

**UPAYA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN MELALUI KEGIATAN
BERMAIN PERAN PADA TK B RA ROBBANI
RANTAUPRAPAT**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Agama Islam*

Oleh :

FITRI LESTARI SIREGAR
NPM. 1501240122P

JURUSAN PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2017**

Medan, 26 Maret 2017

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) eksemplar
Hal : Skripsi A.n Rizka Harfiani, S.Pd.I, M. Psi
Kepada Yth : **Bapak Dekan Fakultas Agama Islam UMSU**
di_
Medan

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi mahasiswa Fitri Lestari Siregar yang berjudul : "UPAYA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN PADA TK B RA ROBBANI RANTAUPRAPAT" maka kami berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan diajukan pada siding munaqasah untuk mendapat Gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU Medan.

Demikian kami sampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing,

RIZKA HARFIANI, S.Pd.I, M. Psi

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

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

NAMA MAHASISWA : FITRI LESTARI SIREGAR
NPM : 1501240122P
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL
JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN
MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN PADA TK
B RA ROBBANI RANTAUPRAPAT

Medan, 26 Maret 2017

Pembimbing

RIZKA HARFIANI, S.Pd. I, M. Psi

Disetujui Oleh
Ketua Program Studi

Drs. ZULKARNAEN LUBIS, MA

Dekan

Dr. MUHAMMAD QORIB, MA

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

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

NAMA MAHASISWA : FITRI LESTARI SIREGAR
NPM : 1501240122P
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL
JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN
MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN PADA TK
B RA ROBBANI RANTAUPRAPAT

Medan, 27 Maret 2017

Pembimbing

RIZKA HARFIANI, S.Pd.I, M.Psi

LEMBAR PENGESAHAN

**UPAYA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN MELALUI
KEGIATAN MAIN PERAN PADA TK B RA ROBBANI
RANTAUPRAPAT**

SKRIPSI

Oleh :

FITRI LESTARI SIREGAR

1501240122P

JURUSAN PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL

Pembimbing

RIZKA HARFIANI, S.Pd. I, M. Psi

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2017**

**LEMBAR KESALAHAN SKRIPSI
BISMILLAHIRRAHMANIRRAHIM**

NAMA MAHASISWA : FITRI LESTARI SIREGAR
NPM : 1501240122P
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL

Medan, 27 Maret 2017

Pembimbing

RIZKA HARFIANI, S.Pd.I, M. Psi

FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **FITRI LESTARI SIREGAR**
NPM : 1501240122P
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemandirian Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada TK B RA ROBBANI Rantauprapat

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Penelitian yang dilakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Penelitian ini saya lakukan sendiri tanpa bantuan dari pihak manapun dan juga tidak tergolong **plagiat**.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Medan, 27 Maret 2017

Hormat saya,

Yang membuat pernyataan

FITRI LESTARI SIREGAR
NPM : 1501240122P

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **FITRI LESTARI SIREGAR**
Jenjang Pendidikan : S1 FAI UMSU
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
NPM : 1501240122P

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Jari Tangan Pada Raudhatul Athfal Irsyadul Islamiyah Pekan Tolan” merupakan judul asli skripsi saya. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi hasil plagiat, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikianlah pernyataan ini saya perbuat dengan sebenarnya.

Medan, 27 Maret 2017

Hormat saya,

Yang membuat pernyataan

FITRI LESTARI SIREGAR
NPM : 1501240122P

ABSTRAK

FITRI LESTARI SIREGAR. NPM. 1501240122P. Upaya Meningkatkan Kemandirian Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada TK B RA ROBBANI Rantauprapat.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemandirian anak melalui metode bermain peran di kelompok B RA ROBBANI Rantauprapat. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga Siklus. Subjek penelitian ini yaitu 17 anak terdiri dari 7 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemandirian anak meningkat melalui metode bermain peran. Anak menentukan peran yang diinginkannya sendiri, anak mampu berperan sesuai peran yang dimainkannya, mandiri dalam menggunakan peralatan bermain peran, anak mampu merapikan mainan setelah bermain peran. Hasil observasi pra siklus, sebagian besar kemandirian anak berada pada kriteria Belum Berkembang (BB) 36,76%. Pasca Siklus I sebagian besar kemandirian anak berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB) 44,11%. Pasca Siklus II kemandirian anak berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 79,40 dan pasca siklus III kemandirian anak berada pada 91,17% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Kata kunci: *kemandirian, anak, bermain peran*

Abstract

FITRI LESTARI SIREGAR. NPM. 1501240122P. Efforts Increase Self-Relience Through Role Playing Activities on TK B RA Robbani Ranrauprapat.

This research aims to increase self-reliance through role playing activities on TK B RA ROBBANI Rantauprapat. This research is a research class action implemented in two cycles. The subject of this research is 17 childrens consisting of 7 boys and 10 girls. Data collection is done through observation. Data analysis techniques is descriptive qualitative and quantitative. The results showed that the self-reliance increased through role playing activities. Children determine the role it wants by own, independent role playing, childrens are able to play a role fit the role that it plays in using equipment, childrens capable of tidying up the toys after playing the role of. The results of observation before action,

most of the children were on the criterion of autonomy Undevelop (BB) 36,76%. Post-cycle I most of the children were on the criterion of autonomy Began to Grow (MB) 44,11%. After the second cycle children were on the criteria of autonomy Began to Grow (MB) and develop appropriate expectations (BSH) 79,40%, and after the third cycle of the independent of the child is at 91,17% on the criteria develop appropriate expectations (BSH) and very good developing (BSB).

Keywords: self-reliance, children, role play

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur kepada Allah SWT atas limpahan nikmat dan karunia-Nya yang senantiasa tercurah kepada kita. Sholawat dan salam kita sampaikan kepada uswatun hasanah Muhammad SAW, semoga kita termasuk ummatnya yang senantiasa menjalankan sunnahnya dan diberinya syafaat dihari akhir kelak. Alhamdulillah, karena karuniaNya skripsi berjudul “Upaya Meningkatkan Kemandirian Melalui Kegiatan Bermain Peran pada TK B RA Robbani Rantauprapat” dapat diselesaikan dengan baik.

Sepenuhnya peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini begitu banyak kendala yang dihadapi, namun berkat bimbingan dan bantuan dari beberapa pihak akhirnya kendala-kendala tersebut dapat teratasi. Untuk itu peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada Ibu RIZKA HARFIANI, S.Pd.I, M. Pd selaku pembimbing dan penguji Ibu WIDIA MASITAH, S.Psi, M.Psi yang telah sabar, tekun, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran memberikan bimbingan, motivasi, arahan dan saran-saran yang sangat berharga kepada peneliti selama penyusunan skripsi.

Selanjutnya ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada :

1. Bapak Dr. Agussani, MAP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Muhammad Qorib, MA selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Zulkarnaen, MA selaku ketua Program Studi Pendidikan Raudhatul Athfal Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk segera menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
4. Ayah dan Ibu yang selalu memberikan doa terbaiknya dan dukungan penuh baik secara moril maupun materi.
5. Abanganda Ahmad Afandi Siregar dan kedua adik saya Putri Sima Siregar dan Indah Khairunisah Siregar yang telah mensupport dan membantu menyelesaikan skripsi ini.

- 6.
7. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi PGRA yang telah saling memberi masukan dan saran yang membangun.
8. Kak Nurhalimah Hasibuan selaku rekan seperjuangan saya sama-sama menempuh perjalanan jauh dari Rantauprapat.
9. RA Robbani yang telah memberikan kesempatan dan wadah kepada saya untuk melakukan riset.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan sehingga penulis sangat berterima kasih apabila ada kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Medan, 27 Maret 2017

Peneliti

FITRI LESTARI SIREGAR
1501240122P

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

وَلِيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعَافًا خَافُوا عَلَيْهِمْ
فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا ﴿٩﴾

”Dan hendaklah takut (kepada Allah) orang-orang yang sekiranya mereka meninggalkan keturunan yang lemah di belakang mereka yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan)nya. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertakwa kepada Allah, dan hendaklah mereka berbicara dengan tutur kata yang benar.” (QS. An-Nisa’ : 9)

Allah SWT telah memperingatkan hambanya agar tidak meninggalkan keturunan yang lemah. Lemah di sini tidak merujuk kepada fisik saja tetapi mental dan kemampuan. Untuk menghindarkan keturunan yang lemah ini salah satu upaya yang sangat penting adalah pendidikan. Termasuk diantaranya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang merupakan pendidikan pertama dalam kehidupan anak. Dewasa ini pemerintah sedang fokus dengan pendidikan usia dini dilihat dari banyaknya lembaga-lembaga pendidikan usia dini dibuka mengingat betapa pentingnya pendidikan usia dini.

Lembaga pendidikan anak usia dini bertujuan untuk memfasilitasi perkembangan anak menyangkut beberapa aspek yang meliputi : fisik motorik, kognitif, bahasa, nilai agama dan moral, seni dan sosial emosional yang termasuk kemandirian di dalamnya.

Kemandirian merupakan salah satu sikap dari anak yang menunjukkan usaha yang dilakukan dengan sadar secara mandiri tanpa harus disuruh atau diminta untuk melakukan sesuatu dalam kegiatan pembelajaran.¹

Susanto menyatakan :

Kemandirian anak itu sangat penting bagi anak karena dapat mempengaruhi

¹Tri Rahayu. 2014. *Peningkatan Kemandirian Dalam Menyelesaikan Masalah Sederhana Melalui Metode Proyek* . (Bantul : Jurnal Pendidika), h.2

kehidupan anak kedepannya, dimana anak akan memiliki rasa percaya diri dalam menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengurus diri sendiri dan menyelesaikan masalah yang dihadapi, selain itu anak juga jadi mampu dan berani menentukan pilihannya sendiri, anak akan memperoleh motivasi intrinsik yang tinggi, anak akan jadi kreatif dan inovatif, anak akan bertanggungjawab atas keputusannya, anak akan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan, dan tidak tergantung pada orang lain.²

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa kemandirian memberi dampak yang positif bagi kehidupan seorang anak dimasa kini dan nanti hingga dia dewasa. Kemandirian seperti halnya psikologis yang lain, dapat berkembang dengan baik jika diberikan kesempatan untuk berkembang dan dirangsang kemampuannya melalui latihan-latihan secara terus menerus sejak usia dini. Karena segala sesuatu yang dapat diusahakan sejak dini akan dapat dihayati dan berkembang dengan baik.

Kemandirian yang terjadi pada anak merupakan akibat dari latihan-latihan kemandirian yang diberikan sedini mungkin, dimana anak diberikan kesempatan untuk memilih jalan sendiri dan berkembang.³

Apabila diajarkan sejak dini secara berkesinambungan dan komitmen seharusnya pada usia 5-6 tahun anak sudah mampu mandiri, melakukan kegiatan seperti makan, mandi, berpakaian, bersisir, memakai kaos kaki, mengikat tali sepatu tanpa bantuan. Dan saat di kelas mampu melakukan kegiatan, kreatif dan punya inisiatif dalam bermain, dan merapikan mainan atau peralatan belajar sendiri. Seharusnya anak sudah memiliki kemandirian yang baik, tapi kenyataannya masih banyak anak usia dini yang memiliki masalah kemandirian.

Fenomena yang peneliti temukan dengan memperhatikan, meneliti dan akhirnya menyimpulkan bahwa kurangnya kemandirian anak-anak kelompok B di RA Robbani. Mereka masih harus dibantu dalam menyelesaikan kegiatan yang diberikan guru, kurang kreatif dalam berkreasi, kurangnya inisiatif dalam memecahkan sebuah permasalahan yang terjadi dalam proses belajar atau bermain dan harus dibantu dalam menyusun peralatan main dan belajar mereka agar tidak tercecer.

Tidak hanya di Robbani peneliti juga menemukan hasil penelitian yang dilakukan oleh Amelia di Kober UPI menunjukkan bahwa masalah kemandirian

²Susanto. 2013. *Memahami Perilaku Kemandirian Anak Usia Dini*. [Online]

³Muchsinati. 2007. *Hubungan Urutan Kelahiran Dalam Keluarga dengan Kemandirian Anak Usia Dini di TK Madinah Malang*. Skripsi Sarjana FP UIN Malang. [online]

anak belum berkembang secara optimal diantaranya : kemandirian untuk memakai sepatu sendiri tanpa bantuan guru, mencuci tangan sendiri, *toilet training*, membersihkan tumpahan makanan secara mandiri, serta membereskan mainan setelah selesai bermain.

Dan untuk lebih menguatkan temuan ini, peneliti terus mencari data pendukung dan menemukan data dari penelitian di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 16 Cimahi. Terlihat dari hasil observasi yang dilakukan peneliti selama kurang lebih satu bulan. Masalah kemandirian anak-anak bhayangkari 16 dari hasil observasi, diantaranya : tas anak dibawa oleh orangtua, dan disimpan juga oleh orangtua di loker anak; masih ada anak yang diantar orangtua sampai ke dalam kelas; saat proses pembelajaran anak-anak masih sering minta bantuan guru untuk menyerut pensil, mengambil krayon dan buku anak; anak-anak juga sering tidak membereskan mainan yang sudah digunakan; tidak membereskan alat tulis yang sudah digunakan seperti pensil warna, krayon dan penghapus; saat makanpun masih sebagian besar anak meminta bantuan guru untuk membukakan tempat makannya, membukakan botol minum, membereskan tempat makannya dan memasukkannya ke dalam tas; masih ada anak yang masih belum bisa memakai kaos kaki sendiri; memakai sepatu sendiri; mengikat tali sepatu sendiri; membuka kancing baju sendiri; melipat lengan baju sendiri; dan mengancingkan baju sendiri.

Anak tidak mandiri itu dipengaruhi oleh beberapa alasan, diantaranya (a) Kekuatiran yang berlebihan dari orangtua, (b) orangtua sering membatasi dan melarang anaknya secara berlebihan, dan (c) kasih sayang orangtua yang berlebihan hingga anak menjadi manja.⁴

Pada dasarnya anak sering kali penasaran untuk ikut melakukan aktifitas orang dewasa di sekitarnya. Hal ini apabila dimanfaatkan sangat baik untuk melatih kemandirian anak. Namun seperti uraian di atas bahwa masalah kemandirian sangat dipengaruhi oleh orangtua yang tak jarang mengkhawatirkan anak dengan seringnya membatasi dan melarang untuk melakukan sesuatu dan orangtua seringkali memberikan kasih sayang yang berlebihan hingga anak menjadi manja. Masalah kemandirian ini juga disebabkan oleh orangtua yang selalu merasa terburu-buru

⁴Sri. dkk. 2013. Bimbingan Konseling [Online]

hingga tak sabar jika anak makan, mandi, berpakaian dan lainnya sendiri karena akan sedikit memakan waktu dibanding semua dikerjakan oleh orangtua.

Akibat jika anak tidak mandiri adalah anak merasa *bossy* atau suka memerintah. Sifat suka memerintah ini merupakan akibat lanjut dari anak yang selalu dilayani.⁵

Masalah kemandirian ini dapat berakibat fatal karena dapat menyebabkan anak mengalami gangguan perkembangan seperti terbiasa tergantung kepada orang lain, memiliki kepribadian yang tidak baik seperti suka memerintah, tidak memiliki kepercayaan diri, minder dan tidak bisa memecahkan masalah.

Adalah sebuah tugas penting bagi orangtua dan guru melalui lembaga pendidikan anak usia dininya untuk mengembangkan dan mengasah kemandirian anak agar dapat tumbuh dan berkembang dengan baik sesuai harapan dan menjadikan anak mampu mandiri hingga masa mendatang dengan tantangan hidup yang lebih besar. Anak perlu sedini mungkin berlatih untuk mandiri agar kelak mampu memecahkan masalah sendiri yang kita tidak tahu tantangan yang akan mereka hadapi dimasa depan.

