



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK KELOMPOK B  
DALAM MENGELOMPOKAN BENDA-BENDA BERWARNA  
MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI TK STELLA MARIS  
NANGAHURE KECAMATAN ALOK BARAT KABUPATEN SIKKA**

**Bernadetha Erosvita  
TK Stella Maris Nangahure**

**INFORMASI ARTIKEL**

**ABSTRAK**

*Dikirim : 26 Juni 2020  
Revisi pertama : 27 Juni 2020  
Diterima : 29 Juni 2020  
Tersedia online : 02 Juli 2020*

*Kata Kunci: Bermain Peran, Berhitung,  
Benda-Benda Berwarna*

*Email: [eros62@gmail.com](mailto:eros62@gmail.com)*

*Penelitian ini menggunakan metode bermain peran pada materi kemampuan berhitung anak kelas B dalam mengelompokkan benda-benda berwarna.*

*Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar anak dalam materi kemampuan berhitung anak kelas B dalam mengelompokkan benda-benda berwarna dengan menggunakan metode bermain peran.*

*Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas anak pada siklus I adalah 42,5% dan siklus II adalah 62%, aktivitas guru pada siklus I adalah 78% dan siklus II adalah 80% sedangkan ketuntasan belajar anak pada siklus I 53,33% dan pada siklus II meningkat menjadi 86,66%.*

*Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran pada materi kemampuan berhitung anak kelas B dalam mengelompokkan benda-benda berwarna, hasil yang dicapai meningkat dengan mencapai 86,66%.*

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang**

Usia dini atau pra sekolah merupakan usia yang baik untuk meningkatkan pengembangan potensi anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung dalam mengelompokkan benda-benda berwarna. Permainan berhitung ini tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran di TK Stella Maris Nangahure adalah kemampuan mengenal benda-benda berwarna sangat rendah, sehingga prestasi anak belum meningkat dengan baik. Hal ini menjadi masalah juga bagi para guru untuk mencari jalan keluar dengan menggunakan berbagai metode dalam pembelajaran yang akan diterapkan. Dalam proses belajar mengelompokkan benda-benda berwarna yang digunakan disini adalah mengelompokkan huruf abjad A sampai Z yang berjumlah dua puluh enam yang akan di susun dalam bentuk kalimat.

Pembelajaran di TK Stella Maris belum diterapkan metode yang tepat sehingga kemampuan berhitung anak dalam mengelompokkan benda-benda berwarna masih sangat rendah. Melihat masalah yang dihadapi ini maka penulis mencoba menerapkan metode bermain peran sehingga bisa membantu anak kelompok B dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam mengelompokkan benda-benda berwarna. Harapan penulis semoga dengan menggunakan metode ini dapat meningkatkan prestasi belajar anak dengan baik.

### **Rumusan Masalah**

Dalam penelitian ini yang menjadi permasalahan pokok adalah bagaimana menerapkan metode pembelajaran metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B di TK Stella Maris Nangahure Kecamatan Alok Barat Kabupaten Sikka?.

### **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui masalah atau kesulitan anak dalam menerima pelajaran yang diberikan dan dapat memecahkan masalah yang dihadapi sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar dan minat anak dalam menerima pelajaran.

### **Manfaat Penelitian**

#### **1. Bagi Anak**

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam mengelompokkan benda-benda berwarna dengan menggunakan metode bermain peran sehingga prestasi belajar anak dapat meningkat dengan baik.

#### **2. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini dapat membantu guru dalam perbaikan dan peningkatan mutu belajar-mengajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan kurikulum TK.

### 3. Bagi Sekolah

Agar dapat merespon hasil penelitian dalam meningkatkan mutu pembelajaran yang standar.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengertian Metode Bermain Peran di Taman Kanak-Kanak**

Menurut Araswati (2012) menyatakan bermain peran (*role play*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan. Secara lebih lanjut bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan. *Role playing* merupakan suatu metode bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Di dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga siswa dapat mengenali karakter tokoh seperti apa yang siswa peragakan tersebut atau yang menjadi lawan mainnya memiliki atau kebagian peran seperti apa. Santrock juga menyatakan bermain peran memungkinkan anak mengatasi frustrasi dan merupakan suatu medium bagi ahli terapi untuk menganalisis konflik-konflik anak dan cara-cara merekamengatasinya.

