

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian

Data yang disajikan dalam penelitian ini adalah data RA. Mutiara Hati Surabaya tahun pelajaran 2015-2016, anak didik yang diteliti adalah kelompok A yang berjumlah 15 anak yang terdiri dari 5 anak perempuan dan 10 anak laki-laki. Dalam pembelajaran di RA. Mutiara Hati menggunakan 5 sentra pembelajaran yaitu sentra persiapan, sentra seni, sentra bermain peraan, sentra Agama, sentra balok, dan sentra bahan alam. Masing masing kelompok di pegang oleh guru sentra. Di sekolah RA. Mutiara Hati terdapat 5 guru sentra, kepala sekolah dan TU. Adapun susunan strukturnya adalah:

1. Kepala Sekolah : Sri Dayati, S.Pd
2. Tata Usaha : Wahyu Ardianti
3. Dewan Guru : -Ulul Albab (Guru Sentra Bahan Alam)
- Asih Sriwahyuni (Guru Sentra Persiapan)
- Naslihah S,Pdi (Guru Sentra Balok)
- Mu' ainah S,Pd (Guru Sentra Seni)
- Sri Astutik (Guru Sentra Bermain Peran)

Tujuan Penelitian tindakan kelas (PTK) ini untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 melalui metode bermain peran. Pada anak kelompok A di RA.Mutiara Hati Surabaya.Penelitian yang dilakukan di RA.Mutiara Hati ini untuk mengatasi masalah yang dihadapi anak kelompok A agar bisa mengenal angka 1-10 dengan benar, hal ini dikarenakan kurangnya metode yang digunakan dalam pembelajaran dan kurangnya motivasi anak dalam belajar mengenal angka. Melalui metode bermain peran diharapkan dapat

memotivasi belajar anak dan anak lebih tertarik dalam pembelajaran mengenal angka 1 sampai 10.

Penelitian yang dilakukan di RA. Mutiara Hati untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa kelompok A untuk bisa mengenal angka 1-10 dengan benar, hal ini dikarenakan kurangnya metode, media, bahan dan alat peraga yang digunakan. Tetapi yang dilakukan peneliti hanya metode yang digunakan. Melalui metode bermain peran diharapkan dapat memotivasi belajar anak dan anak lebih tertarik dalam pembelajaran mengenal angka 1 sampai 10.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Nopember sampai desember pada semester 1 tahun pelajaran 2015-2016. Subyek penelitian ini adalah anak kelompok A RA. Mutiara Hati Surabaya dengan indikator yang di teliti adalah :(1) Membilang banyak benda dari 1 sampai 10 dan (2) Mengurutkan angka 1-10

Tabel 4.1

Kegiatan Penelitian

Hari/Tanggal	Penelitian Siklus	Kegiatan Guru	Kegiatan Pengamat
Senin,16 nopember 2015 dan Senin 23 nopember 2015	I	1. Pembelajaran berhitung melalui metode bermain peran. 2. Mengamati aktivitas anak.	Mengamati aktivitas anak sesuai dengan lenbar observasi
Senin 30 nopember 2015 Dan Senin 7 desember 2015	II	1. Pembelajaran berhitung melalui metode bermain peran. 2. Mengamati aktivitas anak.	Mengamati aktivitas anak sesuai dengan lenbar observasi

4.1.1 Pelaksanaan Tindakan

4.1.1.1 Siklus I pertemuan Pertama

a. Perencanaan

Sebelum pelaksanaan tindakan siklus I, peneliti terlebih dahulu berdiskusi dengan guru sentra terutama tentang hal-hal yang perlu dilakukan pada kegiatan pelaksanaan tindakan siklus I. Adapun hal-hal yang akan dilakukan antara lain :

1. Mempersiapkan perangkat pembelajaran yang berupa RKH.
2. Mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
3. Membuat lembar observasi guna menilai kreativitas anak dalam kegiatan pembelajaran dengan metode bermain peran.
4. Menentukan jadwal pelaksanaan tindakan.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I akan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Dimana pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin tanggal 16 nopember 2015 dan pertemuan kedua pada hari senin tanggal 23 nopember 2015.

Ada beberapa hal yang direncanakan pada siklus I Yaitu : Menyiapkan terlebih dahulu media pembelajaran yang digunakan seperti mainan ikan, ember yang ada tulisan angkanya, timbangan dan uang mainan. Sebelum kegiatan pembelajaran, peneliti mengkondisikan kelas dengan cara mengajak anak-anak bernyanyi sambil bertepuk tangan. Sebelum memulai kegiatan mengenal angka dengan metode bermain peran, bu guru mengenalkan angka terlebih dahulu di papan tulis atau dengan menggunakan kartu angka yang bertuliskan angka 1-10

b. Pelaksanaan

Sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya tindakan pada siklus I ini dimulai pada hari senin tanggal 16 Nopember 2015. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam pelaksanaan ini adalah sebagai berikut :

- Kegiatan Awal
 - Mengucap salam.
 - Anak-anak diajak membuat lingkaran besar dan bernyanyi.
 - Anak-anak diajak melakukan motorik kasar yaitu melompat dengan dua kaki atau satu kaki dengan seimbang.
 - Baris.
 - Masuk kelas
 - Mengajak anak-anak berdoa sebelum belajar
 - Mengabsen kehadiran anak.
 - Bercerita tentang ikan.
 - Tanya jawab tentang ikan.
- Kegiatan Inti
 - Guru mengenalkan angka 1 sampai 10 di papan tulis dan anak-anak disuruh menyebutkan bilangan-bilangan itu mengikuti apa yang sudah diucapkan oleh guru.
 - Guru memperkenalkan densitas.
 - Guru memperkenalkan cara mengenal angka melalui bermain peran yaitu anak-anak berperan menjadi seorang pedagang ikan dan memancing ikan sesuai angka yang ada dalam ember ikan kemudian menyebutkan jumlah ikan yang sudah di pancing.