Untuk berlatih menjadi mandiri dapat dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan, seperti bermain peran. Selain menyenangkan, bermain peran juga dapat melibatkan anak secara langsung untuk berperan sebagai orang lain dan melakukan kegiatan-kegiatan tertentu sesuai peran yang dimainkannya. Djoehaeni menyatakan bahwa :

...metode bermain peran adalah cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain yakni anak diminta memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran.⁶

Selanjutnya Suryani menyatakan :

Bermain peran adalah metode pengembangan yang efektif dimana seseorang memerankan karakter orang lain dan mencoba berfikir/berbuat dengan cara/sudut pandang sosok yang diperankannya. Bermain peran memberikan contoh alamiah terhadap perilaku manusia yang riil dan dapat digunakan oleh

⁵A. Martuti. 2008. *Mengelola PAUD Memahami 36 Sifat Pendidik yang Menghambat Pembelajaran* (Bantul : Kreasi Wacana), h. 140

⁶Djoehaeni. 2008. *Kurikulum dan Perencanaan Pembelajaran di Taman Kanak-kanak* (Bandung : FIP UPI), h. 7

anak untuk menyadari perasaan mereka dan membangun sikap menuju nilai-nilai dan pemahaman mereka sendiri.⁷

Berdasarkan permasalahan kemandirian yang sudah ditemukan dan sudah dipaparkan oleh peneliti serta melihat keefektifan kegiatan bermain peran, maka penelitian ini memfokuskan kajian pada *“Upaya Meningkatkan Kemandirian Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada TK B RA Robbani Rantauprapat”*.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, identifikasi masalah yang dapat peneliti kemukakan adalah :

1. Kemampuan Kemandirian anak masih rendah
2. Stimulus untuk meningkatkan kemampuan kemandirian pada anak belum dilakukan dengan maksimal
3. Metode pembelajaran yang dilakukan tidak menarik sehingga hasilnya pun tidak maksimal

C. RUMUSAN MASALAH

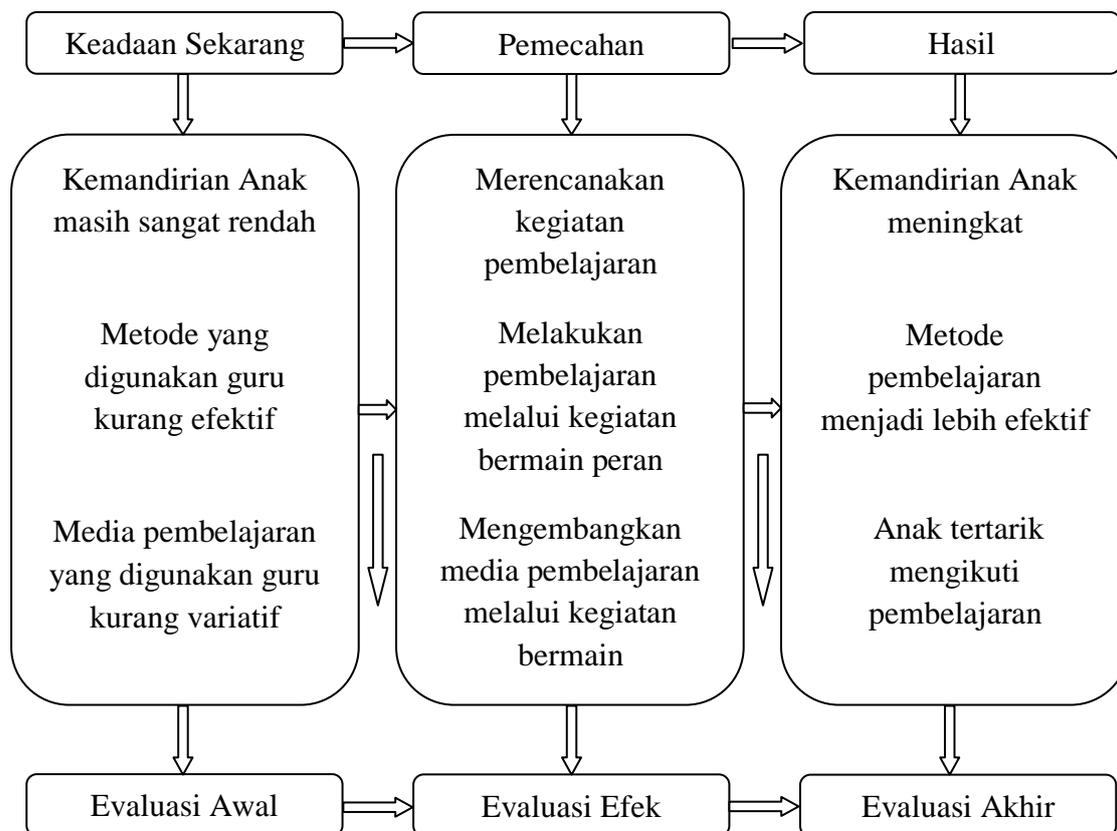
Dengan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka harus ada rumusan masalah yang benar-benar fokus yaitu : Apakah melalui kegiatan main peran dapat meningkatkan kemandirian pada kelompok B RA Robbani Rantauprapat?

D. PEMECAHAN MASALAH

Pendidikan adalah faktor penting dalam menumbuhkan kemandirian anak. Untuk mencapai perkembangan kemandirian pada setiap peserta didik sangat dibutuhkan sumber daya manusia yang bermutu dan metode pembelajaran yang efektif. Alternatif yang dapat meningkatkan kemandirian anak haruslah menyenangkan bagi mereka sehingga mereka melakukannya dengan senang dan tujuan menjadi mudah tercapai. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemandirian anak adalah melalui kegiatan bermain peran. Pemecahan masalah penelitian ini dapat peneliti gambarkan sebagai berikut :

⁷Suryani. 2010. *Peningkatan Kemandirian Anak Melalui Metode Bermain Peran* [Skripsi]

Gambar 01. Kerangka Pemecahan Masalah



E. TUJUAN PENELITIAN

1. Tujuan Umum

Untuk mengembangkan kemampuan kemandirian anak melalui kegiatan bermain peran pada kelompok B RA Robbani Rantauprapat.

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan kemampuan kemandirian anak melalui kegiatan bermain peran pada anak kelompok B RA Robbani Rantauprapat.

F. HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat diajukan sebuah hipotesis bahwa kemampuan kemandirian anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain peran pada kelompok B RA Robbani Rantauprapat.

G. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat penelitian ini meliputi :

1. Manfaat Teoretis

- a. Dapat memberikan cara yang baru terhadap metode pembelajaran anak usia dini sebagai pembenahan pengajaran di RA Robbani Rantauprapat.
- b. Secara khusus dapat bermanfaat sebagai model dan cara pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Adapun manfaat penelitian tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Bagi anak

- a. Dapat menambah tingkah kemandirian pada anak.
- b. Dapat menambah pengetahuan anak melalui kegiatan bermain peran.
- c. Anak dapat memiliki pengalaman langsung dari kegiatan bermain peran.

2. Bagi Guru

- a. Guru dapat menggunakan kegiatan bermain peran sebagai salah satu model kegiatan untuk meningkatkan kemandirian anak.
- b. Guru dapat memberikan pengalaman langsung pada anak.
- c. Guru hanya berperan sebagai fasilitator atau pembimbing anak.

3. Bagi Sekolah

- a. Dapat digunakan sebagai bahan untuk mengembangkan atau meningkatkan kemandirian anak.
- b. Dapat dijadikan sebagai salah satu program pembelajaran pada anak usia dini untuk meningkatkan perkembangan anak.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kemandirian Anak Usia Dini

1. Pengertian Kemandirian

Kemandirian diawali ketika seorang bayi dilahirkan di dunia. Ketergantungan sepenuhnya terhadap ibu selama sembilan bulan dalam kandungan benar-benar diputuskan. Tangisan bayi sesaat setelah keluar dari rahim ibu adalah penanda awal kemandiriannya sebagai manusia. Pada saat itulah ia harus menggunakan paru-parunya sendiri untuk bernafas. Kemandiriannya tak terjadi begitu saja dan serentak.

Saat memasuki usia balita, anak sudah tidak tergantung sepenuhnya pada orang dewasa, dalam arti sudah bisa jalan, bicara, dan melakukan hal-hal yang diinginkannya. Anak akan merasa memiliki otonomi. Otonomi ini terlihat setelah mendapatkan rasa percaya pengasuh, bayi kanak-kanak awal mengetahui bahwa perilakunya adalah milik mereka sendiri. Anak-anak ini mulai menyatakan kemandiriannya atau disebut otonomi dan anak-anak menyadari keinginannya.⁸

Kemandirian adalah tugas perkembangan anak yang tidak instan atau langsung jadi, melainkan melalui proses yang panjang. Diperlukan stimulasi-stimulasi pada tahap usia tertentu untuk mengembangkan kemandirian anak dari sejak dini.

Menurut Steinberg

Kemandirian adalah kemampuan untuk melakukan kegiatan atau tugas-tugas sehari-hari dengan sedikit bimbingan, sesuai dengan tahapan perkembangan dan kapasitasnya.⁹

Tjandraningtyas menyatakan

Kemandirian adalah suatu sikap individu yang diperoleh secara kumulatif selama perkembangan dimana individu akan terus belajar untuk bersikap mandiri dalam menghadapi berbagai situasi lingkungan, sehingga individu pada akhirnya akan mampu berfikir dan bertindak sendiri dengan kemandiriannya.¹⁰

⁸Santrock. 2007. *Perkembangan Anak* (Jakarta : Erlangga), h. 46

⁹Desmita. 2011. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta : PT Remaja Rosdakarya), h. 185

¹⁰Riana Mashar. 2011. *Emosi Anak Usia Dini* (Jakarta : Kencana), h. 79

Sementara Hog dan Blau menyatakan

Kemandirian merupakan suatu sikap otonom dimana peserta didik secara relative bebas dari pengaruh penilaian, pendapat dan keyakinan orang lain. Dengan otonom tersebut, peserta didik diharapkan akan lebih bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri. Istilah kemandirian pada anak umumnya dikaitkan dengan kemampuan untuk melakukan sesuatunya sendiri. Apakah itu memakai baju sendiri, memakai sepatunya sendiri tanpa harus bergantung pada orang lain.¹¹

Dibutuhkan proses demi proses yang memberikan stimulasi terhadap anak untuk menjadi mandiri. Tidak dipungkiri, kebutuhan akan kemandirian sangat penting bagi setiap individu. Karena pada masa yang akan datang individu akan menghadapi berbagai macam tantangan dan dituntut untuk dapat melepaskan diri dari ketergantungan pada siapapun.

Hal ini terkait dengan kepentingan setiap individu dalam mengarungi kehidupannya. Tanpa kemandirian seseorang akan mengarungi kehidupannya dengan ketidakpastian. Dan proses untuk menjadi mandiri harus dimulai sejak dini, agar anak terbiasa, terlatih untuk mampu menyelesaikan permasalahan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitarnya.

2. Ciri-ciri Kemandirian Pada Anak Usia Dini

Kemandirian anak dapat dilihat dari kemampuannya untuk melakukan hal-hal sesuai kapasitasnya sendiri, misalnya makan sendiri, mandi sendiri, memakai pakaian sendiri, menyusun mainan sendiri. Namun selain pada kemampuan tersebut, kemandirian dapat pula terlihat dari rasa percaya diri anak dalam melakukan sesuatu.

Kemandirian anak berhubungan erat dengan rasa percaya diri keduanya tidak dapat datang begitu saja, melainkan orang tua atau guru perlu membentuk kondisi yang bisa memupuk sikap dan tingkah laku yang mengarah ke kemandirian dan percaya diri.¹²

Menurut Brewer :

Anak dikatakan mandiri jika sudah sesuai dengan indikator kemandirian diantaranya kemampuan fisik, percaya diri, bertanggung jawab, disiplin, pandai bergaul, mau berbagi, mengendalikan emosi.¹³

¹¹Riana Mashar. 2011. *Emosi Anak Usia Dini* (Jakarta : Kencana), h. 80

¹²Imam Musbikin. 2012. *Pintar Mengatasi Masalah Tumbuh Kembang Anak* (Yogyakarta: FlashBooks), h. 311

Sedangkan menurut Desmita kemandirian beda dengan tidak tergantung, karena tergantung merupakan bagian untuk memperoleh kemandirian.¹⁴

Kemandirian anak dapat dilihat dari sikap percaya diri anak dalam dalam banyak hal seperti menyelesaikan masalah, bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, menunjukkan inisiatif dan kreatifitas dalam melakukan sesuatu. Selain kepercayaan diri, yang menjadi ciri-ciri kemandirian anak adalah kemampuan fisik dalam berakftifitas, bertanggung jawab dengan tugas diberikan, disiplin dalam mengikuti aturan, pandai bergaul dengan siapapun di lengkungannya, mau berbagi dan mengendalikan emosi dengan sewajarnya tanpa ekspresi berlebihan.

3. Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Kemandirian

Faktor yang mempengaruhi tingkat kemandirian anak usia prasekolah terbagi menjadi dua yang meliputi faktor internal dan eksternal.¹⁵

Soetjiningsih menyatakan :

Faktor internal merupakan faktor dari dalam diri anak itu sendiri yang meliputi emosi dan intelektual. Faktor emosi ini ditunjukkan dengan kemampuan mengontrol emosi dan tidak terganggunya kebutuhan emosi orang tua. Sedangkan faktor intelektual diperlihatkan dengan kemampuan untuk mengatasi berbagai masalah yang dihadapi. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang datang dari luar diri anak tersebut. Faktor ini meliputi lingkungan, karakteristik sosial, stimulasi, pola asuh, cinta dan kasih sayang, kualitas informasi anak dan orangtua, dan pendidikan orangtua serta status pekerjaan ibu.¹⁶

Faktor kecerdasan emosi dan intelektual anak berbanding lurus tingkat kemandiriannya. Semakin bagus emosinya, semakin baik tingkat kemandiriannya, begitu sebaliknya. Hal tersebut juga berlaku pada kecerdasan intelektual anak. Namun faktor tersebut tidak satu-satunya yang berperan penting dalam mempengaruhi tingkat kemandirian anak. Tapi juga dibutuhkan faktor eksternal yang mendukung.

Pola pengasuhan juga sangat penting dalam menentukan tingkat kemandirian anak. Untuk menjadi mandiri anak membutuhkan kesempatan dukungan dan dorongan peran orangtua. Selain itu lingkungan juga merupakan

¹³Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan. 2013. *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini* (Ciputat: Gaung Persada Press Group), h. 61

¹⁴Desmita. 2011. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta : PT Remaja Rosdakarya), h. 185

^{15,16}Melati Br Tarigan. 2014. *Meningkatkan Kemandirian Anak Taman Kanak-kanak Melalui Bermain Peran Makro* (Cimahi : UPI)

faktor penting yang menentukan tercapai atau tidaknya tingkat kemandirian anak usia prasekolah. Lingkungan yang baik akan mempercepat pencapaian tersebut. Misalnya tingkat kemandirian anak dari keluarga miskin berbeda dengan anak dari keluarga kaya, akan tetapi anak yang memperoleh stimulasi terarah dan teratur akan lebih cepat mandiri dibanding dengan anak yang kurang mendapat stimulasi.

Rasa cinta kasih orangtua kepada anak hendaknya diberikan sewajarnya dan mendidik karena ini juga sangat berpengaruh terhadap kemandirian anak. Sayang terhadap anak bukan berarti memberikan dan menyediakan apa saja yang diinginkannya tanpa melihat baik buruknya terhadap perilaku anak. Komunikasi dan interaksi yang baik antara orangtua dan anak sangat diharapkan dalam meningkatkan kemandirian anak.

Disinilah pentingnya ilmu dari orangtua. Orangtua yang memiliki pendidikan yang baik akan lebih paham menciptakan interaksi dan komunikasi yang baik selain itu orangtua yang berpendidikan dapat menerima informasi dari luar tentang cara memandirikan anak. Peran orangtua adalah yang utama, namun orang-orang yang ada di lingkungan sekitar juga turut mempengaruhi termasuk guru.

B. Bermain Peran Pada Anak Usia Dini

1. Pengertian Bermain

Bermain adalah fithrah anak, mereka suka dan butuh bermain untuk perkembangan kemampuan dalam berbagai aspek. Menurut Musfiroh bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.¹⁷

Senada dengan itu Hariwijaya menuturkan bahwa :

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang demi kesenangan tanpa adanya tujuan dan sasaran yang hendak dicapai.¹⁸

Sedangkan Brooks dan Elliot menyatakan :

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh

¹⁷Musfiroh. 2008. *Cerdas Melalui Bermain* (Jakarta : Grasindo), h. 1

¹⁸Hariwijaya. 2009. *PAUD Melejitkan Potensi Anak Dengan Pendidikan Sejak Dini* (Yogyakarta : Mahadika Publicity), h. 103

kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir, tanpa paksaan atau tekanan dari luar dalam bermain tidak ada peraturan lain kecuali yang ditetapkan permainan itu sendiri.¹⁹

Para ahli mengatakan bahwa tidak mudah mendefinisikan pengertian bermain secara tepat, dalam kehidupan sehari-hari membutuhkan pelepasan dari kenangan yang timbul dari lingkungannya. Bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk mengungkapkan emosinya secara wajar, bermain merupakan istilah yang digunakan secara bebas. Jadi arti utamanya mungkin ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

2. Manfaat Bermain

Berikut ini merupakan manfaat yang dapat diambil dari proses bermain :²⁰

- a. Anak dapat memahami diri sendiri dan mengembangkan harga diri.
- b. Anak dapat menemukan apa yang dapat mereka lakukan dan mengembangkan kepercayaan diri.
- c. Melatih mental anak.
- d. Anak dapat mengembangkan kreatifitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan lain sebagainya.
- e. Anak dapat melatih kemampuan bahasanya dengan cara mendengarkan, mengucapkan kata, memperluas kosa kata.
- f. Anak dapat meningkatkan kepekaan emosinya dengan cara mengenalkan bermacam perasaan, mengenalkan perubahan perasaan, membuat pertimbangan, menumbuhkan kepercayaan diri.
- g. Anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya, seperti membina hubungan dengan anak lain, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri, dan paham bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya.
- h. Anak dapat menyalurkan kebutuhan dan keinginannya.

