

Hanif Mufarrochah

by Hanif Mufarrochah

Submission date: 28-Aug-2023 08:48AM (UTC+0700)

Submission ID: 2152377482

File name: Skripsi_Hanif_Mufarrochah.docx (81.21K)

Word count: 5694

Character count: 36319

Pengaruh Metode Role Play Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Pada Anak Usia Dini TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul, Kabupaten Sidoarjo

Hanif Mufarrochah¹⁾, Nurfi Laili²⁾

¹⁾Program Studi Psikologi, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
nurfilaili@umsida.ac.id

Abstract. This study aims to determine the influence of role play method on early childhood social emotional development in Dharma Wanita Assosiation Bluru Kidul Kindergarten, Sidoarjo. The method used in this study is a quantitative method with a quasi-experimental approach or pseudo-experiment. This study used a non-randomized pretest-post control group design. With test data collection techniques, observation and documentation. The population in this study amounted to 100 children with a sample of 20 children. The sampling technique uses purposive sampling. The results of the gain score study obtained a sig value (P-value) of $0.001 < 0.05$ which means that the role play method has real effectiveness. Then the results of the hypothesis test obtained a sig (P-value) value of $0.001 < 0.05$, it can be concluded that there is a significant difference before being given treatment and after being given treatment in the form of role-playing methods on the social-emotional development of group A children at Dharma Wanita Assosiation Bluru Kidul Kindergarten, Sidoarjo.

Keywords - Emotional Social Development, Pole Play, Childhood

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode role play terhadap perkembangan social emosional anak usia dini di TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul, Sidoarjo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kuantitatif dengan pendekatan quasi experimental atau eksperimen semu. Penelitian ini menggunakan desain non-randomized pretest-post control group. Dengan Teknik pengumpulan data test, observasi dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 100 anak dengan sampel berjumlah 20 anak. Teknik pengambilan sampling menggunakan purposive sampling. Hasil penelitian gain skor memperoleh nilai sig (P-value) $0.001 < 0.05$ yang artinya metode role play memiliki efektivitas yang nyata. Kemudian hasil uji hipotesis memperoleh nilai sig (P-value) $0,001 < 0,05$ maka dapat disimpulkan adanya perbedaan yang signifikan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan berupa metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak kelompok A pada TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul, Sidoarjo.

Kata kunci - perkembangan sosial emosioanal, Metode Bermain Peran, Anak Usia Dini

I. PENDAHULUAN

Pada masa pandemi yang lalu memberikan dampak perubahan pada segala bidang di Indonesia. Khususnya pada dunia pendidikan, masa pandemi mewajibkan untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara daring, termasuk pada pendidikan anak usia dini. Pemerintah menerapkan kegiatan belajar mengajar yang semula melalui tatap muka kini berubah menjadi penerapan *Study From Home* (SFH). Dengan diterapkannya pembelajaran ini memberikan dampak pada beberapa aspek perkembangan anak, diantaranya yaitu aspek sosial dan emosional.

Dalam pembelajaran daring untuk anak usia dini, pendampingan intensif dari orang tua menjadi sangat penting. Anak usia dini memerlukan bimbingan dan dukungan lebih dalam menghadapi tantangan pembelajaran secara online karena pada masa ini mereka masih dalam tahap perkembangan yang sensitif, terutama dalam hal interaksi sosial dan pengendalian emosi [1].

Anak-anak usia dini belum memiliki kemandirian penuh dalam mengelola kejiwaan mereka, termasuk dalam menghadapi permasalahan sosial dan emosional yang mungkin timbul selama pembelajaran daring. Ketika pembelajaran dilakukan melalui sistem daring dengan pemberian tugas dan aktivitas yang harus diselesaikan di rumah, anak-anak mungkin mengalami tantangan dalam beradaptasi dengan perubahan ini [2].

Bagi anak-anak, lingkungan sosial merupakan ruang di mana mereka berinteraksi dan berkolaborasi dengan orang lain maupun dengan dunia sekitarnya. Namun, selama masa pandemi sebelumnya, anak-anak harus menghadapi pembatasan untuk berada di rumah dan tidak dapat berinteraksi secara langsung dengan teman-teman mereka. Kondisi ini telah mengakibatkan potensi munculnya tantangan dalam aspek sosial dan emosional pada anak-anak, yang mungkin terjadi akibat terbatasnya kesempatan untuk berinteraksi dan terlibat dalam aktivitas sosial di luar rumah dalam jangka waktu yang panjang. Apabila anak tidak dapat berinteraksi dengan teman sebayanya akan dapat memunculkan perasaan kesepian, turunnya rasa kepercayaan diri, tertekan, bahkan depresi. Seperti mudah tersinggung atau cenderung menjauh dari interaksi sosial. Kesulitan dalam perkembangan aspek sosial dan emosional pada anak usia dini bisa menjadi masalah yang signifikan jika tidak diidentifikasi dan ditangani dengan segera dan tepat [3].