- Anak memilih densitas yang disukai
 - Kegiatan akhir
- Merapikan alat permainan.
- Diskusi / recalling
- Menyanyi lagu ikan.
- Do'a, salam dan pulang

c. Pengamatan

Hasil pengamatan pada tindakan siklus I, masih terdapat beberapa anak yang masih belum mengerti dalam menyebutkan angka 1-10. Dari hasil pengamatan siklus I terdapat kemampuan mengenal angka 1-10 dengan metode bermain peran anak kelompok A di RA. Mutiara Hati tahun pelajaran 2015-2016 belum mencapai standar keberhasilan.

pengamatan yang dilakukan peneliti dalam mengamati kegiatan anak dan guru yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan instrumen yang ada. Terlebih dahulu akan dipaparkan kegiatan anak dalam mengenal angka 1-10 dengan menggunakan metode bermain peran. Adapun pengolahan data perkembangan anak dianalisis secara diskriptif untuk melihat tingkat keberhasilan anak dalam mengikuti pembelajaran

Tabel 4.2

Hasil Pengamatan Pembelajaran Siklus I Pertemuan Pertama

No	Nama	Indikator yang di amati								Skor	Skor Max
		Membilang banyak benda dari 1 sampai 10				Mengurutkan angka 1- 10					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Akbar				√				√	8	8
2	Abim	√					√			3	8
3	Abel		√				√			4	8
4	Duta	√				√				2	8
5	Dimas	√					√			3	8
6	Nanda			√				√		6	8
7	Nando		√				√			4	8
8	Fahri				√				√	8	8
9	Nabil			√			√			5	8
10	Nabila	√				√				2	8
11	Reza	√				√				2	8
12	Reyhan		√				√			4	8
13	Mela		√				√			4	8
14	Kevin			√					√	7	8
15	Kenza			√				√		6	8
Jumlah		34				35				68	120
Prosentase		56,6 %				58,3 %				56,6%	

Keterangan Skor :

- Membilang banyak benda dari 1 sampai 10

4 :Anak mampu membilang banyak benda 1-10 dengan lancar dan benar tanpa bantuan guru.

3 : Anak mampu membilang banyak benda 1-8 dengan benar.

2 : Anak mampu membilang banyak benda 1-5 dengan bantuan guru.

1 : Anak belum mampu membilang banyak benda 1-10.

- Mengurutkan angka 1 - 10

3 : Anak mampu mengurutkan angka 1-10 dengan lancar dan benar tanpa bantuan guru.

3: Anak mampu mengurutkan angka 1-8 dengan benar.

2: Anak mampu mengurutkan angka 1-5 dengan bantuan guru.

1 : Anak belum mampu mengurutkan angka 1-1.

Menganalisis prosentase dengan menggunakan rumus :

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{skor keseluruhan yang di peroleh}}{\text{Jumlah kelompok di skor max}} \times 100\%$$

Prosentase ketuntasan pada indikator membilang dengan menunjuk benda.

$$P = \frac{34}{60} \times 100 \% = 56,6 \%$$

Prosentase ketuntasan pada indikator menyebutkan angka 1-10

$$P = \frac{35}{60} \times 100 \% = 56,6 \%$$

Prosentase ketuntasan keseluruhan pada siklus I adalah 56,6 %

$$P = \frac{68}{120} \times 100 \% = 56,6 \%$$

Siklus I, prosentase ketuntasan anak pada indikator membilang dengan menunjuk benda adalah 56,6 %. Pada indikator mengurutkan angka 1-10 adalah 58,3 % dan prosentase keseluruhan pada siklus I adalah 56,6 %. Ini menunjukkan kegiatan belum mencapai keberhasilan karena kegiatan mengenal angka dengan metode bermain peran masih kurang maksimal sehingga hasil yang dicapai belum mampu memenuhi standar keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti.



