PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI KELOMPOK PADA ANAK SD

SKRIPSI

Oleh:

DINDA AUDELIA
NPM: 1503110268

Program Studi Ilmu Komunikasi

Konsentrasi Hubungan Masyarakat

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2019

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi, oleh:

Nama Lengkap	:	**DINDA AUDELIA**
NPM	:	1503110268
Program Studi	:	Ilmu Komunikasi
Judul	:	**PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI KELOMPOK PADA ANAK SD**

Medan, 30 Agustus 2019

Pembimbing

Dra.Hj. ASMAWITA, AM.Lc.,MA

Disetujui Oleh

KETUA PROGRAM STUDI

NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom

Dekan

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., M.SP

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya
Scanned with CamScanner

PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama Lengkap : **DINDA AUDELIA**

NPM : 1503110268

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Pada hari, tanggal : Jum'at, 30Agustus 2019

Waktu : Pukul 08.00 WIB s/d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : **Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos, M.SP** (.....)

PENGUJI II : **M.THARIQ S.Sos., M.I.Kom** (.....)

PENGUJI III : **Dra.Hj. ASMAWITA, AM.Lc.,MA** (.....)

PANITIA PENGUJI

Ketua,

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., M.SP

Sekretaris,

Drs. ZULFAHMI, M.I.Kom

Scanned with CamScanner

PERNYATAAN

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

Dengan ini saya DINDA AUDELIA, NPM 1503110268

menyatakan dengan sungguh-sungguh :

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang oleh undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah orang lain dengan sesuatu imbalan, atau memplagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain, adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa hasil skripsi ini adalah hasil karya tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari orang lain.
3. Bahwa didalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia mengajukan banding menerima sanksi :

1. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian skripsi saya dibatalkan
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang saya terima.

Medan, Agustus 2019

Yang menyatakan,

DINDA AUDELIA

Scanned with CamScanner

ABSTRAK

Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Kelompok Pada Anak SD

Dinda Audelia
1503110268

Penelitian dengan judul Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Kelompok Pada Anak SD ini dilakukan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian yaitu bagaimana upaya metode bermain peran berkontribusi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi kelompok pada anak SD Muhammadiyah 02 Medan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitaif. Penelitian adalah guru dan siswa SD Muhammadiyah 02 Medan. Penelitian ini telah dilakukan selama kurang lebih 3 bulan terhitung dari bulan Januari 2019 hingga bulan Maret 2019 . Narasumber dalam penelitian ini terdiri dari 2 orang guru dan 6 orang siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah merangkum data,menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa metode bermain peran sangat berpengaruh dan mampu dalam meningkatkan komunikasi pada siswa dan siswi SD Muhammadiyah 02 Medan di dalam dan di luar kelompoknya. Dari metode yang telah diterapkan para siswa dapat memahami perubahan bahasa, sikap, dan kerja sama mereka di dalam kelompoknya.

Kata Kunci: Bermain Peran, Komunikasi Kelompok, Metode, Sosiodrama, Puisi, Bahasa, Sikap, Kerja Sama

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada kehadirat Allah SWT yang telah rahmat dan karunianya berupa kesehatan dan kekuatan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **"Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Komunikasi Kelompok Pada Anak SD"** tepat pada waktunya.

Ucapan terima kasih yang sedalam dalamnya penulis peruntukkan kepada kedua orang tua saya, Ayahanda **Khaidir** dan Ibunda **Ahmalia Syaufrida** serta kakak, abang saya **Desyana Sofia Devi, Adly Husma,** dan adik **Laudya Nadira** yang telah memberikan do'a, nasehat dan dukungan baik moral maupun materil kepada saya selama proses penyelesaian skripsi ini.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, nasihat serta dukungan dari banyak pihak. Maka dalam kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak **Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Unversitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Bapak **Rudianto S.Sos M.Si** selaku Rektor III Unversitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak **Arifin Saleh M.SP** selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politi UnversitasMuhammadiyah Sumatera Utara.

4. **Bapak Drs. Zulfahmi, M.I.Kom** selaku Wakil Dekan 1, **dan Bapak Abrar Adhani, S.Sos.,M.I.Kom** selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Ibu Asmawita Lc., MA., Hj** selaku pembimbing saya yang telah begitu banyak memberikan saya ilmu, waktu, tenaga, dan kesabarannya selama membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. **Ibu Nurhasanah Nasution S.Sos M.I.Kom dan Bapak Akhyar Anshori S.Sos M.I.Kom** selaku Kepala Jurusan dan Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Dosen-Dosen Fisip UMSU dan Biro FISIP UMSU
8. SD Muhammadiyah 02 Medan yang telah memberikan saya izin untuk melakukan penelitian di tempat mereka.
9. Para Siswa dan guru kelas 4 yang telah bersedia diwawancarai peneiti guna mendapatkan data penelitian.
10. Cecemoo Squad, **Yunita Aguslina Siregar, Azra Khalia Nisa, Octarina Aguslina Siregar, Diva Khairan** yang telah memberikan dukungan, doa, perhatian kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini.
11. Sahabat seperjuangan **Nur Indah, Mayang Sari Nurhanif, Nurul Aulia Putri, Wiri Ariana, Vinkan Dwi Agustin, Suvia Agustin, Nurul Wisuda Yanti, Anggun Rahayu** yang telah berjuang bersama-sama dari semester awal hingga akhir.

12. Teman satu bimbingan saya **Nanda, Dea, Tika, Luluk, Evi** yang saling menyemangati satu sama lain dalam penyelesaian skripsi ini dan teman semasa SMA Fivple, **Jikti Khairina, Ambar Kasih Nur Akbar, Ainun Maghfirah, dan Junniatunisa Sitepu**, dan Memimo Squad, **Erra Fazira** dan **Putri Ayu Natasha Lubis** yang telah menyemangati saya dalam penelitian skripsi.
13. Kepada teman-teman kelas IKO A Sore dan IKO C Humas Sore, dan seluruh keluarga besar stambuk 2015 Ilmu Komunikasi FISIP UMSU.
14. Dan terakhir terima kasih kepada semua orang yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu mendoakan saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari penelitian ini belumlah sempurna masih banyak kekurangan dalam melakukan dan melaksanakan penelitian ini, untuk itu diharapkan saran dan kritik untuk perbaikan atas kekurangan dalam penelitian ini. Semoga Allah memberikan balasan kepada pihak –pihak yang telah membantu proses penyelesaian skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih.

Medan, Maret 2019

Penulis

Dinda Audelia

DAFTAR ISI

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI iii

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 4

1.3 Pembatasan Masalah 4

1.4 Tujuan Penelitian 4

1.5 Manfaat Penelitian 5

1.6 Sistematika Penulisan 6

BAB II URAIAN TEORITIS 7

2.1 Komunikasi 7

2.1.1 Pengertian Komunikasi 7

2.1.2 Unsur – Unsur Komunikasi 8

2.1.3 Fungsi Komunikasi 9

2.2 Komunikasi Kelompok 11

2.2.1 Pengertian Komunikasi Kelompok 11

2.2.2 Klasifikasi Kelompok..... 12

2.2.3 Sifat-sifat Komunikasi Kelompok..... 13

2.2.4 Fungsi Komunikasi Kelompok 14

2.3 Komunikasi Pendidikan 15

2.3.1 Pengertian Komunikasi Pendidikan 15
2.3.2 Perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini 16
2.3.3 Karakteristik anak usia dini dan Implikasinya 16
2.4 Psikologi Pendidikan 18
2.4.1 Pengertian Psikologi Pendidikan 18
2.4.2 Ruang Lingkup Psikologi Pendidikan 18
2.4.3 Mengapa Perlu Mempelajari Psikologi Pendidikan 20
2.5 Perkembangan Sosial Anak 28
2.6 Bermain Peran 22
2.6.1 Pengertian Bermain Peran 22
2.6.2 Jenis Bermain Peran 23
2.7 Metode Pembelajaran 24
2.7.1 Model Pembelajaran Bermain Peran 24
2.7.2 Metode Drama 25
BAB III METODE PENELITIAN 27
3.1 Jenis Penelitian 27
3.2 Kerangka Konsep 28
3.3 Definisi Konsep 28
3.4 Kategorisasi Penelitian 29
3.5 Informan dan Narasumber 30
3.6 Teknik Pengumpulan Data 30
3.7 Teknik Analisis Data 31
3.8 Lokasi dan Waktu Penelitian 32

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 33

4.1 Penyajian Data 33

4.1.1 Identitas Narasumber 33

4.2 Hasil Penelitian 35

4.2.1 Profil Narasumber 73

4.3 Pembahasan..... 76

4.4 Simpulan 82

BAB V PENUTUP..... 83

5.1 Simpulan 83

5.2 Saran..... 84

DAFTAR PUSTAKA..... 85

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 29

Tabel 4.1 35

Tabel 4.2 42

Tabel 4.3 57

Tabel 4.4 60

Tabel 4.5 63

Tabel 4.6 66

Tabel 4.7 68

Tabel 4.8 71

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 28

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Banyak perubahan yang terjadi baik secara fisik maupun psikologis dari masa anak-anak ke masa remaja awal, dari masa dewasa ke masa yang lebih lanjut tapi tidak sepenuhnya disadari oleh individu. Tapi ketika orang menjadi sadar akan perubahan-perubahan yang akan terjadi mereka akan mengambil sikap yang jelas terhadap perubahan tersebut. Sesuatu hal akan memicu perubahan cara berkomunikasi pada anak, apakah itu dari lingkungan si anak, pendidikan yang diperoleh, apakah mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi antara individu, atau kelompok di sekitar anak itu sendiri.

Berbicara merupakan sarana berkomunikasi. Berkomunikasi dengan orang lain membutuhkan kemampuan untuk menangkap maksud yang dikomunikasikan orang lain tersebut. Sehingga apa yang di komunikasikan dapat dimengerti. Manusia itu adalah makhluk yang tidak bisa hidup sendiri, tapi untuk bisa membangun kehidupan bersama orang lain memerlukan komunikasi yang efektif dan positif agar diantara anggota kelompok tidak terjadi konflik atau pertentangan. Oleh karena itu kemampuan komunikasi dalam kelompok merupakan keahlian atau kemampuan yang bisa dipelajari pada anak-anak usia dini.

Komunikasi kelompok, dimana manusia itu tidak bisa hidup sendiri sudah pasti berkelompok, sedangkan komunikasi dalam kelompok dan komunikasi antar

pribadi itu berbeda. Kelompok terdiri dari sejumlah orang dengan karakter, latar belakang, dan kemampuan berbeda yang akhirnya ketika berkomunikasi menghendaki kemampuan untuk melihat perbedaan-perbedaan itu. Oleh karena itu komunikasi berkelompok membutuhkan kemahiran atau kemampuan berkomunikasi yang bisa di latih dan di didik. Kemampuan berkomunikasi dalam kelompok dapat ditumbuhkan dan ditingkatkan melalui pendidikan formal seperti pendidikan di sekolah dan pendidikan informal seperti rumah tangga dan masyarakat. Pendidikan yang dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi kelompok ini bisa melalui pembelajaran yang bersifat kulikuler maupun ekstrakulikuler, diantaranya adalah bermain peran.

Bermain Peran *(role play)* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan imajinasi tersebut dilakukan oleh siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat mereka senang belajar. Metode pembelajaran ini juga memiliki nilai tambah, yaitu dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan dalam bekerja sama hingga berhasil, sehingga akan menimbulkan kesan. Bermain peran *(role play)* adalah metode pembelajaran sebagai bagian simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Sebagai contoh permainan kelompok atau permainan tradisonal benteng-bentengan, tak hanya dimainkan di luar sekolah, permainan ini malah pernah dimasukkan dalam kurikulum pelajaran Penjaskes (Pendidikan Jasmani dan

Kesehatan) atau olahraga. Semakin banyak yang ikut bermain, maka permainan akan semakin seru dan ramai. Anak-anak akan dibagi menjadi dua kelompok. Masing-masing akan memiliki tiang sebagai pos dan benteng. Tujuan permainan ini adalah menguasai benteng lawan. Para pemain akan maju ke wilayah lawan dan berusaha menyentuh lawannya. Jika lawan tersentuh dan diketahui keluar wilayah aman, maka ia akan menjadi tawanan. Jika anggota kelompok sudah banyak yang menjadi tahanan, maka akan mudah bagi kelompok yang memimpin permainan untuk bisa menduduki benteng lawan. Permainan akan berakhir, ketika seorang anak bisa menduduki pos lawan tanpa tersentuh. Menduduki disini dalam artian hanya sekedar memegang sebagian tiang milik lawan saja. Sebagai contoh lain, permainan tradisional Kasti, permainan yang melibatkan banyak orang setidaknya 12 orang. Dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok yang bermain dan yang berjaga. Sepintas permainan ini mirip olahraga soft ball tetapi lebih tradisional. Pada tim penjaga, ada yang bertindak sebagai blender atau pelempar bola, penjaga pemain yang memukul bola, dan sisanya berjaga di tengah lapangan bersiap untuk melempari pemain yang lewat. Bagi kelompok yang mendapat giliran bermain, tugas mereka adalah memukul bola kasti sejauh mungkin dan berlari melalui pos dan kembali ke rumah atau home based mereka. Meskipun permainan ini sudah terlihat modern, sesungguhnya pada zaman dahulu sebagai pemukul anak-anak menggunakan kayu, dan bolanya memakai apa saja asal bentuknya bulat. Bahkan dari kertas yang dibulatkan.

Permainan peran yang biasanya melibatkan permainan kelompok disekolah seperti drama, menggambarkan realita kehidupan, watak, serta tingkah laku

manusia melalui peran dan dialog yang dipentaskan. Kisah dan cerita dalam drama memuat konflik dan emosi yang secara khusus ditujukan untuk pementasan teater. Drama memerlukan kualitas komunikasi, situasi, dan aksi. Kualitas tersebut dapat dilihat dari bagaimana sebuah konflik atau masalah dapat disajikan secara utuh dan dalam pada sebuah pemenatasan drama.

Oleh karena itu penulis merasa tertarik untuk meneliti dan melihat apakah metode bermain peran mampu meningkatkan kemampuan komunikasi kelompok pada anak, mengingat pada masa ini, bermain peran sudah diikut sertakan dalam kurikulum sekolah.

1.2. Rumusan Masalah

Dapat di ambil rumusan masalah sebagai berikut: “Apakah metode bermain peran berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan komunikasi kelompok pada anak SD Muhammadiyah 02 Medan”.

1.3. Pembatasan Masalah

Perlu pembatasan masalah agar penelitian dapat lebih fokus, maka permasalahan yang diteliti hanya berkaitan dengan upaya meningkatkan kemampuan anak dalam komunikasi asosiatif tentang bahasa, sikap, dan kerja sama di dalam kelompok pada kelas yang menggunakan metode bermain peran sebagai kurikulum di SD Muhammadiyah 02 Medan.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : Untuk mengetahui bagaimana penggunaan Metode Bermain Peran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi kelompok bagi Anak SD.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

a) Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan refrensi bagi peneliti lainnya serta dapat menambah uraian-uraian yang bersifat teoritis.

b) Secara akademis

Sebagai syarat utama untuk memperoleh gelar sarjana bagi mahasiswa dan dapat memperkaya khasanah penelitian di kalangan FISIP UMSU serta menjadi sumber bacaan di lingkungan FISIP UMSU khususnya jurusan Ilmu Komunikasi, serta hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat selama menjadi mahasiswa Ilmu Komunikasi FISIP UMSU serta menambah wawasan penulis.

c) Secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada lembaga pendidikan SD Muhammadiyah 02 Medan, dan lebih mengetahui metode yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi pada anak di usia dini.

1.4. Sistematika Penulisan

BAB I : **Latar Belakang Masalah**

Bab ini terdiri dari beberapa sub-bab dengan uraian masing-masing dengan substansi, sebagai berikut yaitu Latar Belakang masalah, Rumusan Masalah, Pembatasan Masalah, Tujuan Penelitian, dan Manfaat Penelitian.

BAB II : **Uraian Teoritis**

Pada bagian ini menguraikan tentang pengertian komunikasi, unsur-unsur definisi komunikasi, fungsi komunikasi, definisi komunikasi kelompok, klasifikasi kelompok, sifat-sifat komunikasi kelompok, fungsi komunikasi kelompok, definisi komunikasi pendidikan, guru, anak usia dini, metode, dan bermain peran.

BAB III : **Metode Penelitian**

Berisikan persiapan dan pelaksanaan penelitian yang menguraikan tentang, Metode Penelitian, Jenis Penelitian, Kerangka Konsep, Definisi Konsep, Kategorisasi Penelitian, Narasumber, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, Lokasi dan Waktu Penelitian.

BAB IV : **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Bab ini berisikan beberapa unsur yang mengandung analisis data yang menguraikan pengujian data, pembahasan atau analisis data.

BAB V : **Penutup**

Berisikan Penutup yang menguraikan Simpulan dan Saran.

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1. Komunikasi

2.1.1. Pengertian Komunikasi

Pengertian komunikasi atau *communication* berasal dari bahasa latin *"communis"*. Communis atau dalam bahwa inggrisya *"common"* berarti sama. Jadi, apabila kita berkomunikasi (*to communicate*), ini berarti bahwa kita berada dalam keadaan berusaha untuk menimbulkan suatu persamaan (*communess*) dalam hal sikap dengan seseorang. Jadi, pengertian komunikasi adalah proses pengalihan informasi dari satu orang kepada orang lain dengan maksud tertentu (liliweri, 2013:3).

Hovland, Janis, Kelley juga membuat definisi bahwa, *"communication is the process by which an individual (the communicator) transmits stimuly (usually verbal symbols) to modify the behavior of other individuals (the audiences)"* (Tamburaka,2013:7).

Dengan kata-kata lain komunikasi adalah proses individu mengirim stimulus yang biasanya dalam bentuk verbal untuk mengubah tingkah laku orang lain. Pada definisi ini mereka menganggap komunikasi sebagai suatu proses, bukan sebagai suatu hal.

Menurut Brent D. Ruben (1988) memberikan definisi mengenai komunikasi manusia yang lebih komprehensif sebagai berikut: Komunikasi manusia adalah suatu proses melalui mana individu dalam hubungannya, dalam kelompok, dalam

organisasi dan dalam masyarakat menciptakan, mengirimkan, dan menggunakan informasi untuk mengkoordinasi lingkungannya dan orang lain (Arni, 2014:2).