¹⁹Sofia Hartati. 2009. *Bermain dan Penataan Lingkungan Main* (Jakarta : Depdiknas) [Online]

²⁰Eny Kartikawati. 2001. *Manfaat Bermain Bagi Anak* (Jakarta : m.detik.com) [Online]

Diana Mutia mengungkapkan :

Melalui bermain, dapat mengontrol motorik kasar. Pada saat bermain itulah, mereka dapat mempraktikkan semua gerakan motorik kasar seperti berlari, melompat, meloncat dan gerakan yang lainnya dengan tujuan gerak-gerik mereka itu meskipun tidak beraturan secara sistematis tetapi bermakna atau yang diinginkan tercapai yaitu memfungsikan gerakan motorik kasarnya. Anak-anak terdorong untuk mengangkat, membawa, berjalan atau meloncat berputar dan beralih respon untuk irama yang mereka dengar.²¹

Mayke menyatakan bahwa :

Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak misalnya saja memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan-perasaan tertekan.²²

Bermain adalah cara terbaik dalam proses pembelajaran bagi anak usia dini. Menyimpulkan dari pendapat beberapa ahli, begitu banyak manfaat dari bermain bagi anak. Selain membuat mereka senang dan gembira, melalui bermain juga sangat efektif dalam meningkatkan perkembangan berbagai aspek perkembangan anak yaitu aspek bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosi dan seni. Guru hanya perlu memodifikasi berbagai kegiatan bermain yang dibalut dengan indikator-indikator yang ingin dicapai dalam tahapan usia.

3. Jenis-Jenis Bermain

Berdasarkan dari berbagai pengamatan terhadap kegiatan anak-anak dalam bermain, biasanya yang sering dilakukan oleh anak usia dini antara lain :²³

1. Bermain sosial

Dalam bermain sosial, seorang guru hanya bertugas untuk mengamati cara bermain anak, dan dia akan memperoleh kesan bahwa, partisipasi anak dalam bermain dengan teman-temannya akan menunjukkan partisipasi yang berbeda. Parterm mengelompokkan kegiatan bermain berdasarkan partisipasi seseorang dalam bermain, yaitu : tidak peduli, soliter, penonton, paralel, asosiatif dan kooperatif.

^{21, 22}Diana Mutia. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta : Kencana, Prenada Media Grup), h. 151

²³Zahrotul Wardah. 2014. *Beragam-macam Jenis Bermain Anak* (Jakarta : Kompasiana) [Online]

2. Bermain dengan benda

Bermain dengan benda merupakan kegiatan bermain ketika anak dalam bermain menggunakan atau mempermainkan benda tertentu dan benda-benda tersebut dapat menjadi hiburan yang menyenangkan bagi anak yang sedang memainkannya.

3. Bermain peran

Melalui bermain peran, anak-anak mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah. Sebagai suatu model pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial.

4. Bermain sosiodrama

Sosiodrama merupakan kegiatan bermain yang banyak disukai anak usia dini, dan banyak diminati oleh para peneliti.

Sedangkan jenis-jenis main untuk anak usia dini menurut Piaget dan Smilansky adalah :²⁴

- a. Main Sensorimotor atau fungsional
- b. Main simbolik atau main peran
- c. Main konstruksi (main pembangunan)

Dari pernyataan para ahli tersebut, peneliti ingin menegaskan bahwa salah satu jenis bermain bagi anak usia dini adalah bermain peran. Melalui bermain peran banyak aspek perkembangan yang bisa dicapai salah satunya adalah aspek sosial emosional yang di dalamnya mencakup kemandirian. Dan dengan bermain peran peneliti ingin mengupayakan peningkatan kemandirian pada anak kelompok B RA Robbani Rantauprapat.

4. Pengertian Bermain Peran

Pembelajaran sebaiknya disajikan dengan menarik minat anak dan harus menyenangkan, karena pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan menyedot perhatian anak hingga membuatnya terus mengikuti proses

²⁴Asolihin. 2017. *Bermacam-macam Jenis Kategori Bermain Anak* (<https://paud-anak.bermain.belajar.blogspot.co.id>) [Online]

pembelajaran tersebut. Anak juga memiliki motivasi untuk berperan aktif di dalamnya.

Menurut Gilltrap dan Martin :

Bermain peran adalah memerankan karakter/tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, dan kejadian masa kini yang penting, atau situasi imajinatif.²⁵

Sedangkan Supriyanti berpendapat bahwa :

Bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan data khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.²⁶

Bermain peran berarti menjalankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya, bertingkah laku seperti karakter yang diperankannya. Misalnya berperan sebagai dokter, ibu guru, polisi, anak kecil atau bahkan nenek tua dengan penghayatan baik sesuai yang pernah dilihatnya dimasa lalu atau berdasarkan imajinasinya.

Metode ini memberikan kesempatan pada anak untuk mempelajari tingkah laku manusia. Anak dapat mengeksplorasi perasaan mereka, menghayati persepsi dan tingkah laku orang lain dan belajar terlibat serta berinteraksi dalam proses pembuatan keputusan. Metode ini mengajarkan bagaimana cara membuat keputusan bersama dan juga mengajarkan anak untuk belajar melalui dramatisasi.

Bermain peran adalah bentuk permainan bebas dari anak-anak yang masih muda. Adalah salah satu cara bagi mereka untuk menelusuri dunianya, dengan meniru tindakan dan karakter dari orang-orang yang berada di sekitarnya.²⁷

Bermain peran sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini karena pada usia ini anak berfikir secara simbolik sehingga menjadikan bermain peran sebagai metode pengembangan anak usia dini sangatlah tepat dan efektif dalam rangka mengoptimalkan potensi anak bagi pembentukan kemampuan dan perilaku mereka.

^{25,26} Gunarti, Winda. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini* (Jakarta : Universitas Terbuka), h. 10.9

²⁷ Ali Nugraha dan Yeni R. 2008. *Pengembangan Sosial Emosional* (Jakarta : Universitas Terbuka), h. 8.14

5. Jenis Bermain Peran

Bermain peran terbagi ke dalam dua jenis bermain, yaitu diantaranya bermain peran makro dan bermain peran mikro.²⁸

a. Bermain Peran Makro

Bermain peran makro adalah salah satu jenis bermain peran dengan menggunakan ukuran yang sebenarnya. Anak dikatakan sedang bermain peran makro jika ia memerankan sendiri suatu tokoh. Biasanya anak akan mengenakan kostum sesuai tokoh tersebut. Dalam jenis bermain ini, anak berperan sebagai aktor.

Bermain peran makro merupakan kegiatan saat anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran besar (ukuran sesungguhnya) yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran.²⁹

Bermain peran makro dapat melatih imajinasi dan membangun sendiri cerita yang dikehendaknya sesuai dengan pengalaman panca inderanya selama ini. Biasanya dalam bermain peran makro ini, seorang anak mengimitasi orang yang ia idolakan atau orang yang ia benci. Anak juga dapat menggunakan benda atau media apa saja yang ada di sekitarnya, untuk dijadikan alat bermain perannya.

b. Bermain Peran Mikro

Bermain peran mikro adalah awal “bermain kerjasama yang dilakukan hanya dua orang saja bahkan sendiri dengan menggunakan media. Erikson berpendapat bahwa bermain peran mikro adalah satu metode yang dilakukan anak ketika memainkan peran melalui tokoh yang diwakili oleh benda-benda berukuran kecil.”

Seiring dengan pendapat tersebut, Tarigan berpendapat bahwa “*Micro Play* adalah anak bermain peran dengan menggunakan dua boneka.”³⁰ Anak dikatakan sedang bermain peran mikro ketika ia bermain dengan benda-benda berukuran kecil. Ia menjadi sutradara dan melakonkan peran melalui

²⁸Depdiknas. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta : Dikmenum, Depdiknas), h. 4

²⁹Ningrum. 2007. *Sukses Metode Bermain Peran pada Taman Kanak-kanak* [Skripsi], h.3

³⁰Tarigan. 2008. *Membaca : Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung : Angkasa), h. 1

boneka-boneka dan alat bermain kecil lainnya. Bermain peran mikro sering dimainkan oleh anak – anak usia prasekolah, karena pada usia ini anak memiliki daya imajinasi yang kuat dan terkadang anak masih memiliki teman khayalan.

6. Manfaat Bermain Peran

Roestiyah menegaskan :

Bermain peran sangat bermanfaat agar anak didik dapat memahami perasaan orang lain, dapat tepa seliro dan toleransi. Dengan bermain peran mereka dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain.³¹

Sering kita menyaksikan anak-anak bermain dokter-dokteran atau penjahat dan polisi, atau menjadi tukang masak, pura-pura menjadi seorang ibu dan guru dengan berbagai aktifitasnya. Ini adalah hal baik yang seharusnya tidak dilarang, dengan permainan ini anak berimajinasi dan belajar memahami orang lain melalui karakter yang dimainkannya.

Bermain peran dapat membantu anak mengembangkan kemampuan sosial emosional. Anak dapat mengekspresikan emosinya tanpa takut, malu dan ditolak lingkungannya. Selain itu seorang anak dapat memainkan tokoh-tokoh pemaarah, baik hati, takut, penyayang dan sebagainya secara mandiri tanpa campur tangan dan bantuan orang lain.³²

Ketika anak bermain peran dengan teman-temannya maka akan tumbuh kemampuan untuk berkomunikasi, berekspresi, berinisiatif dan mandiri dalam menjalankan perannya. Emosi anak juga berkembang dan mampu memahami perasaan orang lain melalui tokoh yang diperankannya.

Harun Rasyid mengungkapkan :

Bermain peran adalah model bermain yang mengarah pada pembentukan kemampuan diri untuk hidup mandiri, memilih sendiri dan berbuat atas kemampuan diri sendiri.³³

³¹Roestiyah. 2011. *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta : Rineka Cipta), h. 41

³²Ali Nugraha dan Yeni R. 2008. *Pengembangan Sosial Emosional* (Jakarta : Universitas Terbuka), h. 8.14

³³Harun Rasyid, dkk. 2012. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta : Gama Media), h. 85

Dalam bermain peran, tentu diawali dengan pemilihan tokoh yang akan diperankan oleh anak, dan akan dilakoni sesuai karakter tokoh oleh anak dengan ekspresinya sendiri dan kemandiriannya untuk bermain peran. Pernyataan tersebut memperkuat keinginan peneliti untuk memilih kegiatan bermain peran dalam upaya meningkatkan kemandirian anak.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Setting pada penelitian ini meliputi tiga unsur yaitu tempat penelitian, waktu penelitian dan siklus penelitian.

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan pada RA Robbani yang beralamat di Jl. Padat Karya, Gg. Musyahadah Aek Tapa A, Kelurahan Bakaran Batu, Kecamatan Rantau Selatan, Kabupaten Labuhanbatu.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2016/2017 sejak bulan Januari hingga Februari 2017. Waktu yang dibutuhkan akan disesuaikan dengan kalender pendidikan sesuai kebutuhan proses belajar mengajar yang efektif. Secara sederhana rancangan penelitian ini dapat peneliti lukiskan sebagai berikut:

Tabel 01
Jadwal Penelitian Tindakan Kelas

No	Kegiatan	Alokasi Waktu								
		Januari				Februari				
		Minggu				Minggu				
		1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Perizinan									
2	Penelitian Siklus 1									
3	Penelitian Siklus II									
4	Penelitian Siklus III									
5	Analisis Data									
6	Pengolahan Data									
7	Penyusunan Laporan									

3. Siklus Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK artinya dalam penelitian ini dilakukan tindakan-tindakan untuk memperbaiki pembelajaran berdasarkan hasil refleksi. Dalam penelitian tindakan ada beberapa tahapan yang seharusnya dilakukan yaitu.³⁴

1. Perencanaan (*Planing*)
2. Tinndakan (*Acting*)
3. Pengamatan (*Observating*)
4. Refleksi (*Reflecting*)

Setiap siklus harus melalui empat tahapan tersebut, jumlah siklus yang dilaksanakan sesuai dengan tingkat kebutuhan. Keberhasilan penelitian melalui siklus ini yaitu apabila terjadi peningkatan kemampuan kemandirian anak melalui kegiatan main peran pada anak RA Robbani Rantauprapat.

B. Persiapan Penelitian

Persiapan awal penelitian ini adalah dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), yang dilanjutkan dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan merupakan sebuah proses untuk meningkatkan kemampuan kemandirian melalui kegiatan main peran pada anak RA Robbani Rantauprapat. RPPM dan RPPH yang disusun terlebih dahulu akan didiskusikan dengan kepala RA Robbani Rantauprapat, beserta seluruh guru dan teman sejawat.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini yaitu anak RA Robbani Rantauprapat kelompok B yang berjumlah 17 anak dengan rincian 7 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah :

1. Anak

Berikut data anak RA Robbani Rantauprapat kelompok B.

³⁴Rahmi Daryanto. 2011. *Metode Penelitian Tindakan Kelas* (Universitas Terbuka), h. 3

Tabel 02
Data Anak RA Robbani Rantauprapat TA. 2016/2017

No	NAMA	L/P
1	Ali Farhan Tanjung	L
2	Alya Rizky Aqila	P
3	Atiqah Enno Zhafira Ginting Suka	P
4	Faiz Akbar Gunawan	L
5	Farhan Rifqy	L
6	Gibran Iqbar Dalimunthe	L
7	Ishmah Mujahidah Manurung	P
8	Khalila Hanifatih Ritonga	P
9	Muhammad Habib Sitompul	L
10	Muhammad Zubair Sagala	L
11	Naira Hafdi	P
12	Nabila Zahraini	P
13	Nadhira Putri Almadina Nasution	P
14	Naufal Yunazs Nasution	L
15	Raisya Putri Qonita	P
16	Syafira	P
17	Zainayza Hizya Zayyanna Dalimunthe	P

2. Guru

Adapun data guru yang membantu penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 03
Data Anak RA Robbani Rantauprapat TA. 2016/2017

Nama Guru	Tugas	Waktu
Nurhalimah	Guru Kelas	24 Jam/Minggu
Nova Irma yani Hasibuan	Guru Kelas	24 Jam/Minggu
Azrina Utari	Guru Kelas	24 Jam/Minggu

3. Teman Sejawat

Teman sejawat dalam penelitian ini adalah guru yang membantu dan mengamati kegiatan penelitian, baik pengamatan kepada anak selama proses pembelajaran, dan pengamatan kepada peneliti sebagai pelaksana kegiatan. Hasil pengamatan teman sejawat selanjutnya menjadi bahan untuk refleksi.

Tabel 04
Data Anak RA Robbani Rantauprapat TA. 2016/2017

Nama Guru	Tugas	Waktu
Nurhalimah	Kolaborator	24 Jam/Minggu
Nova Irma Yani Hasibuan	Teman Sejawat	24 Jam/Minggu

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik dan alat pengumpulan data merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam sebuah penelitian. Hal ini merupakan unsur penting dalam sebuah penelitian. Adapun teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Teknik Pengumpulan Data

- Teknik observasi (pengamatan), digunakan untuk merekam proses dari suatu aktifitas sehari-hari anak selama proses pembelajaran terutama tentang peningkatan kemandirian anak RA Robbani Rantauprapat melalui kegiatan main peran.
- Teknik Tes, dilakukan untuk mengukur hasil belajar anak yakni peningkatan kemampuan kemandirian anak setelah mengikuti kegiatan belajar.
- Dokumentasi, diperlukan sebagai bukti kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak.

2. Alat Pengumpulan Data

Berikut ini kisi-kisi instrument pada penelitian ini :

Tabel 05
Instrumen Meningkatkan Kemampuan Kemandirian Anak Melalui Kegiatan Main Peran

No	Nama	Menentukan Peran yang diinginkan				Mampu berperan sesuai peran yang dimainkan				Mandiri dalam menggunakan peralatan bermain peran				Merapikan mainan setelah bermain peran			
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B
1	Ali Farhan Tanjung																
2	Alya Rizky Aqila																
3	Atiqah Enno Zhafira Ginting Suka																
4	Faiz Akbar Gunawan																
5	Farhan Rifqy																
6	Gibran Iqbar Dalimunthe																
7	Ishmah																

	Mujahidah Manurung																
8	Khalila Hanifatih Ritonga																
9	Muhammad Habib Sitompul																
10	Muhammad Zubair Sagala																
11	Naira Hafdi																
12	Nabila Zahraini																
13	Nadhira Putri Almadina Nasution																
14	Naufal Yunazs Nasution																
15	Raisya Putri Qonita																
16	Syafira																
17	Zainayza Hizya Zayyanna Dalimunthe																

Pengumpulan data yang digunakan berbentuk tabel yang nantinya diisi guru sesuai hasil obeservasi masing-masing anak dengan pilihan sebagai berikut :

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

F. Indikator Kinerja

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dikategorikan berhasil apabila hasil belajar anak mencapai 80% dari seluruh instrument penelitian dengan ketentuan minimal berkembang sesuai harapan (BSH). Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan lanjutan dalam siklus selanjutnya dan juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran yang tepat.³⁵

Indikator kinerja adalah suatu kriteria yang dipergunakan untuk melihat keberhasilan dari Penelitian Tindakan Kelas dalam meningkatkan atau

memperbaiki mutu kegiatan belajar mengajar di kelas, dalam penelitian tindakan kelas ini, indikator kinerjanya dapat dilihat sebagai berikut :

1. Anak Didik

Indikator kinerja anak adalah :

- i. **Test** : Test ini dilaksanakan pada awal penelitian yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan kemandirian awal dengan meminta anak melakukan hal sesuai dengan yang akan ditingkatkan.
- j. **Observasi** : Observasi dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan ketika tindakan sedang dilakukan dan berlangsung pada waktu yang sama. Pada saat melakukan pengamatan, peneliti juga langsung mencatat semua hal yang terjadi selama tindakan berlangsung.