Dalam pendidikan anak usia dini, perkembangan sosial dan emosional anak usia lima hingga enam tahun melibatkan beberapa aspek penting. Beberapa elemen tersebut meliputi: memiliki kesadaran akan identitas diri, memperlihatkan kemampuan individu, mengenali dan mengelola emosi pribadi, serta mampu beradaptasi dengan orang lain. Ini juga mencakup rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain, kemampuan memahami hak-hak pribadi, patuh terhadap norma, kemampuan untuk mengatur diri, serta bertanggung jawab atas tindakan yang menguntungkan bagi sesama dan perilaku yang mendukung kebaikan. Elemen-elemen ini juga mencakup kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya secara positif, memahami emosi, memberikan respons, berbagi, dan menghormati pandangan orang lain. Selain itu, termasuk pula bersikap kooperatif, toleran, dan memperlihatkan perilaku yang sopan [4]. Namun, ada sejumlah anak yang belum mencapai perkembangan optimal. Maka, dibutuhkan suatu teknik untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. Teknik permainan kelompok adalah bagian dari strategi bimbingan kelompok yang dapat diterapkan, karena kegiatan belajar anak dapat diintegrasikan dengan kegiatan bermain.

Dodge, Colker, and Heroman berpendapat bahwa pada masa awal perkembangan sosial emosional anak-anak, fokus utamanya adalah proses sosialisasi. Anak-anak belajar mengenai nilai-nilai dan perilaku yang dianut oleh masyarakat sekitarnya. Pada fase ini, ada tiga tujuan penting dalam perkembangan sosial emosional. Pertama, mencapai pemahaman tentang diri sendiri (sense of self) dan berinteraksi dengan orang lain. Kedua, mengembangkan tanggung jawab terhadap diri sendiri, termasuk kemampuan untuk mengikuti aturan, menghormati orang lain, dan mengambil inisiatif. Ketiga, menunjukkan perilaku sosial seperti empati, berbagi, dan mengantri dengan teman [5]. Dari tujuan perkembangan tersebut memuat beberapa indikator perilaku sosial emosional anak meliputi: Berani tampil di depan teman, guru, orangtua, lingkungan dan social lainnya; Senang ikut serta dalam kegiatan bersama; Menunjukkan ketenangan, mengendalikan emosi untuk tidak cepat marah, dan memiliki kemampuan untuk menunda keinginan; Bersikap sabar dalam menunggu giliran dan memiliki kemauan untuk mendengarkan saat orang lain berbicara; Terbiasa tidak bergantung pada orang lain; Berbagi dengan orang lain; Peka untuk membantu orang lain yang membutuhkan; Bermain dengan teman sebaya; Mau mengakui kesalahan dengan minta maaf; Mengungkapkan yang dirasakannya (lapar, ingin makan, kedinginan membutuhkan baju hangat, perlu payung agar tidak kehujanan, kepanasan, sakit perut memerlukan obat) [6].

Dampak pembelajaran daring pada anak usia dini selama masa pandemi dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap aspek sosial dan emosional mereka. Berdasarkan penelitian dengan judul "Analisis Gangguan Psikososial dan Emosional Anak Usia Dini di RA Nurul Iman Medan Belawan selama Pembelajaran Daring," terungkap bahwa beberapa perilaku negatif dapat muncul pada anak-anak selama pembelajaran daring. Dalam penelitian tersebut, ditemukan bahwa anak-anak mengalami gangguan psikososial, yang termasuk dalam tiga kategori perilaku yaitu Pembangkangan (Nagativism), Agresi (Agression), Mementingkan diri sendiri (Selfishness) [7]. Selain itu terdapat juga gangguan psikoemosional yang dialami oleh anak-anak usia dini selama pembelajaran daring termasuk 1) Pemalu, beberapa anak mungkin menunjukkan sikap pemalu karena kurangnya kesempatan berkomunikasi dengan teman-teman baru selama pembelajaran daring; dan 2) Emosi berlebihan, keterbatasan dalam berinteraksi secara langsung dengan guru atau teman-teman dapat menyebabkan frustrasi atau kekecewaan yang berlebihan [1].

Gangguan pada aspek sosial dan emosional pada anak usia dini selama masa pandemi telah terbukti melalui hasil penelitian. Salah satu permasalahan sosial emosional yang dihadapi oleh anak-anak adalah kurangnya sikap bersosialisasi. Pembelajaran secara daring dapat membuat anak mengalami stres dan rasa jenuh belajar, sehingga menimbulkan berbagai perilaku menyimpang pada anak usia dini [8].

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa anak-anak merasa bosan dan jenuh selama masa pandemi karena terlalu lama berada dalam lingkungan rumah. Pembelajaran dari rumah tanpa interaksi langsung dengan teman sebaya dan lingkungan sekolah dapat menyebabkan kurangnya kesempatan untuk bersosialisasi dan berinteraksi secara sosial, yang pada akhirnya mempengaruhi aspek emosional mereka [9].

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul, Kab Sidoarjo, terdapat permasalahan terkait perkembangan sosial emosional anak pada TK tersebut. Dari sebageian mereka meminta untuk didampingi orang tua dalam proses belajar dikelas mereka juga terlihat takut apabila tidak didampingi orang tuanya. Pada saat anak diberi kesempatan untuk maju ke depan kelas tidak ada yang berani untuk menawarkan diri bahkan hanya terdiam menunduk. Seperti hasil wawancara yang dilakukan kepada guru di TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul anak-anak tersebut lebih memilih bermain sendiri atau dengan orang tuanya dari pada terlibat dalam aktivitas bersama teman-teman, enggan untuk berbagi dengan mereka, cenderung takut dan pemalu, kurang kepercayaan diri, ingin menang sendiri, serta menunjukkan kurang antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut guru kondisi ini disebabkan dampak setelah diterapkannya pembelajaran daring sehingga banyak anak yang mengalami kemunduran terkait perkembangan sosial emosional diri anak terutama ditemukan pada aspek rasa kesadaran diri dan orang lain serta perilaku prososial pada TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul, Sidoarjo. Permasalahan ini paling banyak ditemukan dikelompok A dibandingkan dikelompok B. kelompok A sendiri terdapat dua kelas yaitu kelas A1 dan A2. Dengan terhambatnya perkembangan sosial emosional anak hal