Suprihatin (2010) menyatakan bermain peran diyakini sebagai sarana perkembangan potensi juga dapat dijadikan sebagai media terapi. Terapi bermain peran khususnya merupakan pendekatan yang sesuai untuk melakukan konseling dengan anak karena bermain adalah hal yang alami bagi anak. Melalui manipulasi mainan, anak dapat menunjukkan bagaimana perasaan mengenai dirinya, orang-orang yang penting serta peristiwa dalam hidupnya secara lebih memadai daripada melalui kata-kata.

Suprihatin (2010) menegaskan bahwa bermain peran merupakan seperangkat prosedur yang digunakan untuk melakukan konseling dengan anak melalui penggunaan secara sistematis dari metode bermain, permainan, dan alat permainan. Araswati (2012) menyatakan bermain peran merupakan intervensi yang dikembangkan yang berkaitan dengan penggunaan sistematis dari metode bermain oleh seorang konselor untuk membawa peningkatan dalam kemampuan anak sampai penampilan yang optimal di sekolah. Bermain peran juga meliputi penggunaan bermain secara sistematis untuk mengatasi kesulitan-kesulitan anak, mengembangkan pola perilaku adaptif, mengendalikan diri siswa yang agresifnya tinggi, meningkatkan kemampuan berempati, dapat mengelola emosi, dapat menjadi individu yang bertanggung jawab, memiliki interpersonal skill yang bagus dan dapat memecahkan masalah secara efektif dan bijaksana. Anonim (2012) menyatakan bahwa bermain peran dapat digunakan sebagai alat untuk mendiagnosis dan mengerti seseorang dengan cara mengamati perilakunya waktu memerankan dengan spontan situasi-situasi atau kejadian yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya. Selain itu teknik bermain peran dapat digunakan sebagai media pengajaran melalui proses modeling anggota kelompok dapat belajar lebih efektif keterampilan-keterampilan yang berhubungan dengan interpersonal, dengan mengamati berbagai macam cara dalam memecahkan masalah. Anonim (2012) menyatakan empat asumsi yang mendasari teknik bermain peran (*role playing*) dapat mengembangkan perilaku yang baik dan nilai-

nilai sosial, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut sebagai antara lain:

- a. Bermain peran dilaksanakan berdasarkan pengalaman anak dan isi dari pelaksanaan teknik ini yaitu pada situasi “disini pada saat ini”.
- b. Bermain peran memungkinkan anak
- c. untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaannya untuk mengurangi beban emosional.
- d. Teknik bermain peran ini berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Dengan demikian, anak dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya.
- e. Secara optimal. Dengan demikian, anak belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara lebih optimal lagi.
- f. Teknik bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai dan sistem keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian, anak dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah tanpa bantuan orang lain, para peserta didik sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilikinya. Dalam pelaksanaannya dan kaitannya dengan kebutuhan bimbingan dan konseling termasuk ke dalam kategori di mana individu memerankan situasi yang imajinatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan sosial, menganalisis perilaku atau menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus bertingkah laku.

*Role playing* dalam penelitian ini pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku untuk mengembangkan konsep diri anak menjadi positif dan meningkatkan stabilitas emosional anak. Dengan dramatisasi, anak berkesempatan melakukan, menafsirkan dan memerankan suatu peranan tertentu. Melalui *role playing*, anak diharapkan memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh pikiran dan minatnya dan juga perilakunya yang negatif menjadi positif, emosinya yang meledak-ledak menjadi halus dan tidak emosian, anak yang tidak dapat berempati menjadi dapat bersikap empati, yang kurang bertanggung jawab menjadi bisa lebih bertanggung jawab, anak yang kendali dirinya lemah dapat menjadi terkendali, anak yang interpersonal skill nya rendah bisa menjadi bagus. Metode bermain peran adalah sandiwara tanpa naskah, tanpa latihan lebih dulu sehingga dilakukan secara spontan, masalah yang didramakan adalah mengenai situasi sosial.