Gambar 4.1

Senin, 16 Nopember 2015
Saat anak berperan menjadi seorang nelayan

Tabel 4.3

Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Mengajar Siklus I

No	Kegiatan	Skala Penilaian			Keterangan
		3	2	1	
1	Mengkoordinasi kelas		√		Guru dapat mengkondisikan anak-anak
2	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√			Guru dapat menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik
3	Memberi petunjuk dalam bermain peran			√	Guru belum melibatkan anak-anak
4	Menyampaikan materi dengan jelas			√	Materi yang disampaikan oleh guru terlalu cepat
5	Membimbing anak yang kesulitan		√		Anak yang kesulitan belum terbimbing keseluruhannya
6	Perhatian guru menyeluruh			√	Perhatian dilakukan belum menyeluruh
Total		3	4	3	
Jumlah		3	4	3	10

Dari hasil observasi aktivitas guru, maka dapat di hitung tingkat prosentase keberhasilannya yaitu :

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Skor keseluruhan yang di peroleh}}{\text{Jumlah kelompok di skor maksimum}} \times 100 \%$$

$$\text{Prosentase} = \frac{10}{6 \times 3} \times 100 \%$$

$$55,5 \% = \frac{10}{18} \times 100 \%$$

Jadi tingkat keberhasilan guru dalam mengajar adalah 55,5 % berarti keberhasilan guru dalam mengajar belum berhasil.

Tabel 4.4

Rekapitulasi Ketuntasan Anak dan Guru Pada Siklus I

No.	Uraian	Hasil
1	Proseorntase ketuntasan pada kegiatan indikator membilang dengan menunjuk benda	56,6 %
2	Prosentase ketuntasan pada kegiatan indiktor menyebutkan angka 1-10	58,3 %
3	Prosentase keseluruhan pada kegiatan mengenal angka	56,6 %
4	Aktivitas guru dalam mengajar	55,5 %

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan pada kegiatan peningkatan kemampuan mengenal angka melalui metode bermain peran pada siklus I merefleksikannya sebagai berikut :

- Anak masih belum mampu tentang membilang banyak benda 1 sampai 10
- Anak masih ada yang salah jika disuruh mengurutkan angka
- Dalam membilang, anak masih banyak yang belum mampu.
- Anak kurang konsentrasi apa yang dijelaskan guru.

Hasil pengamatan dari tindakan siklus I masih belum mencapai kriteria keberhasilan sebesar 75% dari jumlah siswa keseluruhan. Oleh karena itu guru dan peneliti perlu memperbaiki proses pembelajaran agar kemampuan mengenal angka bisa lebih meningkat dan mencapai kriteria kesuksesan yang telah ditetapkan sebelumnya.

4.1.1.2 Siklus I Pertemuan Kedua

a. Perencanaan

Sebelum pelaksanaan tindakan siklus I, peneliti terlebih dahulu berdiskusi dengan guru kelas terutama tentang hal-hal yang perlu dilakukan pada kegiatan pelaksanaan tindakan siklus I.

Adapun hal-hal yang akan dilakukan antara lain :

1. Mempersiapkan perangkat pembelajaran yang berupa RKH.
2. Mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
3. Membuat lembar observasi guna menilai kreativitas anak dalam kegiatan pembelajaran dengan metode bermain peran.
4. Menentukan jadwal pelaksanaan tindakan.

Ada beberapa hal yang direncanakan pada siklus I Yaitu : Menyiapkan terlebih dahulu media pembelajaran yang digunakan seperti , Topi pengembala, tulisan angka dan kandang kambing. Sebelum kegiatan pembelajaran, peneliti mengkondisikan kelas dengan cara mengajak anak-anak bernyanyi sambil bertepuk tangan. Sebelum memulai kegiatan mengenal angka dengan metode bermain peran, bu guru mengenalkan angka terlebih dahulu di papan tulis atau dengan menggunakan kartu angka yang bertuliskan angka 1-10.

b. Pelaksanaan

Sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya tindakan pada siklus I pertemuan ke dua ini dimulai pada hari senin tanggal 23 November 2015. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam pelaksanaan ini adalah sebagai berikut :

- Kegiatan Awal
 - Mengucap salam.
 - Anak-anak diajak membuat lingkaran besar dan bernyanyi.
 - Anak-anak diajak melakukan motorik kasar yaitu berjalan maju pada garis lurus
 - Baris.
 - Masuk kelas

- Mengajak anak-anak berdo'a sebelum belajar
- Mengabsen kehadiran anak.
- Bercerita tentang binatang darat (kambing)
- Tanya jawab tentang kambing
 - Kegiatan Inti
- Guru mengenalkan angka 1 sampai 10 di papan tulis dan anak-anak disuruh menyebutkan bilangan-bilangan itu mengikuti apa yang sudah diucapkan oleh guru.
- Guru memperkenalkan densitas.
- Guru memperkenalkan cara mengenal angka melalui bermain peran yaitu anak-anak berperan menjadi seorang pengembala dan menghitung jumlah kambing. Menyebutkan jumlah kambing.
- Anak memilih densitas yang disukai
 - Kegiatan akhir
- Merapikan alat permainan.
- Diskusi / recalling
- Menyanyi lagu suara binatang.
- Do'a, salam dan pulang

e. Pengamatan

Hasil pengamatan pada tindakan siklus I pertemuan kedua, sudah terdapat peningkatan dalam mengenal angka 1 sampai 10, namun belum mencapai standar keberhasilan yaitu 75%. Adapun pengolahan data perkembangan anak dianalisis secara diskriptif untuk melihat tingkat keberhasilan anak dalam mengikuti pembelajaran.

