (Sukatin et al., 2020); (Lanjekar et al., 2022). Untuk menstimulasi aspek perkembangan emosi pada anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai macam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini perlu untuk dilakukan pembelajaran dengan pendekatan budaya.

Budaya merupakan identitas dari suatu daerah yang mempunyai nilai dalam pendidikan diartikan juga cara hidup sebagai hasil dari gagasan manusia dalam sebuah kelompok masyarakat (Pamungkas et al., 2016); (Iryani, 2017). Budaya adalah pola utuh perilaku manusia dan produk yang dihasilkannya membawa pola pikir, pola lisan, pola aksi, dan artifak, serta sangat tergantung pada kemampuan seseorang untuk belajar, menyampaikan pengetahuannya kepada generasi berikutnya melalui beragam alat, bahasa, dan pola nalar (Tanu, 2016). Sehingga perlu penanaman nilai budaya sedini mungkin melalui pendidikan terutama dalam pendidikan anak usia dini.

Pembelajaran berbasis budaya dilandaskan pada pengakuan terhadap budaya sebagai bagian yang fundamental bagi pendidikan, ekspresi dan komunikasi suatu gagasan, serta perkembangan pengetahuan (Muzakki & Fauziah, 2015). Teori Konstruktivisme dalam pendidikan yang dikembangkan oleh hasil pemikiran Vygotsky (Laksana et al., 2021) menyebutkan bahwa anak mengkonstruksikan pengetahuan atau penciptaan makna sebagai hasil dari pemikiran dan berinteraksi dalam suatu konteks sosial. Pembelajaran berbasis budaya mengajarkan anak tentang nilai-nilai budaya, sehingga mereka memahami lingkungan budayanya (Yusuf & Rahmat, 2020). Salah satu bentuk pembelajaran berbasis budaya yaitu dengan cerita rakyat.

Cerita rakyat adalah salah satu bentuk sastra lokal yang seiring dengan perubahan zaman mulai ditinggalkan. Cerita rakyat sebagai sastra lisan dan tradisi bercerita rakyat sebagai bagian dari tradisi lisan sama-sama penting untuk membangun kreativitas sebagai kekayaan budaya etnik (Doko, 2017). Oleh sebab itu, perlu dilakukan pembelajaran berbasis budaya agar budaya daerah seperti cerita rakyat tidak ditinggalkan tetapi tetap dilestarikan. Dalam hal ini cerita rakyat yang diambil dalam penelitian yaitu menggunakan cerita rakyat daerah yang ditulis oleh Talia (2021) yang berjudul “Cerita Rakyat Daerah Danau Kerinci Kabupaten Kerinci” yang diterbitkan oleh Kantor Bahasa Provinsi Jambi. Buku ini menceritakan enam macam cerita diantaranya, 1) Baskom Emas; 2) Legenda Danau Kerinci; Calungga dan Calupat; 3) Legenda Batu Patah; 4)

Puti Sari Jelio; 5) Putri Tangguk; dan 6) Sari Bungkok. Agar implementasi pembelajaran berbasis budaya dapat diterapkan maka perlu pembelajaran berbasis budaya sejak dini dengan metode pembelajaran yang berbeda.

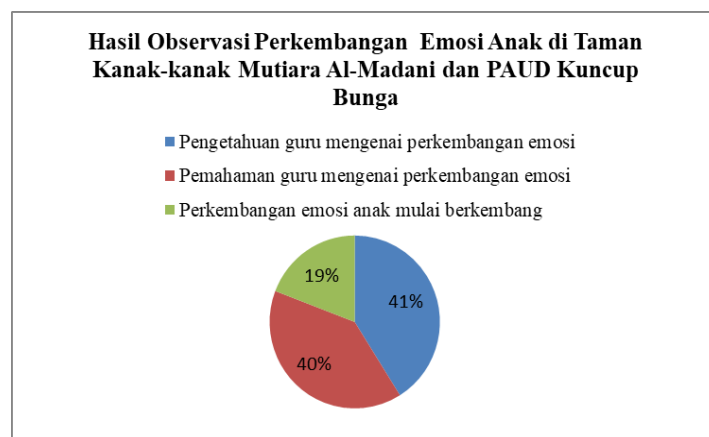
Pembelajaran yang ideal yaitu pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan sehingga tercapai tujuan pembelajaran (Suryana et al., 2023). Metode pembelajaran merupakan cara yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan dalam suatu pembelajaran (Akbar, 2020). Hasil belajar anak yang berkualitas didapatkan dari proses pembelajaran yang mana guru menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak (Nasution, 2017). Adapun macam-macam metode pembelajaran pada anak usia dini, diantaranya 1) metode bercerita; 2) metode bercakap-cakap; 3) metode pemberian tugas; 4) metode bermain peran; 5) metode demonstrasi; 6) metode proyek; 7) metode bermain; 8) metode karya wisata; 9) metode bernyanyi (Harun & Sudaryanti, 2020); (Walujo & Listyowati, 2016); (Trimuliana et al., 2022). Metode pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru pada anak usia dini yaitu dengan kegiatan bermain. Aktivitas bermain dapat membantu mengoptimalkan perkembangan anak.