tersebut tidak memenuhi karakteristik sosial emosional yang ideal berdasarkan permendikbud yang meliputi: 1)Memiliki kesadaran terhadap diri sendiri yang meliputi kemampuan menunjukkan potensi individu, mengenali emosi pribadi, mengatur diri, dan beradaptasi dalam interaksi sosial. 2)Menunjukkan tanggung jawab, baik terhadap diri sendiri maupun orang lain. Ini mencakup pemahaman akan hak-hak individu, ketaatan terhadap norma dan aturan, kemampuan mengatur diri, serta bertanggung jawab terhadap tindakan yang berdampak positif pada orang lain. 3)Mengaplikasikan perilaku prososial, yang mencakup kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya secara positif, memahami dan merespons perasaan orang lain, berbagi, menghargai hak serta pandangan orang lain, menunjukkan sikap kerjasama, toleransi dan berperilaku sopan[10]. Oleh karenanya hal ini menjadikan permasalahan yang perlu diperhatikan pada TK Dharm² Wanita Persatuan Bluru Kidul, Kab Sidoarjo.

Berdasarkan hasil penelitian, telah terbukti bahwa metode bermain peran memiliki pengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak usia dini. Oleh karena itu, diharapkan para guru dapat lebih kreatif dalam merancang proses pembelajaran. Tujuannya adalah menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan beragam, dengan harapan ini akan mencegah anak-anak merasa jenuh atau bosan dalam proses belajar. Metode role play mampu mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia dini [11].

Penelitian yang dilakukan oleh Reso, Haryono, & Muntomimah di Ra Mutiara Iman Pakisaji, kota Malang, dengan menggunakan metode bermain peran (role play), telah terbukti memiliki beberapa kelebihan yang dapat dikembangkan. Metode ini juga membantu anak-anak dalam berinteraksi dengan teman sebaya mereka. Pendekatan bermain peran ini menghadirkan suasana pembelajaran yang menarik, memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan aspek sosial emosional mereka, dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi mereka dengan baik dalam lingkungan sekitarnya [12].

Hal ini juga diperkuat dengan penelitian Aulina, N melalui analisis data serta pembahasan hasil penelitian membuktikan bahwa kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan bermain peran menunjukkan peningkatan yang lebih baik daripada kelompok kontrol yang tidak mengalami perlakuan serupa dalam hal kemampuan sosial anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin. Pembelajaran bermain peran pada anak usia dini telah terbukti memiliki dampak positif dalam membentuk karakteristik anak melalui berbagai metode pembelajaran yang melibatkan aspek sosial dan emosional. Ini termasuk peningkatan kemampuan anak untuk berkonsentrasi, melatih imajinasi, menghasilkan ide-ide kreatif, mengembangkan perilaku yang lebih matang, serta mengendalikan diri mereka sendiri [13].

Melalui kegiatan bermain peran, anak dapat mengembangkan tingkat sosial emosional mereka. Menurut Gunarti, seperti yang dikutip oleh Bakari, bermain peran memungkinkan anak untuk memainkan suatu peran tertentu, yang pada akhirnya dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka. Selain itu, melalui kegiatan ini, anak juga dapat mengenal berbagai bentuk emosi, memahami dan menghayati perasaannya sendiri dan orang lain, serta menghargai jasa sesama. Selain itu, mereka dapat mengenali kekuatan dan kelemahan diri sendiri.

Seperti menurut penelitian Aulina pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini dapat dicapai melalui pendekatan berorientasi pada bermain. Melalui kegiatan bermain, anak mampu meningkatkan berbagai kemampuan seperti motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, dan sosial emosional. Dalam konteks ini, proses pembelajaran anak sejalan dengan kegiatan bermain. Dengan bermain, anak-anak akan merasa lebih nyaman dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan [13].

Asmawati juga menyatakan bahwa metode bermain peran memiliki manfaat lain, yaitu membantu anak belajar mengatasi rasa takut [14]. Selain itu, bermain peran memiliki peran penting dalam meningkatkan rasa percaya diri anak, sesuai dengan pendapat Dewi, yang dikutip oleh Prawistri, bahwa bermain peran dapat membantu mengemban rasa percaya diri pada anak [15].

Adapun rumusan dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh metode role play terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini TK Dharma Wanita Bluru Kidul, Kab Sidoarjo. Keunikan dalam penelitian ini membedakan dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada proses observasi peneliti melakukan pengamatan secara langsung mengikuti proses pembelajaran mulai dari awal pemberian pretest, pemberian perlakuan metode role play hingga pada penilaian posttest. Penelitian ini juga membedakan dari penelitian sebelumnya dengan menggunakan analisis tingkat keefektifan pada penggunaan metode role play terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini.

II. METODE

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi experimental). Pendekatan eksperimen semu dipilih karena peneliti tidak dapat melakukan randomisasi atau acak dalam pembagian kelompok eksperimen dan kontrol karena disesuaikan dengan kondisi tempat penelitian. Desain penelitian yang digunakan adalah *non-randomized pretest-post control group*. Dalam desain ini, peneliti memberikan perlakuan atau

intervensi kepada kelompok eksperimen dan menyediakan kelompok kontrol sebagai kelompok pembanding. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok diukur menggunakan pretest untuk mengukur variabel yang diteliti (perkembangan sosial emosional). Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diukur kembali menggunakan post-test untuk melihat dampak perlakuan terhadap variabel yang diteliti.