2. Guru

Indikator kinerja guru adalah :

- a.. **Dokumentasi** : Untuk dokumentasi yang harus disiapkan berupa daftar hadir, serta foto anak didik.
- b. **Observasi** : Pengamatan guru lain pada pembelajaran yang sedang berlangsung.

G. Analisi Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua bentuk analisis, yaitu :

1. Analisi data kualitatif, yaitu data yang berbentuk uraian mengenai aktifitas guru dan anak selama proses pembelajaran, serta kondisi selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Analisis data kuantitatif, yaitu penyajian data dalam bentuk angka-angka yang peneliti peroleh dari hasil observasi yang diinterpretasikan dalam bentuk persen. Selanjutnya mencari persentase ketuntasan dengan rumus :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan

P = Presentase Ketuntasan

f = Jumlah nilai anak

n = Jumlah anak

H. Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas melakukan tindakan-tindakan untuk memperbaiki pembelajaran berdasarkan hasil refleksi. Pada penelitian tindakan kelas ada beberapa tahapan yang seharusnya dilakukan, yaitu : Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*) dan Refleksi (*Reflecting*).

k. Perencanaan Tindakan (Planning)

Tahap perencanaan ini mencakup semua langkah tindakan secara rinci dari Rencana Pelaksanaan Pelajaran Harian (RPPH) dan tema serta sub tema yang akan diajarkan, menyediakan media untuk pembelajaran yang mencakup metode atau teknik mengajar, alokasi waktu serta teknik observasi dan evaluasi.

l. Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Tahap ini merupakan implementasi (pelaksanaan) dari semua rencana yang dibuat pada tahap planning, yang meliputi langkah pendahuluan, inti, istirahat dan penutup.

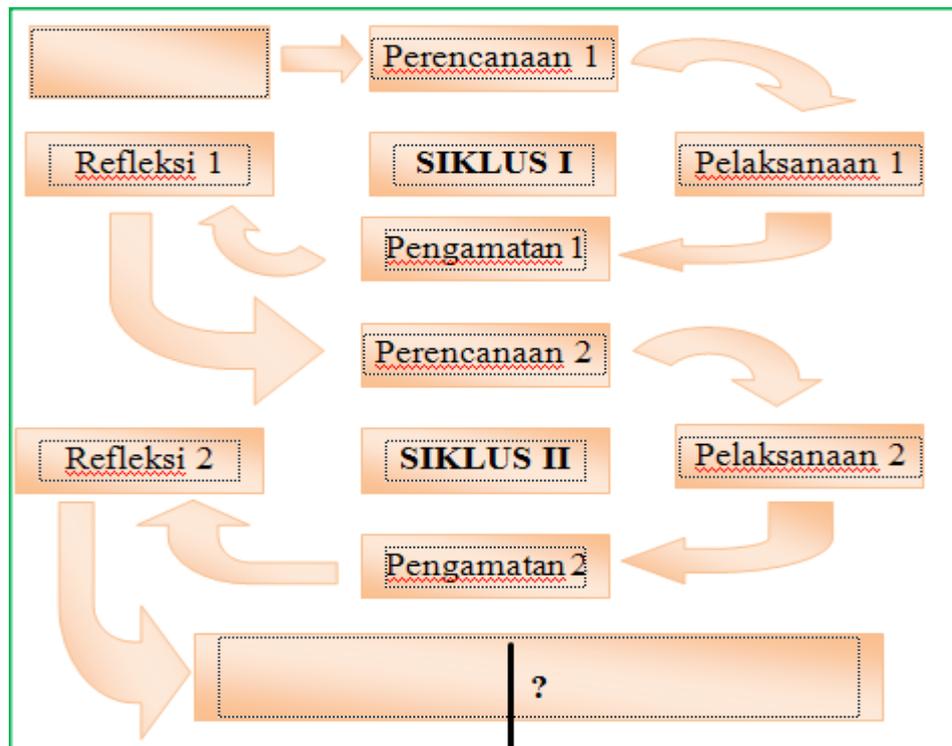
m. Observasi (Observating)

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan dalam rangka mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan pada tahap ini berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang telah dibuat. Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan melalui observasi dan pengambilan data tafsiran secara benar. Sedangkan data kuantitatif yaitu data yang dianalisis dengan menggunakan angka-angka dan dengan menggunakan presentase. Pada pelaksanaan observasi dan evaluasi ini guru tidak harus selalu bekerja sendiri tetapi dibantu oleh pengamat (teman sejawat).

n. Refleksi (Reflecting)

Tahap refleksi merupakan tahap untuk mendiskusikan kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran yang telah dilakukan. Refleksi dilakukan berdasarkan data yang diperoleh selama proses pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh kemudian dianalisis dan ditafsirkan. Hasil analisis digunakan sebagai bahan refleksi, apakah perlu dilakukan tindakan selanjutnya. Proses refleksi ini memegang peran penting dalam menentukan suatu keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Apabila hasil yang dicapai belum mencapai keberhasilan maka akan dilakukan perbaikan pembelajaran dalam tahap berikutnya. Adapun alur penelitiannya sebagai berikut :

Gambar 02 : Alur Penelitian Tindakan Kelas³⁶



Secara rinci penelitian ini disusun dengan langkah-langkah :

1. Deskripsi Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi awal atau pra siklus yang peneliti lakukan, bahwa kemampuan kemandirian anak masih sangat rendah. Pembelajaran yang dilakukan pada saat pra siklus tentang kebutuhanku. Hasil observasi peneliti pada pra siklus sangat menggugah peneliti untuk melakukan penelitian terhadap anak Ra Robbani Rantauprapat.

2. Deskripsi Siklus I

a. Perencanaan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut :

1. Menyusun RPPH dengan tema dan sub teman
2. Menyusun lembar observasi untuk mengetahui proses pembelajaran

³⁵Arikunto, S dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta : PT. Bumi Aksara), h. 16

3. Menyiapkan media serta alat dan bahan pembelajaran
4. Menyusun evaluasi pembelajaran

b. Pelaksanaan Tindakan

1. Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan tindakan sesuai rencana atau planning tindakan 1.
2. Melakukan pembelajaran main peran.

c. Observasi dan Evaluasi

Pengamatan dilaksanakan pada tahap pelaksanaan sedang berlangsung. Aspek yang diamati dalam tahap ini :

1. Evaluasi terhadap hasil pembelajaran meningkatkan kemampuan kemandirian anak
2. Observasi proses belajar dilakukan oleh teman sejawat dan kolaborator kepada guru dan anak.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran siklus 1. Hasil dari refleksi siklus I digunakan untuk memperbaiki siklus berikutnya. Refleksi dilakukan dengan cara menganalisa dan mendiskusikan hasil observasi selama proses pembelajaran antara peneliti dengan guru dan teman sejawat.

3. Deskripsi Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan pada siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I. berdasarkan hasil refleksi kemudian disusun perencanaan pembelajaran berikutnya yang meliputi :

1. Menyusun skenario perbaikan siklus I
2. Menyusun RPPH dengan tema dan sub tema untuk siklus II
3. Menyusun lembar observasi untuk mengetahui proses pembelajaran
4. Menyiapkan media serta alat dan bahan pembelajaran
5. Menyusun evaluasi pembelajaran

b. Pelaksanaan Tindakan

1. Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan tindakan sesuai rencana atau planning tindakan II.
2. Melakukan pembelajaran main peran.

c. Observasi dan Evaluasi

Pengamatan dilaksanakan pada tahap pelaksanaan sedang berlangsung. Aspek yang diamati dalam tahap ini :

1. Evaluasi terhadap hasil pembelajaran meningkatkan kemampuan kemandirian anak
2. Observasi proses belajar dilakukan oleh teman sejawat dan kolaborator kepada guru dan anak.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran siklus II. Hasil dari refleksi siklus II digunakan untuk memperbaiki siklus berikutnya. Refleksi dilakukan dengan cara menganalisa dan mendiskusikan hasil observasi selama proses pembelajaran antara peneliti dengan guru dan teman sejawat.

I. Personalia Penelitian

Penelitian ini dibantu oleh kolaborator dan teman sejawat yang peneliti sebut tim peneliti. Adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah :

Tabel 07
Tim Peneliti

Nama	Peneliti	Tugas	Waktu
Fitri Lestari Siregar	Guru/Peneliti	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data • Menganalisis data • Pengambilan keputusan 	24 Jam/Minggu
Nurhalimah	Kolaborator	Penilai I	24 Jam/Minggu
Nova Irma Yani	Teman Sejawat	Penilai II	24 Jam/Minggu

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal (Pra Siklus)

Pengumpulan data berupa observasi atau pengamatan keadaan awal (pra siklus) kelompok belajar anak yang akan diberi tindakan dilakukan dengan melaksanakan kegiatan bermain peran bersama anak. observasi dan pengamatan pada kondisi awal dikumpulkan untuk mengetahui tingkat kemandirian anak sebelum tindakan dilakukan.

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebagai guru adalah dengan meminta bantuan pada guru kelas agar diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan bermain peran. setelah izin diberikan, maka peneliti bertindak sebagai guru dengan melaksanakan kegiatan belajar yang diawali dengan membaca do'a belajar bersama-sama. Kemudian dilanjutkan dengan menyapa anak dan mengkondisikan mereka untuk siap mengikuti kegiatan melalui tepuk dan nasyid.

Berikutnya, peneliti menyampaikan tentang tema dan mengajak anak mendiskusikan tema tersebut. Menyebutkan peran-peran apa saja yang ada dalam tema tersebut. Dan menggali pengalaman anak-anak tentang karakter-karakter pada setiap peran. Kemudian setelah merasa cukup dalam mendiskusikan peran, kegiatan bermain peranpun dilakukan.

Situasi yang terjadi pada kondisi awal (pra siklus) menunjukkan tingkat kemandirian anak masih rendah. Pada tahap pra siklus ini, secara umum anak belum mampu menentukan peran yang ingin dimainkannya, saat bermainpun mereka terlihat masih bingung untuk berpura-pura seperti karakter yang dimainkannya. Kemudian anak juga belum mandiri dalam menggunakan peralatan bermain peran yang disiapkan peneliti seperti mengancing pakaian dokter, polisi, alat kesehatan dan lainnya. Mereka masih sangat bergantung pada bantuan guru. Terakhir anak juga belum bisa mengembalikan atau merapikan peralatan bermain peran secara mandiri. Peran guru masih mendominasi.

Untuk mengetahui tingkat kemandirian anak pada tahap pra siklus ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 08
Data Frekuensi dan Persentase Tingkat Kemandirian Anak Pra Siklus

No	Kemampuan Yang Dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		f1	f2	f3	f4	Persentase %
1	Menentukan Peran yang Diinginkan	4	5	4	4	17
		23,52%	29,41%	23,52%	23,52%	100%
2	Mampu Berperan Sesuai Peran yang Dimainkan	5	5	4	3	17
		29,41%	29,41%	23,52%	17,65%	100%
3	Mandiri dalam Menggunakan Peralatan Bermain Peran	6	5	4	2	17
		35,29%	29,41%	23,52%	11,76%	100%
4	Merapikan Mainan setelah Bermain Peran	6	5	3	3	17
		35,29%	29,41%	17,65%	17,65%	100%

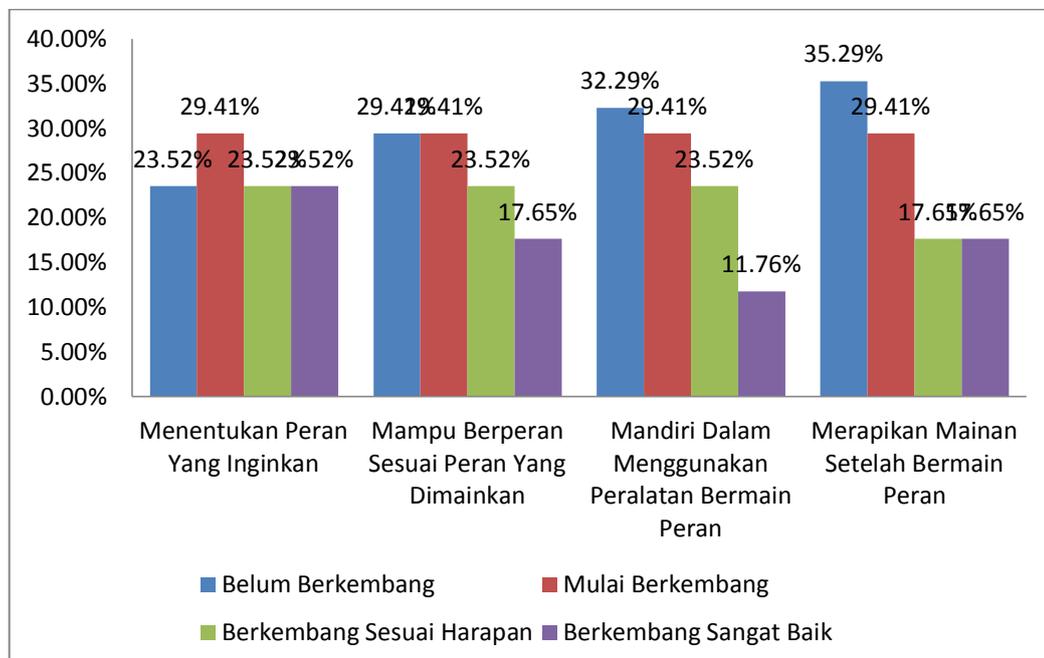
Berdasarkan tabel 08 di atas, diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal warna masih sangat rendah. Hal ini disebabkan karena anak masih kurang mandiri. Untuk lebih jelas maka diterangkan sebagai berikut :

1. Menentukan peran yang diinginkan, yaitu anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 4 orang anak (23,52%), anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (29,41%), anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (23,52%), anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 4 orang anak (23,52%).
2. Mampu berperan sesuai peran yang dimainkan, yaitu anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 5 orang anak (29,41%), anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (29,41%), anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (23,52%), anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 3 orang anak (17,65%).
3. Mandiri dalam menggunakan peralatan bermain peran, yaitu anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 6 orang anak (35,29%), anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (29,41%), anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (23,52 %), anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 2 orang anak (11,76 %).

4. Merapikan mainan setelah bermain peran, yaitu anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 6 orang anak (35,29 %), anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (29,41%), anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 orang anak (17,65%), anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 3 orang anak (17,65%).

Untuk mengetahui bagaimana tingkat kemampuan anak berdasarkan BSH dan BSB maka dapat dilihat pada tabel grafik berikut :

Grafik 1
Kemandirian Anak Pra Siklus



Tabel 09
Data Frekuensi dan Persentase Kemandirian Anak Pra Siklus Berdasarkan BSB dan BSH

No	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		f3	f4	Persentase (%)
1	Menentukan Peran yang Diinginkan	4	4	8
		23,52%	23,52%	47,04%
2	Mampu Berperan Sesuai Peran yang Dimainkan	4	3	7
		23,52%	17,65%	41,17%

3	Mandiri dalam Menggunakan Peralatan Bermain Peran	4	2	6
		23,52%	11,76%	35,28%
4	Merapikan Mainan setelah Bermain Peran	3	3	6
		17,65%	17,65%	35,30%
Rata-rata Kemampuan yang dicapai		22,05%	17,64%	39,69%

Berdasarkan pada tabel 09 di atas diketahui bahwa nilai rata-rata kemandirian anak pada tahap pra siklus berdasarkan BSB+BSH adalah 39,69%. Nilai tersebut jika dilihat berdasarkan kriteria pencapaian yang telah ditentukan sebelumnya berada pada interval 21,00%-40,00% dengan kriteria kurang. Dengan hal ini maka peneliti akan melakukan tindakan pada tahap awal atau siklus I untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna.

1. SIKLUS I

Untuk mengetahui tingkat kemandirian anak maka peneliti mengadakan tindakan siklus I pada kelompok yang ditetapkan. Kondisi yang terjadi pada saat siklus I ini menunjukkan kemandirian anak masih rendah dan belum banyak mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari kegiatan bermain peran setting sekolahku taman bermain, sebagian besar anak belum mampu memainkan peran sesuai inisiatifnya.