Menurut Abana (2010), metode *role play* digunakan apabila pelajaran yang dimaksudkan untuk: (a) Menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena lebih jelas dan dihayati oleh anak.

(b) Melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis, (c) Melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan teknik bermain peran (*role playing*), konselor sangat memegang peranan penting dan dapat menentukan masalah, topik untuk anak dapat membawakan situasi *role playing* yang disesuaikan dari hasil need assessment siswa sehingga dapat disusun skenario bermain peran (*role playing*), setelah itu baru dapat mendiskusikan hasil, dan mengevaluasi seluruh pengalaman yang dirasakan oleh anak setelah melakukan bermain peran (*role playing*). Konselor harus mengenalkan situasinya dengan jelas sehingga baik tokoh maupun penontonnya memahami masalah yang disampaikan. Dalam memilih tokoh, konselor yang bijaksana akan memberikan pengarahan kepada anak yang akan dipilih berdasarkan hasil *need assessment* yang sudah dilakukan sebelumnya.

Dalam hal ini konselor menjelaskan kepada anak bahwa anak harus bersedia dan mau menyadari dan membuang rasa tidak percaya diri yang ada di dalam dirinya untuk mau tampil di depan umum dan menyadari bahwa dia memiliki kemampuan untuk berperan, dalam permainan peran ini dilakukannya tidak perlu kaku melainkan harus santai dan dapat menghayati peran yang dia terima sehingga tidak salah dalam memeragakan/mendramatisasikan di depan umum dan juga dalam bermain peran ini sistemnya spontan dan tidak menghafal naskah sebelumnya, selain itu juga pemeran bebas memeragakan tokoh yang muncul dalam situasi tersebut.

Kelebihan metode bermain peran antara lain : (1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan anak. Disamping merupakan pengaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan. (2) Sangat menarik bagi anak, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias. (3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri anak serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi. (4) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan anak sendiri. (5) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional anak, dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

### **Pengertian Kemampuan Berhitung**

Didalam Kamus Bahasa Indonesia kemampuan berasal dari kata “mampu” yang berarti (kuasa, sanggup, melakukan sesuatu, dapat, berada, kaya, mempunyai harta berlebihan). Kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu yang harus ia lakukan.

Menurut Agnesa, Nurwindia (2011) (kemampuan, kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan) merupakan tenaga (daya kekuatan) untuk melakukan suatu perbuatan. Sedangkan menurut Robbins kemampuan bisa merupakan kesanggupan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil latihan atau praktek. Adapula pendapat lain menurut Akhmat Sudrajat menghubungkan kemampuan dengan kata kecakapan. Setiap individu memiliki kecakapan yang berbeda-beda dalam melakukan suatu tindakan kecakapan ini mempengaruhi potensi yang ada dalam

diri individu tersebut. Proses pembelajaran mengharuskan siswa mengoptimalkan segala kecakapan yang dimiliki. Kemampuan adalah yang dapat dikuasai oleh anak setelah terjadinya proses belajar. Kemampuan anak Tk tentu tidak sama dengan anak pada jenjang yang lebih tinggi, mengingat usia kematangan cara berpikir anak belum maksimal (PGTK 2402).

### **Pengertian Berhitung**

Dapat ditelaah dengan lebih memahami pengertian berhitung. Dari sejumlah referensi dijelaskan dapat kita maknai bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Bagi anak usia dini, kemampuan tersebut disebut dengan kemampuan berhitung permulaan, yakni kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan (Susanto, 2011).

Kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut pula kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus (Sriningsih, 2009)

Disimpulkan bahwa berhitung adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan ketrampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang juga sebagai dasar pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan mengikuti pendidikan dasar bagi anak.

Tujuan kemampuan berhitung, secara umum berhitung permulaan bagi anak usia dini untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan secara khusus, dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar, anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung, ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang lebih tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi disekitarnya, dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan (Depdiknas, 2014).