Pada definisi inipun komunikasi juga dikatakan sebagai suatu proses yaitu suatu aktivitas yang mempunyai beberapa tahap yang terpisah satu sama lain tetapi berhubungan. Misalnya kalau kita ingin berpidato di depan umum sebelum berpidato tersebut kita telah melakukan serentetan sub-aktivitas seperti membuat perencanaan, menentukan tema pidato, mengumpulkan bahan, melatih diri di rumah, baru kemudian tampil berpidato di depan umum. Ruben menggunakan istilah informasi untuk maksud ini, yang diartikannya sebagai kumpulan data, pesan (message), susunan isyarat dalam cara tertentu yang mempunyai arti atau berguna bagi sistem tertentu. Istilah pemakaian informasi menunjuk kepada peranan informasi dalam mempengaruhi tingkah laku manusia baik secara individual, kelompok, maupun masyarakat. Jadi jelas bahwa tujuan komunikasi menurut Ruben ini adalah untuk mempengaruhi tingkah laku orang lain (Arni, 2014:3-4).

2.1.2. Unsur-Unsur Komunikasi

Dalam pendekatan dengan komunikasi juga terdiri dari beberapa unsur yang penting, menurut Harrold Lasswel (dalam Mulyana, 2014:69), yaitu :

a. Sumber (*source*), adalah pihak yang berinisiatif atau mempunyai kebutuhan untuk berkomunikai. Sumber disini bisa jadi seorang individu, kelompok, organisasi, bahkan suatu Negara.

b. Pesan, adalah apa yang dikomunikasikan dari sumber kepda penerima. Pesan mempunyai tiga komponen yaitu makna, simbol yang digunakan untuk menyampaikan makna, dan bentuk atau organisasi dari pesan.
c. Saluran atau media, adalah alat atau wahana yang digunakan sumber untuk menyampaikan pesan kepada penerima. Dalam suatu peristiwa komunikasi sebenarnya banyak saluran yang dapat kita gunakan, meskipun ada yang satu yang dominan.
d. Penerima (*receiver*), sering juga disebut sebagai sasaran atau tujuan, penyandi balik (decoder), ataupun khalayak (audience), yakni orang yang menerima pesan dari sumber.
e. Efek, yaitu apa yang terjadi pada penerima setelah menerima pesan komunikasi tersebut.

2.1.3. Fungsi Komunikasi

Berdasarkan pengamatan yang para pakar komunikasi lakukan, komunikasi mengemukakan fungsi-fungsi yang berbeda, meskipun adakalanya terdapat kesamaan dan tumpang tindih diantara berbagai pendapat tersebut. Menurut William I Gorden komuniaksi mempunyai empat fungsi (Mulyana, 2014:5-38) yaitu :

a. Fungsi Komunikasi Sosial

Fungsi komunikasi sebagai komunikasi sosial setidaknya mengisyaratkan bahwa komunikasi penting untuk membangun konsep-konsep diri kita, aktualisasi-diri, untuk kelangsungan hidup, untuk memperoleh kebahagiaan, terhindar dari tekanan dan ketegangan hidup, untuk memperoleh kebahagiaan,

terhindar dari tekanan dan ketegangan antara lain lewat komunikasi yang menghibur, dan menumpuk hubungan dengan orang lain.

Orang yang tidak pernah berkomunikasi dengan manusia bisa dipastikan akan "tersesat" karena tidak sempat menata dirinya dalam suatu lingkungan sosial. Implisit dalam fungsi komuniksi sosial ini adalah fungsi komunikasi cultural.Para ilmuwan sosial mengakui bahwa budaya dan komunikasi itu mempunya hubungan timbal balik. Budaya menjadi bagian dari perilaku komunikasi, dan pada gilirannya komunikasi juga menentukan, memelihara, mengembangkan atau mewariskan budaya.

b. Fungsi Komunikasi Ekspresif

Komunikasi ekspresif tidak langsung bertujuan mempengaruhi orang lain, namun dapat dilakukan sejauh komunikasi tersebut menjadi instrument untuk menyampaikan perasaan (emosi) kita. Perasaan-perasaan tersebut dikomunikasikan terutama melalui pesan non-verbal.Perasaan sayang, peduli, rindu, simpati, gembira, marah dan benci dapat di sampaikan leat kata-kata, namun terutama lewat perilaku non-verbal.

c. Fungsi Komunikasi Ritual

Komunikasi ritual bertujuan untuk komitmen mereka kepada tradisi keluarga, komunitas, suku, bangsa, Negara, ideology, atau agama mereka.Komunikasi ritual sering juga bersifat eksoresif, menyatakan perasaan terdalam seseorang.

d. Fungsi Komunikasi Instrumental

Komunikasi instrumental mempunyai beberapa tujuan umum: menginformasikan, mengajar, mendorong, mengubah sikap dan keyakinan, dan

mengubah perilaku atau menggerakkan tindakan, dan juga menghibur. Bila diringkas, maka kesemua tujuan tersebut dapat disebut membujuk (bersifat *persuasive*). Komunikasi yang berfungsi memberitahuakan atau menerangkan (*to inform*) mengandung muatan persuasif dalam arti bahwa pembicara menginginkan pendengarnya mempercayai bahwa fakta atau informasi yang disampaikannya akurat dan layak diketahui.

2.2. Komunikasi Kelompok

2.2.1. Pengertian Komunikasi Kelompok

Salah satu ciri manusia adalah hidup berkelompok dan bergotong royong. Seperti halnya hubungan, kelompok diciptakan dan dipelihara oleh orang yang terlibat dalam pengolahan pesan timbal balik. Seperti yang akan kita lihat, proses komunikasi membuat kelompok bekerja. Komunikasi kelompok adalah komunikasi yang berlangsung antara beberapa orang dalam suatu kelompok "kecil" seperti dalam rapat, pertemuan, konperensi dan sebagainya (Anwar Arifin, 1984). Michael Burgoon (dalam Wiryanto, 2005) mendefinisikan komunikasi kelompok sebagai interaksi secara tatap muka antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagi informasi, menjaga diri, pemecahan masalah, yang mana anggota-anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggota-anggota yang lain secara tepat. Kedua definisi komunikasi kelompok di atas mempunyai kesamaan, yakni adanya komunikasi tatap muka, dan memiliki susunan rencana kerja tertentu umtuk mencapai tujuan kelompok.

Pendapat Mardikanto (dalam Fauzi,2018) tentang kelompok adalah himpunan yang terdiri dari dua atau lebih individu (manusia) dan memiliki ciri-ciri sebagai:

a. Memiliki ikatan yang nyata
b. Memiliki interaksi dan interelasi sesama anggotanya
c. Memiliki struktur dan pembagian tugas yang jelas
d. Memiliki kaidah-kaidah atau norma tertentu yang disepakati bersama
e. Memiliki keinginan dan tujuan bersama. Adapun kelompok merupakan tempat bagi manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, baik kebutuhan sosiologis, ekonomis, maupun kebutuhan psikologisnya.

2.2.2. Klasifikasi Kelompok

Para ahli psikologi juga ahli sosiologi (dalam Wiryanto, 2005) telah mengembangkan berbagai cara untuk mengklasifikasikan kelompok.

a. Kelompok Primer dan Kelompok Sekunder

Pertama, kualitas komunikasi pada kelompok primer bersifat dalam dan meluas. Meluas, artinya sedikit sekali kendala yang menentukan rentangan dan cara berkomunikasi. Pada kelompok primer, kita ungkapkan hal-hal yang bersifat pribadi dengan menggunakan berbagai lambang, verbal maupun nonverbal. Pada kelompok sekunder komunikasi bersifat dangkal dan terbatas.

Kedua, komunikasi pada kelompok primer bersifat personal. Dalam kelompok primer, yang penting buat kita ialah siapa dia, bukan apakah dia. Kita mengkomunikasikan seluruh pribadi kita. Hubungan kita dengan anggota kelompok primer bersifat unik dan tidak dapat dipindahkan (*non-transferable*).

Ketiga, pada kelompok primer, komunikasi lebih menekankan aspek hubungan daripada aspek isi.

Keempat dan kelima, ekspresif dan informal, sebagai lawan dari instrumental dan formal.

b. Ingroup dan Outgroup

Ingroup adalah kelompok-kita, dan outgroup adalah kelompok-mereka. Ingroup dapat berupa kelompok primer maupun sekunder. Keluarga kita adalah ingroup yang kelompok primer. Fakultas kita adalah ingroup yang kelompok sekunder.

c. Kelompok Keanggotaan dan Kelompok Rujukan

Kelompok rujukan sebagai kelompok yang digunakan sebagai alat ukur (standard) untuk menilai diri sendiri atau untuk membentuk sikap. Jika anda menggunakan kelompok itu sebagai teladan bagaimana seharusnya bersikap, kelompok itu menjadi kelompok rujukan positif, dan jika anda menggunakannya sebagai teladan bagaimana seharusnya kita tidak bersikap, kelompok itu menjadi kelompok rujukan negatif. Kelompok yang terikat dengan kita secara nominal adalah kelompok rujukan kita, sedangkan yang memberikan kepada kita identifikasi psikologis adalah kelompok rujukan.

d. Kelompok Deskriptif dan Kelompok Preskriptif

Kategori deskriptif menunjukkan klasifikasi kelompok dengan melihat proses pembentukannya secara alamiah. Kategori preskriptif mengklasifikasikan kelompok menurut langkah-langkah rasional yang harus dilewati oleh anggota kelompok untuk mencapai tujuannya.

2.2.3. Sifat-sifat komunikasi kelompok sebagai berikut:

a. Kelompok berkomunikasi melalui tatap muka
b. Kelompok berkomunikasi melalui tatap muka
c. Kelompok bekerja di bawah arahan seseorang pemimpin
d. Kelompok membagi tujuan atau sasaran bersama
e. Anggota kelompok memiliki pengaruh atas satu sama lain

2.2.4. Fungsi Komunikasi Kelompok

a. Fungsi pertama dalam kelompok adalah hubungan sosial, dalam arti bagaimana suatu kelompok mampu memelihara dan memantapkan hubungan sosial di antara para anggotanya seperti bagaimana suatu kelompok secara rutin memberikan kesempatan kepada anggotanya untuk melakukan aktivitas yang informal, santai dan menghibur.
b. Pendidikan adalah fungsi kedua dari kelompok, dalam arti bagaimana sebuah kelompok secara formal maupun informal bekerja unutk mencapai dan mempertukarkan pengetahun. Fungsi pendidikan dalam kelompok akan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak, bergantung pada tiga faktor, yaitu jumlah informasi baru yang dikontribusikan, jumlah partisipan dalam kelompok serta frekuensi interaksi di antara para anggota kelompok. Fungsi pendidikan ini akan sangat efektif jika setiap anggota kelompok membawa pengetahuan yang berguna bagi kelompoknya. Tanpa pengetahuan baru yang disumbangkan masing-masing anggota, mustahil fungsi edukasi ini akan tercapai.

c. Dalam fungsi persuasi, seorang anggota kelompok berupaya mempersuasikan anggota lainnya supaya melakukan atau tidak melakukan sesuatu. Seseorang yang terlibat usaha-usaha persuasif dalam suatu kelompok, membawa resiko untuk tidak diterima oleh para anggota lainnya.

d. Fungsi kelompok juga dicerminkan dengan kegiatan-kegiatannya untuk memecahkan persoalan dan membuat keputusan-keputusan. Pemecahan masalah (*problem solving*) berkaitan dengan penemuan alternatif atau solusi yang tidak diketahui sebelumnya, sedangkan pembuatan keputusan (*decision making*) berhubungan dengan pemilihan antara dua atau lebih solusi. Jadi pemecahan masalah menghasilkan materi atau bahan untuk pembuatan keputusan.

e. Kelompok terapi memiliki perbedaan dengan kelompok lainnya, karena kelompok terapi tidak memiliki tujuan. Objek dari kelompok terapi adalah membantu setiap individu mencapai perubahan personalnya. Tentunya, individu tersebut harus berinteraksi dengan anggota kelompok lainnya guna mendapatkan manfaat, namun usaha utamanya adalah membantu dirinya sendiri, bukan membantu kelompok mencapai konsensus.

2.3. Komunikasi Pendidikan

2.3.1. Pengertian Komunikasi Pendidikan

Ada beberapa hal yang menjadi pertimbangan. Pertama, dunia pendidikan membutuhkan sebuah pemahaman yang komprehensif, holistik, mendasar, dan sistematis tentang pemanfaatan komunikasi dalam proses pembelajaran. Tanpa ruh komunikasi yang baik, pendidikan akan kehilangan cara dan orientasi dalam

membangun kualitas *out put* yang diharapkan. Dalam konteks ini, komunikasi pendidikan bisa disejajarkan pentingnya dengan metodologi pengajaran, manajemen pendidikan dan lain-lainnya. Bisa dibayangkan bahwa hampir 80 persen aktivitas guru maupun dosen di ruang kelas adalah kegiatan komunikasi, baik verbal maupun nonverbal. Oleh karenanya, hasil buruk penerimaan materi oleh para siswa belum tentu karena guru atau dosennya kurang menguasai materi, tetapi sangat mungkin justru karena metode komunikasi mereka yang kurang baik di depan para siswa. Komunikasi pendidikan adalah proses perjalanan pesan atau informasi yang merambah bidang atau peristiwa-peristiwa pendidikan. Di sini komunikasi tidak lagi bebas atau netral, tetapi dikendalikan dan dikondisikan untuk tujuan-tujuan pendidikan.

2.3.2. Perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini

Istilah pertumbuhan sering kali disandingkan dengan istilah perkembangan, mengapa? Keduanya memiliki keterkaitan yang bisa dipisahkan satu sama lain. Istilah pertumbuhan merupakan proses perubahan yang terjadi secara kuantitatif, mencan gkup pertambahan struktur, organ, sel-sel maupun pertambahan berat badan, dan lain sebagainya.

Sedangkan perkembangan merupakan konsep yang memiliki perubahan yang bersifat kuantitatif dan kualitatif yang menyangkut aspek/psikologi.Kemampuan anak dalam merespon pembicaraan orang tua, tawa orang dewasa, merangkak, berjalan, memegang suatu benda, dan sebagainya.

2.3.3. Karakteristik anak usia dini dan Implikasinya

Hakikatnya anak usia dini dalam udang-undang system pendidikan nasional No. 20 Tahun 2003 adalah kelompok manusia yang berusia 0 sampai dengan 6 tahun. Namun ada beberapa ahli yang mengelompokannya hingga usia 8 tahun.

Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motoric kasar dan halus), kecerdasaan (daya piker, daya cipta), sosio emosional, bahasa, dan komunikasi. Adapun beberapa masa yang dilalui anak usia dini sebagai berikut.

1. Masa Peka; masa yang sensitive dalam penerimaan stimulasi dari lingkungan.
2. Masa Egosentris; sikap mau menang sendiri, selalu ingin diturutin sehingga perlu perhatian dan kesabaran dari orang dewasa/pendidik.
3. Masa Berkelompok; anak-anak lebih senang bermain bersama teman sebayanya, mencari teman yang dapat menerima satu sama lain sehingga orang dewasa seharusnya memberi kesempatan pada anak untuk bermain bersama-sama.
4. Masa Meniru; anak merupakan peniru ulang yang dilakukan terhadap lingkungannya sekitarnya. Proses peniruannya terhadap orang-orang di sekelilingnya yang dekat (seperti memakai lipstik, memakai sepatu hak tinggi dan mencoba-coba) dan berbagai perilaku ibu, ayah, kakak maupun tokoh-tokoh kartun di TV, majalah, komik, dan media massa lainnya.
5. Masa Eksplorasi (penjelajahan); masa menjelajahi pada anak dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitarnya, mencoba-coba dengan

cara memegang, memakan/meminumnya, dan melakukan *trial and eror* terhadap benda-benda yang ditemukan.

2.4. Psikologi Pendidikan

2.4.1. Pengertian Psikologi Pendidikan

Pengertian psikologi pendidikan *(educational psychology)* dapat diterangkan sebagai ilmu psikologi yang menjelaskan dan menerangkan pengalaman belajar dari individu-individu sebagaimana kemajuannya ke dalam kemajuan pendidikan yang dialaminya dari sejak lahir hingga umur tua.

Psikologi pendidikan merupakan ilmu yang relative masih muda, yang menggambarkan pentingnya bidang psikologi bagi dunia pendidikan dan mata-mata pelajaran *(subject matter).* Bidang-bidang yang dikenai oleh psikologi pendidikan adalah secara langsung yaitu perkembangan fisik dan mental, serta perkembangan emosional, perbedaan individu, hakikat dan hukum belajar, pengajaran yang menarik hati murid-murid, evaluasi hasil belajar, dan pelaksanaan kesehatan mental *(mental hygiene)* di dalam proses belajar, serta melaksanakan bimbingan dan konseling di dalam proses belajar (Willis,2013:19-20).

2.4.2. Ruang Lingkup Psikologi Pendidikan

Ruang lingkup psikologi pendidikan cukup luas. Smith (Khodijah,2014) menggolongkannya menjadi 16 macam, yaitu:

a. Ilmu Psikologi Pendidikan (*The science of educational psychology)*
b. Keturunan (*Heredity)*

c. Struktur Fisik (*Physical structure)*

d. Pertumbuhan (*Growth)*

e. Proses Perilaku (*Behavior process)*

f. Sifat dan Ruang Lingkup Pembelajaaran (Nature *and scope of learning)*

g. Faktor-faktor yang Mengkondisikan Pembelajaran (*Factors that condition learning)*

h. Hukum dan Teori Pembelajaran (*Law and theories of learning)*

i. Pengukuran: Prinsip dan Definisi Dasar (*Measurement: basic principles and definitions)*

j. Transfer Pelatihan: Materi Pelajaran (*Transfer of training: subject matter)*

k. Aspek Praktis Pengukuran (*Practical aspect of measurement)*

l. Elemen Statistik (*Element of statistics)*

m. Kebersihan Mental (*Mental hygiene)*

n. Pendidikan Karakter (*Character education')*

o. Psikologi Pelajara Sekolah Menengah (*Psychology of secondary school subject)*

p. Psikologi Pelajaran Sekolah Dasar (*Psychology of elementary school subject)*

Secara terbatas, menurut Barlow (1985), ruang lingkup psikologi pendidikan meliputi:

a. Context of teaching and learning (situasi atau tempat yang berhubungan dengan mengajar dan belajar).

b. Process of teaching and learning (proses atau tahapan-tahapan dalam belajar dan mengajar).

c. Outcomes of teaching and learning (hasil-hasil yang dicapai oleh proses mengajar dan belajar).

2.4.3. Mengapa Perlu Mempelajari Psikologi Pendidikan

Manusia yang mengalami proses pendidikan dan belajar itu memiliki aspek psikologis yang sangat berperan dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan yang dilaluinya. Karena itu, pengetahuan tentang aspek psikologis yang terdapat dalam diri si pembelajar merupakan hal yang penting dimiliki oleh setiap pendidik dan calon pendidik.