Tabel 4.5

Hasil Pengamatan Pembelajaran Siklus I Pertemuan kedua

No	Nama	Indikator yang di amati								Skor	Skor Max
		Membilang banyak benda dari 1 sampai 10				Mengurutkan angka 1-10					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Akbar				√				√	8	8
2	Abim		√				√			4	8
3	Abel		√					√		5	8
4	Duta	√				√				2	8
5	Dimas	√					√			3	8
6	Nanda			√				√		6	8
7	Nando		√				√			4	8
8	Fahri				√				√	8	8
9	Nabil			√			√			5	8
10	Nabila		√			√				3	8
11	Reza	√				√				2	8
12	Reyhan		√					√		5	8
13	Mela		√				√			4	8
14	Kevin			√					√	7	8
15	Kenza			√				√		6	8
Jumlah		36				37				72	120
Prosentase		60 %				61 %				60 %	

Keterangan Skor :

- Membilang banyak benda dari 1 sampai 10

4 : Anak mampu membilang banyak benda 1-10 dengan lancar dan benar tanpa bantuan guru.

3 : Anak mampu membilang banyak benda 1-8 dengan benar.

2 : Anak mampu membilang banyak benda 1-5 dengan bantuan guru.

1 : Anak belum mampu membilang banyak benda 1-10.

- Mengurutkan angka 1 - 10

4: Anak mampu mengurutkan angka 1-10 dengan lancar dan benar tanpa bantuan guru.

3 : Anak mampu mengurutkan angka 1-8 dengan benar.

2 : Anak mampu mengurutkan angka 1-5 dengan bantuan guru.

1 : Anak belum mampu mengurutkan angka 1-1.

Menganalisis prosentase dengan menggunakan rumus :

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{skor keseluruhan yang di peroleh}}{\text{Jumlah kelompok di skor max}} \times 100\%$$

Prosentase ketuntasan pada indikator membilang dengan menunjuk benda.

$$P = \frac{36}{60} \times 100 \% = 60 \%$$

Prosentase ketuntasan pada indikator menyebutkan angka 1-10

$$P = \frac{37}{60} \times 100 \% = 61 \%$$

Prosentase ketuntasan keseluruhan pada siklus I adalah 56,6 %

$$P = \frac{72}{120} \times 100 \% = 60 \%$$

Siklus I pertemuan kedua, prosentase ketuntasan anak pada indikator membilang dengan menunjuk benda adalah 60% %. Pada indikator mengurutkan angka 1-10 adalah 61 % dan prosentase keseluruhan pada siklus I adalah 60 %. Ini menunjukkan kegiatan belum mencapai keberhasilan karena kegiatan mengenal angka dengan metode bermain peran masih kurang maksimal sehingga hasil yang dicapai belum mampu memenuhi standar keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti.



Gambar 4.2

Senin, 23 Nopember 2015
Saat anak berperan menjadi seorang pengembala

Tabel 4.6

Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Mengajar Siklus I pertemuan ke dua

No	Kegiatan	Skala Penilaian			Keterangan
		3	2	1	
1	Mengkoordinasi kelas		√		Guru dapat mengkondisikan anak-anak
2	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√			Guru dapat menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik
3	Memberi petunjuk dalam bermain peran		√		Guru sudah melibatkan anak-anak
4	Menyampaikan materi dengan jelas			√	Materi yang disampaikan oleh guru terlalu cepat
5	Membimbing anak yang kesulitan		√		Anak yang kesulitan sudah mulai terbimbing keseluruhannya
6	Perhatian guru menyeluruh		√		Perhatian dilakukan belum menyeluruh
Total		1	4	1	
Jumlah		3	8	1	12

Dari hasil observasi aktivitas guru, maka dapat di hitung tingkat prosentase keberhasilannya yaitu :

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Skor keseluruhan yang di peroleh}}{\text{Jumlah kelompok di skor maksimum}} \times 100 \%$$

$$\text{Prosentase} = \frac{12}{6 \times 3} \times 100 \%$$

$$66,6 \% = \frac{12}{18} \times 100 \%$$

Jadi tingkat keberhasilan guru dalam mengajar adalah 66,6 % berarti keberhasilan guru dalam mengajar belum berhasil..

Tabel 4.7

Rekapitulasi Ketuntasan Anak dan Guru Pada Siklus I Pertemuan Kedua

No.	Uraian	Hasil
1	Prosentase ketuntasan pada kegiatan indikator membilang dengan menunjuk benda	60 %
2	Prosentase ketuntasan pada kegiatan indiktor menyebutkan angka 1-10	61 %
3	Prosentase keseluruhan pada kegiatan mengenal angka	60 %
4	Aktivitas guru dalam mengajar	66,6 %

a. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan pada kegiatan peningkatan kemampuan mengenal angka melalui metode bermain peran pada siklus I merefleksikannya sebagai berikut :

- Anak sudah mampu membilang banyak benda dari 1 sampai 10 meskipun masih ada beberapa anak yang belum mampu.
- Anak masih ada yang salah kalau disuruh menyebutkan angka 6 dan 9
- Anak kurang konsentrasi apa yang diperintah buguru.