### **Hasil Belajar**

Menurut Ahmad Susanto (2013: 5) secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Kingsley (dalam Ahmad Susanto, 2013:3) membagi hasil belajar menjadi tiga macam, yaitu (1) keterampilan dan kebiasaan; (2) pengetahuan dan pengertian; dan (3) sikap dan cita-cita. Sedangkan Djamarah dan Zain (2002) dalam (Ahmad Susanto, 2013: 3) menetapkan bahwa hasil belajar telah tercapai apabila telah terpenuhi dua indikator berikut, yaitu (a) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok, (b) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran / instruksional khusus telah dicapai oleh siswa baik secara individual maupun kelompok.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sunal (1993) dalam (Ahmad Susanto, 2013: 5), bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa.

Hasil belajar yang terjadi pada siswa menurut Ahmad Susanto (2013: 6) meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor) dan sikap siswa (aspek afektif). Berikut adalah penjelasan singkatnya (a) Pemahaman Konsep (b) Keterampilan Proses (c) Sikap anak.

Menurut Bloom (1979) dalam (Ahmad Susanto 2013:6), pemahaman konsep diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Menurut Usman dan Setiawati (1993) dalam (Ahmad Susanto, 2013:9), mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu anak.

Menurut Lagne (1998) dalam (Ahmad Susanto, 2013: 10), sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respon fisik.

Menurut Wasliman (2007) dalam (Ahmad susanto, 2013: 12), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal.

1. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

### **Tindakan Pelajaran Perbaikan dan Dampaknya**

Setelah melakukan penelitian maka tindakan yang dilakukan peneliti adalah melakukan perbaikan dengan melihat perkembangan prestasi anak sebelum menerapkan metode pembelajaran bermain peran belum meningkat dan mengubah metode pembelajaran yang baru yaitu menerapkan metode pembelajaran bermain peran. Dampak dari penerapan metode bermain peran ternyata prestasi anak meningkat dengan baik.

### **Kerangka Berpikir**

Penerapan metode pembelajaran bermain peran yang dapat meningkatkan hasil belajar pada kemampuan berhitung anak dalam mengelompokkan benda-benda berwarna. Pembelajaran sebelumnya tidak meningkatkan hasil belajar pada kemampuan berhitung anak dalam mengelompokkan benda-benda berwarna.

### **Hipotesis Tindakan**

Jika guru dalam hal ini peneliti menerapkan metode pembelajaran bermain peran dalam pembelajaran kemampuan berhitung anak dalam mengelompokkan benda-benda berwarna dapat meningkat pada anak kelompok B di TK Stella Maris Nangahure Kecamatan Alok Barat Kabupaten Sikka.

## **METODE PENELITIAN**

### **Tempat, Subjek dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Stella Maris yang terletak di Nangahure Kecamatan Alok Barat pada anak kelompok B. Subjek penelitian adalah Anak Usia Dini Kelompok B TK Stella Maris Nangahure yang berjumlah 15. Dan objek penelitiannya adalah mengenal angka dengan media kartu angka. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli sampai September 2019.

### **Karakteristik Penelitian**

Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang merupakan penelitian tindakan oleh guru yang dilakukan di dalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru sehingga hasil belajar anak mengalami peningkatan (Wardani, 2003:78).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses belajar mengajar di TK Stella Maris Nangahure dengan menggunakan media kartu angka guna meningkatkan kemampuan mengenal angka oleh anak kelompok B.

### **Variabel yang Diteliti**

#### **1. Faktor Anak**

Dengan melihat motivasi dan kreatifitas pada proses pembelajaran yang dilakukan anak-anak TK Stella Maris Nangahure.

#### **2. Faktor Guru**

Penelitian dilakukan di dalam kelas dan ingin meneliti cara guru dalam merencanakan proses pembelajaran dan bagaimana cara pelaksanaannya sebagai program peningkatan wawasan guru dan pengembangan materi di sekolah itu sendiri.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian, pengumpulan data merupakan bagian yang terpenting dalam suatu penelitian, bahkan merupakan suatu keharusan bagi seorang peneliti. Pada umumnya data yang digunakan dalam penelitian yaitu data primer dan data skunder. Data Primer yaitu data yang diperoleh secara langsung atau data yang diperoleh dari sumber pertama, sedangkan data skunder yaitu data yang diperoleh



secara tidak langsung. Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan beberapa teknik yaitu sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan informasi dengan cara mengamati perilaku anak dalam situasi tertentu. Teknik ini sangat cocok digunakan untuk menilai atau mengukur kadar perilaku, baik kognitif, apektif, maupun psikomotorik.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data atau bukti-bukti penjelasan yang lebih luas mengenai fokus penelitian. Dokumen digunakan dengan tujuan mencari data yang berasal dari wawancara dan catatan yang ada hubungannya dengan objek penelitian sebagai sumber data.