Aktivitas bermain berpengaruh terhadap perkembangan anak usia dini. Erikson & Freud memandang bahwa dengan bermain dapat melepaskan emosi yang ada serta mengembangkan harga diri anak untuk menguasai tubuhnya dan keterampilan sosial. Sedangkan, Piaget

memandang bahwa bermain sebagai suatu metode yang menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak. Metode bermain dapat memberikan kesempatan secara langsung bagi anak untuk mempelajari sesuatu dan merasakannya. Ketika sedang melakukan aktivitas bermain, anak sedang mengungkapkan pemikiran, keinginan, perasaan, menjalin hubungan sosial, moral, dan emosinya secara bersamaan (Hayati & Putro, 2021); (Nurrizalia & Nengsih, 2022); (Retnaningrum & Umam, 2021). Salah satu metode bermain yang diterapkan pada lembaga pendidikan anak usia dini adalah bermain peran.

Bermain peran merupakan metode pembelajaran yang digunakan untuk menstimulasi seluruh perkembangan anak dengan kegiatan bermain pura-pura. Penelitian yang dilakukan oleh (Wirahandayani et al., 2023); (Rambe et al., 2023); (Mardiana et al., 2022); (Pojumpuda et al., 2022) hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain peran menarik minat anak dalam proses pembelajaran terlihat ketika anak melakoni peran yang diambilnya. Selain itu, metode bermain peran berpengaruh terhadap perkembangan kognitif dan perkembangan emosi. Anak juga dilatih untuk bertanggung jawab, membangun kepercayaan diri, membangun kemampuan bahasa dan meningkatkan kreativitas anak. Namun di beberapa sekolah Taman Kanak-kanak jarang menggunakan metode bermain peran bahkan ada juga yang tidak pernah menerapkan sama sekali.

Berdasarkan observasi dan penyebaran angket melalui *google form* pada guru yang telah dilakukan di Taman Kanak-kanak Mutiara Al-Madani dan PAUD Kuncup Bunga pada 24 Juli – 5 Agustus 2023. Hal ini dapat dilihat pada gambar 1.1 dan gambar 1.2

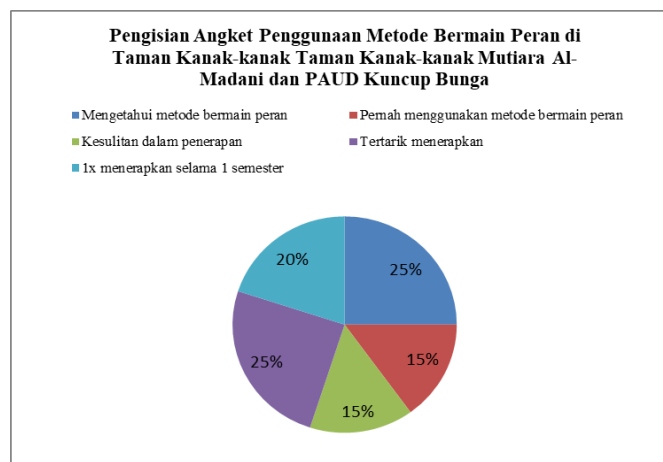


Gambar 1.1 Diagram Hasil Observasi Perkembangan Emosi Anak

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di Taman Kanak-kanak Mutiara Al-Madani dan PAUD Kuncup Bunga ditemukan fenomena menunjukkan bahwa 41% guru mengetahui perkembangan emosi anak. Sebesar 40% guru memahami perkembangan emosi anak. Sedangkan sebesar 19% perkembangan emosi anak mulai berkembang selama 2 bulan kegiatan pembelajaran di sekolah berlangsung di ajaran baru melalui penilaian perkembangan anak dengan empat kriteria penilaian, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini terlihat ketika anak belum mampu menyesuaikan dirinya dengan lingkungan baru. Anak masih merasa tidak nyaman dan menangis di sekolah. Beberapa anak

cenderung menutup diri dan menarik diri dari lingkungan. Saat kegiatan pembelajaran berlangsung anak cenderung bersifat egosentris saat bermain dengan teman dan tidak mau berbagi mainan. Anak cenderung mengalami kesulitan dalam mengendalikan perasaannya.