Hasil pengamatan dari tindakan siklus I masih belum mencapai kriteria kesuksesan sebesar 75% dari jumlah anak keseluruhan. Oleh karena itu guru dan peneliti perlu memperbaiki proses pembelajaran agar kemampuan mengenal angka bisa lebih meningkat dan mencapai kriteria kesuksesan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Karena hasil pengamatan pada siklus I belum mencapai kriteria kesuksesan yang ditentukan, maka perlu adanya tindak lanjutan yaitu pelaksanaan siklus II dengan memotivasi anak agar lebih dapat melakukan kegiatan dengan baik. Kegiatan pada siklus II mengulang kembali kegiatan

pada siklus I dengan melakukan perbaikan dalam pembelajaran sehingga kekurangan pada pelaksanaan pada siklus I dapat diperbaiki.

4.1.2 Pelaksanaan Tindakan

4.1.2.1 Siklus II Pertemuan Pertama

a. Perencanaan

Pelaksanaan tindakan siklus II ini adalah pelaksanaan tindakan perbaikan siklus I, pada siklus II guru memfokuskan anak dalam mengenal angka 1-10 melalui metode bermain peran agar dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka, sehingga kekurangan pada siklus I dapat terbenahi.

Hal pertama yang harus dibenahi adalah mengajari anak dengan suasana yang lebih menyenangkan agar anak lebih fokus dalam kegiatan bermain peran sehingga kekurangan-kekurangan pada siklus I seperti membilang banyak benda dari 1 sampai 10 dapat ditangani.

Sebelum pelaksanaan tindakan siklus II, peneliti terlebih dahulu bediskusi dengan guru kelas terutama tentang hal-hal yang perlu dilakukan pada kegiatan pelaksanaan tindakan siklus II. Adapun hal-hal yang harus dilakukan adalah :

1. Mempersiapkan perangkat pembelajaran yang berupa RKH.
2. Mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
3. Membuat lembar observasi guna menilai kreativitas anak dalam kegiatan pembelajaran dengan metode bermain peran.
4. Menentukan jadwal pelaksanaan tindakan.

Ada beberapa hal yang direncanakan pada siklus II Yaitu : Menyiapkan terlebih dahulu media pembelajaran yang digunakan seperti sayur-sayuran, buah-buahan, keranjang belanja yang ada tulisan angkanya, timbangan dan uang

mainan sebelum kegiatan pembelajaran, peneliti mengkondisikan kelas dengan cara mengajak anak-anak variasi tepuk. Sebelum memulai kegiatan mengenal angka dengan metode bermain peran, guru mengenalkan angka terlebih dahulu di papan tulis atau dengan menggunakan kartu angka yang bertuliskan angka 1-10.

b. Pelaksanaan

Sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya tindakan pada siklus II ini dimulai pada hari senin tanggal 30 Nopember 2015. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam pelaksanaan ini adalah sebagai berikut :

- Kegiatan Awal
 - Mengucap salam.
 - Anak-anak diajak membuat lingkaran besar dan bernyanyi.
 - Anak-anak diajak melakukan motorik kasar yaitu berjalan di atas papan titian.
 - Baris.
 - Masuk kelas
 - Mengajak anak-anak berdoa sebelum belajar
 - Mengabsen kehadiran anak.
 - Bercerita tentang buah tomat.
 - Tanya jawab tentang tomat.
- Kegiatan Inti
 - Guru mengenalkan angka 1 sampai 10 di papan tulis dan anak-anak disuruh menyebutkan bilangan-bilangan itu mengikuti apa yang sudah diucapkan oleh guru.
 - Guru memperkenalkan densitas.

- Guru memperkenalkan cara mengenal angka melalui bermain peran yaitu anak-anak berperan menjadi seorang pedagang buah dan ada yang berbelanja buah sesuai angka yang ada dalam keranjang belanja kemudian menyebutkan jumlah buah yang sudah diambil dalam keranjang belanja.
- Anak memilih densitas yang disukai
 - Kegiatan akhir
- Merapikan alat permainan.
- Diskusi / *recalling*
- Menyanyi lagu “Aku punya buah tomat”.
- Do’a, salam dan pulang

c. Pengamatan

Dari hasil pengamatan siklus II terdapat kemampuan mengenal angka 1-10 dengan metode bermain peran anak kelompok A RA. Mutiara Hati Surabaya tahun pelajaran 2015-2016 sudah mencapai standar keberhasilan.

pengamatan yang dilakukan peneliti dalam mengamati kegiatan anak dan guru yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan instrumen yang ada. Terlebih dahulu akan dipaparkan kegiatan anak dalam mengenal angka 1-10 dengan menggunakan metode bermain peran. Adapun pengolahan data perkembangan anak dianalisis secara diskriptif untuk melihat tingkat keberhasilan anak dalam mengikuti pembelajaran.