Adapun deskripsi dari hasil data pada siklus I meliputi rencana, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi sebagai berikut :

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan penelitiann peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran agar dalam pelaksanaannya dapat berjalan secara rinci serta berhasil dengan baik sesuai harapan. Peneliti mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian yang akan dijadikan pedoman dalam melaksanakan langkah-langkah kegiatan pembelajaran untuk melihat peningkatan kreatifitas guru dan kemandirian anak. Peneliti juga menyiapkan lembar analisi untuk mencatat kemandirian yang ditunjukkan anak saat mengikuti kegiatan bermain peran.

Tabel 10
Komponen-komponen Yang Dipersiapkan Dalam Kelas

No	Komponen	Keterangan
1	RPPH	1 (satu) set

2	Lembar pengamatan	Dibuat untuk anak dan guru
3	Lembar evaluasi	Dibuat sejumlah anak
4	Lembar analisis	Dibuat untuk anak

b. Pelaksanaan

Tindakan perbaikan kegiatan pembelajaran dilakukan dalam satu pertemuan. Pada akhir pertemuan peneliti mereview kepada anak untuk mengetahui seberapa jauh kemandirian anak meningkat dan menentukan peningkatan kreatifitas guru dalam pembelajaran. Dalam melaksanakan tindakan, peneliti perlu menyusun langkah-langkah operasional dan skenario pembelajaran dari tindakan yang dilakukan, antara lain :

1. Melakukan apersepsi untuk mengetahui kondisi kesiapan anak.
2. Mengatur posisi tempat duduk anak dalam satu lingkaran besar.
3. Menyiapkan display bermain sesuai peran lengkap dengan peralatan yang diperlukan.
4. Memotivasi anak untuk memperhatikan guru menyampaikan tema, setting kegiatan bermain peran dan peran-peran yang akan dimainkan.
5. Anak memainkan peran sesuai tokoh yang dipilihnya.
6. Melakukan pengamatan dan penilaian

c. Pengamatan

Observasi dilakukan di kelompok B RA Robbani Rantauprapat pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengamatan adalah :

- 1) Melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dan proses pembelajaran yang dilakukan guru dan anak dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan.
- 2) Melihat kreatifitas guru dalam mempersiapkan perencanaan sampai pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Keseriusan anak memperhatikan penyampaian guru tentang tema, setting kegiatan bermain peran, dan peran-peran yang akan dimainkan.
- 4) Kemandirian anak dalam kegiatan bermain peran.

d. Refleksi

Refleksi dilaksanakan berdasarkan analisis, baik data hasil observasi maupun data evaluasi. Refleksi dilakukan dengan tujuan menilai apakah penguasaan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu serta penilaian proses belajar mengajar sudah terlaksana dengan baik. Dan yang terpenting adalah untuk mengatasi kelemahan-kelemahan atau kendala yang dihadapi untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

1) Perbaikan Siklus I dan Faktor Penyebabnya

Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran, kreatifitas guru belum menunjukkan peningkatan yang diharapkan. Sehingga ada empat anak yaitu, Naira Hafdi, Muhammad Habib, Raisya Putri Qonita, Farhan Rifqy, yang kurang dalam memainkan perannya. Anak-anak tersebut kurang memperhatikan saat guru memberi gagasan sehingga saat mulai bermain peran mereka terlihat bingung dengan apa yang harus dilakukan. Sehingga hal itu juga mempengaruhi kemandirian mereka dalam kegiatan bermain peran.

2) Tindakan Perbaikan dan Alasan Pemilihan Tindakan

Tindakan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya selain mempertimbangkan keberhasilan dan kegagalan dalam proses kegiatan, juga dari analisis hasil penilaian kegiatan kreatifitas guru serta peningkatan kemandirian anak melalui kegiatan bermain peran, seperti tabel berikut :

Tabel 11
Observasi Kreatifitas Guru Siklus I

No	Kegiatan	Pembelajaran	Nilai		
			SB	B	KB
1	Perencanaan	- Menyusun perencanaan pembelajaran - Media/alat peraga yang digunakan (pakaian guru, alat tulis, crayon, papan tulis, kemeja-kemeja dewasa, masak-masakan, mobil-mobilan, stik es krim dan lain-lain)	√		√

		- Kegiatan awal, inti, penutup - Pengaturan kelas/waktu - Alat penilaian - Teknik/metode pembelajaran		√ √ √	√
2	Pelaksanaan	- Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan - Penampilan guru - Cara guru menyampaikan pesan kepada anak - Cara guru memotivasi anak - Minat anak untuk mengikuti kegiatan	√	√ √	√ √

Selanjutnya hasil pengamatan (observasi) guru tentang aktifitas anak selama proses pembelajaran siklus I dirangkumkan pada tabel 12 berikut ini :

Tabel 12
Observasi Aktifitas Meningkatkan Kemampuan Kemandirian Anak Melalui Kegiatan Main Peran

No	Nama	Menentukan Peran yang diinginkan				Mampu berperan sesuai peran yang dimainkan				Mandiri dalam menggunakan peralatan bermain peran				Merapikan mainan setelah bermain peran			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Ali Farhan Tanjung		√				√				√				√		
2	Alya Rizky Aqila			√				√			√				√		
3	Atiqah Enno Zhafira Ginting Suka		√			√				√				√			
4	Faiz Akbar Gunawan			√			√				√				√		
5	Farhan Rifqy	√				√				√				√			
6	Gibran Iqbar Dalimunthe				√			√					√				√
7	Ishmah Mujahidah				√				√				√				√

	Manurung																
8	Khalila Hanifatih Ritonga			√				√				√					√
9	Muhammad Habib Sitompul	√			√				√				√				
10	Muhammad Zubair Sagala			√			√				√					√	
11	Naira Hafdi	√			√				√				√				
12	Nabila Zahraini			√			√				√					√	
13	Nadhira Putri Almadina Nasution				√			√				√					√
14	Naufal Yunazs Nasution			√			√				√					√	
15	Raisya Putri Qonita	√			√				√				√				
16	Syafira		√			√				√				√			
17	Zainayza Hizya Zayyanna Dalimunthe		√			√				√				√			

Keterangan Penilaian :

BB = kemandirian anak belum berkembang

MB = kemandirian anak mulai berkembang

BSH = kemandirian anak berkembang sesuai harapan

BSB = kemandirian anak berkembang sangat baik

Tabel 13
Data Frekuensi dan Persentase Tingkat Kemandirian Anak Siklus I

No	Kemampuan Yang Dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		f1	f2	f3	f4	Persentase %
1	Menentukan Peran yang Diinginkan	4	4	4	5	17
		23,52%	23,52%	23,52%	29,41%	100%
2	Mampu Berperan Sesuai Peran yang Dimainkan	5	5	4	3	17
		29,41%	29,41%	23,52%	17,65%	100%
3	Mandiri dalam Menggunakan Peralatan Bermain Peran	5	5	3	4	17
		29,41%	29,41%	17,65%	23,52%	100%

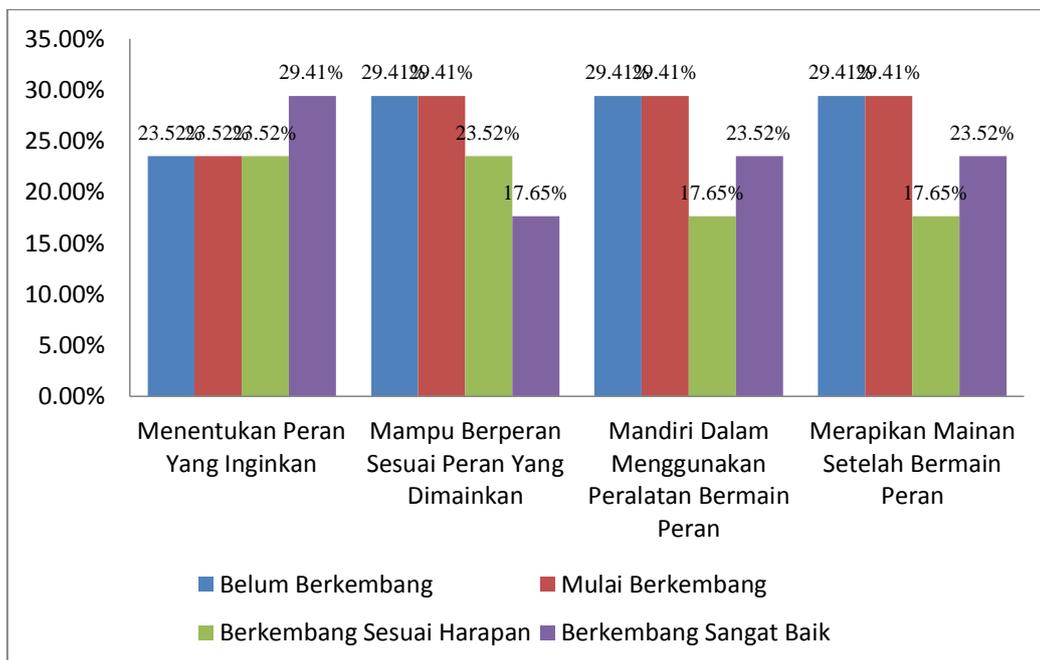
4	Merapikan Mainan setelah Bermain Peran	5	5	3	4	17
		29,41%	29,41%	17,65%	23,52%	100%

Berdasarkan tabel 08 di atas, diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal warna masih sangat rendah. Hal ini disebabkan karena anak masih kurang mandiri. Untuk lebih jelas maka diterangkan sebagai berikut :

1. Menentukan peran yang diinginkan, yaitu anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 4 orang anak (23,52%), anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 4 orang anak (23,52%), anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (23,52%), anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 5 orang anak (29,41%).
2. Mampu berperan sesuai peran yang dimainkan, yaitu anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 5 orang anak (29,41%), anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (29,41%), anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (23,52%), anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 3 orang anak (17,65%).
3. Mandiri dalam menggunakan peralatan bermain peran, yaitu anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 5 orang anak (29,41%), anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (29,41%), anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 orang anak (17,65%), anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 4 orang anak (23,52 %).
4. Merapikan mainan setelah bermain peran, yaitu anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 5 orang anak (29,41%), anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 5 orang anak (29,41%), anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 orang anak (17,65%), anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 4 orang anak (23,52 %).

Berdasarkan keterangan tersebut maka untuk mengetahui kemampuan anak berdasarkan indikator berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik dapat dilihat pada grafik dan tabel berikut :

Grafik 2
Kemandirian Anak Siklus I



Tabel 14
Data Frekuensi dan Persentase Kemandirian Anak Siklus I
Berdasarkan BSB dan BSH

No	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		f3	f4	Persentase (%)
1	Menentukan Peran yang Diinginkan	4	5	9
		23,52%	29,41%	52,93%
2	Mampu Berperan Sesuai Peran yang Dimainkan	4	3	7
		23,52%	17,65%	41,17%
3	Mandiri dalam Menggunakan Peralatan Bermain Peran	3	4	7
		17,65%	23,52%	41,17%
4	Merapikan Mainan setelah Bermain Peran	3	4	7
		17,65%	23,52%	41,17%
Rata-rata Kemampuan yang dicapai		20,58%	23,52%	44,11%

Berdasarkan data pada tabel 14 di atas diketahui bahwa nilai rata-rata kemampuan anak dalam mengenal warna pada tahap siklus I berdasarkan BSB + BSH adalah %. Nilai tersebut jika dilihat berdasarkan kriteria pencapaian yang telah ditentukan sebelumnya berada pada interval 41,00% - 60,00% dengan kriteria cukup. Kriteria pencapaian ini belum dirasa mampu meningkatkan kemandirian anak sesuai dengan harapan maka peneliti akan melanjutkan tindakan pada tahap berikutnya atau siklus II untuk lebih meningkatkan kemandirian anak.

2. Siklus II

Adapun deskripsi hasil data tentang rencana, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi pada tindakan siklus II adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan

Adapun deskripsi hasil data tentang rencana, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi pada tindakan siklus II adalah sebagai berikut :

- 1) Rencana pelaksanaan pembelajaran telah disusun berdasarkan pertimbangan akademis, sarana, prasarana dan fasilitas.
- 2) Guru mempersiapkan lembar observasi dan instrument lain yang diperlukan, kesiapan teman sejawat untuk membantu pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Guru membuat skenario pembelajaran secara rinci dan memeriksa kemungkinan keterlaksanaannya.

b. Pelaksanaan

Adapun langkah-langkah yang dilakukan guru pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Guru melakukan apersepsi atas kesiapan anak terhadap kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 2) Tanya jawab tentang tema, setting main peran, peran yang akan dimainkan.
- 3) Guru memberi gagasan-gagasan tentang peran-peran yang ada dengan pemanfaatan media belajar.
- 4) Anak melakukan mencoba memainkan peran yang dipilihnya dan menggunakan peralatan yang tersedia.
- 5) Memberikan gagasan dan motivasi kepada anak agar terstimulus dan bersemangat melakukan kegiatan.

c. Pengamatan

Dari hasil pengamatan yang dilakukan, maka ditemukan hal-hal yang terjadi selama perbaikan yaitu :

- 1) Kegiatan belajar berlangsung menarik dan menyenangkan.
- 2) Anak tampak antusias berperan sesuai tokoh yang diperankannya, namun masih ada juga yang bingung ingin berbuat apa.
- 3) Peningkatan kemandirian sangat baik sehingga memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.

d. Refleksi

- 1) Keberhasilan perbaikan siklus I dan faktor pendukung
 - a) Komponen Kegiatan
 - (1) Kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menarik dan menyenangkan.
 - (2) Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
 - (3) Alat permainan yang digunakan sesuai indikator yang ditentukan.
 - (4) Metode pembelajaran dapat memancing minat dan antusias anak.
 - (5) Alat penilaian sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan dapat mengukur pengembangan kemandirian anak.
 - b) Proses Kegiatan
 - (1) Pelaksanaan kegiatan sesuai RPPH.
 - (2) Dengan pengalaman belajar yang menarik, anak akan lebih mengingatnya dan berkembang lebih baik.
- 2) Kegagalan perbaikan siklus I dan faktor penyebabnya

Secara umum kegiatan terlaksana sesuai dengan yang diharapkan. Namun masih ada anak yang belum mandiri dalam kegiatan bermain peran. Hal ini disebabkan anak kurang berkonsentrasi memperhatikan guru dan kurangnya pengalaman anak sehingga kurang dapat mengekspresikan ide dan imajinasinya.
- 3) Tindakan perbaikan dan alasan penilaian tindakan.

Tindakan perbaikan pada siklus I, data dari hasil pengamatan teman sejawat dan refleksi dari keseluruhan proses serta menganalisis, bahwa perbaikan pada siklus I belum memenuhi klasifikasi yang telah ditentukan.

Dengan demikian, guru dan teman sejawat sepakat untuk mengadakan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Instrument penilaian peningkatan kemandirian anak siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 15
Observasi Kreatifitas Guru Siklus II

No	Kegiatan	Pembelajaran	Nilai		
			SB	B	KB
1	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> - Menyusun perencanaan pembelajaran - Media/alat peraga yang digunakan (pakaian guru, alat tulis, crayon, papan tulis, kemeja-kemeja dewasa, masak-masakan, mobil-mobilan, stik es krim dan lain-lain) - Kegiatan awal, inti, penutup - Pengaturan kelas/waktu - Alat penilaian - Teknik/metode pembelajaran 	√	√	√
2	Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> - Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan - Penampilan guru - Cara guru menyampaikan pesan kepada anak - Cara guru memotivasi anak - Minat anak untuk mengikuti kegiatan 	√	√	√

Selanjutnya hasil pengamatan (observasi) guru tentang aktifitas anak selama proses pembelajaran siklus I dirangkumkan pada tabel 16 berikuti ini :

Tabel 16
Observasi Aktifitas Meningkatkan Kemampuan Kemandirian Anak Melalui Kegiatan Main Peran

No	Nama	Menentukan	Mampu	Mandiri dalam	Merapikan
----	------	------------	-------	---------------	-----------

		Peran yang diinginkan				berperan sesuai peran yang dimainkan				menggunakan peralatan bermain peran				mainan setelah bermain peran			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Ali Farhan Tanjung			√			√				√				√		
2	Alya Rizky Aqila				√		√				√				√		
3	Atiqah Enno Zhafira Ginting Suka			√			√				√				√		
4	Faiz Akbar Gunawan				√		√				√				√		
5	Farhan Rifqy	√				√				√				√			
6	Gibran Iqbar Dalimunthe				√				√				√			√	
7	Ishmah Mujahidah Manurung				√				√				√			√	
8	Khalila Hanifatih Ritonga				√				√				√			√	
9	Muhammad Habib Sitompul	√				√				√				√			
10	Muhammad Zubair Sagala				√				√				√			√	
11	Naira Hafdi				√				√				√			√	
12	Nabila Zahraini				√				√				√			√	
13	Nadhira Putri Almadina Nasution				√				√				√			√	
14	Naufal Yunazs Nasution				√		√				√				√		
15	Raisya Putri Qonita		√				√				√				√		
16	Syafira			√			√				√			√			
17	Zainayza Hizya Zayyanna Dalimunthe			√			√				√				√		

Keterangan Penilaian :

BB = kemandirian anak belum berkembang

MB = kemandirian anak mulai berkembang

BSH = kemandirian anak berkembang sesuai harapan

BSB = kemandirian anak berkembang sangat baik

Tabel 17
Data Frekuensi dan Persentase Tingkat Kemandirian Anak Siklus II

No	Kemampuan Yang Dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		f1	f2	f3	f4	Persentase %
1	Menentukan Peran yang Diinginkan	2	1	4	10	17
		11,76%	5,88%	23,52%	58,82%	100%
2	Mampu Berperan Sesuai Peran yang Dimainkan	2	2	6	7	17
		11,76%	11,76%	35,30%	41,17%	100%
3	Mandiri dalam Menggunakan Peralatan Bermain Peran	2	2	6	7	17
		11,76%	11,76%	35,30%	41,17%	100%
4	Merapikan Mainan setelah Bermain Peran	2	1	7	7	17
		11,76%	5,88%	41,17%	41,17%	100%

Berdasarkan tabel 17 di atas, dapat dilihat bahwa melalui tindakan siklus II kemandirian anak telah berkembang secara baik. Namun demikian masih ada anak yang belum mampu bermain peran dari awal proses hingga menyusun alat main. Kemandirian anak pada siklus II lebih baik dari siklus sebelumnya sebab anak telah memahami kegiatan bermain peran meskipun belum seluruhnya. Tentunya dengan peningkatan aktifitas pembelajaran berikutnya anak akan lebih baik lagi kemandiriannya dalam kegiatan bermain peran.