2.5. Perkembangan Sosial Anak

Menurut Creasey, Jarvis & Berk (1998) dalam Upton (2012:133-134), Bermain kerap digambarkan menceriminkan kompetensi sosial, kendati juga ada anggapan bahwa bermain pada dasarnya meningkatkan kompetensi sosial.

Bermain meningkatkan afiliasi dengan teman-teman sebaya dengan meningkatkan kemungkinan anak-anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi, sehingga mendorong terbentuknya pertemanan. Hubungan dengan teman-teman sebaya dan afiliasi kelompok juga penting bagi perkembangan identitas diri. Bermain (terutama bermain sosiodrama) juga dikaitkan dengan perkembangan pengaturan diri, yakni kemampuan mengendalikan pikiran-pikiran, perasaan-perasaan dan perilaku-perilaku kita sendiri.

Bermain adalah dunia anak dengan bermain itu mereka mengadakan interaksi dengan teman-teman atau orang lain sehingga dengan bermain itu minat untuk berinteraksi itu semakin besar. Minat terhadap kelompok semakin besar, mulai

mengurangi keikutsertaannya pada aktivitas keluarga. Mereka membentuk kelompok (gang) sehingga periode ini disebut gang age. Peranan teman sebaya pada tahap ini sangat penting dan berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak. Diantara pengaruh yang ditimbulkan pada keterampilan sosialisasi anak diantaranya berikut ini:

a. Membantu anak untuk belajar bersama dengan orang lain dan bertingkah laku yang dapat diterima oleh kelompok.
b. Membantu anak mengembangkan nilai-nilai sosial lain diluar nilai orang tua.
c. Membantu mengembangkan kepribadian yang mandiri dengan mendapatkan kepuasan emosional dari rasa berkawan.

Menurut Hurlock (1991), beberapa pola perilaku anak dalam situasi sosial mengekspresikan tentang: kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, keramahan, hasrat meniru, dan kelekatan.

Ada tiga tahap penerimanaan sosial, beberapa tahapan yang dikemukakan oleh Hurlock dalam penerimaan oleh kelompok teman sebaya adalah sebagai berikut:

a. A reward-Cost Stage

Pada stage ini ditandai oleh adanya harapan yang sama, aktivitas yang sama dan kedekatan. Biasanya pada anak Kelas 2 dan 3, tetapi belum mendalam.

b. A Normative Stage

Pada stage ini ditandai oleh dimilikinya nilai yang sama, sikap terhadap aturan, dan sanksi yang diberikan. Biasanya terjadi pada anak Kelas 4 dan Kelas 5.

c. An Emphatic Stage

Pada tahapan ini dimilikinya pengertian, pembagian minat, self disclosure, adanya kedekatan yang mulai mendalam. Biasanya diatas Kelas 6. (Tirtayani,2014:13-14)

2.6. Bermain Peran

2.6.1. Pengertian Bermain Peran

Dalam kehidupan nyata, setiap orang mempunyai cara yang unik dalam berhubungan dengan orang lain. Masing masing dalam kehidupan memainkan sesuatu yang dinamakan peran. Oleh karena itu, untuk dapat memahami diri sendiri dan orang lain (masyarakat) sangatlah penting bagi kita untuk menyadari peran dan bagaimana peran tersebut dilakukan. Untuk kebutuhan ini, kita mampu menempatkan diri dalam posisi atau situasi orang lain dan mengalami/mendalami sebanyak mungkin pikiran dan perasaan orang lain tersebut. Kemampuan ini adalah kunci bagi setiap individu untuk dapat memahami dirinya dan orang lain yang pada akhirnya dapat berhubungan dengan orang lain. (Uno,2011:25-26)

Bermain ini ditandai oleh kemampuan anak mempresentasikan pengalaman aktual atau khayalannya melalui penggunaan obyek, gerakan, dan bahasa. Bermain peran atau yang disebut bermain pura-pura adalah bentuk bermain aktif dimana anak-anak, melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu terjadi sebenarnya. Ketika anak bermain peran dengan anak lain, maka permainan berubah menjadi permainan sosiodrama. Bermain juga telah didefinisikan berdasarkan kondisi-kondisi yang memunculkan dan mendukungnya.

Menurut Rubin, Vein, dan Vandenberg,1983 (dalam Upton, 2012:130) berpendapat bahwa konteksnya harus dikenal baik (dalam hal objek dan orang), aman dan ramah agar bermain dapat bermain. Dengan cara yang sama, bermain telah didefinisikan sebagai perilaku yang bergantung pada konsekuensi-konsukuensinya. Contohnya, suatu perilaku dapat dikategorikan sebagai perkelahian main-main karena anak-anak tetap bersama-sama sesudahnya, perilaku yang sama dapat didefinisikan sebagai agresi jika anak-anak menjadi berpisah setelah itu.

Manfaat dari bermain sosiodrama didukung dengan pengamatan yang baik. Menurut Rubin (dalam Hartati, 2005: 124) penampakan dari perkembangan kognitif dan keterampilan anak terlihat dalam bermain peran/fantasi.

2.6.2. Jenis Bermain Peran

Menurut Luluk Asmawati (2008: 10.9-10.10) terdapat dua jenis bermain peran yaitu:

a. Bermain peran makro, Bermain peran makro adalah kegiatan bermain peran di mana anak menggunakan diri sendiri sebagai peran dan menggunakan alat sesuai benda aslinya seperti misalnya, anak berperan sebagai perawat, menggunakan baju perawat, bertingkah laku seakan-akan dirinya seorang perawat.
b. Bermain peran mikro, Bermain peran mikro dimainkan oleh anak yang lebih besar. Main peran mikro adalah kegiatan bermain peran di mana seorang anak dapat memainkan peran seperti dalang memainkan wayang. Misalnya: anak

bermain boneka, bercakap-cakap dengan diri sendiri maupun dengan teman bermainnya dengan menggunakan boneka tersebut.

Dalam menyajikan kegiatan pembelajaran, guru dapat memvariasi dengan memberikan kegiatan bermain peran makro atau bermain peran mikro. Dua jenis bermain peran ini sangat menarik untuk anak. Jika kegiatan bermain peran dilakukan bersama teman akan menjadi hal penting dalam perkembangan sosial anak. Melalui kegiatan bermain peran diharapkan keterampilan anak dapat berkembang sehingga menjadi makhluk sosial yang dapat diterima oleh lingkungan sosialnya.

2.7. Metode Pembelajaran

2.7.1. Model Pembelajaran Bermain Peran

Menurut Goerge Shaftel, model ini, pertama dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengeks-presikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan *(belief)* kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. (Uno,2011:25)

Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan

memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa: (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam suatu situasi di mana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain. (Uno,2011:26)

2.7.2. Metode Drama

Suatu cara untuk penyampaian informasi dan pengembangan anak didik ke arah kedewasaan, ialah dengan menggunakan Metode Drama (MD). MD terdiri atas dua bagian: Pertama, metode sosio drama, dan Kedua, metode psiko drama. Kedua metode ini ada sangkut pautnya dengan perkembangan kehidupan kejiwaan (psikis) anak didik, dan kehidupan sosialnya.

Melalui kedua sub metode ini kita berusaha agar anak didik dapat memahami seluk beluk kehidupan masyarakat (sosio drama), serta gejala kehidupan kejiwaan individu (psiko drama), serta menghilangkan ketegangan psikis yang dirasakan anak didik.

Manfaat lain yang dapat diambil dari sub metode psiko drama dan sosio drama adalah:

a. Mendidik disiplin murid, karena mereka harus bersungguh-sungguh melakukan drama itu dengan disiplin yang baik.

b. Melatih anak didik untuk bekerja sama dengan teman lain.

c. Melatih keberanian dan percaya diri, karena suatu drama ditentukan oleh faktor diri anak didik.

d. Memperbaiki bahasa anak didik supaya makin benar dan *berbahasa* Indonesia yang baik.

e. Mengembangkan sikap kedewasaan pada anak didik, dan tidak tergantung lagi kepada siapapun termasuk guru.

f. Dapat disimpulkan manfaat ini adalah manfaat edukatif.

Sosiodrama mungkin bentuk permainan yang paling kompleks karena anak-anak berbagi sebuah dunia fantasi dengan orang lain. Anak-anak perlu menegoisasi peran (“aku ingin jadi ibu” - “Tidak, sekarang giliranku”), menyepakati perkembangan cerita (“bayiku sakit dan harus pergi ke dokter”), aturan (“Power Ranger-ku dapat melom pati rumah, tapi punyamu tidak) dan simbolisme (“kursi ini mobiku”). Permainan sosiodrama dianggap mencerminkan keterampilan kognitif tingkat tinggi, termasuk meta-kognisi.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian, metode harus ditetapkan secara tepat karena dengan metode penelitian ini akan membantu dalam menetapkan arah dan tujuan penelitian sehingg akan mampu mengungkapkan penelitian secara sistematis.

Metode penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah metode kualitatif. Analisis kualitatif merupakan data yang muncul berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka. Data dikumpulkan dalam aneka macam cara seperti wawancara, observasi, inti sari dokumen dan biasanya diproses sebelum digunakan (melalui pencatatan, pengetikan atau ahli tulis).

Penelitian kualitatif merupakan proses kegiatan mengungkapkan secara logis, sistematis, dan empiris terhadap fenomena-fenomena sosial yang terjadi di sekitar kita untuk direkonstruksi guna mengungkapkan kebenaran bermanfaat bagi kehidupan masyarakat dan ilmu pengetahuan. Kebenaran dimaksud adalah keteraturan yang menciptakan keamanan, ketertiban, keseimbangan, dan kesejahteraan masyarakat (Iskandar, 2009: 1).

3.2. Kerangka Konsep

3.3. Definisi Konsep

Adapun definisi konsep pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Metode, yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sebuhungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan. Fungsi metode berarti sebagai alat untuk mencapai tujuan, atau bagaimana cara melakukan atau membuat sesuatu.

b. Bermain Peran, adalah bentuk bermain aktif dimana anak-anak, melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu terjadi sebenarnya. Ketika anak bermain peran dengan anak lain, maka permainan berubah menjadi permainan sosiodrama.

c. Komunikasi Kelompok, adalah komunikasi yang berlangsung antara beberapa orang dalam suatu kelompok "kecil" seperti dalam rapat, pertemuan, konverensi dan sebagainya. Menurut Michael Burgon (Wiryanto,2005), komunikasi kelompok sebagai interaksi secara tatap muka antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagi informasi, menjaga diri, pemecahan masalah, yang mana anggota-anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggota-anggota yang lain secara tepat. Kedua definisi komunikasi kelompok di atas mempunyai kesamaan, yakni adanya komunikasi tatap muka, dan memiliki susunan rencana kerja tertentu umtuk mencapai tujuan kelompok.

3.4. Kategorisasi Penelitian

Berdasarkan kerangka konsep yang telah diuraikan, maka ketegorisasi yang akan dijelaskan dalam penelitian ini adalah:

Tabel 3.1

Kategorisasi Penelitian

No.	Konsep Teoritis	Kategorisasi
1.	Bermain Peran	a. Bermain Peran Makro
		b. Bermain Peran Mikro
2.	Komunikasi Kelompok	a. Bahasa Sosial
		b. Sikap Sosial
		c. Kerja Sama

3.5. Informan dan Narasumber

Informan atau narasumber merupakan orang-orang yang terlibat dalam objek penelitian yang akan di manfaatkan peneliti dalam menggali informasi terkait objek yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, informan pada peneliti adalah Guru dan Siswa SD Muhammadiyah 02 Medan. Adapun informan atau narasumber dalam penelitian ini pengajar/pendidik yang menerapkan metode bermain peran.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Dalam rangka mengumpulkan data yang diperlukan, maka penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi semua merupakan sumber data kualitatif. Sumber yang paling umum digunakan secara bersama-sama dan kadang-kadang secara individual. Semua jenis ini memiliki satu aspek kunci secara umum: analisisnya terutama tergantung pada keterampilan integratif dan interpretatif dari penelitian. Interpretasi diperlukan karena data yang terkumpul jarang berbentuk angka dan karena data kaya rincian dan panjang (Gay & Airasian, 2000: 210).

a. Wawancara mendalam

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topic tertentu. (Sugiyono, 2016)

Seorang peneliti tidak melakukan wawancara berdasarkan sejumlah pertanyaan yang telah disusun dengan mendetail dengan alternatif jawaban yang telah dibuat sebelum melakukan wawancara, melainkan berdasarkan pertanyaan yang umum, kemudian didetailkan dan dikembangkan ketika melakukan

wawancara atau setelah melakukan wawancara untuk melakukan wawancara berikutnya. (Afrizal, 2014)

b. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai apa yang belum diketahui/diperoleh dari metode yang sebelumnya sebagai acuan penelitian yang dilakukan seperti catatan, transkip, buku, surat majalah, agenda, dan lain-lain yang dapat membantu penelitian ini. Hal ini sesuai dengan defenisi metode itu sendiri.Sejumlah data yang tersedia adalah data verbal seperti surat-surat, catatan (jurnal), dan lain-lain.Kumpulan data verbal yang berbentuk tulisan-tulisan disebut dalam dokumentasi dalam arti sempit.Dokumentasi ini dalam arti luas meliputi dokumen-dokumen, artikel, poto, dan lain-lain. (Sugiyono, 2008)

3.7. Teknik Analisis Data

Menurut Bogdan (Sugiyono, 2014: 244) menyatakan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain, sehingga mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Menurut Miles dan Huberman (Gunawan, 2014:247-252) mengemukakan tiga tahapan yang harus dikerjakan dalam menganalisis data penelitian kualitatif,yaitu:

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)
b. Paparan Data (*Data Display*)
c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclussion Drawing/ Verifying)*

3.8. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD MUHAMMADIYAH O2 MEDAN, Jalan Mustafa No.01, Glugur Darat I, Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara. Waktu Penelitian ini direncanakan mulai dari Januari sampai dengan Maret 2019.

3.9. Deskripsi Ringkas Objek Penelitian

SD Muhammadiyah 02 Medan merupakan sekolah dasar swasta berlandaskan agama islam, yang mengajarkan ilmu-ilmu umum dan keislaman dalam setiap kegiatan belajar mengajar. SD Muhammadiyah 02 Medan memiliki NSS:103076002001 NPSN: 10210681 dengan akreditasi A terletak di Jalan Mustafa, Glugur Darat, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Objek Penelitian ini adalah guru dan siswa di SD Muhammadiyah 02 Medan.

3.9.1 Visi dan Misi SD Muhammadiyah 02 Medan

Visi : “Menyelenggarakan Pendidikan Muhammadiyah yang berbasis persyarikatan, berkemajuan, berakhlak mulia dan unggul dalam IPTEKS untuk mewujudkan masyarakat Islam yang sebenar-benarnya.”

Misi : 1. Menyelenggarakan dan menggembangkan pendidikan untuk pembinaan kepribadian muslim dan kader Muhammadiyah.

2. Menyelenggarakan dan menggembangkan pendidikan sebagai pusat pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebudayaan Islam.
3. Menciptakan dan mengembangkan lingkungan pendidikan yang islami, edukatif, harmonis, bersih, aman, tertib, inovatif, dan kompetitif.

BAB IV

Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.1 Penyajian Data

Pada bab ini peneliti menguraikan data dan hasil penelitian tentang permasalahan yang telah dirumuskan pada bab I, yaitu bagaimana metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan komunikasi kelompok pada anak sekolah dasar. Dalam penelitian ini, adapun peneliti yang diperoleh disajikan dalam table tunggal sebagai berikut.

4.1.1 Identitas Narasumber

1. Nama : Hudayfa Hadi
   Umur : 26 tahun
   Tempat tinggal : Jalan Mustafa
   Pekerjaan : Guru
2. Nama : Linda Syah Putri
   Umur : 30 tahun
   Tempat tinggal: Jalan Mustafa Gg. Lama No.26B
   Pekerjaan : Guru
3. Nama : Aufa Nazmi Nabillia
   Umur : 9 tahun
   Tempat tinggal: Jalan Krakatau
   Sebagai : Siswa
4. Nama : Nabila Rausan Ara

Umur : 9 tahun

Tempat tinggal: Jalan Krakatau

Sebagai : Siswa

5. Nama : Tasya Aprilia Putri

   Umur : 10 tahun

   Tempat Tinggal: Jalan Bambu

   Sebagai : Siswa

6. Nama : Nayla Rafa Calista

   Umur : 9 tahun

   Tempat tinggal: Jalan Bambu VI

   Sebagai : Siswa

7. Nama : Kayla Ramadhani Sapatunisa

   Umur : 9 tahun

   Tempat tinggal: Jalan Krakatau

   Sebagai : Siswa

8. Nama : Keysa Asyifa Meldi

   Umur : 9 tahun

   Tempat tinggal: Jalan Purwosari, Gg. Keluarga, Krakatau Ujung

   Sebagai : Siswa

4.2 Hasil Penelitian

Tabel Hasil Wawancara Guru

Narasumber : Hudayfa Hadi(guru wali kelas 4e)

