

**IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN MELALUI  
PENGUNAAN GAMBAR SERI UNTUK MENINGKATKAN  
SOSIALISASI KERJASAMA PADA ANAK KELOMPOK B  
SEMESTER II BUSTANUL ATHFAL AISYIYAH BLEKI  
TAHUN PELAJARAN 2009 / 2010**



**SKRIPSI**

**Diajukan Guna Mendapat Gelar Sarjana Pendidikan Guru PAUD  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Program Studi S 1 PAUD**

Diajukan Oleh :

**DWI SUPRIH ATIN**

A 520080124

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2010**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Kami selaku Pembimbing I dan Pembimbing II dari mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta

Nama : Dwi Suprih Atin  
NIM : A 520085124  
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)  
Universitas : Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS)  
Judul Skripsi : Implementasi Metode Bermain Peran Melalui Penggunaan Gambar Seri Untuk Meningkatkan Sosialisasi Kerjasama Pada Anak Kelompok B Semester II BA Aisyiyah Bleki.

Skripsi ini telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Drs. Hasto Daryanto, M.Pd**

**Dra. Sundari, SH., M.Hum**

**PENGESAHAN**

**IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN MELALUI PENGGUNAAN  
GAMBAR SERI UNTUK MENINGKATKAN SOSIALISASI KERJASAMA  
PADA ANAK KELOMPOK B SEMESTER II  
BUSTANUL ATHFAL AISYIYAH BLEKI**

Yang telah dipersiapkan dan disusun oleh :

**DWI SUPRIH ATIN**

A 520085124

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi

Pada Tanggal 15 Oktober 2010,

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Tim Penguji Skripsi :

	Nama Terang	Tanda Tangan
Pembimbing I	: <b>Drs. Hasto Daryanto, M.Pd</b>	( ..... )
Pembimbing II	: <b>Dra. Sundari, SH., M.Hum</b>	( ..... )
Pembimbing III	: <b>Aryati Prasetyarini, M.Pd</b>	( ..... )

Disusun Oleh :

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Dekan

**Drs. Sofyan Anif, M.Si**

NIK. 547

## **PERNYATAAN**

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak dikemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Penulis

**Dwi Suprih Atin**

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur Alhamdulillah hamba panjatkan atas rahmat, hidayah, dan karunia Allah SWT, Sholawat serta salam hanya bagi Rasulullah Nabi Muhammad SAW. Suatu kebanggaan tersendiri bagi penulis bisa menyelesaikan karya sederhana ini, dengan rasa syukur karya ini penulis persembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibu tercinta, terima kasih atas kasih sayang doa dalam setiap langkahku serta tetesan keringat perjuangan membesarkan, mendidik dengan penuh cinta dan kasih sayang tanpa mengenal lelah. Semoga ini menjadi awal ananda bisa membahagiakan bapak dan ibu.
2. Kakakku tercinta, terima kasih atas doanya, dukungannya dan semangatnya dalam mendorong ananda untuk tetap semangat dalam menjalani hidup ini.
3. Buat orang-orang yang menyanyangiku, dalam doa kalian sebagai penyemangat tekad kuat untuk tetap berusaha menyelesaikan skripsi.
4. Teruntuk sahabat-sahabatku tersayang, Lis Sativa dan kawan-kawan, mbak Idah, Desy Lia dan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, kalian adalah motivasiku yang baik dalam perjuanganku menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman-teman FKIP PAUD seperjuangan, terima kasih untuk kebersamaannya selama menempuh kuliah di UMS.
6. Almamaterku tempat dimana mengajarku belajar, berkenalan dengan teman-teman berjuang bersama-sama mencari ilmu untuk bekal dimasa depan.