### **Teknik Analisa Data**

Berapapun banyak data yang terkumpul, tidak akan bermakna sebelum data tersebut dianalisa dan diolah. Dengan terkumpulnya data maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Deskriptif Kompratif dan Analisis Kritis.

1. Teknik deskriptif kompratif

Teknik deskriptif kompratif digunakan untuk data kuantitatif, yaitu dengan membandingkan hasil antara siklus. Analisis ini juga digunakan untuk menghitung nilai atau skor yang diperoleh siswa yaitu besarnya peningkatan kemampuan dalam berhitung dan mengenal angka. Hasil komparasi tersebut digunakan untuk mengetahui indikator keberhasilan dan kegagalan dalam setiap siklus. Indikator yang belum tercapai diperbaiki pada siklus berikutnya.

2. Teknik analisis kritis

Teknik analisis kritis berkaitan dengan data kualitatif, yaitu mencakup kegiatan untuk mengungkapkan kelemahan dan kelebihan kinerja siswa dan guru dalam proses pembelajaran berdasarkan kriteria normatif. Hasil analisa tersebut dijadikan dasar dalam penyusunan perencanaan tindakan untuk tahap berikutnya.

### **Indikator Kinerja dan Kriteria Keberhasilan**

1. Indikator Kinerja

Untuk mengetahui keberhasilan dalam proses pembelajaran diperlukan evaluasi secara menyeluruh. Kriteria yang digunakan untuk mengukur keberhasilan dan kegagalan pembelajaran dapat dicermati melalui keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan evaluasi kegiatan dan keberhasilan belajar anak adalah sejauh mana anak paham dan mengerti dengan media kartu angka.

2. Kriteria Keberhasilan

Kriteria untuk mengukur tingkat pencapaian keberhasilan pembelajaran dalam berhitung dinyatakan telah mencapai tujuan pembelajaran jika total jumlah anak yang mampu mengenal angka dengan menggunakan media kartu angka diatas 4. Dan proses perbaikan pembelajaran dinyatakan telah mencapai

tujuan pembelajaran jika jumlah anak yang paham atau mengenal angka ditambah jumlah anak yang sangat mengenal angka di atas 4.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Siklus I

Sebelum melakukan pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I maka hal-hal yang perlu dipersiapkan pada tahap perencanaan yaitu menyiapkan RKH sesuai dengan judul yang ada kemudian melakukan pedoman observasi siklus I, untuk menilai yaitu dengan menggunakan angket penilaian untuk menilai keaktifan guru dan anak kelompok B dalam pembelajaran. Setelah tahap perencanaan sudah disiapkan dengan baik maka peneliti mulai dengan tahap pelaksanaan tindakan kelas yaitu dengan melakukan dua kali pertemuan pada siklus I ini.

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktifitas Anak Kelompok B Pada Siklus I**

No	Kategori	Jumlah
1	Jumlah Siswa	15
2	Jumlah Nilai	221
3	Rata-Rata	1,7
4	Presentase Perolehan	42,5%

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2019)

Hasil pengamatan aktivitas anak kelompok B pada angket di atas menunjukkan bahwa dari jumlah 15 anak yang ada, hasil yang baik adalah pada saat mendengarkan pelajaran yang di berikan,kehadiran anak hadir semua,namun yang masih kurang adalah keaktifan anak di dalam kelas saat memahami materi sekitar 8 orang yang paham dan sisanya belum mengerti sehingga guru harus mengulang kembali materi yang diajarkan.Pada siklus I ini prestasi yang diperoleh anak belum meningkat dan mencapai 42,5% .