Tabel 4.8

Hasil Pengamatan Pembelajaran Siklus II Pertemuan pertama

No	Nama	Indikator yang di amati								Skor	Skor Max
		Membilang banyak benda dari 1 sampai 10				Mengurutkan angka 1-10					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Akbar				√				√	8	8
2	Abim		√				√			4	8
3	Abel			√					√	7	8
4	Duta	√					√			3	8
5	Dimas		√					√		5	8
6	Nanda				√			√		7	8
7	Nando		√				√			4	8
8	Fahri				√				√	8	8
9	Nabil			√				√		6	8
10	Nabila		√				√			4	8
11	Reza		√				√			4	8
12	Reyhan				√				√	8	8
13	Mela			√				√		6	8
14	Kevin				√				√	6	8
15	Kenza			√				√		6	8
		43				45				86	120
Prosentase		71,6 %				75 %				71,6 %	

Keterangan Skor :

- Membilang banyak benda dari 1 sampai 10

4 : Anak mampu membilang banyak benda 1-10 dengan lancar dan benar tanpa bantuan guru.

3 : Anak mampu membilang banyak benda 1-8 dengan benar.

2 : Anak mampu membilang banyak benda 1-5 dengan bantuan guru.

1 : Anak belum mampu membilang banyak benda 1-10.

- Mengurutkan angka 1 - 10

3 : Anak mampu mengurutkan angka 1-10 dengan lancar dan benar tanpa bantuan guru.

3 : Anak mampu mengurutkan angka 1-8 dengan benar.

2 : Anak mampu mengurutkan angka 1-5 dengan bantuan guru.

1 : Anak belum mampu mengurutkan angka 1-10

Menganalisis prosentase dengan menggunakan rumus :

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{skor keseluruhan yang di peroleh}}{\text{Jumlah kelompok di skor max}} \times 100\%$$

Prosentase ketuntasan pada indikator membilang dengan menunjuk benda.

$$P = \frac{43}{60} \times 100 \% = 71,6 \%$$

Prosentase ketuntasan pada indikator menyebutkan angka 1-10

$$P = \frac{45}{60} \times 100 \% = 75\%$$

Prosentase ketuntasan keseluruhan pada siklus I adalah 56,6 %

$$P = \frac{86}{120} \times 100 \% = 71,6 \%$$

Siklus II pertemuan pertama, prosentase ketuntasan anak pada indikator membilang dengan menunjuk benda adalah 71,6 %. Pada indikator mengurutkan angka 1-10 adalah 75 % dan prosentase keseluruhan pada siklus I pertemuan pertama adalah 71,6 %. Ini menunjukkan kegiatan sudah mulai berhasil karena kegiatan mengenal angka dengan metode bermain peran sudah berkembang sesuai harapann standar keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti.



Gambar 4.3

Senin, 30Nopember 2015
Saat anak berperan menjadi pedagang

Tabel 4.9

Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Mengajar Siklus II pertemuan pertama

No	Kegiatan	Skala Penilaian			Keterangan
		3	2	1	
1	Mengkoordinasi kelas		√		Guru dapat mengkondisikan anak-anak
2	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√			Guru dapat menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik
3	Memberi petunjuk dalam bermain peran		√		Guru sudah melibatkan anak-anak
4	Menyampaikan materi dengan jelas		√		Materi yang disampaikan oleh cukup jelas
5	Membimbing anak yang kesulitan	√			Anak yang kesulitan sudah terbimbing keseluruhannya dengan baik
6	Perhatian guru menyeluruh		√		Perhatian dilakukan sudah menyeluruh
Total		2	4		
Jumlah		6	8		12

Dari hasil observasi aktivitas guru, maka dapat di hitung tingkat prosentase keberhasilannya yaitu :

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Skor keseluruhan yang di peroleh}}{\text{Jumlah kelompok di skor maksimum}} \times 100 \%$$

$$\text{Prosentase} = \frac{14}{6 \times 3} \times 100 \%$$

$$77,7 \% = \frac{14}{18} \times 100 \%$$

Jadi tingkat keberhasilan guru dalam mengajar adalah 77,7% berarti keberhasilan guru dalam mengajar sudah berhasil.

Tabel 4.10

Rekapitulasi Ketuntasan Anak dan Guru Pada Siklus II Pertemuan pertama

No.	Uraian	Hasil
1	Proseorntase ketuntasan pada kegiatan indikator membilang dengan menunjuk benda	71,6 %
2	Prosentase ketuntasan pada kegiatan indiktor menyebutkan angka 1-10	75 %
3	Prosentase keseluruhan pada kegiatan mengenal angka	71,6 %
4	Aktivitas guru dalam mengajar	77,7 %

d. Refleksi

Dari data diatas kemampuan kreativitas anak mengalami peningkatan yang signifikan. Hal tersebut dapat terlihat dari tidak adanya lagi anak yang memperoleh kriteria kurang, walaupun ada beberapa anak yang masih belum mencapai kriteria kesuksesan karena ada anak yang belum konsentrasi apa yang dijelaskan oleh buguru. Agar kesuksesan lebih anak dalam belajar mengenal angka lebih baik, maka peneliti melakukan penelitian siklus II pertemuan kedua.

4.1.2.2 Siklus II Pertemuan ke Dua

a. Perencanaan

Penyusunan perencanaan ini merupakan tahap awal yang di tempuh oleh peneliti dalam melakukan penenlitan. Sebelum pelaksanaan tindakan siklus II, peneliti terlebih dahulu bediskusi dengan guru kelas terutama tentang hal-hal yang perlu dilakukan pada kegiatan pelaksaasn tindakan siklus II. Adapun hal-hal yang harus dilakukan adalah :

- 1 Mempersiapkan perangkat pembelajaran yang berupa RKH.2
- 2 Mempersiapkan media yang akan di gunakan dalam pembelajaran seperti

- 3 Membuat lembar observasi guna menilai kreativitas anak dalam kegiatan pembelajaran dengan metode bermain peran.
- 4 Menentukan jadwal pelaksanaan tindakan.