Tabel 2.1 Non-randomized pretest-post Control Group

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₁
Kontrol	O ₂	-	O ₂

Prosedur eksperimen ini dilaksanakan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

- a) Perencanaan Penelitian
- b) Studi Literature
- c) Penyusunan RPPH (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian) dan Indikator Sosial-Emosional Anak Usia Dini

2. Tahap Pelaksanaan

- a) Pengelompokan sampel pada satu kelas penelitian
- b) Melaksanakan pretest untuk mengetahui perkembangan awal sosial emosional anak usia dini
- c) Penggunaan metode role play. Proses metode role play meliputi:
 - 1) Persiapan alat dan ruangan kelas penelitian
 - 2) Pembukaan pembelajaran, dilakukan oleh peneliti dan dibantu guru pendamping
 - 3) Pembagaian peran pada anak ada 6 tema,
 - tema pertama tentang pemadam kebakaran; ada anak yang bertugas memadamkan api, ada pula yang bertugas sebagai seseorang yang dirumahnya terdapat binatang buas seperti ular. Dan beberapa anak yang bertugas menjadi pemadam kebakaran tersebut ada yang mengendarai mobil pemadam.
 - tema kedua tentang petani; Ada anak yang bertugas menyangkul, menabur benih, dan menyiram tanaman adapula yang dalam proses menanam melakukan kerjasama dengan temannya saat menanam;
 - tema ketiga tentang pertukangan, anak-anak dengan tanggung membagi peralatan miniatur yang berbentuk alat-alat pak tukang. Ada yang bertugas untuk memaku dengan menggunakan palu, ada yang menyusun balok seolah itu tembok, ada pula yang membangun rumah yang terbuat dari lego dan menggunakan cat warna dalam melukis rumahnya;
 - tema keempat tentang polisi, anak-anak ada yang bertugas sebagai polisi lalulintas untuk mengatur jalanan menggunakan peluit. Adapula yang menjadi polisi sebagai penangkap orang yang berkelakuan tidak baik. Ada yang menjadi maling, dan adapula yang sebagai maling yang tertangkap sampai masuk penjara. Sampai ada yang bertugas memborgol tangan dan polisi yang sedang dalam patrol;
 - tema kelima tema koki, Sebagai koki yang memasak dan menjual makanannya kepada temannya dan ada yang bertugas menjadi pembeli dengan jualan yang dijual berupa pecel lele, telur dan jus buah seperti media yang disediakan. Membuat topi koki dan memakai celemek;
 - tema keenam tentang tema dokter media yang disediakan tidak hanya mengarah kepada dokter umum saja, peneliti juga menyediakan seperti miniatur hewan, peralatan gigi. Tetapi banyak anak yang meminati sebagai dokter umum meskipun diarahkan. Ada yang sebagai dokter, perawat dan adapula yang menjadi pasien.
 - 4) Pengulangan (delapan kali pertemuan menggunakan metode role play dengan tema secara acak),
 - 5) Pemberian Posttest untuk mengukur perkembangan sosial emosional anak setelah mengikuti perlakuan dengan metode bermain peran (role play).

3. Pengelolaan data dan analisis data
4. Menyimpulkan hasil penelitian

Tabel 2.2 lembar penilaian sosial emosional anak usia dini

No	Indikator	Skor				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1	15 Berani tampil didepan teman, guru, orangtua, lingkungan dan sosial lainnya					
2	15 Senang ikut serta dalam kegiatan bersama					
3	10 Bersikap tenang, tidak lekas marah, dan dapat menunda keinginan					
4	Sikap mau menunggu giliran, mau mendengarkan ketika orang berbicara					
5	Terbiasa tidak bergantung pada orang lain					
6	Berbagi dengan orang lain					
7	Peka untuk membantu orang lain yang membutuhkan					
8	Bermain dengan teman sebaya					
9	Mau mengakui kesalahan dengan minta maaf					
10	10 Mengungkapkan yang dirasakannya (lapar, ingin makan, kedinginan memerlukan baju hangat, perlu payung agar tidak kehujanan, kepanasan, sakit perut perlu obat)					
Jumlah						

Dapat dilihat pada tabel 2.2 berikut lembar penilaian pretest-posttest perkembangan sosial emosional anak di TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul, Sidoarjo dengan mengadopsi pedoman modul pedoman penilaian Pendidikan anak usia dini [16]. Meliputi keterangan 11

- Skor 4: Berkembang Sangat Baik (BSB) – Sangat Baik
Apabila anak sudah dapat melakukan secara mandiri dan mampu membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.
- Skor 3: Berkembang Sesuai Harapan (BSH) – Baik
Apabila anak dapat melakukan secara mandiri dan konsisten tanpa perlu diingatkan atau diberi contoh oleh guru.
- Skor 2: Mulai Berkembang (MB) – Cukup Baik
Apabila anak melakukan masih diingatkan atau dibantu oleh guru.
- Skor 1: Belum Berkembang (BB) – Kurang Baik
Apabila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru [16].

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul, Kab Sidoarjo tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 100 siswa sedangkan sampel dalam penelitian ini ialah siswa di TK Persatuan Bluru Kidul, Kab Sidoarjo kelompok A1 yang terdapat 20 siswa. Dengan masing-masing 10 anak kelompok kontrol dan 10 anak kelompok eksperimen. Teknik pengambilan sampling menggunakan *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. *Purposive sampling* dipilih peneliti karena sesuai dengan kriteria subjek dan penelitian.

Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah metode bermain peran (Role Play) sebagai variabel independen (X) dan perkembangan sosial emosional anak usia dini sebagai variabel dependen (Y). Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur perkembangan sosial emosional anak usia dini sebelum dan setelah perlakuan. Teknik observasi yang digunakan yaitu *participant observation*, di mana peneliti terlibat secara aktif dalam aktivitas sehari-hari anak yang sedang diamati atau yang dijadikan sebagai sumber data penelitian. Menurut Sugiyono, observasi partisipan ini memungkinkan untuk

mendapatkan data yang lebih mendalam, komprehensif, dan mampu memahami makna serta setiap perilaku yang diamati hingga pada tingkat mendalam [17]. Data yang dikumpulkan melalui tehnik observasi adalah; data tentang aktifitas anak, serta tingkat pencapaian perkembangan kemampuan sosial emosional anak.

Uji normalitas penelitian ini diolah dengan *software JASP 17 for windows* menggunakan metode *Shapiro wilk*. Jika nilai sig. > 0,05, maka data berdistribusi normal. Sedangkan jika nilai sig. < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji homogenitas dan *paired sample t test* untuk membuktikan apakah ada peningkatan mengenai perkembangan sosial emosional siswa TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul, Kabupaten Sidoarjo dengan menggunakan metode *role play*. Dalam penelitian ini, metode uji N-Gain digunakan untuk menilai dampak penggunaan metode peran (*role play*) dalam kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional dalam kelompok kontrol. Pengukuran ini dilakukan melalui penggunaan rumus gain skor ternormalisasi (*normalized gain score*).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tabel 3.1 Uji Test of Normality (Shapiro-Wilk)

		W	P
Pre Test	Kelas Eksperimen	0.952	0.691
	Kelas Kontrol	0.781	0.008
Post Test	Kelas Eksperimen	0.904	0.245
	Kelas Kontrol	0.796	0.013

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal. Jika nilai signifikansi yang didapat > 0,05, maka data tersebut dikatakan normal. Peneliti melakukan uji normalitas menggunakan JASP 17 dengan rumus Shapiro-Wilk. Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan, nilai p-value > 0,05 sehingga dapat dikatakan data berdistribusi normal.

Tabel 3.2 Uji Homogenitas

	F	df	p
Pre Test	0.773	1	0.391

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang dilakukan menggunakan JASP 17 pada tabel 3.2 di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,391 > 0,05. Oleh karena itu, data dalam penelitian ini dapat dianggap homogen, yang berarti bahwa sampel data yang diteliti memiliki variasi yang serupa.

Uji Beda Pretest Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Tabel 3.3 Statistik deskripsi

Group		N	Mean	SD	SE
Pre Test	Kelas Eksperimen	10	13,100	1,197	0.379
	Kelas Kontrol	10	12,300	0.823	0.260

Berdasarkan tabel statistik deskripsi 3.3 Menunjukkan nilai rata-rata (mean) kelompok eksperimen sebesar 13.1, sedangkan kelompok kontrol sebesar 12.3 dengan masing-masing sebanyak 10 sampel penelitian. Kemudian kelompok eksperimen memperoleh nilai standar deviasi sebesar 1.197, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai standar deviasi sebesar 0.823. Dengan nilai standar deviasi yang rendah maka tidak ditemukan data yang beragam.

Tabel 3.4 Uji Beda Pretest Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

	t	df	p	Cohen's d
Pre	1,741	18	0.099	0.779

Test

Peneliti melakukan analisis uji beda hasil pretest pretest antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.. Tabel 3.4 menunjukkan bahwa nilai signifikansi (p value) $0.099 > 0.05$ maka dari itu tidak ada perbedaan yang signifikan antara skor pretest kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Uji Beda Posttest Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Tabel 3.5 Statistik deskripsi

	Group	N	Mean	SD	SE
Post Test	Kelas Eksperimen	10	28,800	1,932	0.611
	Kelas Kontrol	10	16,300	1,252	0.396

Berdasarkan tabel statistik deskripsi 3.5 Menunjukkan nilai rata-rata (mean) kelompok eksperimen sebesar 28.8, sedangkan kelompok kontrol sebesar 16.3 dengan masing-masing sebanyak 10 sampel penelitian. Kemudian kelompok eksperimen memperoleh nilai standar deviasi sebesar 1.132, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai standar deviasi sebesar 1.252. Dengan nilai standar deviasi yang rendah maka tidak ditemukan data yang beragam.

Tabel 3.6 Uji Beda Posttest Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

	t	df	p	Cohen's d
Post Test	17,170	18	< .001	7,679

Peneliti melakukan analisis uji beda hasil pretest antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dari tabel 3.6, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (p value) $0.001 < 0.05$. oleh karena itu, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Uji Gein Skor

Tabel 3.7 Statistik deskripsi Skor Gein

	Group	N	Mean	SD	SE
Gain Skor	Kelas Eksperimen	10	15,700	1,767	0.559
	Kelas Kontrol	10	4,000	1,414	0.447

Tabel 3.8 Independent Samples Gain Skor Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

	t	df	p	Cohen's d
Gain Skor	16,348	18	< .001	7,311

Berdasarkan tabel output diatas diketahui nilai sig (p value) sebesar $0.001 < 0.05$, dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan efektivitas yang nyata antara penggunaan metode pembelajaran role play secara kolaboratif terhadap perkembangan social emosional anak usia dini Kelas A1 TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul, Sidoarjo