Selain itu, dalam menstimulasi perkembangan emosi anak guru lebih banyak menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) dalam proses pembelajaran. Padahal kegiatan bermain lebih mengoptimalkan tumbuh kembang anak terutama dalam bermain peran. Fenomena lain ditemukan bahwa kurangnya pengetahuan dan motivasi guru terhadap metode bermain peran. Terdapat pandangan dari sebagian guru bahwa menggunakan metode bermain peran dalam kegiatan pembelajaran sulit untuk direalisasikan. Dikarenakan guru terkendala dalam menyiapkan alat, sarana dan prasarana yang digunakan ketika melakukan kegiatan bermain peran. Padahal dengan bermain peran dapat menonjolkan sisi pembelajaran dalam menyelesaikan masalah melalui peragaan, identifikasi masalah, pemeranan, dan diskusi. Dan guru kurang memanfaatkan budaya daerah yang bisa dijadikan kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini. Hal ini terjadi karena guru tidak memahami bagaimana cara tepat mengintegrasikan potensi lingkungan, khususnya budaya lokal dalam proses pembelajaran. Lebih jelasnya, dijelaskan dalam gambar 1.2



Gambar 1.2 Diagram Pengisian Angket Penggunaan Metode Bermain Peran

Paparan diagram di atas, terkait penggunaan metode bermain peran di Taman Kanak-kanak menunjukkan bahwa 25% guru baru mengetahui metode bermain peran. Guru menggunakan metode bermain peran dalam proses pembelajaran satu kali menerapkan selama satu semester sebanyak 20%. Sebanyak 15% guru mengalami kesulitan dalam penerapan. Kemudian sebanyak 15% juga guru pernah menggunakan metode bermain peran dalam proses pembelajaran. Terakhir, sebanyak 25% guru tertarik untuk menerapkan metode bermain peran dalam kegiatan pembelajaran di pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan kegiatan dan fenomena yang terjadi masih jauh dari harapan. Melihat kenyataan tersebut, dipandang perlu untuk dilakukan berbagai langkah untuk mengoptimalkan perkembangan anak dengan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Metode Bermain Peran**

dan Cerita Rakyat Kerinci Terhadap Perkembangan Emosi Anak di Taman Kanak-kanak.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Perkembangan emosi anak mulai berkembang sehingga perlu distimulasi dengan berbagai macam kegiatan bermain.
2. Kurangnya pengetahuan dan motivasi guru terhadap metode bermain peran.
3. Terdapat pandangan dari sebagian guru bahwa menggunakan metode bermain peran dalam kegiatan pembelajaran sulit untuk direalisasikan.
4. Guru kurang memanfaatkan budaya daerah yang bisa dijadikan kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti memberikan batasan masalah pada perkembangan emosi mulai berkembang sehingga perlu distimulasi dengan berbagai macam kegiatan bermain. Salah satu kegiatan bermain yang dapat digunakan bermain peran. Pembatasan masalah difokuskan pada kegiatan bermain peran cerita rakyat Kerinci dengan dua cerita.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian batasan masalah, maka rumusan masalah yaitu :

1. Apakah terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan emosi anak di Taman Kanak-kanak?
2. Apakah terdapat pengaruh cerita rakyat Kerinci terhadap perkembangan emosi anak di Taman Kanak-kanak?
3. Apakah terdapat pengaruh metode bermain peran dan cerita rakyat Kerinci terhadap perkembangan emosi anak di Taman Kanak-kanak?
4. Adakah terdapat interaksi antara metode bermain peran dan cerita rakyat Kerinci terhadap perkembangan emosi anak di Taman Kanak-kanak?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan emosi anak di Taman Kanak-kanak.
2. Untuk mengetahui pengaruh cerita rakyat Kerinci terhadap perkembangan emosi anak di Taman Kanak-kanak.
3. Untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran dan cerita rakyat Kerinci terhadap perkembangan emosi anak di Taman Kanak-kanak.