Tempat Wawancara : SD Muhammadiyah 02 Medan

Topik Pembahasan : Penerapan guru pada metode bermain peran

Tabel 4.1

No	Pertanyaan	Deskripsi
1	Apakah Ibu menggunakan metode bermain peran dalam proses pembelajaran ?	Iya, karena ada materi-materi yang memang menggunakan metode bermain peran apalagi dimateri tematik terdapat pembelajaran drama, jadi harus menggunakan metode agar anak lebih cepat paham
2	Bagaimana cara metode bermain peran yang Ibu terapkan ?	Biasanya saya mengguanakan *role playing*, jadi anak-anak memang diarahkan untuk membentuk kelompok dan langsung tampil dengan kelompoknya masing-masing. Jadi tidak membuang waktu untuk membagi-bagi kelompok lagi. Biasanya cara saya menentukan

		kelompoknya dengan memberikan mereka kertas untuk menentukan siapa pemeran-pemeran utamanya, jadi tidak ada pilih kasih, mereka sendiri yang menentukan siapa pemeran utamanya.
3	Seberapa sering dilaksanakan permainan peran dalam bentuk sosiodrama ?	Ketika ada pembelajaran itu saja, karena di pembelajaran tematik sekarang di kurikulum 2013 kita mencakup semua mata pelajaran, jadi ketika ada bahasa indonesia ada tema drama, kita gunakan drama, tapi ketika tidak ada pembahasan bahasa indonesia lagi, lanjut ke pelajaran lain tapi ketika masuk kembali pelajaran bahasa indonesia membahas kembali drama. Karna disini saya bagi menjadi 5 kelompok, jadi anak-anak satu persatu maju satu kelompok jadi tidak membuang-buang waktu, terus waktunya fokus ke sosiodrama itu saja.
4	Peran apa saja yang	Biasanya yang paling utama peran

	ditampilkan didalam sosiodrama?	antagonis dan protagonis, contohnya pada drama yang berjudul Bawang Merah dan Bawang Putih, selanjutnya peran-peran pembantu, tapi kalau ke anak-anak ini paling utama peran antagonis sebagai Bawang Merah dan protagonis sebagai Bawang Ptutih jadi mereka bisa paham, mereka yang tadinya tidak antagonis atau tidak protagonis tapi ketika mendapatkan peran itu, mereka harus benar-benar belajar bagaimana bisa cara mereka mempelajarinya sehingga mereka dapat.
5	Berapa jumlah siswa yang memainkan sosiodrama?	Kira-kira 4 sampai 5 orang, tetapi jika ada peran pembantu saya tambahkan lagi. Namun di dalam kelompok ini, kami membaginya menjadi 8 atau 9 orang dalam satu kelompok. Saya fokuskan dulu ke yang pemeran utamanya baru sisanya saya tambahkan ke peran-peran pembantu

		apapun perannya pasti terlibat dalam drama tersebut.
6	Apakah semua siswa dikelas ibu ini ikut permainan sosiodrama?	Pasti, karena ini kelompoknya sudah dibagi menjadi 5 kelompok, dan mau tidak mau setiap satu kelompok harus maju, akan bergiliran sehingga semua kelompok maju.
7	Kemampuan apa yang ingin di peroleh oleh anak dari permainan sosio drama ini?	Kemampuan yang pertama itu bagaiman cara mereka mengekspresikan peran mereka, seperti yang saya katakan tadi, mungkin mereka tidak antagonis ataupun protagonis mereka harus bisa belajar kalau mereka memerankan menjadi antagonis. Karna untuk mementukan tokohnya tadi tidak saya pilih langsung sesuai karakaternya tapi mereka sendiri yang menentukan mereka mau jadi siapa, tiba-tiba seorang yang protagonis dapet kebagian peran yang antagonis jadi mau tidak mau mereka menjadi

		mempelajarinya, jadi saya mau mereka menjadi paham bagaimana peran mereka, karakter mereka yang harus mereka tuangkan, itulah yang mau saya kejar.
8	Menurut ibu bermain peran ini apakah bisa untuk meningkatkan atau membuat anak mampu berkomunikasi dengan orang lain didalam kelompoknya?	Pasti, karenakan ini namanya kerja kelompok, setiap satu cerita satu kelompok jadi mau tidak mau pasti mereka harus berdiskusi karna yang pertama kali itu saya membagikan naskahnya dulu kepada mereka, skenarionya mereka memerankan toloh siapa, dibagian mana mereka, setelah mereka menghapalkan naskahnya mereka mulai mengekspresikan naskahnya, baru mereka harus mengatur ini nanti saya berada dimana diposisinya, artinya mereka sudah melakukan komunikasi dengan teman kelompoknya, baik antara diri sendiri maupun antara diri sendiri ke temannya. Contohnya,

		“tidak, kamu tidak dibagian itu, nanti kamu datangnya setelah ini” jadi mereka bisa mengatur pertama diri mereka terlebih dahulu, lalu menangani teman-temannya. Jadi saling membantu.
9	Menurut ibu sosiodrama itu berkontribusi atau berperan tidak dalam mengembangkan kemampuan anak?	Itu sangat pasti. Karena disini sudah melatih ekspresi lalu tingkah laku sudah dipelajari, jadi pasti untuk perkembangan anak sudah sangat berpengaruh, karna mereka merasa bahwasanya sikap mereka yang dulu tidak lebih bagus, mereka jadi mempelajari tingkah-tingkah laku yang lain dari yang sebelumnya mereka lakukan, karena karakter yang mereka dapatkan mereka tidak tahu, jadi dengan adanya belajar itu mereka jadi tahu ternyata tingkah-tingkah saya tidak begitu bagus karna setiap akhir pembelajaran selalu ada refleksi. Refleksi ini seperti esay, seperti

		mereka nanti akan mengulang apa yang sudah mereka pelajari, apa saja yang sudah mereka dapatkan, apa yang bermanfaat untuk mereka, jadi mereka lebih paham.
10	Apakah ada perubahan sikap perilaku menghadapi atau berbicara dengan teman dari sebelum para siswa mulai berlatih sosiodrama dengan setelah berlatih?	Ada, karena sebelum mereka berlatih pasti mereka masih ke peran invidu itu sendiri, tapi setelah mereka berlatih mereka saling membantu satu sama lain, saling mengingatkan, jadinya anak-anak yang biasanya egois tidak mau mendengarkan, karna ini kerja kelompok mereka harus mau mendengarkan orang lain. Jadi ini sangat berpengaruh kepada karakteristik kepribadianya sendiri, karna nantinya mereka sadar bahwa mereka itu harus saling membantu untuk mensukseskan drama mereka, jadi nantinya yang akan datang saya rasa mereka jadi mulai terbiasa menerima pendapat dari orang lain.

Tabel Hasil Wawancara Guru

Narasumber : Linda Syah Putri (guru wali kelas 4c)

Tempat Wawancara : SD Muhammadiyah 02 Medan

Topik Pembahasan : Penerapan guru pada metode bermain peran

Tabel 4.2

No	Pertanyaan	Deskripsi
1	Apakah ibu menggunakan metode bermain peran dalam proses pembelajaran?	Iya, banyak bermain peran yang saya lakukan, mulai dari mereka memberi pendapat mereka, kemudian mereka menginterpretasikan kepada sekelompok peran yang mereka lakukan, contohnya pada drama cerita rakyat Malin Kundang, ada yang memerankan sebagai Ibu, Malin Kundang, Istri Malin Kundang, dan peran pembantu lainnya. Kemudian mereka juga melakukan presentasi, bisa dilihat disitu pajangan-pajangan

		presentasi mereka, dan semua bermain peran, pada saat pelajaran bahasa indonesia mereka sering berlakon, puisi juga ada, yang biasa menggunakan musik, iringan musik berpuisi dengan mimik wajah tersendiri. Artinya memang disini kita dituntut untuk karakteristik, makanya kurikulum kita kurikulum karakteristik, jadi disini saya juga harus memerankan ini kepada anak-anak mulai dari disini sudah 2 tahun aktifnya melakukan pembelajaran ini. Sebelumnya juga kami sudah melakukan, tapi karna memang informasi yang kami dapatkan belum penuh jadi belum stabil dan belum maksimal. Dan alhamdulillah kami sudah maksimal dalam 2 tahun ini,

		kalau tahun lalu saya menjadi wali kelas 5, tahun ini saya menjadi wali kelas 4, kita disini biasanya selalu *role* gurunya itu berputar, jadi kita tidak pernah menetap disatu kelas seperti itu.
2	Bagaimana cara metode bermain peran yang ibu terapkan?	Ada metode kooperatif, pembelajaran kooperatif merupakan metode belajar yang dilaksanakan dengan bekerja sama antar siswa, sehingga nantinya siswa tidak semata mencapai kesuksesan secara individual atau saling mengalahkan antar siswa. Namun mereka juga bisa membantu teman belajarnya yang berkemampuan di bawah standart minimum. Dengan demikian tumbuhlah jiwa sosial dalam diri siswa. Kemuadian ada namanya *heart to heart*

		merupakan bermain peran dari hati ke hati terkadang anak dalam belajar itu tidak bisa kita berikan catat buku terus kerjakan tugas sudah tidak bisa seperti itu lagi, yang sesuai dengan hari ini juga pembelajaran kita saya gunakan media tape kadang juga televisi, melihat mereka nyatanya terkadang misalnya tentang perubahan wujud dari benda padat ke benda cair mereka harus lihat dulu gambarnya besoknya baru kita praktikum, jadi mereka berperan disini. Kalau disini memang guru menjadi fasilitatornya saja, 75% murid yang mencari ilmu, kita sebagai guru 25% menjadi fasilitator, tapi fasilitator disini memang harus *real* jangan memberikan kesimpulan yang mereka tidak memahaminya

		seperti itu. Saya juga menggunakan model *ball*, saya suka membuat kertas yang isinya nama kelompok masing-masing lalu saya remuk lalu nanti diacak kemudian kelompok yang terpilih presentase. Ada bola remuk kalau di matematika hari ini belajarnya tentang segitiga, luas, dan keliling mereka membuat soal sendiri tapi jangan menjawabnya tidak boleh membuat nama dikertas itu, setelah itu anak-anak mengumpulkan kertas yang sudah diremuk, bola-bola berisi 40 siswa itu akan diacak perkelompok akan mengambil satu, kalau merasa itu miliknya jangan diambil, lalu mereka membuka kertas itu buat nama sendiri lalu kerjakan. Artinya *exercise* dari siswa, *answered*

		juga dari siswa itu gunanya guru menjadi fasillitator disini tidak ada peran guru 100% karna memang harus benar-benar mandiri.
3	Seberapa sering dilaksanakan permainan dalam bentuk sosiodrama?	Tergantung, kalau subtema pembelajarannya sesuai dengan materi saya, saya lakukan pembelajaran bermain peran peran drama. Kalau sedang ulangan tidak mungkin ada pembelajaran tersebut. Dalam seminggu 4-5 kali, jadi dalam sebulan hanya 5-6 kali yang non aktif itupun ulangan.
4	Peran apa saja yang ditampilkan di dalam sosiodrama?	Peran yang ditampilkan biasanya menjadi seorang ibu, seorang guru, seorang nenek, seorang kakek, dan lainnya. Bermacam-macam, kalau misalnya puisi tentang penghayatan mereka tentang cita-cita mereka, ada

		tema tentang cita-citaku, keragaman budaya, mereka memang harus menampilkan itu, jadi memang siapa mimik wajahnya yang benar-benar dapat akan saya beri nilai 100 seperti itu, yang hanya membaca biasa hanya mendapat nilai pas-pasan makanya anak disini berpacu merasa kalau mereka lebih bisa. Kalau dikatakan puisi Chairil Anwar siapa yang tidak tahu, anak-anak kelas 4 ini sudah tau bisa melakonkan,kalau yang berjudul “Aku” karya Chairil Anwar dulu saya dapatkan sewaktu ujian pada Sekolah Menengah Atas, tapi sekarang sudah dapat diketahui anak-anak pada saat disekolah dasar. Kalau di drama tentang legenda, banyak peran yang bisa dilakukan anak-anak contohnya

		menjadi seorang ibu. Disini juga ada beberapa siswa yang menjadi vlogger, mereka bermain youtube, ada anak-anak saya disini mungkin awalnya iseng ada yang berperan dan terinspirasi dari channel youtube milik Arif Muhammad yaitu Mak Beti,ada juga yang memerankan menjadi Wak Keling, bermacam-macam bisa dilihat di channel youtube anal-anak disini salah satunya menjadi narasumber. Walaupun subscribersnya masih berjumlah sedikit, diantaranya ada saya menjadi subscriber. Saya juga ingin anak-anak saya tampil lebih hebat mengikuti media sosial daripada dia melihat yang tidak benar lebih bagus dia mengembangkan diri.

5	Berapa jumlah siswa yang memainkan sosiodrama?	Kadang 2-4 siswa, terkadang lebih dari itu tergantung perannya.
6	Apakah semua siswa di kelas ibu ini ikut permainan sosiodrama?	Bila dikatakan hanya 90%, kalau dari 40 siswa ada 3-5 orang yang memang dia cendrung pasif, saya katakan pasif karna mungkin ia tidak terbiasa oleh metode seperti ini. Terkadang daya kecerdasaan anak berbagai macam, ada yang tinggi, sedang, bahkan rendah, tapi yang namanya guru berharap anak yang rendah mendapatkan nilai yang lebih baik. Mudah-mudahan dengan metode yang saya lakukan dalam setahun ini bersama anak-anak sangat berubah drastis dari mereka yang sebelumnya. Sekarang tergantung gurunya, apakah guru itu bisa sanggup tidak

		memperankan anak yang seperti itu, sanggup tidak ia merelakan waktu duduknya, sanggup tidak ia merelakan waktu istirahatnya. Terkadang banyak juga guru yang tidak mengikutinya, makanya hanya beberapa sekolah yang masih mengikuti ini, ada juga yang tidak mengikuti.
7	Kemampuan apa yang ingin di peroleh oleh anak dari permainan sosiodrama ini?	Dapat memahami karakter orang, karakter marah bagaimana seperti memerankan Ibu yang marah dengan anaknya, karakter sabar bagaimana seperti memerankan Guru yang sabar mmeberikan pelajaran, karakter tegas bagaimana, seperti memerankan seorang Ayah kepada anaknya. Saya berharap kalau itu pada sosiodrama, seandainya mereka presentase

		karakter mereka menyampaikan kepada temannya itu akan tergali, berarti disini akan menggali jiwa kepemimpinan mereka seperti memerankan seorang ayah yang mempimpin keluarga, seorang polisi wanita baik itu laki-laki maupun perempuan sama rata, kita tidak ada perbedaan *gender* disini. *Gender* itu semuanya sama rata walaupun itu ada perbedaannya.
8	Menurut ibu permainan ini apakah bisa untuk meningkatkan atau membuat anak mampu berkomunikasi dengan orang lain di dalam kelompoknya?	Ya sangat membantu, jadi anak sudah mulai mengerti kerja sama,seperti permainan drama mereka akan bekerja sama untuk melakonkan peran mereka masing-masing, kapan giliran peran si A, kapan giliran si B, ada temannya yang kurang aktif atau pasif dan memiliki kemampuan dibawah rata-rata

		mereka saling melengkapi, ada anak yang memang mempunyai kemampuan dibawah rata-rata dia tidak bisa mengerti apa yang disampaikan gurunya, ketika teman sekelompoknya ada yang mengerti disini dia bermain peran antar siswa, satunya berperan seperti guru mengajarkan teman yang kurang bisa, sehingga mereka mengalami dan mengerti peran sesama siswa langsung terjalin.
9	Menurut ibu sosiodrama itu berkonstribusi atau berperan tidak dalam mengembangkan kemampuan anak?	Ya sangat berperan, kalau dulu tidak adanya sistem pembelajaran seperti ini saya merasa anak tidak punya kemandirian dan punya inisiatif yang tinggi. Seandainya dalam pembelajaran drama pasti ada improvisasi, misalnya pada saat mempelajari naskah drama pada

		permainan drama tentang berbagai profesi seperti guru, polisi ataupun dokter, ada salah satu teman dalam kelomponya yang lupa dengan teks bagaimana improvisasinya, disitu bermainnya peran mereka, peran inisiatif mereka makanya ini sangat membantu.
10	Apakah ada perubahan sikap dan perilaku menghadapi atau berbicara dengan teman dari sebelum para siswa mulai berlatih sosiodrama dengan setelah berlatih?	Sudah, pada saat siswa presentasi mereka mempunyai kemampuan untuk berlaku sopan dalam berkomunikasi dalam mempersentasikan tugas mereka, dan budi pekerti pada saat ingin bertanya, contohnya, “saya ingin bertanya pada kelompok ini, apakah saya bisa bertanya”, “silahkan” jawab kelompok yang diberi pertanyaan. Bayangkan saja itu biasanya dilakukan dibangku perkuliahan

		tapi di sekolah dasar sudah dipelajari. Pada saat pembelajaran yang saya terapkan yaitu semua kelompok mempresentasikan dengan media karton, saya akan menentukan temanya, seperti pembelajaran sebelumnya tentang daerah, berbagai daerah seperti Sumatra, Aceh, Sulawesi, dan sebagainya, mereka memaparkan tentang daerah masing-masing walaupun mereka tinggal di Sumatra mendapat tugas di daerah Sulawesi mereka harus mengetahui baju adatnya, keunikan dari daerah tersebut, alat musiknya, jadi ketika karya kunjung dari kelompok satu ke kelompok yang lain, yang satu mempresentasikan ibaratnya daerah lain mengunjungi daerah tersebut, dan yang lain bertanya

		apa keunikan rumah adat daerah tersebut, juru bicaranya akan menjelaskan seputar daerah mereka. Mereka harus mengumpulkan informasi yang banyak sebelum mereka presentasi, saya biasanya mengatakan, “kerjakan sekarang dikertas karton kamu sesuai dengan kelompok kamu”, mereka menjawab “iya bu”, mereka akan mengerjakannya lalu cari informasi dari buku, kemudian sudah bel pulang, cari informasi lagi di internet maupun surat kabar mengenai daerah itu sehingga mereka mempunyai banyak bekal untuk besok pada saat akan prentasi.

Tabel Hasil Wawancara Siswa

Narasumber : Aufa Nazmi Nabilla (siswa kelas 4e)

Tempat Wawancara : SD Muhammadiyah 02 Medan

Topik Pembahasan : Penerapan siswa pada metode bermain peran

Tabel 4.3

No	Pertanyaan	Deskripsi
1	Ketika kamu bermain bersama teman-temanmu dan kamu ingin meminjam permainan temanmu, apa yang akan kamu katakan?	Saya memerankan drama sebagai anak sekolah dan sedang bermain ketika meminta izin untuk meminjam permainan teman saya. Meminjamnya dengan bahasa yang sopan. Misalnya, caca boleh tidak aufa pinjam mainannya.
2	Ketika kamu bermain bersama teman-temanmu, dan teman-temanmu ingin meminjam permainanmu apa yang akan kamu katakan?	Permainannya dikasi, tapi harus menjaganya dengan baik, berkata seperti ini “awas rusak ya”.
3	Ketika temanmu tidak mau meminjamkan permainannya, apa	Biasa saja, tapi agak sedikit sedih

	perasaan kamu?	
4	Temanmu tidak mau meminjamkan permainannya kepada kamu, suatu hari ia meminta pertolonganmu, bagaimana menurut kamu ?	Aufa tolongin, karena kita itu tidak boleh saling dendam, walaupun dia sudah jahat tapi harus tetap menolong karena nanti kebaikannya akan dibalas, seperti peran Bawang Putih walaupun ia diperlakukan jahat oleh ibu dan saudaranya tapi ia tetap berprilaku baik tidak memiliki rasa dendam.
5	Ketika guru memberikan tugas kelompok kepada siswa apakah ada temanmu yang tidak mau bekerja sama, kalau ada apa yang kamu lakukan?	Setelah memerankan peran Dokter, Suster, dan Perawat saya memahami bagaimana cara bekerja sama, dan pembagian tugas. Ketika ada teman dikelompok saya yang tidak mau bekerja sama saya akan mencoba membujuknya untuk melakukan pekerjaan atau tugas yang sudah dibagikan. Dengan berkata seperti, “nabilla nanti kamu mengerjakan bagian menempel, rara mengerjakan bagian

		memotong", nanti sebagian temannya membuat hiasan.
6	Apakah kamu suka kerja kelompok?	Suka, karna pekerjaan yang kita lakukan itu menjadi ringan dan cepat selesai, melatih kekompakan, dan melatih kerja yang bagus dan rapi agar mendapat nilai yang bagus, lalu melatih agar fokus ke pekerjaannya masing-masing.