Ada beberapa hal yang direncanakan pada siklus II Yaitu : Menyiapkan terlebih dahulu media pembelajaran yang digunakan seperti sayur-sayuran, buah-buahan, keranjang belanja yang ada tulisan angkanya, timbangan dan uang mainan sebelum kegiatan pembelajran, peneliti mengkondisikan kelas dengan cara mengajak anak-anak bernyanyi sambil bergerak misalnya bernyanyi topi saya bundar. Sebelum memulai kegiatan mengenal angka dengan metode bermain peran, bu guru mengenalkan angka terlebih dahulu di papan tulis atau dengan menggunakan kartu angka yang bertuliskan angka 1-10.

b. Pelaksanaan

Sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya tindakan pada siklus II ini dimulai pada hari senin tanggal 30 Nopember 2015. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam peaksanaan ini adalah sebagai berikut :

- Kegiatan Awal
 - Mengucap salam.
 - Anak-anak diajak membuat lingkaran besar dan bernyanyi.
 - Anak-anak diajak melakukan motorik kasar yaitu melempar bola
 - Baris.
 - Masuk kelas
 - Mengajak anak-anak berdo'a sebelum belajar
 - Mengabsen kehadiran anak.
 - Bercerita tentang sayur wortel.

- Tanya jawab tentang wortel.
 - Kegiatan Inti
- Guru mengenalkan angka 1 sampai 10 di papan tulis dan anak-anak disuruh menyebutkan bilangan-bilangan itu mengikuti apa yang sudah diucapkan oleh guru.
- Guru memperkenalkan densitas.
- Guru memperkenalkan cara mengenal angka melalui bermain peran yaitu anak-anak berperan menjadi seorang petani wortel, lalu anak memanen/mengambil wortel sesuai dengan angka yang ada dikeranjangnya.
- Anak memilih densitas yang disukai
 - Kegiatan akhir
- Merapikan alat permainan.
- Diskusi / recalling
- Menyanyi lagu lihat kebunku.
- Do'a, salam dan pulang

a. Pengamatan

Dari hasil pengamatan siklus II terdapat kemampuan mengenal angka 1-10 dengan metode bermain peran anak kelompok A RA. Mutiara Hati Surabaya tahun pelajaran 2015-2016 sudah mencapai standar keberhasilan.

pengamatan yang dilakukan peneliti dalam mengamati kegiatan anak dan guru yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan instrumen yang ada. Terlebih dahulu akan dipaparkan kegiatan anak dalam mengenal angka 1-10 dengan menggunakan metode bermain peran. Adapun pengolahan data hasil

belajar anak dianalisis secara diskriptif untuk melihat tingkat keberhasilan anak dalam mengikuti pembelajaran

Tabel 4.11

Hasil Pengamatan Pembelajaran Siklus II Pertemuan kedua

No	Nama	Indikator yang di amati								Skor	Skor Max
		Membilang banyak benda dari 1 sampai 10				Mengurutkan angka 1-10					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Akbar				√				√	8	8
2	Abim				√			√		7	8
3	Abel			√					√	7	8
4	Duta			√				√		6	8
5	Dimas			√					√	8	8
6	Nanda				√			√		7	8
7	Nando		√						√	6	8
8	Fahri				√				√	8	8
9	Nabil			√				√		6	8
10	Nabila				√				√	8	8
11	Reza			√				√		6	8
12	Reyhan				√				√	8	8
13	Mela			√					√	7	8
14	Kevin				√				√	8	8
15	Kenza			√				√		6	8
Jumlah		51				54				106	120
Prosentase		85 %				90 %				88,3 %	

Keterangan Skor :

- Membilang banyak benda dari 1 sampai 10
 - 4 : Anak mampu membilang banyak benda 1-10 dengan lancar dan benar tanpa bantuan guru.
 - 3 : Anak mampu membilang banyak benda 1-8 dengan benar.
 - 2 : Anak mampu membilang banyak benda 1-5 dengan bantuan guru.
 - 1 : Anak belum mampu membilang banyak benda 1-10.
- Mengurutkan angka 1 - 10
 - 4: Anak mampu mengurutkan angka 1-10 dengan lancar dan benar tanpa bantuan guru.
 - 3 : Anak mampu mengurutkan angka 1-8 dengan benar.
 - 2 : Anak mampu mengurutkan angka 1-5 dengan bantuan guru.
 - 1 : Anak belum mampu mengurutkan angka 1-10.