4. Untuk mengetahui interaksi antara metode bermain peran dan cerita rakyat Kerinci terhadap perkembangan emosi anak di Taman Kanak-kanak.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada praktisi pendidikan dalam pengembangan teori dan memberikan masukan secara ilmiah yang berkaitan dengan objek penelitian serta untuk menambah pengetahuan tentang pendidikan anak usia dini, khususnya dalam mengembangkan kegiatan bermain peran cerita rakyat daerah terutama Kerinci terhadap perkembangan emosi anak.

2. Secara Praktis

a. Bagi Anak

Bagi anak, diharapkan dapat meningkatkan minat dan memotivasi anak untuk melakukan kegiatan kegiatan bermain peran sehingga menstimulasi perkembangan emosi anak.

b. Bagi Guru

Bagi guru, diharapkan bisa menjadi pedoman dalam mengembangkan kemampuan guru dalam mengajarkan kegiatan bermain peran kepada anak sehingga menstimulasi perkembangan emosi anak.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, diharapkan bisa menjadi acuan atau bahan pertimbangan untuk lebih memperhatikan lagi pelaksanaan kegiatan bermain peran dalam proses pembelajaran dan bisa menjadi pedoman untuk meningkatkan kualitas pendidikan terutama di Taman Kanak-kanak.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan bisa menjadi masukan peneliti untuk meningkatkan kemampuan, pengetahuan, dan profesionalisme peneliti dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi anak terutama kegiatan bermain peran terhadap perkembangan emosi anak serta dapat menjadi pengalaman yang sangat berharga dalam memahami bagaimana perkembangan kognitif dan emosi anak.

G. Kebaharuan dan Orisinalitas (*novelty and originality*)

Berdasarkan uraian di atas pada penelitian ini terdapat *research gap* untuk melihat Pengaruh Metode Bermain Peran dan Cerita Rakyat Kerinci Terhadap Perkembangan Emosi Anak di Taman Kanak-kanak.

Adapun kebaharuan dan orisinalitas penelitian ini adalah metode bermain peran dengan pembelajaran anak usia dini memanfaatkan budaya daerah melalui cerita rakyat Kerinci. Metode bermain peran cerita rakyat Kerinci adalah model pertama yang memanfaatkan budaya daerah

terutama daerah Kerinci, dimana anak dibuat untuk mengikuti peran berbeda dalam hidupnya ke dalam situasi permasalahan yang nyata. Bermain peran dapat mendorong anak mengekspresikan perasaannya dan melepaskannya di dalam pementasan. Selain itu, proses psikologi melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. Pengaruh Metode Bermain Peran dan Cerita Rakyat Kerinci diharapkan dapat meningkatkan Perkembangan Emosi Anak di Taman Kanak-kanak.

H. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti akan menjelaskan beberapa istilah atau definisi operasional yaitu:

1. Metode Bermain Peran

Metode bermain peran adalah metode untuk mengeksplorasi masalah yang terlibat dalam situasi sosial yang kompleks. Bermain peran membantu anak untuk menjadi lebih tertarik mengekspresikan diri, refleksi, sehingga memperdalam wawasan yang diperoleh baik untuk pemain maupun penonton. Bermain peran membentuk anak-anak dengan baik secara objektif untuk memecahkan masalah dalam memainkan peran. Dalam bermain peran, anak-anak menjadi lebih mandiri, mereka dapat memikirkan apa yang diperankannya.

2. Perkembangan Emosi

Emosi mengacu pada keadaan emosi yang dialami oleh seorang individu. Emosi merupakan keadaan psikologis yang ditandai dengan berbagai emosi, termasuk kemarahan, kesedihan, dan ketakutan. Penting bagi perkembangan emosional anak untuk meningkatkan kesejahteraan pribadi dan sosial mereka. Perkembangan emosi melibatkan berbagai aktivitas seperti mengungkapkan emosi.

3. Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah bentuk lokal yang seiring dengan perubahan zaman mulai ditinggalkan. Cerita rakyat memainkan peranan penting dalam usaha pembinaan dan pengembangan kebudayaan Nasional. Cerita rakyat berisi nilai-nilai kehidupan dengan berbagai variasi bentuk seperti prosa, teka teki, tembang, puisi rakyat, bahasa daerah, adat istiadat, kepercayaan rakyat, bunyi isyarat untuk komunikasi rakyat, pakaian tradisional, dan musik rakyat.