Tabel Hasil Wawancara Siswa

Narasumber : Nabilla Rausan Ara (siswa kelas 4e)

Tempat Wawancara : SD Muhammadiyah 02 Medan

Topik Pembahasan : Penerapan siswa pada metode bermain peran

Tabel 4.4

No	Pertanyaan	Deskripsi
1	Ketika kamu bermain bersama teman-temanmu dan kamu ingin meminjam permainan temanmu, apa yang akan kamu katakan?	Saya pernah memerankan sebagai siswa yang menjadi ketua kelompok belajar, ketika sedang bermain dan ingin meminjam permainan salah satu teman cara berbicaranya harus sopan, tidak boleh kasar, contohnya “boleh tidak saya meminjam permainan kamu, soalnya saya tidak ada”.
2	Ketika kamu bermain bersama teman-temanmu, dan teman-temanmu ingin meminjam permainanmu apa yang akan kamu katakan?	Iya boleh saja, tapi asal nanti ketika mengembalikannya jangan sampai rusak, kalau rusak tidak menggantinya tidak apa-apa.

3	Ketika temanmu tidak mau meminjamkan permainannya, apa perasaan kamu?	Kecewa, tetapi tidak marah. Kalau tidak mau meminjamkan tidak boleh maksa.
4	Temanmu tidak mau meminjamkan permainannya kepada kamu, suatu hari ia meminta pertolonganmu, bagaimana menurut kamu ?	Memberikan pertolongan, karna kita harus tolong menolong. Karna walaupun kita berbeda suku tetap harus tolong menolong. Ketika memerankan peran sebagai relawan bencana, harus sigap untuk melakukan pertolongan.
5	Ketika guru memberikan tugas kelompok kepada siswa apakah ada temanmu yang tidak mau bekerja sama, kalau ada apa yang kamu lakukan?	Nabilla pernah memerankan sebagai kepala polisi, bagaimana mengatur polisi lainnya agar dapat bekerja sama dengan baik dalam suatu tugas. Pada saat dikelas diberikan tugas kelompok, kita tidak boleh tidak adil, kita harus membagi tugas sama-sama, jadi kalau misalnya dia tidak mau kita harus membujuknya untuk bekerja sama. Dengan berkata, “kita harus bekerja sama, kalau tidak nilai kita

		jelek”.
6	Apakah kamu suka kerja kelompok?	Suka, karna kita saling tolong menolong jadi pekerjaan kita cepat selesai.

Tabel Hasil Wawancara Siswa

Narasumber : Tasya Aprilia Putri (siswa kelas 4e)

Tempat Wawancara : SD Muhammadiyah 02 Medan

Topik Pembahasan : Penerapan siswa pada metode bermain peran

Tabel 4.5

No	Pertanyaan	Deskripsi
1	Ketika kamu bermain bersama teman-temanmu dan kamu ingin meminjam permainan temanmu, apa yang akan kamu katakan?	Saya pernah memerankan peran sebagai Kepala Desa, pada saat itu belajar bagaimana berkomunikasi yang baik dan sopan kepada warga. Ketika sedang bermain bersama teman-teman saya akan mengatakan, “Boleh tidak saya meminjam permainan kamu, soalnya saya ingin bermain permainan kamu.”
2	Ketika kamu bermain bersama teman-temanmu, dan teman-temanmu ingin meminjam permainanmu apa yang akan	Boleh, asalkan jika ada yang mau meminjam juga permainan saya itu harus dibagi jadi tidak berantakan.

	kamu katakan?	
3	Ketika temanmu tidak mau meminjamkan permainannya, apa perasaan kamu?	Tidak apa-apa, karna kita sebagai teman tidak boleh memaksa, jadi kalau memaksa nanti jadi tidak berteman atau berantem.
4	Temanmu tidak mau meminjamkan permainannya kepada kamu, suatu hari ia meminta pertolonganmu, bagaimana menurut kamu ?	Saya pernah memerankan sebagai Dokter yang menolong pasien darurat tetapi tidak mempunyai biaya, saya belajar begitu pentingnya saling tolong menolong bagaimanapun situasinya. Namun apabila ada teman yang meminta pertolongan walaupun ia tidak baik dengan kita tidak apa-apa, karna kita sebagai makhluk hidup harus saling tolong menolong jadi tidak boleh balas dendam, karna jika punya dendam itu tidak bagus.
5	Ketika guru memberikan tugas kelompok kepada siswa apakah ada temanmu yang tidak mau bekerja sama, kalau ada apa yang	Ketika saya memerankan sebagai dokter yang sedang melakukan operasi, saya harus berusaha bekerja sama dengan para perawat

	kamu lakukan?	agar operasi itu berjalan dengan lancar. Ketika sedang ada tugas kelompok yang diberikan guru lalu ada salah satu teman kelompok yang tidak mau bekerja saya akan berkata, “ayo kerjain, agar cepat selesai dan mendapat nilai bagus”. Jika dia tetap tidak mau bilang langsung ke guru, jadi dia mendapatkan nilai merah.
6	Apakah kamu suka kerja kelompok?	Suka, karna dengan kerja kelompok itu kita bisa merasa seperti keluarga, lebih dekat, lebih kompak, kemistri lebih dapat dirasakan.

Tabel Hasil Wawancara Siswa

Narasumber : Nayla Rafa Kalista (siswa kelas 4c)

Tempat Wawancara : SD Muhammadiyah 02 Medan

Topik Pembahasan : Penerapan siswa pada metode bermain peran

Tabel 4.6

No	Pertanyaan	Deskripsi
1	Ketika kamu bermain bersama teman-temanmu dan kamu ingin meminjam permainan temanmu, apa yang akan kamu katakan?	Saya akan mengatakan seperti ini, "boleh tidak saya meminjam permainan itu sebentar"
2	Ketika kamu bermain bersama teman-temanmu, dan teman-temanmu ingin meminjam permainanmu apa yang akan kamu katakan?	Saya akan menjawab, "iya tidak apa-apa ambil saja, tapi jangan sampai rusak ya"
3	Ketika temanmu tidak mau meminjamkan permainannya, apa perasaan kamu?	Saya merasa sakit, sedih, dan sedikit marah
4	Temanmu tidak mau meminjamkan permainannya	Tetap akan saya bantu, karna dikelas ini tidak ada permusuhan

	kepada kamu, suatu hari ia meminta pertolonganmu, bagaimana menurut kamu ?	dan saling tolong menolong.
5	Ketika guru memberikan tugas kelompok kepada siswa apakah ada temanmu yang tidak mau bekerja sama, kalau ada apa yang kamu lakukan?	Saya akan memarahinya, dan menasehatinya untuk mau bekerja sama. Agar dikelompok kami tidak ada permasalahan.
6	Apakah kamu suka kerja kelompok?	Saya suka, agar yang mendapatkan nilai rendah bisa terbantu dengan adanya tugas kelompok, dan nilainya meningkat dari pada biasanya.

Tabel Hasil Wawancara Siswa

Narasumber : Kayla Ramadhani Sapatunisa (siswa kelas 4c)

Tempat Wawancara : SD Muhammadiyah 02 Medan

Topik Pembahasan : Penerapan siswa pada metode bermain peran

Tabel 4.7

No	Pertanyaan	Deskripsi
1	Ketika kamu bermain bersama teman-temanmu dan kamu ingin meminjam permainan temanmu, apa yang akan kamu katakan?	Saya pernah berperan sebagai polisi, belajar bagaimana berkomunikasi dengan baik pada saat melaksanakan tugas. Saat bermain dengan teman-teman dan saya ingin meminjam permainannya, saya akan mengatakan seperti ini, “boleh tidak saya meminjam permainannya sebentar”.
2	Ketika kamu bermain bersama teman-temanmu, dan teman-temanmu ingin meminjam permainanmu apa yang akan	Saya akan menjawab,”boleh tidak apa-apa silahkan main permainan ini” karna pasti dia juga ingin bermain permainan ini.

	kamu katakan?	
3	Ketika temanmu tidak mau meminjamkan permainannya, apa perasaan kamu?	Saya ingin marah, tapi tidak bisa karna itu permainannya.
4	Temanmu tidak mau meminjamkan permainannya kepada kamu, suatu hari ia meminta pertolonganmu, bagaimana menurut kamu ?	Ketika saya memerankan peran sebagai ketua kelas saya memahami bagaimana saling tolong menolong terhadap sesama, ketika ada teman didalam kelas yang membutuhkan pertolongan. Pada saat bermain ada teman yang tidak mau meminjamkan permainnya tidak apa-apa dan ketika ia meminta pertolongan akan saya tolong, karna kami saling berteman, jadi pasti saling membantu, sesama manusia apalagi sesama muslim itu harus saling tolong menolong. Karna suatu hari nanti dia akan membalasnya.
5	Ketika guru memberikan tugas kelompok kepada siswa apakah	Ketika saya memerankan sebagai dokter, saya memahami bagaimana

	ada temanmu yang tidak mau bekerja sama, kalau ada apa yang kamu lakukan?	bekerja sama dengan doketr-dokter lainnya agar mampu menolong orang yang sedang sakit. Pada saat guru memberikan tugas ada teman yang tidak mau bekerja saya akan mengatakan ayo bekerja sama, karna ini untuk mendapatkan nilai bersama, dan semakin bagus mengerjakannya semakin bagus juga nilainya.
6	Apakah kamu suka kerja kelompok?	Suka, karena bekerja kelompok pekerjaan menjadi semakin ringan, menjawab tugasnya bisa bersama-sama, nilai juga bisa lebih tinggi daripada biasanya.

Tabel Hasil Wawancara Siswa

Narasumber : Keysa Asyifa Meldi (siswa kelas 4c)

Tempat Wawancara : SD Muhammadiyah 02 Medan

Topik Pembahasan : Penerapan siswa pada metode bermain peran

Tabel 4.8

No	Pertanyaan	Deskripsi
1	Ketika kamu bermain bersama teman-temanmu dan kamu ingin meminjam permainan temanmu, apa yang akan kamu katakan?	Saya pernah memerankan peran sebagai pemimpin suatu perusahaan, saya mengerti bagaimana komunikasi yang baik dengan para karyawan agar memajukan perusahaan. Ketidak bermain bersama teman-teman dan saya ingin meminjam salah satu permainannya, saya akan mengatakan seperti ini, “boleh tidak saya meminjam permainan kamu”.
2	Ketika kamu bermain bersama teman-temanmu, dan teman-temanmu ingin meminjam	Saya akan menjawab, “yasudah, ambil saja”.

	permainanmu apa yang akan kamu katakan?	
3	Ketika temanmu tidak mau meminjamkan permainannya, apa perasaan kamu?	Saya merasa kecewa, tetapi tidak marah, sedikit merasa sedih.
4	Temanmu tidak mau meminjamkan permainannya kepada kamu, suatu hari ia meminta pertolonganmu, bagaimana menurut kamu ?	Saya pernah memerankan peran sebgai orang kaya yang mau menolong orang yang sedang kesusahan. Pada saat bermain dengan teman-teman dan ingin meminjam salah satu permainnya tapi tidak diizinkan tetapi suatu hari meminta pertolongan saya, saya kan menolong, karna sesama manusia kita harus saling tolong menolong, walaupun ia tidak mau meminjamkan permainannya.
5	Ketika guru memberikan tugas kelompok kepada siswa apakah ada temanmu yang tidak mau bekerja sama, kalau ada apa yang kamu lakukan?	Saya pernah memerankan sebagai kepala daerah yang mampu mempimpin dengan baik, saya belajar bagaimana bekerja sama dengan baik. Pada saat ada tugas

		kelompok yang diberikan guru ada teman yang tidak mau bekerja sama saya akan menasehatinya, saya akan berkata, “Wawan ayo kita kerjakan bersama-sama, agar kita mendapat nilai yang tinggi”. Saya akan berusaha mengajaknya terus agar mau bekerja sama agar dia juga mendapatkan ilmu.
6	Apakah kamu suka kerja kelompok?	Saya suka,karna kita bisa bekerja sama, dan mendapatkan nilai yang lebih tinggi daripada biasanya, dan juga bisa sambil bermain-main.

4.2.1 Profil Narasumber

Narasumber dalam penelitian ini adalah 6 (enam) orang, yaitu terdiri dari 2 (dua) guru dan 4 (empat) siswa. Narasumber tersebut sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

1. Ibu Hudayfa Hadi

Ibu Hudayfa Hadi atau yang akrab disapa Bu Ifa merupakan salah satu guru di SD Muhammadiyah 02 Medan, Ibu Ifa juga merupakan wali kelas dari kelas 4e. Ibu Ifa tinggal di Jalan, dan kini Ibu Ifa berusia 26 tahun.

2. Ibu Linda Syah Putri

Ibu Linda Syah Putri atau yang akrab disapa Bu Linda merupakan salah satu guru di SD Muhammadiyah 02 Medan. Ibu Linda juga merupakan wali kelas dari kelas 4c. Ibu Linda tinggal di Jalan Mustafa Gg.Lama No.26B dan kini usia Ibu Linda berusia 30 tahun.

Deskripsi Siswa

1. Aufa Nazmi Nabillia

Aufa merupakan salah satu siswa kelas 4e yang aktif dikelasnya dan mendapatkan ranking 1. Aufa sering memerankan peran pada saat pembelajaran bermain peran, contohnya pada saat memerankan bawang putih pada cerita rakyat bawang putih dan bawang merah.

2. Nabila Rausan Ara

Nabila merupakan salah satu siswa kelas 4e yang aktif dikelasnya dan mendapatkan ranking 3. Nabila sering memerankan peran pada saat pembelajaran bermain peran, contohnya pada saat memerankan bawang merah pada cerita rakyat bawang putih dan bawang merah.

3. Tasya Aprilia Putri

Tasya merupakan salah satu siswa kelas 4e yang aktif dikelasnya dan mendapatkan ranking 2. Tasya sering memerankan peran pada saat pembelajaran bermain peran, contohnya pada saat memerankan Ibu bawang merah pada cerita rakyat bawang putih dan bawang merah.

4. Nayla Rafa Kalista

Nayla merupakan salah satu siswa kelas 4c yang aktif dikelasnya dan mendapatkan ranking 1. Nayla sering memerankan peran pada saat pembelajaran bermain peran baik itu sosiodrama maupun puisi.

5. Kayla Ramadhani Sapatunisa

Kayla merupakan salah satu siswa kelas 4c yang aktif dikelasnya dan mendapatkan ranking 2. Kayla juga mengikuti ekstrakulikuler drama di sekolah yang diadakan setiap hari sabtu. Kayla sering memerankan peran pada saat pembelajaran bermain peran baik itu sosiodrama maupun puisi. Kayla juga aktif bermain sosial media youtube, dengan memiliki channel sendiri, sebagai youtuber siswa pintar satu ini sering membuat konten video ia sedang bermain drama, video makan dalam jumlah banyak bersama teman-temannya.

6. Keysa Asyifa Meldi

Keysa merupakan salah satu siswa kelas 4c yang aktif dikelanya dan mendapatkan ranking 7. Keysa juga mengikuti ekstrakulikuler drama di sekolah yang diadakan setiap hari sabtu. Keysa sering memerankan peran pada saat pembelajaran bermain peran baik itu sosiodrama maupun puisi. Keysa juga sering bergabung bersama Kayla membuat konten video pada channel youtube Kayla. Keysa juga memerankan Wak Keling yang terinspirasi dari konten video Mak Beti milik Arif Muhammad youtuber asal Kota Binjai tersebut.

4.3 Pembahasan

Pada dasarnya anak belum dapat menemukan jati diri atau karakteristik pada dirinya sendiri. Mereka mulai mengenal dan belajar memahami tentang apa itu jati diri dan mengenal karakteristik diri dan orang lain saat duduk dibangku sekolah dasar. Tetapi tidak mudah untuk dapat mempelajari itu walaupun sudah duduk dibangku sekolah, ada tingkatan pada anak saat memberikan pembelajaran yang mudah atau cepat, ada yang lambat. Dibangku sekolah tentu secara tidak langsung mempelajari cara berkomunikasi, perlahan juga melatih diri bagaimana cara berkomunikasi, baik itu berkomunikasi kepada teman, guru, maupun orang tua atau keluarga.

Para pengajar/pendidik memberikan pembelajaran yang meningkatkan kemampuan para peserta didik dalam berbagai hal, dan pengembangan diri termasuk cara berkomunikasi. Pembentukan karakter seseorang berawal dari usia anak pada masa pendidikan sekolah dasar, pada era ini para pengajar tidak mengajarkan siswa secara mendalam, siswa dituntut untuk dapat memahami suatu pembelajaran yang tidak terfokus pada buku. Kini guru di beberapa sekolah dituntut untuk mempunyai cara/metode yang dapat meningkatkan kemampuan anak, cara cepat tanggap anak pada suatu topik pembelajaran, siswa dituntut untuk dapat memahami suatu pembelajaran secara mandiri, mencari informasi seputar pelajaran tidak dari buku saja, bertanya tentang apa yang tidak dipahami kemudian guru akan melanjutkan penjelasannya. Salah satu metode yang telah diterapkan dalam kurikulum pembelajaran adalah metode bermain peran, pada sekolah SD Muhammadiyah 02 Medan lebih mengajarkan drama dan puisi,

dimana anak memerankan suatu tokoh didalam cerita, membuat kelompok lalu menampilkan apa yang telah mereka pelajari tentang tokoh-tokoh didalam naskah.