Uji T

Tabel 3.9 Uji Paired Samples T-Test

Measure 1	Measure 2	t	df	p	Cohen's d
Pre	Post				
Test	Test	-28,098	9	< .001	-8,885
KE	KE				

Peneliti melakukan analisis skor menggunakan uji Paired Sample T-test untuk memutuskan apakah akan menerima atau menolak hipotesis penelitian. Hasil Paired Sample T-test yang ditunjukkan pada tabel 3.7 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada perkembangan social emosional sebelum menggunakan metode role play dan setelah menggunakan metode role play dengan t score = 28,098 dan $p = 0,001 < 0,05$. Nilai Cohen's d menunjukkan adanya efek yang tinggi yaitu 8,885. Effect size dikatakan tinggi apabila nilai yang didapat sebesar $0,7 < d < 2,0$ (Cohen sebagaimana dikutip dalam Wahidin, 2014). Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, dapat dikatakan bahwa terdapat perubahan yang signifikan pada perkembangan social emosional anak usia dini setelah diberikan metode role play di TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul, Sidoarjo.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data uji Paired Sample T-Test, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menerima perlakuan bermain peran dengan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan serupa terhadap kemampuan sosial anak usia dini di TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul, Sidoarjo. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran memiliki efek positif yang lebih baik dalam meningkatkan kemampuan sosial anak-anak dibandingkan dengan kelompok yang tidak mengalami perlakuan bermain peran. Menurut Roestiyah dan Rani (2019) bermain peran mereka dapat menghayati peranan apa yang mereka mainkan, dengan begitu membuat anak mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain sehingga mereka dapat memahami perasaan orang lain dan toleransi [27].

Hasil penelitian ini juga didukung penelitian yang dikemukakan oleh Musfiroh (2008, 213) bahwa tujuan bermain peran adalah: Merangsang kemampuan mengidentifikasi peran orang lain, merangsang kemampuan empati anak, merangsang kemampuan mengenal orang lain, mengasah kepekaan simpati pada kondisi orang lain, dan mengasah kemampuan bekerja sama dengan orang lain [28].

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran (role play) berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul, Sidoarjo. Pandangan tersebut juga diperkuat oleh pendapat Baharuddin, yang menyatakan bahwa permainan dapat memberikan stimulasi dalam berbagai aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun, termasuk kemampuan sosial emosional. Dalam permainan, keterampilan sosial dapat diperkuat, seperti kemauan anak untuk mengikuti aturan permainan, bermain secara bergantian, serta mengembangkan kemampuan untuk menghargai orang lain. Dengan demikian, permainan, termasuk metode bermain peran, mampu untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini [29].

Hasil dari posttes yang melibatkan anak-anak dalam pembelajaran bermain peran menunjukkan adanya dampak positif. Ini berarti pengetahuan sosial yang dimiliki oleh anak-anak mengalami peningkatan. Contohnya, anak-anak belajar bekerja dan bermain bersama dengan teman sebayanya merupakan pengalaman yang berharga. Pendapat ini sejalan dengan teori Ross Krasnor, yang mendefinisikan kemampuan sosial sebagai efektivitas dalam berinteraksi, menghasilkan perilaku yang sesuai dengan kebutuhan pada berbagai tahap perkembangan, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Bagi anak usia dini, kemampuan sosial tampak dalam tugas-tugas utama perkembangan, seperti membangun hubungan positif dan mengatur diri sendiri saat berinteraksi dengan teman sebaya [21]. Dalam pandangan teoritis kemampuan sosial, terdapat dua fokus pengukuran yaitu pada diri atau orang lain, fokus pertama adalah mengukur sejauh mana anak berhasil mencapai tujuan pribadinya. Sedangkan fokus kedua adalah mengukur bagaimana anak berhasil dalam menjalankan hubungan interpersonal dengan orang lain [22].

Dengan merujuk pada teori di atas, terdapat beberapa implikasi teoritis yang dapat dihasilkan. Pengetahuan sosial, empati, dan rasa percaya diri anak dapat diukur melalui fokus pada diri sendiri dan hubungan dengan orang lain. Anak-anak yang memiliki pengetahuan sosial yang baik cenderung lebih mampu memahami perasaan orang lain. Mereka sering kali menjadi pemimpin dalam lingkungan teman sebayanya. Anak-anak yang memiliki kecerdasan dalam hal sosial mampu mengatur kelompok teman mereka dan memiliki keterampilan komunikasi yang baik. Mereka juga memiliki kemampuan untuk meredakan konflik dan menyatukan perasaan individu yang terlibat dalam konflik. Kemampuan ini memungkinkan mereka untuk dengan mudah memahami sudut pandang orang lain dan memiliki kemampuan yang cukup akurat untuk memahami suasana hati dan motivasi personal orang lain. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan teori Schmidt, yang menyatakan bahwa anak-anak yang memiliki

kecerdasan interpersonal cenderung memiliki sifat yang damai. Mereka juga memiliki kemampuan sebagai pengamat dan motivator yang efektif dalam interaksi dengan orang lain [23].

Hariwati berpendapat bahwa bermain peran memberikan pengalaman bagi anak-anak. Melalui aktivitas ini, anak berkesempatan untuk belajar membedakan antara perilaku yang benar dan salah. Ini dapat membantu anak merasa aman dalam mengambil keputusan serta mengelola dan mengendalikan emosi mereka dengan baik dan tepat. Dengan demikian, metode bermain peran dapat memberikan kontribusi yang positif dalam perkembangan sosial emosional anak [24].