Menganalisis prosentase dengan menggunakan rumus :

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{skor keseluruhan yang di peroleh}}{\text{Jumlah kelompok di skor max}} \times 100\%$$

Prosentase ketuntasan pada indikator membilang dengan menunjuk benda.

$$P = \frac{51}{60} \times 100 \% = 85 \%$$

Prosentase ketuntasan pada indikator menyebutkan angka 1-10

$$P = \frac{54}{60} \times 100 \% = 90 \%$$

Prosentase ketuntasan keseluruhan pada siklus I adalah 56,6 %

$$P = \frac{106}{120} \times 100 \% = 88,3 \%$$

Siklus II pertemuan kedua, prosentase ketuntasan anak pada indikator membilang banyak benda 1-10 adalah 85%. Pada indikator mengurutkan angka 1-10 adalah 90 % dan prosentase keseluruhan pada siklus I II pertemuan kedua adalah 88,3 %. Ini menunjukkan kegiatan sudah berhasil karena kegiatan mengenal angka dengan metode bermain peran sudah berkembang sangat baik sesuai standar keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti.



Gambar 4.4

Senin, 7 Desember 2015

Saat anak berperan menjadi seorang petani wortel

Tabel 4.12

Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Mengajar Siklus II pertemuan kedua

No	Kegiatan	Skala Penilaian			Keterangan
		3	2	1	
1	Mengkoordinasi kelas	√			Guru dapat mengkondisikan anak-anak dengan sangat baik
2	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√			Guru dapat menyampaikan tujuan pembelajaran dengan sangat baik
3	Memberi petunjuk dalam bermain peran	√			Guru sudah melibatkan anak-anak.
4	Menyampaikan materi dengan jelas	√			Materi yang disampaikan oleh sangat jelas
5	Membimbing anak yang kesulitan	√			Anak yang kesulitan sudah terbimbing keseluruhannya
6	Perhatian guru menyeluruh		√		Perhatian dilakukan sudah menyeluruh
Total		5	1		
Jumlah		15	2		17

Dari hasil observasi aktivitas guru, maka dapat di hitung tingkat prosentase keberhasilannya yaitu :

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Skor keseluruhan yang di peroleh}}{\text{Jumlah kelompok di skor maksimum}} \times 100 \%$$

$$\text{Prosentase} = \frac{17}{6 \times 3} \times 100 \%$$

$$P = \frac{17}{18} \times 100 \% = 94,4$$

Jadi tingkat keberhasilan guru dalam mengajar adalah 77,7% berarti keberhasilan guru dalam mengajar sudah berhasil sangat baik.

Tabel 4.13

Rekapitulasi Ketuntasan Anak dan Guru Pada Siklus II Pertemuan kedua

No.	Uraian	Hasil
1	Proseorntase ketuntasan pada kegiatan indikator membilang dengan menunjuk benda	85 %
2	Prosentase ketuntasan pada kegiatan indiktor menyebutkan angka 1-10	90 %
3	Prosentase keseluruhan pada kegiatan mengenal angka	88,3 %
4	Aktivitas guru dalam mengajar	94,4 %

b. Refleksi

Dari data diatas kemampuan kreativitas anak mengalami peningkatan yang signifikan. Terlihat pada tiap-tiap indikator mencapai kriteria kesuksesan yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 80 % telah tercapai. Oleh karena itu, peneliti menghentiikan penelitian tindakan kelas pada siklus II.

4.2 PEMBAHASAN

Bermain peran merupakan metode pembelajaran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran, keluarga yang otoriter dan lain sebagainya. Bermain peran digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan anak untuk memecahkannya. Metode bermain peran juga dimaknai sebagai cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran, yakni anak diminta memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran. Misalnya : bermain menjadi seorang pedagang, menjadi nelayan dan sebagainya. (Trianto,2011:97)

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan oleh peneliti, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok A di RA. Mutiara Hati Surabaya. Pada penelitian tindakan kelas ini, indikator kemampuan mengenal angka yang diamati adalah : (1) Membilang banyak benda dari 1 sampai 10. (2) Membilang/menyebut urutan bilangan 1-10. Dan hasil observasi sebelum diadakan penelitian dengan bermain peran, kemampuan mengenal angka anak masih tergolong kurang yaitu dengan prosentase 26,6 % anak. Dengan hasil observasi pada siklus I yang telah dipaparkan sebelumnya dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal angka anak sudah mengalami peningkatan. Namun, belum mencapai target kriteria kesuksesan sebab prosentase kesuksesan yang di capai adalah 56,6 %. Yang mampu mengenal angka dengan metode bermain peran.

Dengan demikian, siklus I untuk kemampuan mengenal angka 1-10 pada RA. Mutiara Hati Surabaya belum mengalami peningkatanyang diharapkan sebagaimana telah ditetapkan sebelumnya 75 %. Secara keseluruhan kemampuan mengenal angka 1-10 mengalami peningkatan pada siklus II dengan prosentase 88,3. Hal tersebut menunjukkan peningkatan jumlah anak yang memiliki kemampuan mengenal angka 1-10 pada pembelajaran dengan metode bermain peran.

Kemampuan mengenal angka 1-10 pada siklus II sangatlah baik, dengan melihat observasi pada pelaksanaan siklus I yang mencapai 56,6 %. Kemudian pada siklus II mencapai prosentase 88,3 % yang berarti standar kesuksesan telah tercapai pada siklus II.

Dari uraian diatas, peneliti dapat menyimpulkan kemampuan mengenal angka melalui metode bermain peran dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia dini.