Dengan adanya metode bermain peran ini meningkatkan komunikasi kelompok. Dari bahasa yang sopan seperti saat mempresentasikan tugas kelompok di depan kelas. Apabila ada kelompok lain yang ingin bertanya, maka siswa tersebut menggunakan bahasa yang sopan seperti “saya ingin bertanya pada kelompok ini, apakah saya bisa bertanya” lalu kelompok yang melakukan persentase akan menjawab “silahkan”. Ini merupakan salah satu bentuk peningkatan komunikasi anak didalam kelompoknya. Ini terlihat dari persentase kelompok bermain peran dikelas 4c dan 4e. Kemudian ini juga ditampilkan salah seorang anak yang bernama Aufa ketika meminjam dari salah satu temannya Caca dengan berucap “Aufa boleh pinjam mainannya Caca”. Sikap mau mendengarkan orang lain juga terlatih, menerima pendapat orang lain, dan memahami karakter orang lain juga terlatih di dalam bermain peran. Contohnya bermain drama Bawang Merah dan Bawang Putih, bahwa berperilaku baik seperti Bawang Putih meskipun diperlakukan jahat, bersikap diam tidak melawan, hal itu menunjukkan ia memahami karakter saudara-saudaranya yang keras. Ketika kelompok masing-masing siswa melakukan persentase akan terlihat karakter mereka dalam menyampaikan kepada temannya itu akan tergali. Disini akan menggali jiwa kepemimpinan mereka terlihat dari setelah memerankan seorang ayah yang mempimpin sebuah keluarga. Anak yang dulunya tidak punya kemandirian dan tidak punya inisiatif yang tinggi, setelah adanya permainan drama Bawang Merah dan Bawang Putih peran bawang putih yang mandiri dan inisiatif untuk membantu

saudara-saudaranya yang jahat. Ketika ada salah satu teman mereka yang lupa dengan isi naskah, teman lainnya mengingatkan. Peran inisiatif terjalin,dan kerja sama anak terlihat dari ada temannya yang kurang aktif atau pasif dan memiliki kemampuan di bawah rata-rata. Dan ada teman sekelompoknya yang mengerti bermain peran antar siswa, satunya berperan seperti guru mengajarkan teman yang kurang bisa. Mereka akan saling melengkapi terjalin pada saat metode pembelajaran ini berlangsung. Anak yang sebelumnya hanya memikirkan dirinya sendiri, dan kurang dapat berkomunikasi setelah mempelajari metode ini. Ketika berinteraksi salah satu teman tidak mau meminjamkan permainannya si anak akan memahami itu karena didalam kelompok tidak boleh memiliki rasa dendam. Dan sikap mau menang sendiri, sesama teman tidak boleh memaksa, jika memaksa maka menimbulkan perdebatan. Para siswa juga dapat bekerja sama dalam kelompok, terlihat dari setelah mereka memerankan peran dokter, suster dan perawat bagaimana cara bekerja sama dan pembagian tugas dalam cerita profesi. Jika ada teman dikelompoknya tidak mau bekerja sama, maka ia akan berusaha membujuknya untuk melakukan pekerjaan atau tugas yang sudah dibagikan. Kemampuan berkomunikasi yang positif juga terlihat dari kerja sama dalam kelompok agar mendapat nilai yang bagus dari guru. Kerja sama tersebut terlihat dari pembagian tugas diantara anggota kelompok. Sebagaimana terlihat pada anak mampu mengingatkan pergantian peran dalam drama. Contohnya ketika peram ibu tiri dalam cerita Bawang Merah dan Bawang Putih akan berucap “Ayo Nabilla ini peran kamu”, masing-masing akan mengingatkan. Anak juga mulai memikirkan bersikap ketika temannya meminta pertolongan, dan bagaimana agar

sesama teman dalam kelompok itu bergerak bersama menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Para siswa menyukai kerja sama karena dengan bekerja sama mendapatkan nilai yang bagus daripada mendapatkan tugas secara individual, tugas yang diberikan terselesaikan dengan cepat dan hasilnya memuaskan, dan terasa lebih ringan. Melatih kekompakan didalam kelompok, serta melatih kerja yang bagus dan rapi. Siswa merasa lebih dekat satu sama lain saat bekerja sama didalam kelompok, merasa seperti keluarga, kompak, dan mampu membentuk kemistri.

Dengan adanya metode bermain peran ini sudah melatih ekspresi yang positif, contohnya ekspresi sabar dalam peran Bawang putih menghadapi ibu tiri dan saudara-saudaranya yang jahat. Tingkah laku anak, sudah sangat membentuk dan mempengaruhi perkembangan anak. Mereka merasa bahwa sikap mereka yang dulu tidak lebih bagus, mereka jadi mempelajari tingkah-tingkah laku yang lain dari yang sebelumnya mereka lakukan. Mereka belajar karakter yang berbeda yang lebih positif, jadi dengan adanya belajar itu mereka jadi tahu ternyata tingkah-tingkah mereka tidak begitu bagus karna setiap akhir pembelajaran selalu ada refleksi. Refleksi ini seperti esay, seperti mereka nanti akan mengulang apa yang sudah mereka pelajari, apa saja yang sudah mereka dapatkan, apa yang bermanfaat untuk mereka, jadi mereka lebih dapat memahaminya. Dan melatih anak untuk mengatur sikap mereka, sebelum mereka berlatih pasti mereka hanya ke peran mereka sendiri. Tetapi setelah mereka berlatih mereka dapat saling membantu satu sama lainnya, saling mengingatkan sesama teman didalam kelompoknya. Anak- anak yang biasanya terbentuk dengan sifat egois tidak mau

mendengarkan orang lain, karna pembelajaran ini menerapkan kerja sama kelompok mereka harus mendengarkan pendapat atau arahan orang lain. Upaya metode ini sangat berpengaruh kepada membentuk karakteristik kepribadiannya sendiri, dan mereka akan menyadari bahwa mereka harus saling membantu terhadap sesama. Apalagi kepada teman sekelompok yang mengharuskan mereka untuk sukses bersama. Jadi akan membiasakan siswa untuk mendengarkan pendapat orang lain, begitu pula yang disampaikan salah satu narasumber pada tabel 4 yang merupakan salah satu guru yang menerapkan metode bermain peran tersebut.

Guru juga dituntut untuk dapat membuat metode-metode yang tidak membuat anak merasa bosan. Seperti yang diterapkan salah satu narasumber yaitu guru kelas 4c yaitu metode kooperatif merupakan metode belajar yang dilaksanakan dengan bekerja sama antar siswa, sehingga nantinya siswa tidak semata mencapai kesuksesan secara individual. Metode *heart to heart* merupakan bermain peran dari hati ke hati,contohnya pada saat memerankan bawang merah yang keras dan bawang putih yang menunjukan sabar dari hatinya. Kemudian model *ball*, yaitu membuat kertas yang isinya nama kelompok masing-masing lalu diremuk kemudian diacak dan kelompok yang terpilih akan persentase. Pada saat menerima pembelajaran yang diajarkan, dengan metode yang tidak biasa diajarkan anak akan semakin merasa penasaran pada sesuatu yang menjadi pembahasan dalam materi pembelajaran. Seperti saat memerankan suatu tokoh para siswa akan mencari informasi bagaimana karakter tokoh yang diperankan, membayangkan bagaimana cara berbicara tokoh tersebut, intonasi yang pas pada

saat dialog tertentu, bagaimana mimik wajah yang diperankan pada saat dialog marah, sedih, maupun berbicara seorang anak pada ibunya. Tidak hanya drama, puisi juga menjadi pokok pembelajaran yang diterapkan, guru akan menentukan judul yang akan di bacakan oleh siswa yang pilih, setelah siswa membaca teks puisi tersebut lalu akan ditampilkan didepan kelas dan akan dinilai oleh guru. Siswa akan dilatih bagaimana menjiwai peran yang ada pada cerita didalam puisi tersebut, contohnya puisi yang berjudul "Aku" karya Chairil Anwar. Disini siswa akan berimajinasi bagaimana seandainya ia yang menjadi tokoh didalam cerita tersebut, dan bagaimana ia menyampaikan cerita itu agar teman-teman dikelasnya dapat merasakan apa yang terkandung didalam cerita tersebut. Dari segi tingkah laku, para siswa juga dapat melatih cara berbahasa yang baik sesama temannya, dari hal-hal kecil contohnya meminjam permainan temannya ataupun sebaliknya ketika temannya ingin meminjam permainan bagaimana respon yang diberikan. Sejauh metode bermain peran diterapkan siswa merespon dengan bahasa yang sopan dan perilaku yang santun. Ketika seorang teman tidak meminjamkan permainannya anak merasa sedih, sedikit kecewa, tidak menimbulkan rasa marah yang berlebihan, tidak sampai membuat permusuhan ataupun dendam, dapat mengontrol emosi dan rasa egois mereka, karna siswa menyadari pada dasarnya mempunyai rasa dendam dan pemaksaan itu tidaklah baik. Dan ketika teman yang tidak meminjamkan permainannya suatu meminta pertolongan, maka akan tetap memberi pertolongan karna sesama manusia tetap harus saling tolong menolong, tidak boleh mempunyai rasa dendam satu sama lain. Siswa juga akan berlatih menyelesaikan permasalahan didalam kelompok belajarnya, contohnya pada saat

guru memberikan tugas ada salah satu teman didalam kelompok yang tidak mau mengerjakan tugasnya, maka teman yang lain akan berusaha untuk menasehati, menegur, dan memberi peringatan agar menyelesaikan tugasnya tersebut. Demi menyelesaikan tugas bersama-sama, terciptanya kerja sama yang baik, dan mendapatkan hasil yang memuaskan dan nilai yang meningkat daripada tugas individual.

Para siswa juga lebih menyukai kerja kelompok, menurut para siswa kerja kelompok dapat mempermudah penyelesaian tugas mereka, saling tolong menolong bila ada salah satu teman dalam kelompok kurang memahami pembelajaran tersebut, serta melatih kekompakan didalam kelompok, dan menurut siswa kerja kelompok dapat membentuk perasaan seperti berada dalam sebuah keluarga, merasa lebih dekat satu sama lain, membentuk kekompakan, kemistri lebih dapat dirasakan. Beberapa siswa juga mengikuti ekstrakulikuler drama, memerankan beberapa tokoh tidak hanya dari cerita rakyat tetapi dari konten video di youtube, salah satu narasumber peneliti juga aktif bermain sosial media youtube, membuat berbagai konten video bersama teman-temannya lalu mengunggahnya pada channel youtube miliknya. Ini merupakan bukti bahwa dari metode bermain peran tersebut tidak hanya membangun komunikasi kelompok, serta merubah cara berbahasa, berperilaku, serta meningkatkan rasa kerja sama di dalam kelompok, tetapi juga meningkatkan kreatifitas pada anak usia dini. Ini juga akan membuat siswa semakin mempelajari bagaimana sebaiknya berkomunikasi pada khalayak umum.

4.4 Simpulan

1. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mata pelajaran sosiodrama yang ditampilkan dalam bentuk bermain peran dapat meningkatkan keterampilan komunikasi sosial anak atau komunikasi kelompok siswa. Terutama komunikasi dalam berbahasa yang sopan,seperti saat mempresentasikan tugas kelompok didepan kelas dan ketika kelompok lain ingin bertanya, maka siswa tersebut menggunakan bahasa yang sopan seperti “saya ingin bertanya pada kelompok ini, apakah saya bisa bertanya” lalu kelompok yang melakuka persentase akan menjawab “silahkan”. Bekerja sama dalam kelompok, saling memotivasi dalam mencapai prestasi kelompok seperti, jika ada teman dikelompoknya tidak mau bekerja sama, maka ia akan berusaha membujuknya untuk melakukan pekerjaan atau tugas yang sudah dibagikan. Kerja sama juga terlihat dari pembagian tugas diantara anggota kelompok, sebagaimana terlihat pada anak mampu meningkatkan pergantian peran dalam drama. Contohnya ketika peran ibu tiri dalam cerita Bawang Merah dan Bawang Putih akan berucap “Ayo Nabilla ini peran kamu”.
2. Guru juga dituntut untuk dapat memiliki metode-metode yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membentuk karakteristik, berbahasa, bersikap, maupun membangun kerja sama yang baik.
3. Dari metode yang telah diterapakan para siswa dapat memahami perubahan sikap mereka terhadap teman mereka, bagaimana cara meminjam permainan, meminjamkan permainan milik mereka, perduli terhadap sesama didalam kelompok.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian tentang Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Kelompok pada Anak SD yang dilakukan terhadap anak/siswa SD Muhammadiyah 02 Medan menunjukkan bahwa mata pelajaran sosiodrama yang dilakukan dengan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan komunikasi kelompok dalam bahasa, sikap, dan kerja sama.
2. Hasil penelitian ini menunjukkan teori komunikasi kelompok yang menyatakan bahwa "komunikasi kelompok sebagai interaksi secara tatap muka antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagi informasi, menjaga diri, pemecahan masalah, yang mana anggota-anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggota-anggota yang lain secara tepat". Teori komunikasi kelompok ini diterapkan dalam permainan peran pada mata pelajaran sosiodrama, hasil penelitian ini mendukung bahwa berdasarkan teori tersebut permainan peran dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak dalam kelompok. Bahwa dalam sosiodrama anak dapat belajar dari peran-peran yang di mainkan oleh anak seperti peran Bawang Putih Bawang Merah, permainan peran itu mengajarkan anak untuk mampu berkomunikasi dengan orang

lain terutama dengan kelompok. Seperti ketika seorang anak ingin meminjam permainan salah satu temannya akan meminta izin terlebih dahulu. Ketika ada salah satu teman mereka yang lupa dengan isi naskah, teman lainnya mengingatkan. Kemampuan berkomunikasi yang positif juga terlihat dari kerja sama dalam kelompok agar mendapat nilai yang bagus dari guru.

3. Sosiodrama mampu berkontribusi atau berperan dam mengembangkan kemampuan anak, merencanakan hasil presentasi yang bagus, bagaimana agar semua anggota didalam kelompok bekerja dan dapat mendapatkan peran yang baik.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti menyarankan agar Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik jurusan Ilmu Komunikasi dapat bekerja sama dengan sekolah-sekolah untuk membina guru-guru dalam memberikan kemahiran berkomunikasi pada anak baik itu melalui sosiodrama ataupun metode-metode lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Afrizal. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Airasian, P., & Gay, L.R. 2000. *Educational Research: Competencies for Analysis and Application (6th ed)*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.

Asmawati, Luluk, dkk. 2008. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Beaty, Janice J. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini.* Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup.

Desmita. 2017. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Emzir. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Fauzi, Taty. 2018. *Pelayanan Konseling Kelompok*. Jakarta: Tirasmart.

Hamad, Ibnu. 2014. *Komunikasi dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Hartati, Sofia. 2005. Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas.

Herdiansyah, Haris. 2013. *Wawancara, Observasi, dan, Focus Groups.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Iskandar. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Gaung Persada.

Khodijah, Nyayu. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Liliweri, Alo. 2013. *Dasar-dasar Komunikasi Kesehatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Muhammad, Arni. 2007. *Komunikasi Organisasi*. Jakarta: Bumi Aksara.

Mulyana, Deddy. 2014. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini.* Jakarta: Fajar Interpratama Offset.

Naim, Ngainun.2017. *Dasar-Dasar Komunikas Pendidikan.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Rakhmat, Jalaludin. 2005. *Psikologi Komunikasi.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono.2016. *Metode Penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan (R&D).* Bandung: Alfabeta.

_____.2014. *Metode Penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan (R&D).* Bandung: Alfabeta.

_____.2008. *Metode Penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan (R&D).* Bandung: Alfabeta.

Tamburaka, Apriadi. 2013. *Agenda Setting Media Massa*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Tirtayani, Luh Ayu. 2014. *Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Upton, Penney.2012. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.

Uno, B Hamzah. 2011. *Model Pembelajaran Menciptakan Prose Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta:Bumi Aksara.

Willis, S. Sofyan. 2013. *Psikologi Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Wiryanto. 2005. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

WEBSITE

https://paud-anakbermainbelajar.blogspot.com/ diakses pada tanggal 08 Januari 2019

https://id.wikipedia.org/wiki/Metode diakses pada tanggal 08 Januari 2019

https://lutfifauzan.wordpress.com/2009/11/12/komunikasi-kelompok-dan-organisasi/ diakses pada tanggal 08 Januari 2019

DOKUMENTASI PENELITIAN

Gambar 1. Bersama Guru Wali Kelas 4e SD Muhammadiyyah 02 Medan

Gambar 2. Bersama Guru Wali Kelas 4c SD Muhammadiyyah 02 Medan

Gambar 3. Bersama Siswa Kelas 4e SD Muhammadiyyah 02 Medan

Gambar 4. Bersama siswa kelas 4e yang memerankan drama Bawang Merah Bawang Putih

Gambar 5. Bersama Siswa Kelas 4c SD Muhammadiyah 02 Medan

Gambar 6. Bersama Siswa Kelas 4c yang membacakan puisi

Gambar 7. Siswa-siswa kelas 4e yang sedang bermain drama didepan kelas

Gambar 8. Salah satu siswa kelas 4c yang sedang membacakan puisi karangan Chairil Anwar

Naskah Drama Cerita Rakyat Bawang Merah Bawang Putih

Naskah Drama Cerita Rakyat Bawang Merah Bawang Putih – Berikut terdapat kisah yang sudah tidak asing lagi di telinga kita, yaitu Bawang Merah dan Bawang Putih.

Sinopsis :

Dahulu kala terdapatlah sebuah keluarga kecil di suatu desa. Keluarga tersebut beranggotakan ayah, ibu, dan seorang anak perempuan yang cantik jelita. Anak yang cantik itu bernama Bawang Putih. Ayah dalam keluarga tersebut berprofesi sebagai seorang saudagar. Keluarga mereka begitu harmonis dan bahagia.

Pada suatu ketika ibu bawang putih sakit keras dan akhirnya meninggal dunia. Bawang putih dan ayahnya begitu sedih dengan adanya kejadian tersebut.

Bawang Putih : ayahanda, mengapa hal ini terjadi kepada kita? Ibu yang sangat aku cintai kini telah tiada.

Ayah:Sudahlah, jangan kau ratapi keprgian ibumu. Bersabarlah nak. Ini adalah kehendak Tuhan.

Di desa dimana ayah dan bawang putih tinggali, ada seorang janda beranak satu yang bernama bawang merah. Ibu bawang merah kerapkali mengunjungi dan membawakan makanan ke rumah bawang butih.

Ibu Bawang merah:Bawang putih, kau suka dengan makanan yang aku bawakan ini?

Bawang Putih:Terima kasih bu, makanan ini enak sekali. Aku sangat menyukainya.

Scanned with CamScanner

Ibu bawang merah:ibu senang sekali kalau engkau menyukai makanan ini. Besok akan ibu buatkan lagi makanan ini untukmu.

Bawang putih: terima kasih banyak bu, ibu baik sekali.

Karena begitu seringnya ibu bawang merah berkunjung ke keluarga bawang putih, dan ayah bawang putih pun merasa cocok dengan ibu bawang merah, ayah bawang putih bermaksud untuk menikahi ibu bawang merah.