Pandangan Amstrong mengenai anak-anak yang cerdas dalam hal sosial menunjukkan bahwa mereka memiliki sejumlah teman. Mereka cenderung memiliki kemampuan yang baik dalam bersosialisasi dan merasa senang terlibat dalam kegiatan kelompok atau kerja sama. Anak-anak dengan kecerdasan sosial ini menikmati bermain dalam permainan berpasangan atau berkelompok. Mereka juga memiliki kecenderungan untuk berbagi apa yang mereka tahu dan miliki dengan orang lain, termasuk pengetahuan dan informasi. Mereka menikmati saat mereka dapat mengajarkan sesuatu kepada teman sebayanya, seperti membuat gambar, mewarna, atau bahkan berbagi cara berperilaku. Kesimpulan yang dapat diambil dari pandangan ini adalah bahwa anak-anak yang cerdas dalam hal sosial umumnya memiliki rasa percaya diri yang lebih baik, yang tercermin dalam kemampuan mereka untuk mengajarkan dan berinteraksi dengan teman sebaya mereka [25].

Data di atas mengindikasikan bahwa dengan menerapkan metode permainan peran pada kelompok A1, terjadi peningkatan yang signifikan dalam perkembangan sosial-emosional anak. Hal ini diperkuat oleh hasil uji-t yang telah dijelaskan dalam pengolahan data, hal tersebut juga dibuktikan dengan hasil uji N-Gein yang menunjukkan ke efektifan metode role play dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini. Pandangan tersebut sejalan dengan teori yang telah dijelaskan sebelumnya. Dengan menerapkan metode bermain peran, anak-anak dapat lebih dalam dalam menghayati berbagai peran yang dimainkan. Mereka juga dapat belajar untuk memahami bagaimana menjadi orang lain dalam situasi tertentu, berinteraksi dengan orang lain, dan mengatasi masalah yang muncul dalam peran tersebut. Semua aspek ini merupakan bagian penting dari perkembangan sosial emosional anak.

Melalui hasil observasi posttest yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode bermain peran memiliki dampak positif dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak di TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul, Sidoarjo. Hal ini menunjukkan bahwa melibatkan anak-anak dalam aktivitas bermain peran dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan sosial dan emosional yang lebih baik. Hal tersebut secara umum sejalan dengan pendapat Vigotsky yang menyatakan bahwa "bermain peran disebut juga main simbolik, pura-pura, make believe, fantasi, imajinasi atau main drama, sangat penting untuk mengembangkan kemampuan kognisi, sosial dan emosi pada usia 3 sampai dengan 6 tahun" [26].

IV. SIMPULAN

Pembahasan hasil penelitian akan dipaparkan berdasarkan hasil analisis data yang telah disajikan. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya Efektivitas metode pembelajaran role play secara kolaboratif terhadap siswa A1 TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul, Sidoarjo dan terdapat perbedaan antara siswa yang diberikan metode role play dengan siswa yang tidak diberikan metode role play. Perkembangan sosial-emosional adalah keadaan di mana anak mengalami perasaan dan kemampuan untuk merespons lingkungannya pada tahap usia sebelumnya. Ini melibatkan aspek-aspek seperti interaksi dengan orang lain, perkembangan keterampilan sosial, pemahaman emosi, dan cara mengatur perasaan dalam berbagai situasi.

Pemberian metode role play memberikan perubahan yang signifikan, hal ini dapat dilihat dari hasil analisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode role play berpengaruh terhadap perkembangan social emosional anak usia dini. Hasil Analisis didapatkan nilai $0.001 < 0.005$. ini berarti H_0 diterima. "Terdapat perbedaan perkembangan social emosional anak yang diberikan metode role play dan anak yang hanya diberikan pembelajaran konvensional pada siswa A1 TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul, Sidoarjo.

Saran penelitian bagi guru, metode bermain peran dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu metode dalam proses pembelajaran, metode ini telah terbukti mampu memperbaiki perkembangan sosial emosional anak. Bagi anak, metode bermain peran dapat diterapkan dalam berbagai tema pembelajaran. Bagi peneliti, dapat diteliti lebih lanjut mengenai peningkatan perkembangan sosial emosional anak melalui kegiatan bermain peran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses penelitian ini sehingga dapat selesai dengan baik serta tepat waktu. Terima kasih disampaikan kepada TK Dharma Wanita Persatuan Bluru Kidul Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo khususnya pada kelompok kelas A1 yang telah terlibat sebagai subjek penelitian.