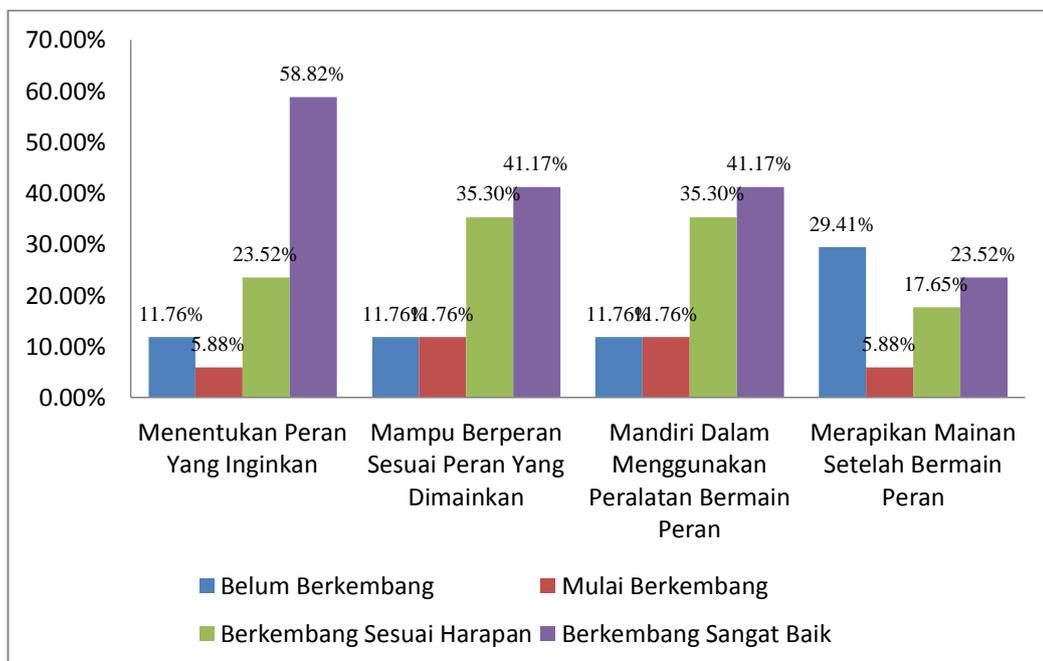
1. Menentukan peran yang diinginkan, yaitu anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 2 orang anak (11,76%), anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 1 orang anak (5,88%), anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak (23,52%), anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 10 orang anak (58,82%).
2. Mampu berperan sesuai peran yang dimainkan, yaitu anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 2 orang anak (11,76%), anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 2 orang anak (11,76%), anak yang berkembang sesuai harapan

(BSH) sebanyak 6 orang anak (35,30%), anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 7 orang anak (41,17%).

3. Mandiri dalam menggunakan peralatan bermain peran, yaitu anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 2 orang anak (11,76%), anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 2 orang anak (11,76%), anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 6 orang anak (35,30%), anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 7 orang anak (41,17 %).
4. Merapikan mainan setelah bermain peran, yaitu anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 2 orang anak (11,76%), anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 1 orang anak (5,88%), anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 orang anak (41,17%), anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 7 orang anak (41,17 %).

Peningkatan kemandirian akan semakin jelas terlihat melalui grafik. Untuk menunjukkan grafik peningkatan kemandirian anak pada siklus II maka dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Grafik 3
Kemandirian Anak Siklus II



Tabel 18
Data Frekuensi dan Persentase Kemandirian Anak Siklus II
Berdasarkan BSH dan BSB

No	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		f3	f4	Persentase (%)
1	Menentukan Peran yang Diinginkan	4	10	14
		23,52%	58,82%	82,34%
2	Mampu Berperan Sesuai Peran yang Dimainkan	6	7	13
		35,30%	41,17%	76,47%
3	Mandiri dalam Menggunakan Peralatan Bermain Peran	6	7	13
		35,30%	41,17%	76,47%
4	Merapikan Mainan setelah Bermain Peran	7	7	14
		41,17%	41,17%	82,34%
Rata-rata Kemampuan yang dicapai		33,82%	45,58%	79,40%

Berdasarkan pada tabel 18 di atas diketahui bahwa nilai rata-rata kemandirian anak pada siklus II berdasarkan BSH + BSB adalah 79,40%. Nilai tersebut jika dilihat berdasarkan kriteria pencapaian yang telah ditentukan sebelumnya berada pada interval 61,00% - 80,00% dengan kriteria baik. Kriteria pencapaian ini sebenarnya sudah baik dan mampu meningkatkan kemandirian anak, namun masih belum mencapai kriteria yang ditetapkan yaitu mencapai 85,00% maka peneliti akan melanjutkan tindakan pada tahap berikutnya atau siklus III.

Pelaksanaan tindakan pada siklus III dirasa perlu dilakukan untuk benar-benar meningkatkan kemandirian anak melalui kegiatan bermain peran. Di samping itu, kreatifitas guru sebagai peneliti juga perlu ditingkatkan lebih baik lagi sehingga benar-benar memperoleh hasil yang maksimal karena tujuan dari tindakan yang dilakukan adalah pencapaian keberhasilan baik guru sebagai peneliti maupun anak sebagai responden penelitian. Hal ini juga dilakukan atas pertimbangan dan kesepakatan bersama dengan guru kelas di kelompok B RA Robbani Rantauprapat.

3. Siklus III

Adapun deskripsi hasil data tentang rencana, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi pada tindakan siklus III adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan

Adapun deskripsi hasil data tentang rencana, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi pada tindakan siklus II adalah sebagai berikut :

- (1) Rencana pelaksanaan pembelajaran telah disusun berdasarkan pertimbangan akademis, sarana, prasarana dan fasilitas.
- (2) Guru mempersiapkan lembar observasi dan instrument lain yang diperlukan, kesiapan teman sejawat untuk membantu pelaksanaan pembelajaran.
- (3) Guru membuat skenario pembelajaran secara rinci dan memeriksa kemungkinan keterlaksanaannya.

b. Pelaksanaan

Adapun langkah-langkah yang dilakukan guru pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Guru melakukan apersepsi atas kesiapan anak terhadap kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 2) Tanya jawab tentang tema, setting main peran, peran yang akan dimainkan.
- 3) Guru memberi gagasan-gagasan tentang peran-peran yang ada dengan pemanfaatan media belajar.
- 4) Anak mencoba memainkan peran yang dipilihnya dan menggunakan peralatan yang tersedia.
- 5) Memberikan gagasan dan motivasi kepada anak agar terstimulus dan bersemangat melakukan kegiatan.

c. Pengamatan

Dari hasil pengamatan yang dilakukan, maka ditemukan hal-hal yang terjadi selama perbaikan yaitu :

- 1) Kegiatan belajar berlangsung menarik dan menyenangkan.
- 2) Anak tampak antusias berperan sesuai tokoh yang diperankannya, namun masih ada juga yang bingung ingin berbuat apa.
- 3) Peningkatan kemandirian sangat baik sehingga memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.

d. Refleksi

1) Keberhasilan perbaikan siklus II dan faktor pendukung

a) Komponen Kegiatan

- (1) Kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menarik dan menyenangkan.
- (2) Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
- (3) Alat permainan yang digunakan sesuai indikator yang ditentukan.
- (4) Metode pembelajaran dapat memancing minat dan antusias anak.
- (5) Alat penilaian sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan dapat mengukur pengembangan kemandirian anak.

b) Proses Kegiatan

- (1) Pelaksanaan kegiatan sesuai RPPH.
- (2) Dengan pengalaman belajar yang menarik, anak akan lebih mengingatnya dan berkembang lebih baik.

2) Penilaian Tindakan

Tindakan yang dilakukan pada siklus III, data hasil pengamatan teman sejawat dan refleksi dari keseluruhan proses serta menganalisis, bahwa pada siklus III sudah memenuhi klasifikasi yang telah ditentukan. Dengan demikian, guru dan teman sejawat sepakat untuk tidak melanjutkan tindakan karena sudah dinyatakan berhasil. Penilaian peningkatan kemandirian anak pada siklus III dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 19
Observasi Kreatifitas Guru Siklus III

No	Kegiatan	Pembelajaran	Nilai		
			SB	B	KB
1	Perencanaan	- Menyusun perencanaan pembelajaran - Media/alat peraga yang digunakan (pakaian guru, alat tulis, crayon, papan tulis, kemeja-kemeja	√		

		B	B	S H	S B												
1	Ali Farhan Tanjung				√			√				√				√	
2	Alya Rizky Aqila				√				√				√				√
3	Atiqah Enno Zhafira Ginting Suka				√			√				√				√	
4	Faiz Akbar Gunawan				√				√			√					√
5	Farhan Rifqy			√			√				√					√	
6	Gibran Iqbar Dalimunthe				√				√				√				√
7	Ishmah Mujahidah Manurung				√				√				√				√
8	Khalila Hanifatih Ritonga				√				√				√				√
9	Muhammad Habib Sitompul		√				√				√				√		
10	Muhammad Zubair Sagala				√				√				√				√
11	Naira Hafdi				√				√				√				√
12	Nabila Zahraini				√				√				√				√
13	Nadhira Putri Almadina Nasution				√				√				√				√
14	Naufal Yunazs Nasution				√			√				√				√	
15	Raisya Putri Qonita			√				√				√					√
16	Syafira			√					√			√				√	
17	Zainayza Hizya Zayyanna Dalimunthe				√			√				√					√

Keterangan Penilaian :

BB = kemandirian anak belum berkembang

MB = kemandirian anak mulai berkembang

BSH = kemandirian anak berkembang sesuai harapan

BSB = kemandirian anak berkembang sangat baik

Tabel 21
Data Frekuensi dan Persentase Tingkat Kemandirian Anak Siklus III

No	Kemampuan Yang Dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		f1	f2	f3	f4	Persentase %
1	Menentukan Peran yang Diinginkan	0	1	3	13	17
		0%	5,88%	17,65%	76,47%	100%
2	Mampu Berperan Sesuai Peran yang Dimainkan	0	2	5	10	17
		0%	11,76%	29,41%	58,82%	100%
3	Mandiri dalam Menggunakan Peralatan Bermain Peran	0	2	7	8	17
		0%	11,76%	41,17%	47,06%	100%
4	Merapikan Mainan setelah Bermain Peran	0	1	5	11	17
		0%	5,88%	29,41%	64,70%	100%

Berdasarkan tabel 21 di atas, dapat dilihat bahwa melalui tindakan siklus III kemandirian anak telah berkembang dan meningkat menjadi lebih baik lagi. Hal ini membuktikan bahwa tindakan penelitian yang dilakukan guna meningkatkan kemandirian anak melalui kegiatan bermain peran telah berhasil dengan baik.

Keterangan :

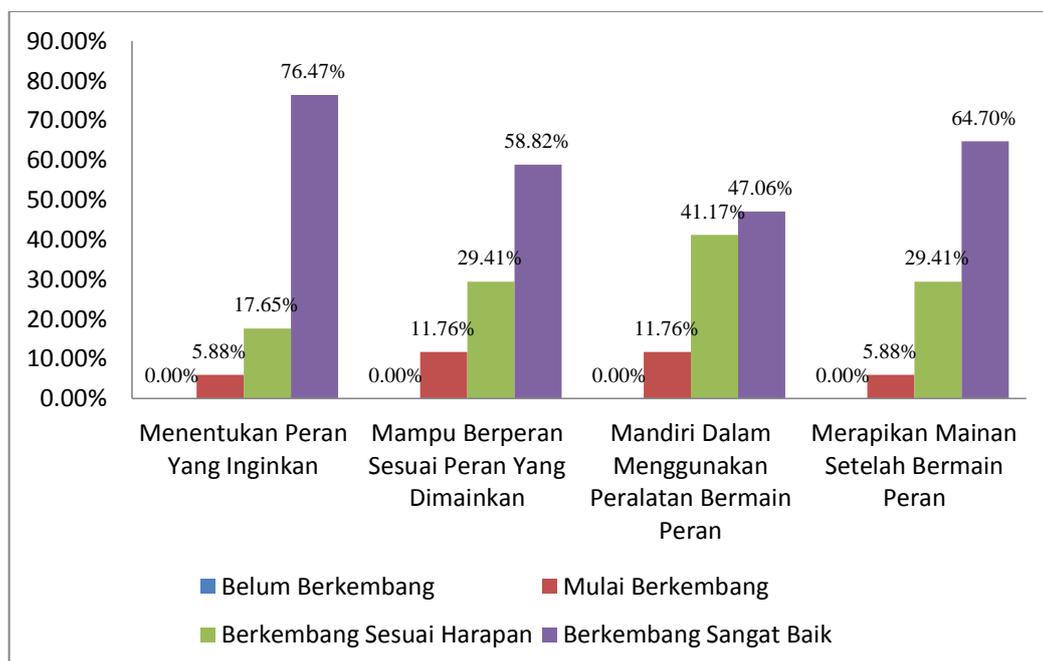
1. Menentukan peran yang diinginkan, yaitu anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 0 orang anak (0%), anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 1 orang anak (5,88%), anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 orang anak (17,65%), anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 13 orang anak (76,47%).
2. Mampu berperan sesuai peran yang dimainkan, yaitu anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 0 orang anak (0%), anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 2 orang anak (11,76%), anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (29,41%), anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 10 orang anak (58,82%).
3. Mandiri dalam menggunakan peralatan bermain peran, yaitu anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 0 orang anak (0%), anak yang mulai berkembang

(MB) sebanyak 2 orang anak (11,76%), anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 orang anak (35,30%), anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 8 orang anak (47,06%).

4. Merapikan mainan setelah bermain peran, yaitu anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 0 orang anak (0%), anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 1 orang anak (5,88%), anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 orang anak (29,41%), anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 11 orang anak (64,70%).

Peningkatan kemandirian anak akan semakin jelas terlihat melalui grafik. Untuk menunjukkan grafik peningkatan kemandirian anak pada siklus II maka dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Grafik 4
Kemandirian Anak Siklus III



Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa kemandirian anak sudah jauh meningkat. Sudah tidak ada lagi anak yang belum berkembang kemandiriannya setelah mengikuti kegiatan pada aktifitas belajar di siklus III.

Tabel 22
Data Frekuensi dan Persentase Kemandirian Anak Siklus III
Berdasarkan BSB dan BSH

No	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		f3	f4	Persentase (%)
1	Menentukan Peran yang Diinginkan	3	13	16
		17,65%	76,47%	94,12%
2	Mampu Berperan Sesuai Peran yang Dimainkan	5	10	15
		29,41%	58,82%	88,23%
3	Mandiri dalam Menggunakan Peralatan Bermain Peran	7	8	15
		41,17%	47,06%	88,87%
4	Merapikan Mainan setelah Bermain Peran	5	11	16
		29,41%	64,70%	94,11%
Rata-rata Kemampuan yang dicapai		29,41%	61,76%	91,17%

Berdasarkan pada tabel 22 di atas diketahui bahwa nilai rata-rata kemandirian anak pada siklus II berdasarkan BSH + BSB adalah 93,34%. Nilai tersebut jika dilihat berdasarkan kriteria pencapaian yang telah ditentukan sebelumnya berada pada interval 81,00% - 100,00% dengan kriteria sangat baik. Dengan kriteria ini maka hasil yang diinginkan tercapai dengan baik sekali. Untuk itu, tindakan dihentikan pada tahap siklus III ini.