**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pada Siklus I**

Hal-Hal yang Dinilai	SKOR		Jumlah	Rata-Rata
	Observer 1	Observer 2		
PERSIAPAN				
Perencanaan Pembelajaran	3	3	6	3
Penampilan penyaji	3	3	6	3
PENYAJIAN				
B.1 Pendahuluan				
Pemeriksaan kehadiran anak	2	3	5	2,5
Pelaksanaan observasi	2	2	4	2
Pengungkapan tujuan pembelajaran	3	2	5	2,5
Pemberian motivasi pembelajaran yang menarik	2	2	4	2
B.2 Kegiatan Inti				
Penerapan model pembelajaran	2	2	4	2

**Lanjutan Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pada Siklus I**

Hal-Hal yang Dinilai	SKOR		Jumlah	Rata-Rata
	Observer 1	Observer 2		
Pembahasan hasil kerja melibatkan keaktifan anak	3	3	6	3
Pemberian bimbingan anak	2	2	4	2
<b>PENUTUP</b>				
Penggunaan sistem perbaikan	3	2	5	2,5
Pemberian tindak lanjut atau tugas perbaikan	3	3	6	3
Jumlah	28	27	55	27,5
Rata-rata	2,5	2,4		2,5
Prosentase perolehan	63%	61%		62%

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2019)

Berdasarkan Tabel 2 di atas pada siklus 1 ini, aktifitas guru yang sudah baik adalah membuat perencanaan pembelajaran pembahasan hasil kerja melibatkan keaktifan anak, pemberian tugas lanjutan atau tugas perbaikan. Sedangkan aktifitas guru yang masih cukup adalah pemeriksaan kehadiran anak, pengungkapan tujuan pembelajaran, pembahasan hasil kerja yang melibatkan keaktifan anak.

Berdasarkan tabel perolehan nilai pada hasil tes siklus I maka pemahaman anak tentang materi kemampuan berhitung dalam mengelompokkan benda-benda berwarna belum meningkat dengan baik karena masih banyak kelemahan yang harus diperbaiki dan harus dilanjutkan pada penelitian siklus 2.

Analisa keberhasilan pada siklus I belum menunjukkan peningkatan yang baik karena hasil nilai siklus I dari 15 anak yang mengikuti kegiatan belajar mengajar adalah 8 orang yang cukup paham dan 7 orang belum mengerti karena guru belum menerapkan model pembelajaran yang tepat sehingga nilai yang dicapai masih di bawah 4 atau mencapai 53,33%.

**Tabel 3. Rekapitulasi Perolehan Nilai Siklus I**

No	Kategori	Jumlah
1	Jumlah Siswa	15
2	Tuntas	8
3	Tidak Tuntas	7
4	Prosentase Ketuntasan	53,33%
5	Total Nilai	37
6	Rata-Rata	2,46

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2019)

### Refleksi

Dari hasil perencanaan sampai tahap pelaksanaan tindakan siklus I maka dalam pembelajaran yang saya berikan ternyata masih banyak kelemahan yang saya temui dimana peneliti belum menerapkan metode yang tepat dalam memberikan materi masih sebatas materi yang ada di buku tetapi ada kelebihan dimana ada 8 anak kelompok B yang cukup paham dan mengerti dengan materi

yang diberikan dan mendapatkan nilai yang baik. Upaya yang diambil bagi kelemahan yang ditemui adalah harus diperbaiki pada penelitian ke siklus berikutnya dan hasil dari refleksi ini adalah melakukan penelitian ke siklus II.

### Siklus II

Pada tahap pelaksanaan siklus II ini yang disiapkan pada tahap perencanaan akan digunakan pada tahap ini. Deskripsi hasil pelaksanaan siklus II yaitu memperbaiki kelemahan atau kekurangan pada siklus I. Pada siklus II ini saya akan menerapkan model pembelajaran bermain peran.

Menurut pendapat Santrock (1995:272) menyatakan bermain peran (*role play*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan. Secara lebih lanjut bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, maka penulis mengambil metode bermain peran menurut pendapat Santrock karena sesuai dengan keadaan anak-anak di TK yang masih belajar dan bermain yang menyenangkan.

Pada siklus II ini materi yang akan dibahas dalam dua kali pertemuan dan hasil yang dicapai baik dan prestasi anak juga meningkat dengan baik, hal ini dapat dilihat pada aktifitas anak dan perolehan nilai di bawah ini.

**Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Anak kelas B Pada Siklus II**

No	Kategori	Jumlah
1	Jumlah Siswa	15
2	Jumlah Nilai	354
3	Rata-Rata	3,1
4	Presentase Perolehan	78%

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2019)

Berdasarkan hasil pengamatan berupa angket yang diberikan kepada anak maka aktivitas anak kelompok B dalam pembelajaran pada siklus II ini meningkat karena sudah menerapkan metode bermain peran yang diperankan oleh anak-anak dalam kemampuan berhitung dalam mengelompokkan benda-benda berwarna dan hasil aktivitas anak mencapai 78%.

**Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pada Siklus II**

No	Hal-Hal Yang Dinilai	SKOR		Jumlah	Rata-Rata
		Observer 1	Observer 2		
1	PERSIAPAN Perencanaan Pembelajaran	4	3	7	3,5
2	Penampilan penyaji	3	3	6	3
3	PENYAJIAN B.1 Pendahuluan Pemeriksaan kehadiran anak	3	3	6	3
4	Pelaksanaan pembelajaran	3	4	7	3,5
5	Pengungkapan tujuan pembelajaran	4	3	7	3,5

**Lanjutan Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pada Siklus II**

No	Hal-Hal yang Dinilai	SKOR		Jumlah	Rata-Rata
		Observer 1	Observer 2		
6	B.2 Kegiatan Inti Penerapan model pembelajaran	4	3	7	3,5
7	Pemanduan sajian materi pembelajaran	3	3	6	3
8	Pembahasan hasil kerja melibatkan keaktifan anak	3	3	6	3
9	Pemberian bimbingan anak	3	3	6	3
10	PENUTUP Penggunaan sistem perbaikan	3	3	6	3
	Pemberian tindak lanjut atau tugas perbaikan	4	4	8	4
Jumlah		37	35	72	36
Rata-rata		3,3	3,1	6,5	3,2
Persentase Perolehan		84%	79%		80%

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2019)

Berdasarkan Tabel 5 aktivitas guru pada siklus II mengalami peningkatan yang lebih baik bila di dibandingkan pada siklus I masih mengalami kekurangan atau kelemahan sehingga pada siklus II ini sudah ada kemajuan pada tahap perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, pengungkapan tujuan pembelajaran, penerapan model pembelajaran, pembahasan hasil kerja yang melibatkan keaktifan anak. Hasil yang dicapai aktivitas guru pada siklus II adalah 80%.

Setelah menerapkan model pembelajaran bermain peran pada siklus II ini maka ada peningkatan yang lebih baik pada prestasi anak kelompok B karena dengan menerapkan metode bermain peran pada anak-anak ternyata mereka cepat tangkap dalam menerima pelajaran dan suasana kelas lebih hidup dan anak-anak sangat senang.

**Tabel 6. Perolehan Nilai Anak Kelompok B Pada Siklus II**

No	Kategori	Jumlah
1	Jumlah Siswa	15
2	Tuntas	13
3	Tidak Tuntas	2
4	Prosentase Ketuntasan	86,66%
5	Total Nilai	58
6	Rata-Rata	3,86

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2019)

Aktivitas guru pada siklus II dan analisa pemahaman materi pada siklus II, mengalami peningkatan ke arah yang lebih baik setelah menerapkan model pembelajaran bermain peran maka dapat memenuhi analisis pencapaian indikator

ketuntasan nilai mencapai kriteria ketuntasan 4. Penelitian ini di hentikan pada siklus II karena prestasi yang dicapai meningkat dan tuntas.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil pembahasan pada siklus I dan siklus II yang dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 7. Rekapitulasi Persentase Aktivitas Anak Kelompok B, Aktivitas Guru dan Persentase Ketuntasan Pada Siklus I dan Siklus II**

No	Uraian	Persentase Perolehan	
		Siklus I	Siklus II
1	Aktifitas Anak kelompok B	42,5%	78%
2	Aktifitas Guru	62%	80%
3	Ketuntasan Belajar	53,33%	86,66%

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2019)

Dari hasil tabel rekapitulasi diatas menunjukkan bahwa pada penelitian dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan yang baik namun pada siklus I dari tahap perencanaan sampai tahap pelaksanaan tindakan aktivitas anak mencapai 42,5%, aktivitas guru mencapai 62% dan ketuntasan belajar anak kelompok B mencapai 53,33%. Hal ini di sebabkan karena pada siklus I kendala yang dihadapi guru maupun anak belum diperbaiki di mana guru dalam mengajar materi hanya sebatas buku panduan yang di pegang dan masih bersifat ceramah sehingga anak lebih banyak diam dan tidak bersemangat dalam mendengarkan pelajaran dan guru belum menerapkan model pembelajaran yang baik. Hasil dari siklus I ini belum tuntas karena nilai siswa masih di bawah rata-rata kriteria ketuntasan 4.

Dengan melihat hasil dari siklus I yang belum meningkat maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas pada siklus II. Pada siklus II ini hasil yang dicapai sangat baik di mana aktivitas anak mencapai 78%, aktivitas guru mencapai 80% dan ketuntasan belajar anak mencapai 86,66%. Dari hasil yang diperoleh pada siklus 2 ini karena guru sudah menerapkan model pembelajaran bermain peran menurut pendapat Araswati (2012) menyatakan bermain peran (*role play*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan. Secara lebih lanjut bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, maka penulis mengambil metode bermain peran menurut pendapat santrock karena sesuai dengan keadaan anak-anak di TK yang masih belajar dan bermain yang menyenangkan maka pada siklus II meningkat dengan baik dan tuntas diatas rata-rata kriteria ketuntasan 4 dan mencapai 86,66 %.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang mencapai 86,66 % maka peneliti tidak melakukan penelitian ke siklus yang berikutnya.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Pada kesimpulan ini hasil yang di capai dari siklus I sampai siklus II dari tahap perencanaan sampai tahap pelaksanaan siklus mengalaih peningkatan yang baik setela peneliti menerapkan model pembelajaran bermain peran pada siklus II

dan hasil prosentase yang diperoleh dari 53,3% meningkat mencapai 86,66 %.hal ini menunjukkan bahwa penelitian berhasil dengan baik dan tuntas.

### Saran

1. Dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan prestasi belajar materi kemampuan berhitung dalam mengelompokkan benda-benda berwarna, telah membantu anak kelas B dalam meningkatkan proses belajar dengan prestasi yang dicapai meningkat pula dilihat dari nilai yang di peroleh mencapai 86,66% maka diharapkan sekolah memperhatikan model penerapan yang digunakan dalam pembelajaran Kognitif maupun pembelajaran yang lainnya.
2. Meskipun penelitian telah mencapai siklus II, namun diharapkan peneliti yang lain bisa melanjutkan penelitian ini secara berkelanjutan pada siklus berikutnya supaya pembelajaran yang diterapkan lebih bermutu dengan baik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abana, Umara. 2010. *Pembelajaran Role Playing Mata Pelajaran PKN Kelas V SD Inpres Maccini*. Makassar: Jurnal PTK Skripsi dan Makalah.
- Agnesa, Nurwindia. 2011. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Taman Kanak-Kanak*. Skripsi pada Upi: tidak di terbitkan.
- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Ahmad, Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Anonim, 2012. *Pengertian Bermain Peran*. <http://www.psychologymania.com/2012/06/pengertian-bermain-peran-role-play.html>
- Araswati, Veronica Selly. 2012. *"Penggunaan Metode Bermain Peran sebagai Upaya Meningkatkan Komunikasi pada Anak TK Indriyasana 03 Nglinggi Kelompok A Tahun Ajaran 2011/2012"*. Skripsi S-1.Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2014. *Permendikbud No. 146 Tahun 2014*. Jakarta: Depdiknas
- Sriningsih, N. 2009. *Pembelajaran Matematika Terpadu Anak Usia Dini*, Bandung: Pustaka Sebelas.
- Suprihatin, Dwi. 2010. *"Implementasi Metode Bermain Peran Melalui Penggunaan Gambar Seri untuk Meningkatkan Sosialisasi Kerjasama Pada Anak Kelompok B Semester II Bustanul Athfal Bleki TAhun Ajaran 2009/2010"*. (Skripsi S-1 Progdi PAUD). Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.