REFERENSI

- [1] N. E. Oktaviana, Elan, and E. H. Mulyana, "Dasar Kebutuhan Pengembangan Buku Panduan Bermain Peran untuk Mengoptimalkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini," *J. Paud Agapedia*, vol. 5, no. 1, pp. 50–61, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/39687>
- [2] M. Y. Lubis, "Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain," *Gener. Emas*, vol. 2, no. 1, p. 47, 2019, doi: 10.25299/ge.2019.vol2(1).3301.
- [3] R. Junaidi, "Permasalahan Pembelajaran di Rumah," *Support Syst. Pembelajaran dari Rumah untuk Anak dengan Permasalahan Kecerdasan, Sos. dan Emosi*, vol. 1, no. 1, pp. 124–140, 2020.
- [4] Sukatin, Qomariyyah, Y. Horin, A. Afrilianti, Alivia, and R. Bella, "Analisis Psikologi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini," *Bunayya J. Pendidik. Anak*, vol. VI, no. 2, pp. 156–171, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/7311>
- [5] I. Pesantren, K. H. A. Chalim, I. Pesantren, and K. H. A. Chalim, "Perkembangan Aspek Sosial-Emosional dan Kegiatan Pembelajaran yang Sesuai untuk Anak Usia 4-6 Tahun".
- [6] D. Septiria, "Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok Bermain Melalui Alat Permainan Edukatif Magic Box," *Bengkulu Inst. Agama Islam Negeri Bengkulu*, p. 30, 2020.
- [7] I. Fauziah, E. Ernita, D. R. Octavia, and M. Dwiyantri, "Analisis Gangguan Psikososial Dan Emosional Aud Di Ra Nurul Iman Medan Belawan Selama Pembelajaran Berbasis Daring," *Kumara Cendekia*, vol. 8, no. 3, p. 316, 2020, doi: 10.20961/kc.v8i3.44282.
- [8] M. Muthmainah, "Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Taman Kanak-Kanak Selama Masa Pandemi," *Kumara Cendekia*, vol. 10, no. 2, p. 152, 2022, doi: 10.20961/kc.v10i2.61062.
- [9] W. S. Kusuma and P. Sutapa, "Dampak Pembelajaran Daring terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 1635–1643, 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i2.940.
- [10] Kementerian Pendidikan Nasional RI, "Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014," *Peratur. Menteri Pendidik. Dan Kebudayaan Republik Indones.*, pp. 1–76, 2014, [Online]. Available: <https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/PERMEN KEMENDIKBUD Nomor 137 Tahun 2014 STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI.pdf>
- [11] U. Husnah and H. Hasanah, "Pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di tk dharma wanita pakusari kabupaten jember," *JECIE (Journal Early Child. Incl. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 27–34, 2019.
- [12] M. forentina Reso, S. E. Haryono, and S. Muntomimah, "Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran Bagi Guru dan Dosen Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B Pada Ra Mutiara Iman Pakisaji Kab," vol. 3, pp. 801–807, 2019.
- [13] C. Nisak Aulina, "PENDAHULUAN Pendidikan adalah dasar utama pembangunan sumber daya manusia , dimana harus dilaksanakan secara konstruktif , dan dalam pelaksanaannya . Komprehensif dalam arti proses pendidikan mencakup semua aspek dan dimensi manusia , sehingga manusia yan," no. 1, pp. 59–69, 2015.
- [14] L. Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- [15] A. R. H. Prawistri, "Upaya Meningkatkan Rasa Percaya Anak kelompok B melalui Kegiatan Bermain Aktif di TK Pembina Kecamatan Bantul," Universitas Negeri Yogyakarta, 2013.
- [16] Kemendikbud, "Penilaian Pembelajaran PAUD," *J. Pendidik.*, vol. 5, no. 021, pp. 9–39, 2018.
- [17] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2008.
- [18] C. Samuel, M. A. Daud, and D. Miranda, "Peningkatan sosial emosional melalui bermain peran mikro pada kelompok b di paud makarti mempawah," vol. 8, no. 9, pp. 1–12, 2019.
- [19] F. Pratiwi, "Gambaran Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19," *J. Pendidik. Anak*, vol. 7, no. 1, pp. 09–18, 2021, doi: 10.23960/jpa.v7n1.22282.
- [20] P. Pembelajaran, B. Daring, T. Keterampilan, and A. U. Dini, "Tiara Minnatul Maula, 2020 PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS DARING TERHADAP KETERAMPILAN INTERPERSONAL ANAK USIA DINI Universitas Pendidikan Indonesia [repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu," pp. 1–6, 2020.
- [21] M. Y. Bachtiar, "Pengembangan Kemampuan Sosial Melalui Bermain Peran Pada Anak Usia Dini di TK Riyanti Kabupaten Gowa," *Semin. Nas. Has. Penelit. 2021*, pp. 914–923, 2021.
- [22] F. Nurmalitasari, "Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah," *Bul. Psikol.*, vol. 23, no. 2, p. 103, 2015, doi: 10.22146/bpsi.10567.
- [23] L. Schmidt, *Jalan Pintas Menjadi 7 Kali Lebih Cerdas; 50 Aktivitas, Permainan dan Prakarya untuk Mengasuh 7 Kecerdasan Mendasar Pada Anak*. Bandung: Kaifa, 2003.
- [24] Hariwati & Nurul Khatimah, "Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B," *J. Mhs. Univ. Negeri Surabaya*, vol. 5, no. 2, pp. 5–8, 2016.
- [25] T. Amstrong, *Menerapkan Multiple Intelligences di Sekolah, (alih bahasa Yudhi Murtanto)*. Batam Center: Interaksara, 2002.

-
- [26] D. Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Praneda Media Group, 2012.
 - [27] Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
 - [28] T. Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo, 2008.
 - [29] Baharuddin, *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2009.

Hanif Mufarrochah

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ojs.umsida.ac.id Internet Source	4%
2	jurnal.ikipjember.ac.id Internet Source	2%
3	jurnal.untan.ac.id Internet Source	1%
4	pt.scribd.com Internet Source	1%
5	conference.unikama.ac.id Internet Source	1%
6	journal.trunojoyo.ac.id Internet Source	1%
7	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	1%
8	id.scribd.com Internet Source	1%
9	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%

10	www.informasiguru.com Internet Source	1 %
11	eprintslib.ummgl.ac.id Internet Source	1 %
12	eprints.uny.ac.id Internet Source	1 %
13	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	1 %
14	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	1 %
15	journal.upgris.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On