B. Pembahasan

1. Pra Siklus

Uji kemampuan anak pada tahap pra siklus terdapat temuan sebagai berikut :

- a. Anak masih sulit menentukan peran, memainkan peran, menggunakan alat main, menyusun alat setelah bermain peran karena kurangnya pengalaman tentang macam-macam karakter dan bermain peran.
- b. Masih banyak anak yang belum mengerti tentang konsep bermain peran.

2. Pembahasan Siklus I

Pada perbaikan siklus I dan beberapa temuan yang menjadi perhatian, baik bagi guru maupun teman sejawat. Adapun temuan tersebut sebagai berikut :

- a. Anak merasa tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
- b. Anak merasa tertantang dengan kegiatan bermain peran.
- c. Ada empat anak yaitu Naira Hafdi, Muhammad Habib, Raisya Putri Qonita, Farhan Rifqy yang masih benar-benar belum mandiri.

3. Pembahasan Siklus II

Secara umum perbaikan pembelajaran pada siklus II menunjukkan hasil yang lebih baik dari sebelumnya. Hal-hal yang menonjol dan menjadi perhatian peneliti antara lain :

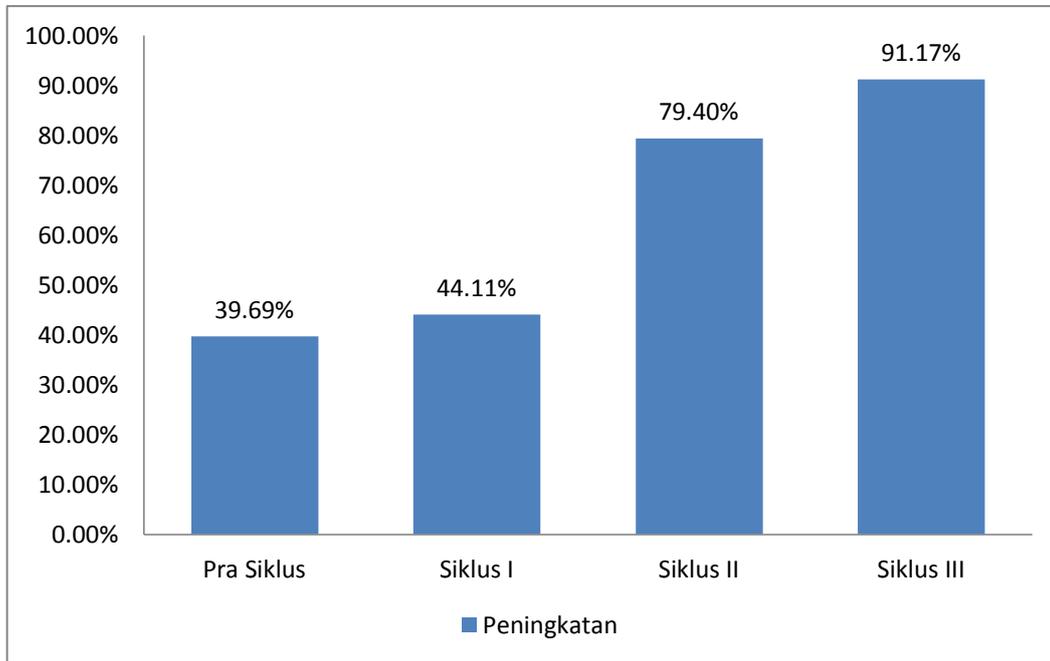
- a. Kegiatan pembelajaran berlangsung sangat menyenangkan. Keadaan ini dapat tercapai karena seluruh aspek pembelajaran dilakukan oleh peneliti dan bekerja sama dengan teman sejawat. Peneliti juga melakukan motivasi melalui dorongan dan memuji anak yang dapat melakukan kegiatan bermain peran dengan baik.
- b. Sebagian anak melakukan kegiatan bersemangat karena dapat memainkan karakter orang lain, berpura-pura menjadi orang lain dan memahami proses yang terjadi sehingga kegiatan menjadi menarik dan menyenangkan. Anak merasa senang untuk memainkan kegiatan bermain peran.

4. Pembahasan Siklus III

Pada pelaksanaan siklus III hasil yang diperoleh jauh lebih baik dari sebelumnya. Hal-hal yang menonjol dan menjadi perhatian peneliti antara lain :

- a. Kegiatan pembelajaran berlangsung sangat menyenangkan. Keadaan ini dapat tercapai karena anak-anak sudah mengerti bagaimana berperanan menjadi orang lain sesuai peran yang dipilihnya.
- b. Seluruh anak melakukan kegiatan dengan semangat karena dapat melakukan kegiatan bermain peran dan memahami proses yang terjadi sehingga kegiatan tersebut menjadi menarik dan menyenangkan. Anak merasa tertantang menjalankan perannya berpura-pura menjadi orang dewasa atau orang lain. Peningkatan kemandirian pada siklus I, siklus II dan siklus III dapat dilihat pada grafik berikut :

Grafik 5
Peningkatan Kemandirian Anak
Pra Siklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan penelitian tindakan yang dilakukan di kelompok B RA Robbani Rantauprapat dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemandirian anak melalui kegiatan bermain peran. Hal ini diketahui dari peningkatan kemandirian anak berdasarkan data pra siklus diperoleh rata-rata sebesar 39,69%, siklus I meningkat menjadi 44,11%, siklus II meningkat lagi menjadi 79,40%, dan pada siklus III meningkat menjadi 91,17%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, hasil terhadap penelitian tindakan kelas ada beberapa hal penting untuk disarankan, yaitu :

1. Saran untuk guru
 - a. Diharapkan kepada guru dan Kepala Sekolah RA Robbani Rantauprapat agar lebih menambah pengetahuan dalam meningkatkan kemandirian pada anak terutama dalam pengembangan metode yang digunakan guru harus bervariasi sehingga anak semakin tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
 - b. Hasil penelitian ini mampu mendeskripsikan kemandirian anak melalui kegiatan bermain peran.
 - c. Dengan adanya kegiatan yang menarik dan kreatif peningkatan kemandirian anak akan semakin mudah.
 - d. Menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan sesuai minat anak dengan bermain.
 - e. Membimbing anak dengan kasih sayang serta memberikan motivasi, ide dan gagasan.
2. Saran untuk yayasan
 - a. Diharapkan bagi RA Robbani Rantauprapat untuk lebih melengkapi media pembelajaran khususnya peralatan bermain peran, agar metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat lebih bervariasi dan bermakna bagi anak.
 - b. Implementasi pembelajaran kemandirian melalui kegiatan bermain peran menjadi modal dasar yang akan berguna di kehidupan anak nanti dan model

pembelajaran dapat dicoba pada aktifitas lain dengan bahan dan metode atau teknik yang lain pula.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Asolihin. 2017. *Beragam-macam Jenis Kategori Bermain Anak* (<https://paud-anak.bermain.belajar.blogspot.co.id>) [Online]
- Daryanto, Rahmi. 2011. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka
- Depdiknas. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Dikmenum, Depdiknas
- Desmita. 2011. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : PT Remaja Rosdakarya
- Djoehaeni. 2008. *Kurikulum dan Perencanaan Pembelajaran di Taman Kanak-kanak* Bandung : FIP UPI Rahayu, Tri. 2014. *Peningkatan Kemandirian Dalam Menyelesaikan Masalah Sederhana Melalui Metode Proyek*. Bantul : Jurnal Pendidikan
- Gunarti, Winda. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Hariwijaya. 2009. *PAUD Melejitkan Potensi Anak Dengan Pendidikan Sejak Dini*. Yogyakarta : Mahadika Publicity
- Hartati, Sofia. 2009. *Bermain dan Penataan Lingkungan Main* (Jakarta : Depdiknas) [Online]
- Martuti, A. 2008. *Mengelola PAUD Memahami 36 Sifat Pendidik yang Menghambat Pembelajaran*. Bantul : Kreasi Wacana
- Kartikawati, Eny. 2001. *Manfaat Bermain Bagi Anak*. Jakarta : m.detik.com
- Mashar, Riana. 2011. *Emosi Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana
- Muchsinati. 2007. *Hubungan Urutan Kelahiran Dalam Keluarga dengan Kemandirian Anak Usia Dini di TK Madinah Malang*. Malang : Skripsi Sarjana FP UIN
- Musbikin, Imam. 2012. *Pintar Mengatasi Masalah Tumbuh Kembang Anak*. Yogyakarta: FlashBooks
- Musfiroh. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta : Grasindo

- Mutia, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana, Prenada Media Grup
- Ningrum. 2007. *Sukses Metode Bermain Peran pada Taman Kanak-kanak* [Skripsi]
- Nugraha, Ali dan Yeni. 2008. *Pengembangan Sosial Emosional* Jakarta : Universitas Terbuka
- Rasyid, Harun, dkk. 2012. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Gama Media
- Roestiyah. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Santrock. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga
- Sri. dkk. 2013. *Bimbingan Konseling* [Online]
- Suryani. 2010. *Peningkatan Kemandirian Anak Melalui Metode Bermain Peran* [Skripsi]
- Susanto. 2013. *Memahami Perilaku Kemandirian Anak Usia Dini*. [Online]
- Tarigan, Melati. 2014. *Meningkatkan Kemandirian Anak Taman Kanak-kanak Melalui Bermain Peran Makro*. Cimahi : UPI
- Wardah,, Zahrotul. 2014. *Beragam-macam Jenis Bermain Anak*. Jakarta : Kompasiana
- Yamin, Martinis dan Sabri, Jamilah. 2013. *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini* Ciputat: Gaung Persada Press Group
- Tarigan. 2008. *Membaca : Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa

SUBJEK PENELITIAN

1. Ali Farhan Tanjung
2. Alya Rizky Aqila
3. Atiqah Enno Zhafira Ginting
4. Faiz Akbar Gunawan
5. Farhan Rifqy
6. Gibran Iqbar Dalimunthe
7. Ishmah Mujahidah Manurung
8. Khalila Hanifatih Ritonga
9. Muhammad Habib Sitompul
10. Muhammd Zubair Sagala
11. Naira Hafdi
12. Nabila Zahraini
13. Nadhira Putri Almadina Nasution
14. Naufal Yunazs Nasution
15. Raisya Putri Qonita
16. Syafira
17. Zainayza Hizya Zayyana Dalimunthe

SKENARIO PERBAIKAN

Deskripsi Skenario Perbaikan Siklus I

Tujuan Perbaikan	: Upaya meningkatkan kemandirian melalui kegiatan bermain peran
Siklus	: I
Hari/Tanggal	: Senin , 6 Maret 2017
Hal yang harus diperbaiki	: Anak belum mandiri dalam kegiatan bermain peran dan masih banyak anak yang belum mengerti tentang konsep bermain peran
Kegiatan Pengembangan	: Guru harus lebih baik lagi dalam memberi gagasan atau ide tentang bermain peran agar anak dapat terstimulasi dan bisa lebih mandiri

Langkah-langkah Perbaikan :

1. Guru melakukan apersepsi atas kesiapan anak pada proses pembelajaran
2. Tanya jawab tentang tema, setting kegiatan bermain peran dan tentang peran yang dimainkan
3. Guru memberi gagasan-gagasan tentang peran-peran yang ada dengan pemanfaatan media belajar
4. Anak mencoba memainkan peran yang dipilihnya dengan peralatan yang tersedia
5. Saat bermain guru terus menerus memberi gagasan dan motivasi kepada anak agar terstimulus dan bersemangat melakukan kegiatan

Refleksi Pelaksanaan Perbaikan Untuk Siklus I

- a. Refleksi Komponen Perbaikan Meliputi:
 1. Kegiatan berlangsung dengan menarik dan menyenangkan

2. Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
 3. Media atau alat permainan yang digunakan sesuai indikator yang ditentukan
 4. Metode pembelajaran yang digunakan memancing minat dan antusias anak
 5. Alat penilaian yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak yang dapat mengukur kemajuan belajar.
- b. Refleksi Proses Kegiatan Meliputi:
1. Pelaksanaan kegiatan sesuai dengan RPPH
 2. Dengan pengalaman belajar yang menarik, anak akan lebih mengingatnya dan berkembang lebih baik.

Berdasarkan hasil refleksi, memutuskan untuk merencanakan siklus II karena berdasarkan hasil observasi tidak menunjukkan kemampuan kerjasama sesuai dengan apa yang diharapkan.

LEMBAR PENILAIAN SIKLUS I

KELOMPOK : B
HARI/TGL : Senin , 6 Maret 2017
SEMESTER/MINGGU : II/10
WAKTU : 07.30 – 11.45 WIB
TEMA/SUB TEMA : Lingkunganku / Sekolahku taman bermain

No	Indikator	Anak Didik																	Ket
		Ali	Alya	Atiqah	Faiz	Farhan	Gibran	Ismah	Khalila	Habib	Zubair	Naira	Nabila	Nadhira	Naufal	Raisya	Syafira	Nayza	
1	Menentukan peran yang diinginkan	2	3	2	3	1	4	4	4	1	4	1	3	4	3	1	2	2	44,11%
2	Mampu berperan sesuai peran yang dimainkan	2	3	1	2	1	3	4	4	1	3	1	3	4	2	1	2	2	
3	Mandiri dalam menggunakan peralatan bermain peran	2	2	1	2	1	4	4	4	1	3	1	3	4	3	1	2	2	
4	Merapikan mainan setelah bermain peran	2	2	2	2	1	4	4	4	1	3	1	3	4	3	1	2	2	

	Kesimpulan	M B	B S H	M B	M B	B B	B S B	B S B	B S B	B B	B S H	B B	B S B	B S B	B S H	B B	M B	M B	
--	------------	--------	-------------	--------	--------	--------	-------------	-------------	-------------	--------	-------------	--------	-------------	-------------	-------------	--------	--------	--------	--

Catatan :



= Berkembang Sangat Baik (BSB)

= Berkembang Sesuai Harapan(BSH)

= Mulai Berkembang (MB)

= Belum Berkembang (BB)

LEMBAR REFLEKSI
SETELAH MELAKUKAN PERBAIKAN KEGIATAN PENGEMBANGAN
SIKLUS I

Nama : FITRI LESTARI SIREGAR

NPM : 1501240122 P

Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

Fakultas : Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

A. Refleksi Komponen Kegiatan

1. Apakah kegiatan yang telah saya lakukan sesuai indicator yang saya tentukan ?

Kegiatan yang saya lakukan masih sebagian yang sesuai indicator yang saya tentukan.

Hal ini terjadi karena:

Kurang memahami kegiatan pembelajaran atau kurang memahami indicator yang telah ditentukan.

2. Apakah materi yang saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?

Materi yang saya sajikan belum seluruhnya sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Hal ini terjadi karena:

Disebabkan kurangnya pendekatan/memahami tingkat perkembangan anak.

3. Apakah media pembelajaran sesuai indicator yang telah ditentukan?

Media pembelajaran sudah sesuai dengan indicator.

Hal ini disebabkan karena:

Karena media pembelajaran harus sesuai dengan indicator.

4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan?

anak kelihatannya sangat asyik melakukan permainan dengan media yang telah ditentukan.

5. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?

Alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan perkembangan anak.

Hal ini terjadi karena:

Alat penilaian harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak untuk meningkatnya hasil belajar anak.

B. Refleksi Proses Kegiatan

1. Apakah pelaksanaan kegiatan sesuai dengan RPPH yang saya susun?

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang saya susun.

Hal ini terjadi karena :

RPPH dapat menuntun dan mempermudah saya memberikan materi pembelajaran yang tepat karena telah disusun dan dipersiapkan secara jelas baik materi, metode dan hasil yang akan dicapai anak.

2. Apakah kelemahan-kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan penguasaan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar?

Kelemahan saya yaitu penggunaan media dan penggunaan waktu yang masih belum maksimal.

3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut?

Kurangnya jumlah alat yang dibutuhkan ketika melakukan permainan.

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut?

Cara memperbaiki kelemahan saya dengan member pemahaman kepada anak untuk saling bergantian dalam menggunakan media agar semua anak bisa melakukan kegiatan bermain.

5. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pengembangan?

Kekuatan saya merancang kegiatan mencoba menggunakan metode yang jarang saya lakukan.

6. Apa penyebab kekuatan saya dalam merancang?

Penyebab kekuatan saya dalam merancang kegiatan adalah hasil belajar anak yang belum tercapai.

7. Apakah penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan kegiatan?

Penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan kegiatan adalah untuk meningkatkan hasil belajar anak.

8. Hal-hal unik (positif atau negative) apa yang akan terjadi dalam kegiatan yang saya lakukan?

Hal-hal unik yang positif anak mau saling membantu teman yang mengalami kesulitan. Dan hal unik yang negative anak sedikit memaksa membantu teman yang mengalami kesulitan.

9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan?

Ya, alasan saya karena saya mengetahui kegiatan pembelajaran dan hasil yang dicapai dengan penilaian di setiap kegiatan.

10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang saya lakukan?

(perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak).

Banyak anak yang senang dengan pengelolaan kelas yang saya lakukan.

11. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan (misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan tepat)?

Sebagian anak sudah dapat menangkap penjelasan yang saya berikan.

Hal ini terjadi karena;

Masih ada beberapa anak yang konsentrasinya pecah karena asyik mengobrol dengan temannya.