Ayah Bawang Putih : Anakku bawang putih, apa engkau akan setuju jika ayah hendak menikahi ibu bawang merah?

Bawang Putih: Jika ayanhanda telah yakin dengan keputusan ayah, ananda hanya akan mematuhinya saja. Lagi pula, ibu bawang merah sangat baik kepadaku.

Ayah Bawang Putih:baiklah kalau engkau menyetujuinya, ayah akan menyampaikan maksud ayah kepada ibu bawang merah.

Begitu mendapatkan persetujuan dari anaknya, ayah bawang putih mendatangi ibu bawang merah untuk melamarnya. Akhirnya mereka menikah dan ibu bawang merah beserta anaknya tinggal satu atap dengan ayah bawang putih dan juga puterinya.

Di awal pernikahan ayah bawang putih dan ibu bawang merah, semua terlihat baik-baik saja. Sampai pada suatu ketika pada saat ayah bawang putih sedang tak ada di rumah.

Ibu bawang merah:Hei bawang putih, kau jangan hanya bermalas-malasan saja. Sana bersih-bersih dan beres-beres rumah!

Bawang Putih:Baiklah bu, akan saya laksanakan

Scanned with CamScanner

bawang merah:Putih, kau juga harus mencucikan bajuku dan membersihkan barang-barangku!

Bawang putih:Baiklah kak, akan aku kerjakan

Pada suatu ketika ayah bawang putih mengalami sakit keras dan akhirnya meninggal. Saat ini bawang putih menjadi yatim piatu. Semenjak hal tersebut terjadi , Ibu bawang merah dan anaknya semakin bertindak keterlaluan terhadap anaknya.

Ibu bawang merah: hai bawangputih, kau setiap hari harus bangun pagi-pagi. Siapkan makanan, beres-beres rumah dan lain-lain. mengerti kau?

Bawang Putih : ananda mengerti, ibu. Akan ananda kerjakan.

Pada suatu ketika Bawang Putih sedang mencuci pakaian di pinggir sungai. Tiba-tiba salah satu pakaian milik ibunya terhanyut. Saat ia menyadarinya, Bawang Putih mencoba untuk meraih kembali pakaina miliki ibu tirinya tersebut. Namun sayang, ia tidak bisa membawanya kembali. Dengan sedih dan putus asa ia kembali kerumah dan menceritakan kejadian tersebut kepada ibunya

Bawang Putih :Ibu Maafkanlah aku, aku tidak sengaja menghanyutkan pakaian ibu.

Ibu bawang merah : Apa katamu dasar anak tak tahu diri! Cepat cari baju itu, jangan pulang sebelum kau menemukannya.

Dengan hati yang sedih, bawang putih terpaksa melakukan keinginan ibu tirinya. ia mencari di pinggir-pinggir sungai. Lalu tiba-tiba Bawang Putih melihat ada seorang ibu tua yang sepertinya hendak pergi ke pasar

Bawang Putih : maaf ibu, apakah saya boleh bertanya sesuatu?

Paman
~~Bibi~~: Tentu nak, ada apa?

Scanned with CamScanner

Bawang Putih : apa ibu melihat pakaian hanyut di sekitar sungai ini?

Paman

~~Bibi~~ :Oh, pakaian itu milikmu? Tadi aku melihatnya hanyut beberapa saat lalu.

Bawang Putih :terima kasih, aku akan mencarinya lagi bu.

Saat pencarian pakaian tersebut, tak terasa hari sudah mulai gelap, bawang putih harus menemukan tempat untuk bermalam. Karena tidak akan sempat untuk pulang ke rumah. Tiba-tiba ia melihat sebuah gubuk tua.

Bawang Putih : tok...tok.apa ada orang di dalam? Permisi.

Nenek : Siapa dirimu nak? Ada apa malam-malam begini?

Bawang Putih : nama saya Bawang Putih, nek. saya mencari baju miliki ibu saya yang hanyut di sungai dan saat ini saya butuh tempat untuk bermalam. Bolehkah saya bermalam di sini nek ?

Nenek : Oh, baju itu milikmu? Aku telah menyimpannya. Akan aku kembalikan padamu dengan satu syarat. Kau harus menemaniku disini selama beberapa hari.

Bawang Putih : baiklah nek, aku setuju asalkan nenek mau memberikan pakaian itu padaku.

Beberapa hari berikutnya.

Nenek : Nak, kau telah menepati janjimu. Dan aku akan menepati janjiku. Ini ku kembalikan pakaian milik ibu tirimu. Oh ya, aku punya hadiah untukmu, bawalah labu kuning ini untukmu!

Bawang putih.Terima Kasih nek.

Scanned with CamScanner

Bawang putih pun pulang ke rumah dan begitu sampai di rumah, Bawang Putih menyerahkan baju merah itu kepada ibu tirinya.

Bawang Putih : Ibunda,ini sudah kutemukan bajunya

Ibu : Bawakan kemari, dan pergilah!

Bawang Putih : Baik, bu. Aku beres-beres dulu.

Ketika bawang putih pergi ke dapur untuk mengupas labu kuning pemberian dari nenek tadi, begitu terkejutnya Bawang Putih ketika mengetahui dalam labu tersebut terdapat emas permata yang begitu banyak.

Bawang Putih : emas....ini emas,Ibu aku menemukan emas setelah membelah buah labu ini.

Mengetahui hal tersebut, Ibu bawang merah dan bawang merah langsung merebut emas yang ada pada bawang putih.

Bawang Merah:Hai bawang putih, dari mana kau mendapatkan emas ini?

Bawang Putih : aku memperoleh emas permata ini dari dalam buah labu yang diberikan oleh seorang nenek di tengah hutan ketika aku mencari pakaian ibu.

Begitu mendengar cerita dari Bawang Putih, Bawang merah bermaksud untuk mencari nenek tersebut.

Keesokan paginya Bawang Merah menghanyutkan pakaiannya dengan sengaja ke sungai, setelah itu ia melakukan hal yang sama seperti yang dilakukan oleh bawang putih.

Bawang Merah :Permisi nenek tua, apa nenek melihat bajuku yang beberapa saat yang lalu hanyut di sungai?

Scanned with CamScanner

Nenek :Oh, aku menemukan baju mu beberapa saat yang lalu dan sedang ku simpan. Aku akan memberikannya untukmu. Tapi dengan syarat bahwa kamu harus tinggal denganku beberapa waktu.

Bawang Merah: Baiklah nek, aku akan menuruti kata-katamu.

Beberapa hari sudah Bawang Merah tinggal bersama nenek tersebut. Selama ia bersama nenek, hal yang ia kerjakan hanyalah bermalas-malasan saja dan tidak ada hal baik yang ia lakukan. Ketika tiba saat Bwang Merah hendak pulang...

Bawang Merah:Nek, aku telah menginap di sini bersamamu selama beberapa hari. Mana imbalan buatku? Nenek : Baiklah, ambillah buah labu ini untukmu.

Bawang Merah : (begitu mengambil labu yang besar, Bawang Merah langsung pergi)

Begitu sampai di rumah, Bawang Merah segera memanggil ibunya dan dengan senang hati menunjukkan buah labu tersebut. Ibu bawang merah dan bawang merah merasa takut jika Bawang Putih melihat, ia akan meminta bagian. Maka Ibu bawang merah menyuruh Bawang Putih untuk mencuci baju di sungai.

Ibu : Hei Bawang Putih, cepet cuci bajuku dan anakku.

Bawang Putih : Iya, bu.

'Begitu Bawang Putih sudah tak berada di rumah, Ibu bawang merah dan putrinya membuka labu tersebut, namun ternyata yang keluar dari buah tersebut bukanlah emas dan permata melainkan seekor binatang ular yang besar dan amat berbisa. Ular tersebut langsung menyerang Ibu bawang merah dan Bawang Merah hingga akhirnya mereka meninggal dunia.

Scanned with CamScanner

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 02 Medan
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : IV/2
Alokasi Waktu : 2x35 menit

A. Standar Kompetensi:

6. Mengungkapkan pikiran dan perasaan secara lisan dalam diskusi dan bermain drama.

B. Kompetensi Dasar:

6.2 Memerankan tokoh drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.

C. Indikator:

1. Kognitif
   a. Produk:
      6.2.1 Menjelaskan pengertian drama
      6.2.2 Menyebutkan unsur-unsur drama.
      6.2.3 Menjelaskan hal-hal yang diperhatikan dalam memerankan drama.
   b. Proses
      6.2.4 Mengidentifikasi unsur-unsur yang terdapat dalam pementasan drama.

2. Afektif
      6.2.5 Menunjukkan sikap percaya diri saat memerankan tokoh dalam drama.
      6.2.6 Menunjukkan sikap kerjasama dengan teman dalam memainkan drama.

3. Psikomotor
      6.2.7 Memperagakan tokoh dalam drama.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif
   a. Produk

6.2.1.1 Setelah melakukan tanya jawab, siswa mampu menjelaskan pengertian dari drama dengan benar.

6.2.2.1 Setelah melakukan tanya jawab, siswa mammpu menyebutkan unsur-unsur yang terdapat dalam drama sebanyak 6 unsur dengan benar.

6.2.3.1 Setelah melakukan tanya jawab, siswa mampu menjelaskan hal-hal yang diperhatikan dalam memerankan drama dengan tepat.

b. Proses

6.2.4.1 Setelah mengamati peragaan drama, siswa mampu mengidentifikasi unsur-unsur yang terdapat dalam pementasan drama dengan tepat.

2. Afektif

6.2.5.1 Saat bermain drama, siswa mampu memerankan tokoh dalam drama dengan sikap percaya diri

6.2.6.1 Saat bermain drama, siswa mampu menunjukkan sikap kerjasana dengan baik.

3. Psikomotor

6.2.7.1 Saat bermain drama, siswa mampu memperagakan tokoh dalam drama dengan lafal, intonasi, dan ekspresi dengan tepat.

E. Materi Pembelajaran

Drama:

1. Pengertian drama
2. Unsur-unsur drama
3. Hal-hal yang harus diperhatikan saat bermain drama

F. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model Pembelajaran: *Cooperative Learning*
2. Metode Pembelajaran: Bermain Peran, tanya jawab, dan diskusi.

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	· Guru mengucapkan salam · Guru mengajak siswa untuk berdoa · Guru mengabsen kehadiran siswa · Guru melakukan apersepsi dengan	10 menit

	bertanya jawab mengenai pembelajaran yang akan diajarkan: "Siapa yang suka menonton televisi di rumah?" dan "tayangan apa yang kalian sukai?" **(Apersepsi)** · Guru menjelaskan apa saja kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut **(Orientasi)** · Guru mengajak siswa menyanyikan lagu "Mari Kita Belajar" untuk memotivasi siswa agar bersemangat dalam mengikuti pembelajaran **(Motivasi)**	
Kegiatan Inti	Eksplorasi · Siswa dibagi ke dalam 4 kelompok · Guru bersama siswa melakukan tanya jawab tentang drama · Siswa membaca contoh dialog drama pendek yang diberikan oleh guru · Siswa menyebutkan unsur-unsur drama · Siswa menjelaskan hal-hal yang harus diperhatikan saat bermain drama Elaborasi · Guru menyiapkan 2 cerita drama pendek yang berbeda · Guru menunjuk 2 kelompok yang akan maju memainkan drama dan 2 kelompok lain sebagai pengamat · Guru membagikan naskah drama kepada kelompok yang sudah ditunjuk · Guru membagikan LKS kepada kelompok pengamat · Siswa dalam kelompok yang sudah ditunjuk berdiskusi tentang drama yang akan ditampilkan · Kelompok pemain drama maju untuk memainkan drama berdasar cerita yang didapat · Guru bersama kelompok pengamat memperhatikan dan mengamati pementasan drama · Kelompok pengamat berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada LKS	50 menit

	· Perwakilan kelompok pengamat mempersentasikan hasil diskusinya Konfirmasi · Guru bersama siswa membahas jawaban yang tepat dari LKS yang telah dikerjakan oleh setiap kelompok · Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti	
Penutup	· Guru memandu siswa untuk merangkum/menyimpulkan apa yang sudah dipelajari · Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa · Guru mengajak siswa untuk melakukan refleksi atas kegiatan yang baru saja mereka lakukan · Guru memberikan tugas kepada siswa (PR) untuk dikerjakan di rumah. · Guru mempersilakan siswa untuk beristirahat.	10 menit

H. Penilaian

1. Penilaian Kognitif (terlampir)
   a. Penilaian Produk (terlampir)
   b. Penilaian Proses (terlampir)
2. Penilaian Proses (terlampir)
3. Penilaian Psikomotor (terlampir)

I. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran:

1. Sumber Belajar:

   Nur'aini dan Indriyani.(2008). *Bahaasa Indonesia untuk Sekolah Dasar kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas

   Warsidi, E dan Farika. (2008). *Bahasa Indonesia Membuatku Cerdas 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas

2. Media Pembelajaran
   a. Naskah Drama
   b. Gambar

c. Lembar Kerja Siswa
d. Power Point

Lampiran Materi Ajar

Pedoman Wawancara

Judul Penelitian : Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Kelompok Pada Anak SD

Nama Peneliti : Dinda Audelia

Prodi / Fakultas : Ilmu Komunikasi / Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Nama Informan : ……

Waktu Wawancara : ……....

1. Identitas Informan

a. Jenis Kelamin : ……

b. Agama : ……

c. Usia : ……

d. Pekerjaan : ……

2. Daftar Pertanyaan

Pertanyaan untuk Guru

a. Apakah Ibu menggunakan metode bermain peran dalam proses pembelajaran?

b. Apa bentuk metode bermain peran yang ibu terapkan?

c. Seberapa sering dilaksanakan permainan peran dalam bentuk sosiodrama?

d. Peran apa saja yang ditampilkan didalam sosio drama?

e. Berapa jumlah siswa yang memainkan sosio drama?
f. Apakah semua siswa dikelas ibu ini ikut permainan sosio drama?
g. Kemampuan apa yang ingin di peroleh oleh anak dari permainan sosio drama ini?
h. Menurut Ibu bermain peran ini apakah bisa untuk meningkatkan atau membuat anak mampu berkomunikasi dengan orang lain didalam kelompoknya?
i. Menurut Ibu sosio drama itu berkontribusi atau berperan tidak dalam mengembangkan kemampuan anak?
j. Apakah ada perubahan sikap dan perilaku menghadapi atau berbicara dengan teman dari sebelum para siswa mulai berlatih sosio drama dengan setelah berlatih?

Pedoman Wawancara

Judul Penelitian : Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Kelompok Pada Anak SD

Nama Peneliti : Dinda Audelia

Prodi / Fakultas : Ilmu Komunikasi / Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Nama Informan : ……

Waktu Wawancara : ……....

1. Identitas Informan

a. Jenis Kelamin : ……

b. Agama : ……

c. Usia : ……

d. Pekerjaan : ……

2. Daftar Pertanyaan

Pertanyaan untuk Siswa SD

a. Ketika kamu bermain bersama teman-temanmu dan kamu ingin meminjam permainan temanmu, apa yang akan kamu katakan?

b. Ketika kamu bermain bersama teman-temanmu, dan temanmu ingin meminjam permainanmu, apa yang akan kamu katakan?

c. Ketika temanmu tidak mau meminjamkan permainannya, apa perasaan kamu?
d. Temanmu tidak mau meminjamkan permainannya kepada kamu, suatu hari ia meminta pertolonganmu, bagaimana menurut kamu?
e. Ketika guru memberikan tugas kelompok kepada siswa apakah ada temanmu yang tidak mau bekerjasama, kalau ada apa yang kamu lakukan?
f. Apakah kamu suka kerja kelompok?

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
Website: http://www.umsu.ac.id Email: rektor@umsu.ac.id

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

Nomor : 360/KET/II.3-AU/UMSU-03/F/2019
Lampiran : -.-
Hal : *Mohon Diberikan izin Penelitian Mahasiswa*

Medan, 29 Jumadil Akhir 1440 H
06 Maret 2019 M

Kepada Yth : **Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 02 Medan**
di-
Tempat.

Bissmillahirahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr.Wb

Teriring salam semoga Bapak/Ibu dalam keadaan sehat wal'afiat serta sukses dalam menjalankan segala aktivitas yang telah direncanakan

Untuk memperoleh data penulisan skripsi dalam rangka penyelesaian program studi jenjang Strata Satu (S1), kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa kami :

Nama Mahasiswa	:	**DINDA AUDELIA**
N P M	:	1503110268
Program Studi	:	Ilmu Komunikasi
Semester	:	VIII (Delapan) / Tahun Akademik 2018/2019
Judul Skripsi	:	**PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI KELOMPOK PADA ANAK SD**

Demikianlah kami sampaikan, atas perhatian dan kerja sama yang baik diucapkan terima kasih. Nashrun minallah, wassalamu 'alaikum wr. wb.

Dekan

DJ. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.

Scanned with CamScanner

MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH KAMPUNG DADAP
SD. MUHAMMADIYAH - 02
Jl. Mustafa No. 1 Kp. Dadap Medan 20238 Telp. (061) 80088855
Website : http://dikdasmenmedan.org/sdm02
SUMATERA UTARA

Bismillahirrahmanirrahim

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 307 / IV.4.AU/ J / 2019
Lamp : -
Hal : Penelitian

Kepada Yth :

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di

Medan

Menindaklanjuti Surat dari Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik No : 360/KET/II.3-AU/UMSU-03/F/2019, Tanggal 06 Maret 2019 Perihal Permohonan Izin Penelitian, Kepada Mahasiswi :

Nama	**: DINDA AUDELIA**
NPM	**: 1503110268**
Program Studi	**: Ilmu Komunikasi**
Semester	**: VIII (Delapan) TA. 2018-2019**

Bersama ini Kami sampaikan bahwa Mahasiswi tersebut diatas telah melaksanakan Kegiatan Penelitian di SD Muhammadiyah 02 Jl. Mustafa No. 1 Glugur Darat Medan Timur, dengan Judul Skripsi **"Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Kelompok Pada Anak SD".**

Demikianlah surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Medan, 13 Maret 2019
Ka. SD Muhammadiyah 02 Medan

Dra. RIDA SYAHIDA
NK TAM : 627.114

Scanned with CamScanner

086.11

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
Website: http://www.umsu.ac.id E-mail: rektor@umsu.ac.id

Sk-1

PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Ketua Jurusan ILMU KOMUNIKASI
FISIP UMSU
di
Medan.