## MOTTO

*Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu, dan sesungguhnya yang demikian itu sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusyu*

*(Qs. Al-Baqarah : 45)*

*Rahman Allah yang tidak terhitung, pantaslah kita bersyukur seperti dalam ayat-ayat Allah "Maka nikmat Tuhan kamu yang manakah yang kamu dustakan?" (Q.S Ar-*

*Rahmaan : 77)*

*Berbuatlah, hanya dengan begitu kita dapat membuat mungkin apa yang tidak mungkin (Penulis)*

*Gagal dalam perjuangan belum berarti kemunduran. Kegagalan adalah celaka kecil dan putus asa adalah celaka besar (Penulis)*

*Ilmu yang tiada diamalkan adalah kosong dan pekerjaan yang tiada diselesaikan adalah sia-sia (Penulis)*

*Jadikan diri sebagai lautan luas, apapun kejadian itu harus diterima dengan Tawakal dan dengan Iman yang tebal (Penulis)*

*Jika kita tidak memiliki apa yang kita sukai, kita mesti menyukai apa yang kita punyai (Penulis)*

## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum Wr.Wb.*

Segala puji syukur, penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena tanpa ridho dari-Nya mustahil karya ilmiah ini dapat terselesaikan. Salam serta shalawat semoga selalu tercurah kepada uswatun khasanah Rosulullah Muhammad SAW serta umatnya yang berpegang teguh di dalam agamanya.

Adapun maksud dari penulisan karya ilmiah ini adalah untuk memenuhi sebagian tugas dan syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan S-1 pada jurusan pendidikan Anak Usia Dini, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan UMS.

Tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, penelitian ini tidak akan dapat terlaksana, untuk itu pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Drs. H. Sofyan Anif, M.Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Dra. Hj. Surtikanti, SH.M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Drs. Hasto Daryanto, M.Pd, selaku Pembimbing I, terima kasih atas bimbingannya selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Drs. Sundari, SH., M.Hum, selaku Pembimbing II, terima kasih atas bimbingannya selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Semua pihak BA Aisyiyah Bleki, terima kasih telah memberikan tempat dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu tercinta, terima kasih atas semuanya tiada kata yang dapat mewakili segala yang telah Bapak, Ibu berikan padaku.
7. Semua pihak yang turut membantu terselesainya skripsi ini.

Sebagai akhir kata, dengan segala kerendahan hati penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan yang penulis miliki, untuk itu segala kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya bagi pembaca pada umumnya.

*Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.*

Surakarta, Juli 2010

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
ABSTRAK .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Perumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Tinjauan Pustaka .....	9
B. Kajian Teori .....	12

C. Kerangka Berfikir .....	23
D. Hipotesis Tindakan .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Pengertian Metode Penelitian .....	26
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	30
C. Subyek Penelitian .....	31
D. Sumber Data .....	31
E. Metode Pengumpulan Data .....	32
F. Teknik Validasi dan Analisis Data .....	33
G. Indikator Kinerja .....	36
H. Rencana Penelitian .....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Kondisi Awal .....	43
B. Deskripsi Siklus I .....	45
C. Deskripsi Siklus II .....	46
D. Pembahasan Setiap Siklus dan Antar Siklus .....	47
E. Hasil Penelitian .....	53
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	59
B. Implikasi .....	59
C. Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>62</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Indikator Pembelajaran Sosial, Moral dan Nilai-nilai Keagamaan ..	36
Tabel 2	Indikator Sosialisasi Kerjasama yang ingin dicapai .....	41
Tabel 3	Lembar Observasi untuk Anak .....	42
Tabel 4.1	Hasil Pengamatan Pra Tindakan .....	44
Tabel 5.1	Rekapitulasi Ketuntasan Sosialisasi Kerjasama Anak .....	48
Tabel 6.1	Hasil Pengamatan Siklus I .....	48
Tabel 6.2	Rekapitulasi Ketuntasan Anak Siklus I .....	49
Tabel 5.2	Indikator Sosialisasi Kerjasama yang ingin dicapai .....	50
Tabel 6.3	Hasil Pengamatan Siklus II .....	51
Tabel 6.4	Rekapitulasi Ketuntasan Anak Siklus II .....	52
Gambar	Anak Bermain Peran	

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran Satuan Kegiatan Harian Siklus I
- Lampiran Satuan Kegiatan Harian Siklus II
- Lampiran Data Subyek Penelitian
- Lampiran Lembar Observasi Untuk Anak Siklus I
- Lampiran Lembar Observasi Untuk Anak Siklus II
- Lampiran Daftar Indikator Pembiasaan Sosial, Moral dan Nilai-nilai  
Keagamaan Siklus I
- Lampiran Daftar Indikator Pembiasaan Sosial, Moral dan Nilai-nilai  
Keagamaan Siklus II
- Lampiran Daftar Nilai Anak Siklus I Indikator Pembiasaan Sosial, Moral dan  
Nilai-nilai Keagamaan yang Tercapai
- Lampiran Daftar Nilai Anak Siklus II Indikator Pembiasaan Sosial, Moral dan  
Nilai-nilai Keagamaan yang Tercapai
- Lampiran Dokumentasi Anak Bermain Peran

## ABSTRAK

### IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN MELALUI PENGGUNAAN GAMBAR SERI UNTUK MENINGKATKAN SOSIALISASI KERJASAMA PADA ANAK KELOMPOK B SEMESTER II BUSTANUL ATHFAL AISYIYAH BLEKI TAHUN PELAJARAN 2009 / 2010

Dwi Suprih Atin, A 520085124, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah  
Surakarta, 2010, 63 halaman.

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini untuk meningkatkan sosialisasi kerjasama pada anak Kelompok B Semester II Bustanul Athfal Aisyiyah Bleki Tahun Pelajaran 2009/2010 dan mengetahui seberapa besar keberhasilan dari implementasi tersebut. Penelitian Tindakan Kelas ini dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 15 anak, 8 laki-laki dan 7 perempuan.

Hasil penelitian menunjukkan pencapaian indikator sosialisasi kerjasama mudah bergaul dari 73% menjadi 86% di siklus I dan siklus II menjadi 100%. Indikator dapat atau suka menolong teman diperoleh hasil dari 15 anak didik sebesar 60%, kemudian pada siklus I meningkat 93% dan siklus II menjadi 100%. Indikator saling membantu sesama teman diperoleh hasil dari 15 anak didik sebesar 60%, di siklus I 80% dan siklus II menjadi 100%.

Kata Kunci : *Metode Bermain Peran Melalui Penggunaan Gambar Seri Untuk meningkatkan Sosialisasi kerjasama pada Anak.*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perubahan telah terjadi dimana-mana, termasuk di dunia pendidikan. Dunia pendidikan yang terus mengalami perkembangan. Perkembangan diikuti oleh pengetahuan yang semakin maju, dan belajar dari pengalaman-pengalaman sebelumnya. Proses perkembangan yang terjadi di dunia pendidikan, secara tidak langsung menyebabkan terjadinya pergeseran paradigma dalam masyarakat.

Salah satu tuntutan masyarakat terhadap dunia pendidikan kita adalah mampu menciptakan manusia yang dapat bekerja sama dengan orang lain. Keinginan ini belum menjadi perhatian khusus di dunia pendidikan formal. Taman Kanak-kanak merupakan pendidikan formal terendah, harus mampu menanamkan pembelajaran di keals dengan prinsip “Belajar sambil bermain, bermain seraya belajar”.

Berdasarkan persoalan yang ada perlu perhatian dalam sosialisasi kerjasama. Hal tersebut terlihat pada kenyataan yang ada yaitu sebagian besar anak Taman Kanak-kanak Bustanul Athfal Aisyiyah Bleki tahap sosialisasinya dikatakan masih tahap penyesuaian dalam pengendalian sifat egosentrisnya. Hal ini ditunjukkan selama pengamatan atau observasi di sekolah, cara berteman anak masih mau menangnya sendiri. Tidak peduli perasaan temannya, melihat temannya menangis tetapi meninggalkannya dan lebih

mementingkan diri sendiri. Hal ini diduga disebabkan pembiasaan di rumah. Selain itu, pembelajaran di kelas masih mengacu pada “dengar kata bu guru”, yang terkesan guru bernada memerintah. Pembelajaran sosialisasi yang disampaikan guru, kurang menarik perhatian anak dan membosankan.

Implementasi pembelajaran sosialisasi di Taman Kanak-kanak masih disampaikan materi, baik lewat majalah maupun pengarahan guru dalam membenahi tindakan anak dalam menghadapi sifat egosentris anak. Hal ini seharusnya perlu dibenahi, agar anak mempunyai pengalaman langsung kejadian yang sebenarnya. Penggunaan metode yang tepat untuk mengajak siswa memiliki pondasi kerjasama yang kuat sejak dini perlu menjadi perhatian.

Melalui metode bermain peran guru mengimplementasikan dan memanfaatkan dunia kepura-puraan anak usia Taman Kanak-kanak, bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran sosialisasi melalui proses bermain peran. Dunia bermain, para ilmuwan telah membuktikan bahwa bermain merupakan pengalaman belajar berharga.

Pengertian bermain menurut para ahli menjadi perhatian yang perlu diindahkan :

**Brooks dan Elliot (2006:28)** Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari luar. Dalam bermain tidak ada peraturan lain kecuali yang ditetapkan permainan itu sendiri.

Menanggapi pendapat Brooks dan Elliot (1971), Implementasi bermain yang dimasukkan di dunia peran dalam pembelajaran diharapkan dapat

memasukkan nilai-nilai positif, seperti sosialisasi bergaul dengan teman dan pengenalan kerjasama untuk memasukkan keberhasilan indikator utuhnya sikap kerjasama dan persatuan bagi teman sekelas Bustanul Athfal.

Dalam mengimplementasikan metode peran, kepada anak-anak usia Taman Kanak-kanak ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu tingkat perkembangannya. Anak usia Taman Kanak-kanak masih bersifat egosentris, fantasi dan imitasi. Tahap perkembangan yang dialami oleh usia Taman Kanak-kanak tersebut dilakukan melalui penggunaan gambar seri, yaitu gambar yang berisi alur cerita atau berseri-seri.

Pemilihan gambar seri untuk membangun fantasi (daya khayal) dan imitasi (sikap meniru anak-anak dalam melihat sesuatu yang menarik baginya). Gambar seri sebagai penuntun anak dalam memainkan peran. Gambar seri berfungsi menumbuhkan daya ingat dalam permainan peran selanjutnya.

Pembelajaran bermain peran melalui penggunaan gambar seri, dimana anak melihat gambar yang akan ditiru dan diadegankan atau diperankan secara pura-pura, memberi kesan nyata dilakukan dan menjadi pengalaman bagi anak. Sekaligus mengajarkan anak akan problem solving “memecahkan masalah” saat menghadapi hal yang sama.

Pengimplementasian bermain peran di dunia Taman Kanak-kanak agar dapat menanamkan pengalaman langsung. Banyak ditemukan dan dikembangkan oleh para pendidik, seperti halnya kerjasama, sosialisasi dalam



kompaknya memerankan perannya masing-masing dengan didukung dari pemeran teman sepermainan peran atau drama.

**Tim Pustaka Familia (2006:28)** Anak mutlak bersosialisasi di rumah dengan teman, di sekolah dengan teman sebayanya. Sementara, saat di rumah sekarang semakin sulit untuk bermain dengan teman sebaya, mereka lebih tertarik dengan permainan play station yang dianggap sudah dapat memenuhi kesenangan, mengandung muatan imajinasi, eksplorasi dan petualangan tanpa melibatkan orang lain.

Tindakan kelas dalam mengimplementasikan anak dengan metode peran melalui gambar seri dilakukan baru pertama kali ini, namun merupakan proses tindak lanjut dan pengembangan metode peran yang telah banyak diterapkan di Taman Kanak-kanak sekarang ini.

Metode peran ini tidak jauh berbeda dengan yang telah di implementasikan di tingkat Taman Kanak-kanak. Tetapi ada perbedaan dalam menyampaikan skenario ataupun naskah kepada anak, yaitu melalui gambar-gambar menurut hal yang akan diperankan.

Pengimplementasian metode bermain peran melalui penggunaan gambar seri untuk meningkatkan sosialisasi kerjasama dalam kelas, dimana hubungannya dengan sosialisasi bergaul, suka menolong dan membantu teman sebaya. Agar tidak lagi mementingkan egonya sendiri-sendiri serta penanaman empati terhadap teman diharapkan bisa terwujud dengan baik, sehingga suksesnya penanaman sosialisasi kerjasama dengan metode bermain peran melalui penggunaan gambar seri pada anak kelompok B Semester II Bustanul Athfal Aisyiyah Bleki tahun pelajaran 2009 / 2010 dapat sukses dan dikatakan

pencapaian indikator maupun hasil belajarnya dapat berhasil tercapai lebih dari 85% setidaknya.

Berdasarkan uraian di atas mengenai tindakan kelas oleh pendidik dalam mengajarkan sosialisasi secara menarik dan menyenangkan, maka peneliti menyusun judul “Implementasi Metode Bermain Peran Melalui Penggunaan Gambar Seri untuk Meningkatkan Sosialisasi Kerjasama pada anak kelompok B Semester II Bustanul Athfal Aisyiyah Bleki tahun Pelajaran 2009 / 2010.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, ada beberapa masalah berkaitan dengan peran anak bagi perkembangan sosialisasi anak. Adapun masalah-masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Masih banyaknya permainan peran spontan yang sering diterapkan oleh guru sehingga belum terlihat inovasi atau hal baru yang terjadi di dunia Taman Kanak-Kanak.
2. Kurangnya rasa sosialisasi anak dalam hal kerjasama dengan teman sebayanya.
3. Kurang tertariknya guru akan metode pembelajaran lewat dunia peran anak.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar permasalahan dapat dikaji secara mendalam, maka masalah harus dibatasi, oleh karena itu dalam penelitian ini penulis membatasi masalah sebagai berikut :

#### 1. Obyek penelitian

Yang menjadi obyek dalam penelitian ini adalah

- a. Implementasi metode bermain peran melalui penggunaan gambar seri
- b. Peningkatan sosialisasi kerjasama pada anak

#### 2. Subyek penelitian

Subyek penelitian yang dipakai adalah anak Kelompok B Semester II Bustanul Athfal Aisyiyah Bleki Tahun Pelajaran 2009/2010.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Apakah implementasi metode bermain peran melalui penggunaan gambar seri dapat meningkatkan sosialisasi kerjasama pada anak kelompok B Semester II Bustanul Athfal Aisyiyah Bleki Tahun Pelajaran 2009/2010?
2. Seberapa besar sosialisasi kerjasama anak dapat meningkat setelah bermain peran melalui gambar seri di Bustanul Athfal tersebut?

### **E. Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan sosialisasi kerjasama pada anak dengan metode bermain peran.

Tujuan dari penelitian ini secara khusus dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui implementasi metode bermain peran melalui penggunaan gambar seri dalam meningkatkan sosialisasi kerjasama pada anak kelompok B Semester II Bustanul Athfal Aisyiyah Bleki tahun Pelajaran 2009 / 2010.
2. Untuk mengetahui seberapa besar keberhasilan implementasi metode peran dengan penggunaan gambar seri dapat meningkatkan sosialisasi kerjasama pada anak kelompok B Semester II Bustanul Athfal Aisyiyah Bleki Tahun Pelajaran 2009 / 2010.

### **F. Manfaat Penelitian**

Menurut tujuan yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam Pendidikan Anak Usia Dini. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan kepada lembaga pendidikan formal. Berawal dari lembaga Pendidikan Anak Usia Dini sampai ketingkat Dasar, Menengah Pertama

dan pendidikan-pendidikan selanjutnya, bermain peran dapat menjadi perhatian dan pemasukan nilai-nilai positif dalam pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan masukan kepada guru PAUD dalam menerapkan metode bermain peran di usia Taman Kanak-kanak melalui gambar seri sebagai adegan-adegan yang perlu diperankan.
- b. Memberikan rujukan bagi guru dalam melakukan penelitian tindakan kelas lanjutan.
- c. Formasi dalam rangka memilih model pembelajaran yang baik, menyenangkan serta memberi pengalaman langsung kepada anak dalam bermain peran.