12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan?

Anak merasa senang karena saya memberikan pujian di depan semua teman-temannya.

13. Apakah penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan?

Sebagian penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang telah saya tetapkan.

Hal ini terjadi karena:

Kurang memahami antara penilaian dan indikator yang ada.

14. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan?

Sebagian anak sudah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan.

Hal ini karena:

Masih ada beberapa anak yang kurang konsentrasi dalam mendengarkan penjelasan.

15. Apakah saya dapat mengatur dan memanfaatkan waktu kegiatan dengan baik?

Saya kurang dapat mengatur dan memanfaatkan waktu kegiatan dengan baik.

Hal ini terjadi karena :

Saya harus mengalihkan konsentrasi anak yang melihat-lihat benda-benda sekitar dengan kegiatan yang saya lakukan.

16. Apakah kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan kemampuan anak terhadap materi yang saya sampaikan?

Kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan.

Hal ini terjadi karena:

Kegiatan penutup yang saya pilih masih terintegrasi dengan kegiatan-kegiatan yang lain.

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN (APKG I)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PENELITIAN KEGIATAN
PENGEMBANGAN

NAMA GURU / MAHASISWA	: NURHALIMAH
NPM	: 1501240121 P
TEMPAT MENGAJAR	: RA ROBBANI
KELAS/KB/TPA	: B
TEMA/SUB TEMA	: Lingkunganku/rumah ku
SIKLUS KE	: I
WAKTU	: 07.30 – 11.45 WIB
TANGGAL	: 6 Maret 2017

PETUNJUK

Baca dengan cermat SK/RK Penelitian dan Skenario Pembelajaran yang akan digunakan oleh Guru/Mahasiswa untuk mengajar. Kemudian, nilailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian dibawah ini :

A. SKH/Penelitian

1. Menentukan bahan pembelajaran

Dan merumuskan tujuan

1.1. Merumuskan indikator penelitian Kegiatan pengembangan. 5

1.2. Menentukan kegiatan penelitian Yang sesuai dengan masalah Yang diteliti. 5

Rata-rata butir I = A 5

2. Melaksanakan Perbaikan Kegiatan

	1	2	3	4	5
2.1.Melakukan pembukaan kegiatan Sesuai perbaikan kegiatan Pengembangan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
2.2.Melakukan kegiatan Pengembangan Yang sesuai Dengan tujuan perbaikan anak, Seperti dari lingkungan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
2.3.Menggunakan alat bantu media Pembelajaran yang sesuai dengan Tujuan perbaikan anak,situasi Dan lingkungan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
2.4.Melaksanakan perbaikan Kegiatan pengembangan Dalam urutan yang logis.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
2.5.Melaksanakan perbaikan Kegiatan pengembangan secara Individual keompok atau Klasikal.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
2.6.Mengelola waktu kegiatan perbaikan kegiatan pengembangan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
Rata-rata butir 2 = B					5

3. Melaksanakan interaksi kelas

3.1.Memberi petunjuk dan Penjelasan yang berkaitan Dengan perbaikan kegiatan Pengembangan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
3.2.Memahami pertanyaan dan Respon anak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
3.3.Menggunakan ekspresi lisan, Tulisan,isyarat dan gerakan Badan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
3.4.Memicu dan memelihara Ketertiban anak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5
3.5. Mengembangkan kompetensi Anak dan perbaikan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5

Kegiatan pengembangan.

4. Bersikap terbuka dan luwes
Serta membantu mengembangkan
Sikap positif anak terhadap
Kegiatan bermain sambil belajar.

Rata-rata 3 = C

5

- 4.1.Menerapkan sikap ramah,
Pengertian,dan sabar kepada
Anak.
4.2.Menumbuhkan kegairahan
Dalam membimbing
4.3.Mengembangkan hubungan
Anak pribadi yang sehat dan
Serasi.
4.4.Membantu anak menyadari
Kelebihan dan kekurangannya.
4.5.Membantu anak menumbuhkan
Kepercayaan diri.

1	2	3	4	5
				5
				5
			4	
				5
				5

Rata-rata butir 4 = D

4,8

5.

- 5.1.Menggunakan pendekatan
Menarik.
5.2.Berorientasi pada anak
5.3.Menggunakan prinsip bermain
Sambil belajar atau belajar
Seraya bermain.
5.4.Menciptakan suasana kegiatan
Yang kreatif dan inovatif.
5.5.Mengembangkan kecakapan
Hidup.

1	2	3	4	5
				5
				5
				5
				5
				5

Rata-rata butir 5 = E

5

6. Melaksanakan penilaian selama
Proses perbaikan kegiatan

Pengembangan.

6.1.Melaksanakan penilaian selama
Proses kegiatan pengembangan
Sesuai dengan perbaikan
Kegiatan.

1	2	3	4	5
				5

6.2.Melaksanakan penilaian pada
Akhir kegiatan sesuai perbaikan
Kegiatan pengembangan.

				5
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 6 = F

5

7. Kesan umum pelaksanaan
Perbaikan kegiatan pengembangan.

7.1.Keefektifan proses perbaikan
Kegiatan pengembangan.

1	2	3	4	5
				5

7.2.Penggunaan bahasa Indonesia
Lisan.

				5
--	--	--	--	---

7.3.Peka terhadap ketidaksesuaian
Perilaku dan kesalahan
Berbahasa anak.

			4	
--	--	--	---	--

7.4.Penampilan guru dalam
perbaikan kegiatan
pengembangan.

				5
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 7 = G

4,7

Nilai APKG. KP 2 = Y

$$Y = \frac{5 + 5 + 5 + 4,8 + 5 + 5 + 4,7}{7} = 4,9$$

Rantauprapat, 6 Maret 2017

Penilai

FITRI LESTARI SIREGAR

ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU 2
(APKG 2)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN
PENGEMBANGAN

NAMA GURU / MAHASISWA	: NURHALIMAH
NPM	: 1501240121P
TEMPAT MENGAJAR	: RA ROBBANI
KELAS/KB/TPA	: B
TEMA/SUB TEMA	: Lingkunganku / sekolah ku
SIKLUS KE	: II
WAKTU	: 07.30 – 11.45 WIB
TANGGAL	: 28 Februari 2017

Petunjuk

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pengembangan yang sedang berlangsung.
2. Pusatkanlah perhatian Mahasiswa pada kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pengembangan serta dampaknya pada diri anak.
3. Nilailah kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian berikut.
4. Khusus untuk butir 5, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pengembangan, pilihlah salah satu butir penilaian yang sesuai dengan kegiatan yang sedang diajarkan.
5. Nilailah semua aspek kemampuan guru.

1. Menentukan bahan pembelajaran
Dan merumuskan tujuan

	1	2	3	4	5
1.1. Menata ruang dan sumber belajar Sesuai perbaikan kegiatan.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="5"/>

1.2. Melaksanakan tugas rutin kelas Sesuai perbaikan kegiatan.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="5"/>
---	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	--------------------------------

Rata-rata butir I = A

2. Menentukan alat dan bahan yang Sesuai dengan kegiatan pembelajaran

2.1. Menentukan alat yang akan Digunakan dalam penelitian Kegiatan pengembangan.

				5
--	--	--	--	---

2.2. Menentukan bahan yang akan Digunakan dalam penelitian Kegiatan pengembangan Dengan materi penelitian.

				5
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 2 = B

5

B. Skenario Penelitian

3. Menentukan tujuan penelitian, Hal-hal yang harus diteliti, Dan langkah-langkah tujuan penelitian

3.1. Menentukan tujuan penelitian

				5
--	--	--	--	---

3.2. Menentukan hal-hal yang Harus diteliti.

				5
--	--	--	--	---

3.3. Menuliskan langkah-langkah Penelitian.

				5
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 3 = C

5

4. Merancang pengelolaan kelas Penelitian kegiatan pengembangan.

4.1. Menentukan penataan ruang Kelas.

				5
--	--	--	--	---

4.2. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar anak dapat berpartisipasi dalam penelitian kegiatan pengembangan.

				5
--	--	--	--	---

Rata-rata butir 4 = D

5

5. Merencanakan alat dan cara Penilaian penelitian kegiatan.

5.1. Menentukan alat penilaian Penelitian kegiatan pengembangan

				5
--	--	--	--	---

5.2. Menentukan cara-cara
Penilaian penelitian
Kegiatan pengembangan.

			4	
--	--	--	---	--

Rata-rata butir 5 = E

4,5

6. Tampilan dokumen rencana
Penelitian pembelajaran
6.1. Keindahan, kebersihan,
Dan kerapian.

			4	
--	--	--	---	--

6.2. Penggunaan bahasa tulis.

			4	
--	--	--	---	--

Rata-rata butir 6 = F

4

Rantauprapat, 28 Februari 2017

Penilai

$$Y = \frac{5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 4,5 + 4}{7} = 4,8$$

Rantauprapat, 13 Maret 2017

Penilai

FITRI LESTARI SIREGAR

SKENARIO PERBAIKAN

Deskripsi Skenario Perbaikan Siklus II

- Tujuan Perbaikan : Upaya meningkatkan kemandirian melalui kegiatan bermain peran
- Siklus : I
- Hari/Tanggal : Senin , 13 Maret 2017
- Hal yang harus diperbaiki : Kriteria pencapaian sebenarnya sudah baik dan mampu meningkatkan kemandirian anak, namun masih belum mencapai kriteria yang ditetapkan yaitu 85,00% maka penelitian dilanjutkan pada siklus berikutnya
- Kegiatan Pengembangan : Guru harus lebih baik lagi dalam memberi gagasan atau ide tentang bermain peran agar anak dapat terstimulasi dan bisa lebih mandiri

Langkah-langkah Perbaikan :

1. Guru melakukan apersepsi atas kesiapan anak pada proses pembelajaran
2. Tanya jawab tentang tema, setting kegiatan bermain peran dan tentang peran yang dimainkan
3. Guru memberi gagasan-gagasan tentang peran-peran yang ada dengan pemanfaatan media belajar
4. Anak mencoba memainkan peran yang dipilihnya dengan peralatan yang tersedia
5. Saat bermain guru terus menerus memberi gagasan dan motivasi kepada anak agar terstimulus dan bersemangat melakukan kegiatan

Refleksi Pelaksanaan Perbaikan Untuk Siklus II

A. Refleksi Komponen Perbaikan Meliputi:

1. Kegiatan berlangsung dengan menarik dan menyenangkan
Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
2. Media atau alat permainan yang digunakan sesuai indikator yang ditentukan
3. Metode pembelajaran yang digunakan memancing minat dan antusias anak
4. Alat penilaian yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak yang dapat mengukur kemajuan belajar.

B. Refleksi Proses Kegiatan Meliputi:

1. Pelaksanaan kegiatan sesuai dengan RPPH
2. Dengan pengalaman belajar yang menarik, anak akan lebih mengingatnya dan berkembang lebih baik.

Berdasarkan hasil refleksi, memutuskan untuk merencanakan siklus II karena berdasarkan hasil observasi tidak menunjukkan kemampuan kerjasama sesuai dengan apa yang diharapkan.

LEMBAR PENILAIAN SIKLUS II

KELOMPOK : B
HARI/TGL : Senin , 13 Maret 2017
SEMESTER/MINGGU : II/11
WAKTU : 07.30 – 11.45 WIB
TEMA/SUB TEMA : Lingkunganku / Masjid Tempat Ibadahku

No	Indikator	Anak Didik																	Ket
		Ali	Alva	Atiqah	Faiz	Farhan	Gibran	Ishmah	Khalila	Habib	Zubair	Naira	Nabila	Nadhira	Naufal	Raisya	Syafira	Nayza	
1	Menentukan peran yang diinginkan	3	4	3	4	1	4	4	4	1	4	4	4	4	4	2	3	3	79,40%
2	Mampu berperan sesuai peran yang dimainkan	3	3	3	3	1	4	4	4	1	4	4	4	4	3	2	3	2	
3	Mandiri dalam menggunakan peralatan bermain peran	3	3	3	3	1	4	4	4	1	4	4	4	4	3	2	2	3	
4	Merapikan mainan setelah bermain peran	3	3	3	3	1	4	4	4	1	4	4	4	4	3	3	2	3	

	Kesimpulan	B S H	B S H	B S H	B S H	B B	B S B	B S B	B S B	B B	B S H	B S B	B S B	B S B	B S H	M B	B S H	B S H	
--	------------	-------------	-------------	-------------	-------------	--------	-------------	-------------	-------------	--------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	--------	-------------	-------------	--

Catatan :



= Berkembang Sangat Baik (BSB)

= Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

= Mulai Berkembang (MB)

= Belum Berkembang (BB)

SKENARIO PERBAIKAN

Deskripsi Skenario Perbaikan Siklus III

- Tujuan Perbaikan : Upaya meningkatkan kemandirian melalui kegiatan bermain peran
- Siklus : I
- Hari/Tanggal : Senin , 20 Maret 2017
- Hal yang harus diperbaiki : Pada siklus ini kriteria pencapaian sangat baik. Hasil yang diinginkan tercapai dengan baik sekali yaitu 91,17%. Dengan demikian tindakan dihentikan pada siklus III
- Kegiatan Pengembangan : Guru harus mempertahankan kreatifitas dan meningkatkan inovasi untuk lebih baik lagi ke depan dan tak boleh bosan untuk belajar dan melakukan penelitian-penelitian seperti ini hingga mutu pembelajaran terus menerus dapat ditingkatkan.

Langkah-langkah Perbaikan :

1. Guru melakukan apersepsi atas kesiapan anak pada proses pembelajaran
2. Tanya jawab tentang tema, setting kegiatan bermain peran dan tentang peran yang dimainkan
3. Guru memberi gagasan-gagasan tentang peran-peran yang ada dengan pemanfaatan media belajar
4. Anak mencoba memainkan peran yang dipilihnya dengan peralatan yang tersedia
5. Saat bermain guru terus menerus memberi gagasan dan motivasi kepada anak agar terstimulus dan bersemangat melakukan kegiatan

Refleksi Pelaksanaan Perbaikan Untuk Siklus II

C. Refleksi Komponen Perbaikan Meliputi:

5. Kegiatan berlangsung dengan menarik dan menyenangkan
Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
6. Media atau alat permainan yang digunakan sesuai indikator yang ditentukan
7. Metode pembelajaran yang digunakan memancing minat dan antusias anak
8. Alat penilaian yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak yang dapat mengukur kemajuan belajar.

D. Refleksi Proses Kegiatan Meliputi:

6. Pelaksanaan kegiatan sesuai dengan RPPH
7. Dengan pengalaman belajar yang menarik, anak akan lebih mengingatnya dan berkembang lebih baik.

Berdasarkan hasil refleksi, memutuskan untuk merencanakan siklus II karena berdasarkan hasil observasi tidak menunjukkan kemampuan kerjasama sesuai dengan apa yang diharapkan.

LEMBAR PENILAIAN SIKLUS III

KELOMPOK : B
HARI/TGL : Senin , 13 Maret 2017
SEMESTER/MINGGU : II/12
WAKTU : 07.30 – 11.45 WIB
TEMA/SUB TEMA : Lingkunganku / Masjid Tempat Ibadahku

No	Indikator	Anak Didik																	Ket
		Ali	Alva	Atiqah	Faiz	Farhan	Gibran	Ishmah	Khalila	Habib	Zubair	Naira	Nabila	Nadhira	Naufal	Raisya	Syafira	Nayza	
1	Menentukan peran yang diinginkan	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	4	91,17%
2	Mampu berperan sesuai peran yang dimainkan	3	4	3	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	3	3	4	3	
3	Mandiri dalam menggunakan peralatan bermain peran	3	4	3	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	3	3	3	3	
4	Merapikan mainan setelah bermain peran	3	4	3	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	3	4	

	Kesimpulan	B S H	B S B	B S H	B S B	M B	B S B	B S B	B S B	M B	B S B	B S B	B S B	B S B	B S H	B S H	B S H	B S B	
--	------------	-------------	-------------	-------------	-------------	--------	-------------	-------------	-------------	--------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	--

Catatan :



= Berkembang Sangat Baik (BSB)

= Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

= Mulai Berkembang (MB)

= Belum Berkembang (BB)

DOKUMENTASI KEGIATAN PRA SIKLUS



DOKUMENTASI KEGIATAN SIKLUS I

“Setting Sekolahku taman bermian”

Berperan sebagai ayah dan bekerja



Berperan sebagai murid di sekolah



DOKUMENTASI KEGIATAN SIKLUS II

“Setting Masjid Tempat Ibadahku”

Berperan sebagai Muadzin yang mengumandangkan adzan



Berperan sebagai imam dan ma'mum sedang melakukan sholat berjama'ah



DOKUMENTASI KEGIATAN SIKLUS III

“Setting Rumah Sakit”

Berperan sebagai dokter yang sedang bekerja dan mengobati orang sakit



Beberapa kerabat menjenguk saudaranya yang sedang sakit, tak lupa membawa buah tangan setelah memasaknya di rumah



Anak-anak sudah mandiri menyusun mainan detelah selesai melakukan kegiatan bermain peran