Medan, 06 DESEMBER 2018

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : DINDA AUDELIA
N P M : 1503110268
Jurusan : ILMU KOMUNIKASI
Tabungan sks : 130 sks, IP Kumulatif 3.58

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No.	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	Penggunaan Metode Bermain Peran sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Kelompok pada Anak SD Muhammadiyah 02 Medan.	✓ 6/12-18
2	Komunikasi Interpersonal dalam Dimensi Self Disclosure (Studi Deskriptif Kualitatif pada Mahasiswa FISIP USU)	
3	Peran Humas BKKBN Perwakilan Provinsi Sumatera Utara dalam Membangun Citra Positif terhadap Program BKKBN (Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Program Kampung KB)	

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
2. Daftar Kemajuan Akademik Mahasiswa (DKAM) yang dikeluarkan oleh Dekan.
3. Tanda bukti Lunas Uang/Biaya Seminar Proposal;*)

Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Rekomendasi Ketua Jurusan :
Diteruskan kepada Dekan untuk
Penetapan Judul dan Pembimbing.

Medan, tgl. .....20....

Ketua,

Pemohon,

(DINDA AUDELIA)

PB: ASMAWATI

Scanned with CamScanner

Medan, 1 Februari 2019

SURAT PERMOHONAN PENGGANTIAN JUDUL

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dinda Audelia

NPM : 1503110268

Kelas : 7C Humas Sore

Dengan ini saya megajukan penggantian judul skripsi

Judul lama : **"Penggunaan Metode Bermain Peran Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Kelompok Pada Anak SD Muhammadiyah 02 Medan"**

Judul baru : **" Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Kelompok Pada Anak SD"**

Saya yang mengajukan permohonan pergantian judul

Dinda Audelia

Disetujui Oleh

Pembimbing

Program Studi Ilmu Komunikasi

FISIP UMSU

ASMAWITA, Lc., MA., Hj

NIDN: 0130125302

Diketahui Oleh

Ketua

Program Studi Ilmu Komunikasi

FISIP UMSU

NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.I.Kom

NIDN: 0110077602

Scanned with CamScanner

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
Website: http://www.umsu.ac.id Email: rektor@umsu.ac.id

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disertakan nomor dan tanggalnya

SURAT PENETAPAN JUDUL SKRIPSI DAN PEMBIMBING

Nomor : 11.086/SK/II.3-AU/UMSU-03/F/2019

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Nomor: 975/SK/II.3/UMSU-03/F/2018 Tanggal 15 Rabiul Awwal 1440 H/ 23 November 2018 dan Rekomendasi Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi tertanggal **: 06 Desember 2018** dengan ini menetapkan judul skripsi dan pembimbing penulisan untuk mahasiswa sebagai berikut :

Nama mahasiswa	:	**DINDA AUDELIA**
N P M	:	1503110268
Program Studi	:	Ilmu Komunikasi
Semester	:	VII (Tujuh) Tahun Akademik 2018/2019
Judul Skripsi	:	**PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI KELOMPOK PADA ANAK SD**
Pembimbing	:	ASMAWITA AM, Lc., M.A., Hj.

Dengan demikian telah diizinkan menulis skripsi, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan skripsi harus memenuhi prosedur dan tahapan yang berpedoman kepada ketentuan sebagaimana tertuang di dalam Surat Keputusan Dekan FISIP UMSU Nomor: 975/SK/II.3/UMSU-03/F/2018 Tanggal 15 Rabiul Awwal 1440 H/ 23 November 2018.
2. Penetapan judul skripsi dan pembimbing ini dan naskah skripsi dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

   Masa Kadaluarsa tanggal : 06 Desember 2019.

Ditetapkan di Medan,
Medan, 25 Jumadil Awal 1440 H
01 Februari 2019 M

a.n. Dekan
Wakil Dekan I

Dra. ZULFAHMI., M.I.Kom.

Tembusan :
1. Ketua P.S. Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;

Scanned with CamScanner

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
Website: http://www.umsu.ac.id E-mail: rektor@umsu.ac.id

Unggul, Cerdas & Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

Sk-3

PERMOHONAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Kepada Yth.

Medan, 01 Agustus 2019

Bapak Dekan FISIP UMSU

di

Medan.

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : DINDA AUDELIA
N P M : 1503110268
Jurusan : ILMU KOMUNIKASI

mengajukan permohonan mengikuti **Seminar Proposal Skripsi** yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul Skripsi dan Pembimbing No. 11.086/SK/II.3/UMSU-03/F/2019 tanggal 06 DESEMBER 2018 .dengan judul sebagai berikut :

PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI KELOMPOK PADA ANAK SD

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Penetapan Judul Skripsi (SK – 1);
2. Surat Penetapan Pembimbing (SK-2);
3. DKAM yang telah disahkan;
4. Kartu Hasil Studi Semester 1 s/d terakhir;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Skripsi;
7. Propsosal Skripsi yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 5)
8. Semua berkas dimasukan ke dalam MAP.

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Menyetujui :
Pembimbing

(Hj. ASMAWITA AM, Lc. M.A)

Pemohon,

(DINDA AUDELIA)

Scanned with CamScanner

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNDANGAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
Nomor : 022/UND/II.3-AU/UMSU-03/F/2019

Program Studi : **Ilmu Komunikasi**
Hari, Tanggal : Jum'at, 11 Januari 2019
Waktu : 08.00 WIB s.d. selesai
Tempat : Gedung C Ruang 207 C
Pemimpin Seminar : **AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.**

No.	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PENGUJI	PEMBIMBING	JUDUL SKRIPSI
6	RIZKY RAMADHAN	1503110163	MUHAMMAD SAID HARAHAP, S.Sos., M.I.Kom.	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	BANGUNA ISTANA MAIMUN SEBAGAI IKON PARIWISATA DALAM BINGKAI FOTOGRAFI DI KOTA MEDAN
7	RIZA YOLANDA SARI	1503110182	MUHAMMAD SAID HARAHAP, S.Sos., M.I.Kom.	CORRY NOVRICA AP. SINAGA, S.Sos., M.A.	PENGARUH PROGRAM *REALITY SHOW THE NEWS ROOM* DI NET TV UNTUK MEMOTIVASI MAHASISWA MENJADI SEORANG REPORTER
8	DINDA AUDELIA	1503110268	MUHAMMAD SAID HARAHAP, S.Sos., M.I.Kom.	ASMAWITA AM, Lc., M.A., Hj.	PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI KELOMPOK PADA ANAK SD MUHAMMADIYAH 02 MEDAN
9	NANDA YULIA	1503110157	Dr. YAN HENDRA., M.Si.	ASMAWITA AM, Lc., M.A., Hj.	KOMUNIKASI ORANGTUA PASIEN DENGAN PARAMEDIS DALAM PENYEMBUHAN PENYAKIT GANGGUAN JIWA DI RUMAH SAKIT JIWA ILDREM MEDAN
10	PUTRI HARDIYANTI	1503110022	Dr. YAN HENDRA., M.Si.	RAHMANITA GINTING, Ph.D.	PSIKOLOGI KOMUNIKASI ORANGTUA DALAM PERLINDUNGAN ANAK PADA ISU PENCULIKAN ANAK

Medan, 03 Jumadil Awwal 1440 H
09 Januari 2019 M

a.n. Dekan
Wakil Dekan-I

Drs. ZULFAHMI, M.I.Kom.

Scanned with CamScanner

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
Website: http://www.umsu.ac.id E-mail: rektor@umsu.ac.id

Unggul, Cerdas & Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

Sk-5

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama lengkap : DINDA AUDELIA
N P M : 1503 1102 68
Jurusan : ILMU KOMUNIKASI / PUBLIC RELATION
Judul Skripsi : PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI KELOMPOK PADA ANAK SD

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	14/01-2019	- PERBAIKAN JUDUL - PERBAIKAN LATAR BELAKANG	
2.	04/02-2019	- TAMBAH TEORI LIHAT BUKU PSIKOLOGI PERKEMBANGAN KOMUNIKASI SOSIAL METODE PEMBELAJARAN	
3.	25/02-2019	- SURAT RESEARCH	
4.	04/03-2019	- PERBAIKAN SEMUA YANG HARUS DIPERBAIKI	
5.	05/03-2019	- PERBAIKAN PANDUAN WAWANCARA	
6.	09/07-2019	- Membuat kesimpulan setiap butir wawancara/koreksi Bab 4	
7.	10/07-2019	- Bab Pembahasan Tambahkan isi pembahasan dengan data penelitian	
8.	17/07-2019	- Bab Simpulan dan Bab 5 dan pengesahan draf skripsi	
9.	06/08-2019	- ACC SKRIPSI	

Medan, 01 AGUSTUS 2019

Dekan,

(Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos. M.SP)

Ketua Program Studi,

(NURHASANAH NASUTION, S.Sos. M.I.Kom)

Pembimbing ke : .....

(ASTIAWITA AM)

Scanned with CamScanner

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
Website: http://www.umsu.ac.id Email: rektor@umsu.ac.id

SK-6

PERMOHONAN UJIAN SKRIPSI

Kepada Yth.
Bapak Dekan FISIP UMSU
di
Medan.

Medan, 06 AGUSTUS 2019

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU:

Nama lengkap : DINDA AUDELIA
N P M : 1503110268
Program Studi : ILMU KOMUNIKASI
Alamat rumah : JL. T. AMIR HAMZAH GG. PEKAN
.....Telp : .....

dengan ini mengajukan permohonan mengikuti Ujian Skripsi. Bersama ini Saya lampirkan persyaratan:

1. Transkrip Nilai Kumulatif dari Dekan, rangkap - 2;
2. Tanda Bukti Lunas SPP tahap berjalan, rangkap - 2;
3. Tanda Bukti Lunas Biaya Ujian Skripsi, rangkap - 2;
4. Foto Copy Ijazah Terakhir Dilegalisir, rangkap - 3;
5. Konvensi Nilai (bagi Mahasiswa pindahan), rangkap - 2;
6. Surat Keterangan Bebas Pinjaman Buku dari Perpustakaan UMSU, rangkap - 2;
7. Foto Copy Cover Skripsi, rangkap - 2;
8. Foto Copy Surat Penetapan Pembimbing (SK-2), rangkap - 2;
9. Foto Copy Kartu Hasil Studi, rangkap - 2; dan Melampirkan yang **Aslinya**.
10. Foto Copy Sertifikat Lulus Ujian Kompri, rangkap - 2: dan Melampirkan yang **Aslinya**.
11. Permohonan Ujian Skripsi, rangkap - 2;
12. Pas Photo Terbaru Hitam Putih Ukuran 3 x 4 cm = 5 lembar dan 4 x 6 = 8 lembar
13. Skripsi yang telah Disahkan lengkap diperbanyak = 3 eksemplar dan dijilid (Pembimbing - 1).
14. Terlampir Photocopy KTP ukuran A4 sebanyak = 2 lembar

Demikianlah permohonan Saya, untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak Saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Pemohon,

(DINDA AUDELIA)

Disetujui oleh ;

Medan, 06 AGUSTUS 2019

Dekan,

(Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos.,MSP)

Medan, 06 AGUSTUS 2019

a.n.Rektor,
Wakil Rektor - I

(Dr. MUHAMMAD ARIFIN, SH.,M.Hum)

Scanned with CamScanner

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
Website: http://www.umsu.ac.id Email: rektor@umsu.ac.id

MSU
...rdas] Terpercaya
...rat ini agar disebutkan ...ainya

SK-7

SURAT PERNYATAAN

Bismillahirrohmanirrohiem.

Yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara :

Nama lengkap : DINDA AUDELIA
Tempat, tgl. lahir : TANJUNG PURA, 25 MEI 1997
Agama : Islam/~~Kristen~~/~~Katolik~~/~~Hindu~~/~~Budha~~*
Status Perkawinan : ~~Kawin~~/Belum Kawin/~~Duda~~/~~Janda~~*
N P M : 1503110268
Alamat Rumah : JL. T. AMIR HAMZAH GG. RUKUN NO. 23/25
..... Telp/HP. .....
Pekerjaan/Instansi : .....
Alamat Kantor : .....
..... Telp/HP. .....

melalui surat permohonan tertanggal ..... telah mengajukan permohonan menempuh Ujian Skripsi. Untuk ujian skripsi yang akan saya tempuh, menyatakan dengan sesungguhnya :

1. Bahwa saya dalam keadaan sehat jasmani dan rohani.
2. Bahwa saya siap secara optimal dan berada dalam kondisi baik untuk memberikan jawaban atas pertanyaan dari Penguji.
3. Bahwa saya bersedia menerima keputusan yang ditetapkan oleh Panitia Penguji Skripsi dengan ikhlas tanpa mengadakan gugatan apapun juga.
4. Saya menyadari bahwa keputusan Panitia Penguji ini bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan kesadaran tanpa paksaan atau tekanan dalam bentuk apa pun dan dari siapa pun, untuk dipergunakan bilamana dipandang perlu. Semoga Allah SWT. meridhoi saya. Amien.-

Saya yang menyatakan,

METERAI TEMPEL
286ECAFF909273220
6000
ENAM RIBU RUPIAH

DINDA AUDELIA

Scanned with CamScanner

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474
Website: http://www.umsu.ac.id Email: rektor@umsu.ac.id

UMSU
Cerdas | Terpercaya

Surat ini agar disebutkan ...alnya

SK-8

BORANG DATA ALUMNI

I. DATA PRIBADI	
NAMA LENGKAP	DINDA AUDELIA ~~L~~/P*
TEMPAT DAN TGL. LAHIR	TANJUNG PURA, 25 MEI 1997
AGAMA	ISLAM
SUKU BANGSA	~~MELAYU~~ INDONESIA
II. KEMAHASISWAAN	
TAHUN MASUK UMSU	2015
N P M	1503110268
JURUSAN	ILMU KOMUNIKASI
ASAL SEKOLAH	SMA NEGERI 1 TANJUNG PURA
ALAMAT SEKOLAH	JL. JENDERAL SUDIRMAN NO. 52, TANJUNG PURA
MENDAPAT BEASISWA (Selama di UMSU)	BEASISWA T.A. Rp.
	BEASISWA T.A. Rp.
	BEASISWA T.A. Rp.
III. KETERANGAN PENYELESAIAN STUDI	
JADWAL UJIAN SKRIPSI	HARI TANGGAL
NILAI/IPK/PREDIKAT	NILAI : IPK : PREDIKAT :
JUDUL SKRIPSI	PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI KELOMPOK PADA ANAK SD
IV. KETERANGAN KELUARGA	
STATUS SIPIL	~~KAWIN~~/BELUM KAWIN/~~JANDA~~/~~DUDA~~*
NAMA SUAMI/ISTRI*	WAFAT TAHUN
PEKERJAAN TERAKHIR	
JUMLAH ANAK KANDUNG	PRIA ......ORANG, WANITA .... ORANG = ...ORANG
ALAMAT RUMAH & KODE POS	
TELEPON/HP	
NAMA AYAH	KHAIDIR
NAMA IBU	AHMALIA SYAUFRIDA
PEKERJAAN ORANG TUA	WIRAUSWASTA
ALAMAT RUMAH & KODE POS	JLN. T. AMIR HAMZAH GG. RUKUN NO. 23/25, 20853
TELEPON/HP	
V. KETERANGAN PEKERJAAN	
PEKERJAAN	
JABATAN DI INSTANSI	
NAMA INSTANSI	
ALAMAT INSTANSI	
TELEPON/FAX INSTANSI	

Scanned with CamScanner

Sk-10

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNDANGAN/PANGGILAN UJIAN SKRIPSI
Nomor : 657/UND/II.3-AU/UMSU-03/F/2019

Pogram Studi : **Ilmu Komunikasi**
Hari, Tanggal : Jum'at, 30 Agustus 2019
Waktu 08.00 Wib s.d. selesai
Tempat : Ruang LAB. FISIP UMSU

No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENGUJI			Judul Skripsi
			PENGUJI I	PENGUJI II	PEMBIMBING	
1	FITRI	1503110145	NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.I.Kom	MUHAMMAD SAID HARAHAP, S.Sos, M. I.Kom	MUHAMMAD THARIQ. S.Sos, M.I.Kom	ANALISIS WACANA PEMBERITAAN PEMILIHAN PRESIDEN 2019 DI HARIAN WASPADA
2	DINDA AUDELIA	1503110268	Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos.,M.SP	MUHAMMAD THARIQ. S.Sos, M.I.Kom	Dra. Hj. ASMAWITA, AM, MA	PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI KELOMPOK PADA ANAK SD
3	NURUL WISUDA YANTI	1503110150	Dr. YAN HENDRA, M.Si.	AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom	CORRY NOVRICA SINAGA, S.Sos., M.A.	TEKNIK PELIPUTAN REPORTER I NEWS TV DALAM PEMBERITAAN KRIMINAL
4	YOUNA DELPIYANA RAHMAN	1503110247	Dra. Hj. ASMAWITA, AM, MA	AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I.Kom	MUHAMMAD THARIQ. S.Sos, M.I.Kom	STRATEGI KOMUNIKASI BISNIS BELANJA ONLINE PRODUK KECANTIKAN DALAM MENGHADAPI PERSAINGAN PENJUALAN DI MEDAN
5	MOJA ROSITA H.S	1603110234-P	Dra. Hj. ASMAWITA, AM, MA	TENERMAN, S.Sos, M.I.Kom	Dr. YAN HENDRA, M.Si.	PERENCANAAN KOMUNIKASI DALAM PELAYANAN PENDIDIKAN BAGI ANAK PINGGIRAN REL (STUDI DESKRIPTIF KUALITATIF PADA YAYASAN MEDAN GENERASI IMPIAN)

Notulis Sidang :

Medan, 26 Dzulhijjah 1440 H
27 Agustus 2019 M

Ditetapkan oleh :
Rektor
Wakil Rektor I

Dr. MUHAMMAD ARIFIN, SH, M.Hum

Panitia Ujian

Ketua,

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.

Sekretaris

Drs. ZULFAHMI, M.I.Kom

Scanned with CamScanner

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama	: Dinda Audelia
Tempat/Tanggal Lahir	: Tanjung Pura, 25 Mei 1997
Jenis Kelamin	: Perempuan
Kewarganegaraan	: Indonesia
Alamat	: Jl. T. Amir Hamzah Gg.Rukun No.23/25, Tanjung Pura
Anak ke	: 3 (tiga) dari 4 (empat) Bersaudara

Nama Orang Tua

Ayah	: Khaidir
Pekerjaan	: Wiraswasta
Ibu	: Ahmalia Syaufrida (Almarhumah)
Alamat	: Jl. T. Amir Hamzah Gg.Rukun No.23/25, Tanjung Pura

Pendidikan Formal

2003-2009	: SD Negeri 050727 No.4, Tanjung Pura
2009-2012	: SMP Negeri 2, Tanjung Pura
2012-2015	: SMA Negeri 1, Tanjung Pura
2015-2019	: S1 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara