



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK KELOMPOK B
MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI RA RORO FATMI
KECAMATAN SUKAPURA KABUPATEN PROBOLINGGO
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Oleh

Putri Rahayu Surya Dewi Roosmawati

NIM 130210205030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2017



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK KELOMPOK B
MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI RA RORO FATMI
KECAMATAN SUKAPURA KABUPATEN PROBOLINGGO
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Putri Rahayu Surya Dewi Roosmawati

NIM 130210205030

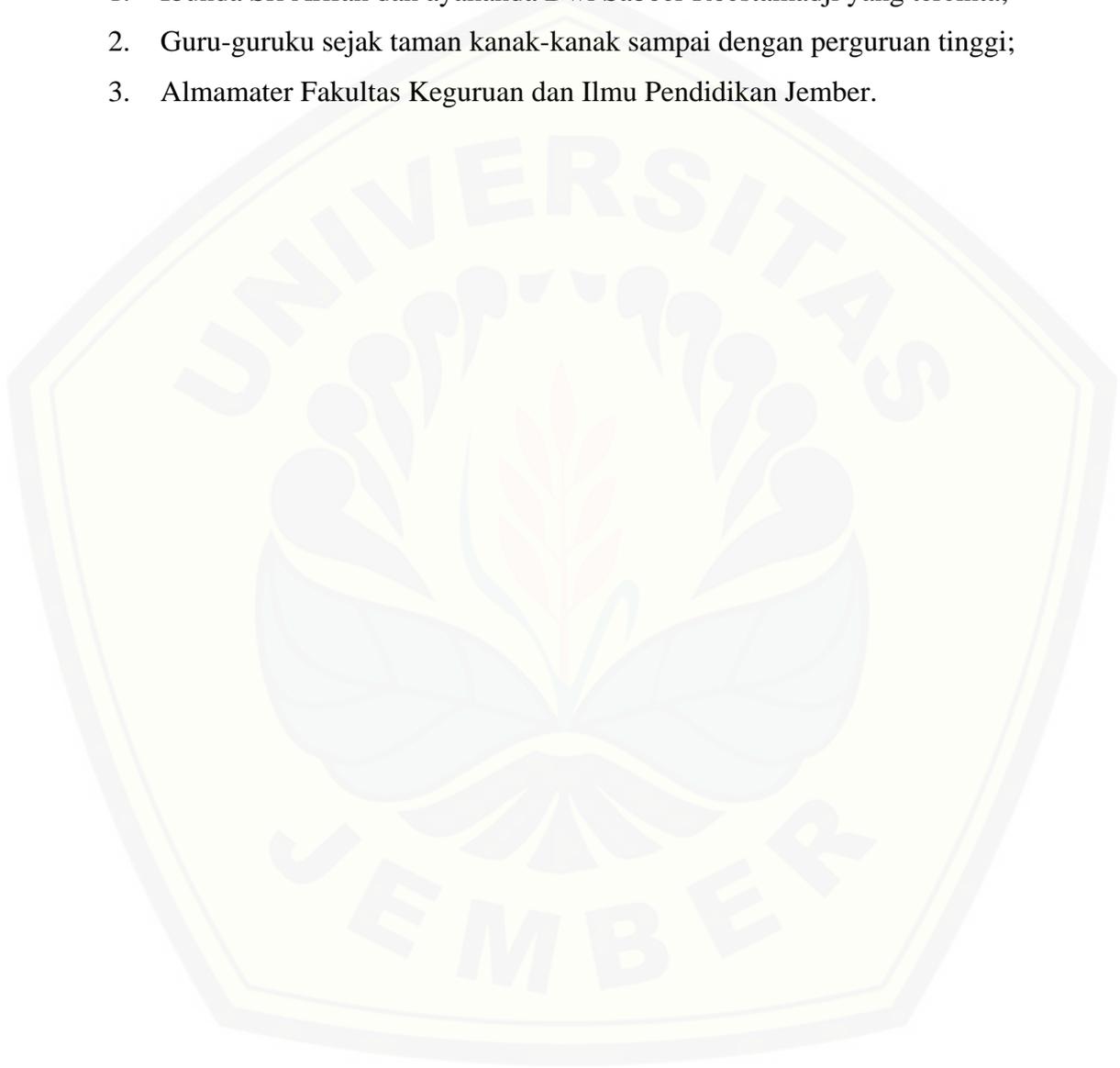
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2017

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibunda Sri Arifah dan ayahanda Dwi Saboer Roestamadji yang tercinta;
2. Guru-guruku sejak taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jember.

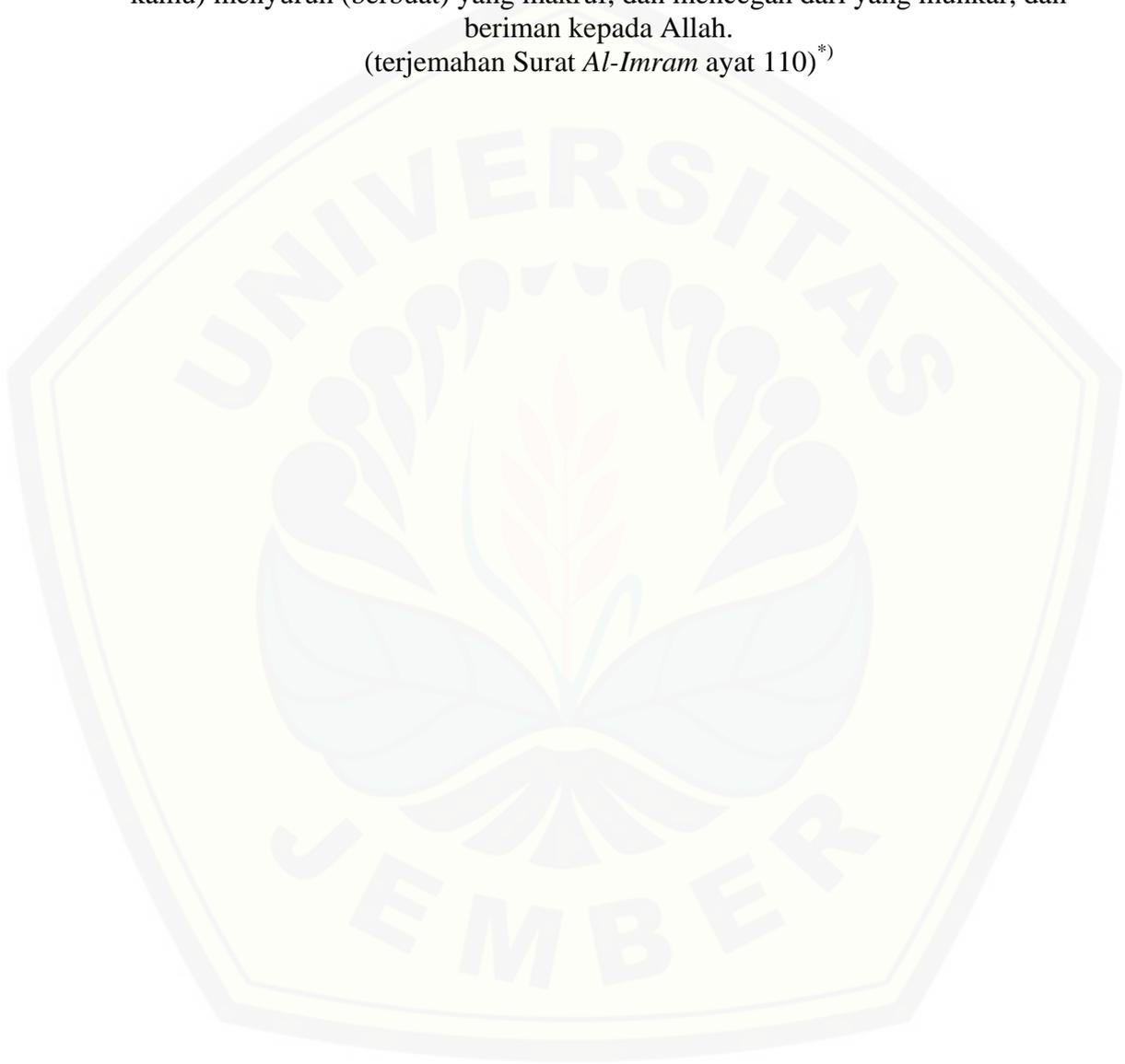


MOTTO

أُمَّةٌ أُخْرِجَتْ لِلنَّاسِ تَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَتَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَتُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ
كُنْتُمْ خَيْرَ

Kamu (umat islam) adalah umat terbaik yang dilahirkan untuk manusia, (karena kamu) menyuruh (berbuat) yang makruf, dan mencegah dari yang munkar, dan beriman kepada Allah.

(terjemahan Surat *Al-Imram* ayat 110)^{*)}



^{*)} Kementerian Agama Republik Indonesia. 2007. *Syaamil Al-Qur'an Terjemah Per-Kata*. Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Putri Rahayu Surya Dewi Roosmawati

NIM : 130210205030

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B melalui Metode Bermain Peran di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 28 April 2017

Yang menyatakan,

Putri Rahayu Surya Dewi R

NIM 130210205030

SKRIPSI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK KELOMPOK B
MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI RA RORO FATMI
KECAMATAN SUKAPURA KABUPATEN PROBOLINGGO
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Oleh

Putri Rahayu Surya Dewi Roosmawati

NIM 130210205030

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.

Dosen Pembimbing Anggota : Drs. Misno A. Lathif, M.Pd.

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B melalui Metode Bermain Peran di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017” karya Putri Rahayu Surya Dewi Roosmawati telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Jumat, 28 April 2017

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tim Penguji:

Ketua,

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.

NIP 196107291988022001

Anggota II,

Dr. Susanto, M.Pd.

NIP 196306161988021001

Anggota I,

Drs. Misno A. Lathif, M.Pd.

NIP 195508131981031003

Anggota III,

Drs. Syarifuddin, M.Pd.

NIP 195905201986021001

Mengesahkan

Dekan FKIP Universitas Jember,

Prof. Dafik, M.Sc., Ph.D.

NIP 196808021993031004

RINGKASAN

Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B melalui Metode Bermain Peran di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017; Putri Rahayu Surya Dewi Roosmawati; 130210205030; 2017; 62 halaman; Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Salah satu kemampuan penting untuk bekal kehidupan anak di masa depan adalah dengan membekali anak dengan kemampuan berhitung. Berhitung sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari anak karena dasar dari beberapa ilmu yang digunakan dalam setiap aktivitas manusia sehari-hari adalah berhitung. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan dilakukan di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo tahun pelajaran 2016/2017, diketahui bahwa kemampuan berhitung anak kelompok B masih rendah, dari 17 anak terdapat 13 anak yang belum tuntas dan 3 anak yang tuntas dalam pembelajaran berhitung. Hal ini disebabkan kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi karena metode pembelajaran yang digunakan guru terkesan monoton serta kurangnya kegiatan yang melibatkan anak secara langsung untuk berhitung sehingga minat dan motivasi dalam berhitung anak menjadi kurang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian dengan menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran berhitung. Masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah penerapan metode bermain peran dan bagaimanakah peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo tahun pelajaran 2016/2017.

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B RA Roro Fatmi dengan jumlah 17 anak yang terdiri atas 10 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak dua siklus. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

Proses penerapan metode bermain peran dalam penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Siklus I guru mengajak anak untuk bermain peran sebagai penjual dan pembeli yang sedang melakukan transaksi untuk melatih kemampuan berhitung anak. Saat melakukan kegiatan bermain peran terdapat anak yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan terburu-buru sehingga kegiatan bermain peran kurang efektif. Saat siklus II guru mengajak anak untuk bermain peran dengan memberikan penjelasan berulang beserta pemberian contoh dan memberikan motivasi agar anak mengerti penjelasan dari guru dan tidak terburu-buru saat bermain peran. Guru juga memberi dua kali kesempatan untuk bermain peran agar hasil pembelajaran berhitung efektif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B setelah diberikan tindakan dengan menerapkan metode bermain peran pada pembelajaran berhitung. Diketahui nilai rata-rata hasil belajar anak pada siklus I yaitu 71,18 dengan kualifikasi baik. Hasil tersebut sudah menunjukkan peningkatan yang sesuai harapan, namun untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus I dan untuk mengoptimalkan kemampuan berhitung anak kelompok B, maka penelitian dilanjutkan pada siklus II. Nilai rata-rata kelas menunjukkan peningkatan dengan perolehan nilai rata-rata kelas yaitu 81,47. Hasil tersebut masuk dalam kualifikasi sangat baik dan sesuai dengan batas ketuntasan yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran berhitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo tahun pelajaran 2016/2017. Saran yang berkaitan dengan penerapan metode bermain peran yaitu sebagai bahan masukan variasi metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

PRAKATA

Puji Syukur ke hadirat Allah SWT. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B melalui Metode Bermain Peran di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dafik, M.Sc., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, selaku Dosen Komisi Bimbingan Skripsi, selaku Dosen Pembimbing Utama dan sebagai Dosen Pembimbing Akademik yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
4. Dra. Khutobah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PG PAUD Universitas Jember;
5. Drs. Misno A. Lathif, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Anggota yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
6. Dr. Susanto, M.Pd. selaku Dosen Pembahas;
7. Drs. Syarifuddin, M.Pd. selaku Dosen Penguji;
8. seluruh Dosen Program Studi PG PAUD Universitas Jember;
9. Kepala sekolah, guru, dan anak kelompok B RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo yang telah memberikan ijin penelitian;
10. orang tuaku, Ayahanda Dwi Saboer Roestamadji dan Ibunda Sri Arifah, serta Adikku Agustine Putri Sabrifani Diajeng Roosmawati dan seluruh keluarga

besarku yang selalu memberikan materi, semangat dan doa saat penulisan skripsi ini;

11. sahabat dan teman kos Jalan Nanas gang VI nomor 2 Patrang (Septi, Elis, Dina, Irma, Mifthy, Frenti dan Finaroidatus) yang selalu memberikan bantuan dan menyempatkan diri untuk menanyakan skripsi ini;
12. teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2013 yang telah memberi arti persahabatan, persaudara, persaingan, perjuangan serta cinta dan kasih sayang;
13. semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 28 April 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PEMBIMBINGAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
RINGKASAN	viii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	7
2.1.1 Pengertian Perkembangan Kognitif	7
2.1.2 Tujuan Perkembangan Kognitif.....	8
2.1.3 Tahapan Perkembangan Kognitif	8
2.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	10
2.2 Kemampuann Berhitung Anak Usia Dini.....	11
2.2.1 Pengertian Kemampuan Berhitung	11
2.2.2 Tahapan Kemampuan Berhitung	12
2.2.3 Prinsip Kemampuan Berhitung.....	13

2.2.4 Program Pengembangan Kemampuan Berhitung.....	15
2.3 Bermain untuk Anak Usia Dini	16
2.3.1 Pengertian Bermain.....	16
2.3.2 Manfaat Bermain	16
2.3.3 Tahapan Perkembangan Bermain	18
2.3.4 Jenis-jenis Bermain.....	20
2.4 Metode Bermain Peran untuk Anak Usia Dini	22
2.4.1 Pengertian Metode Bermain Peran	22
2.4.2 Tujuan Metode Bermain Peran	23
2.5 Implementasi Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Kemampuan Berhitung	24
2.6 Hubungan Kemampuan Berhitung dengan Metode Bermain Peran.....	25
2.7 Penelitian Terdahulu	25
2.8 Kerangka Berpikir.....	26
2.9 Hipotesis Tindakan	27
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	28
3.1 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian.....	28
3.2 Definisi Operasional.....	28
3.2.1 Metode Bermain Peran	28
3.2.2 Kemampuan Berhitung.....	29
3.3 Jenis Penelitian.....	29
3.4 Rancangan Penelitian	29
3.5 Prosedur Penelitian.....	31
3.5.1 Prasiklus.....	31
3.5.2 Siklus I	31
3.5.3 Siklus II.....	34
3.6 Data dan Sumber Data	34
3.7 Teknik Pengumpul Data.....	35
3.7.1 Observasi	35
3.7.2 Wawancara.....	35
3.7.3 Tes.....	36

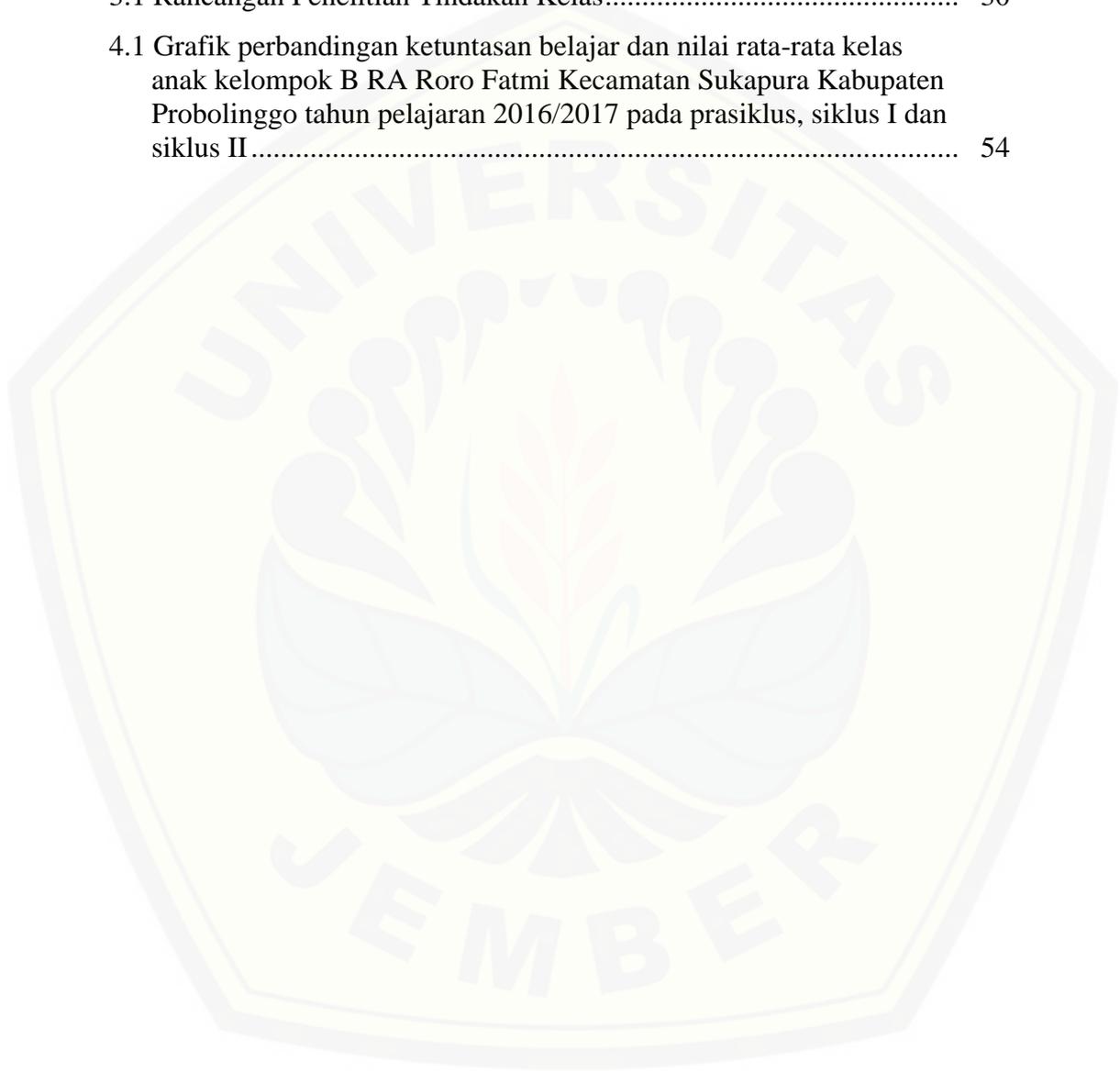
3.7.4 Studi Dokumentasi.....	36
3.8 Teknik Analisis Data.....	37
3.8.1 Langkah-langkah Analisis	37
3.8.2 Kriteria Penilaian	38
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Gambaran Umum Sekolah.....	40
4.2 Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo	40
4.2.1 Prasiklus.....	41
4.2.2 Siklus I	43
4.2.3 Siklus II.....	49
4.3 Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017.....	53
4.4 Temuan Penelitian	55
4.4.1 Temuan Siklus I.....	55
4.4.2 Temuan Siklus II.....	56
BAB 5. PENUTUP.....	57
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR TABEL

	Halaman
1.1 Data Hasil Belajar Anak Kelompok B di RA Roro Fatmi.....	4
2.1 Program pengembangan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun	15
2.2 Implementasi metode bermain peran dalam pembelajaran kemampuan berhitung	24
3.1 Kriteria Penilaian Kemampuan Berhitung Anak	39
4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	41
4.2 Perbandingan Kemampuan Berhitung Anak pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II.....	53

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Bagan kerangka berpikir	26
3.1 Rancangan Penelitian Tindakan Kelas.....	30
4.1 Grafik perbandingan ketuntasan belajar dan nilai rata-rata kelas anak kelompok B RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo tahun pelajaran 2016/2017 pada prasiklus, siklus I dan siklus II.....	54



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	63
B. Pedoman Pengumpul Data	65
B.1 Pedoman Observasi	65
B.2 Pedoman Wawancara.....	65
B.3 Pedoman Tes.....	66
B.4 Pedoman Dokumentasi	66
C. Pedoman Observasi	67
C.1 Pedoman Observasi Kegiatan Anak Sebelum Penelitian	67
C.2 Pedoman Observasi Kegiatan Anak Saat Penelitian	69
C.3 Pedoman Observasi Keterampilan Guru Sebelum Penelitian	71
C.4 Pedoman Observasi Keterampilan Guru Saat Penelitian.....	73
C.5 Alat Observasi Kemampuan Berhitung Anak melalui Metode Bermain Peran dalam Bentuk Rating Scale	75
D. Hasil Observasi	79
D.1 Hasil Observasi Kegiatan Anak Sebelum Penelitian.....	79
D.2 Hasil Observasi Kegiatan Anak Saat Penelitian Siklus I	81
D.3 Hasil Observasi Kegiatan Anak Saat Penelitian Siklus II.....	83
D.4 Hasil Observasi Keterampilan Guru Sebelum Penelitian.....	85
D.5 Hasil Observasi Keterampilan Guru Saat Penelitian Siklus I	87
D.6 Hasil Observasi Keterampilan Guru Saat Penelitian Siklus II.....	89
D.7 Hasil Observasi Penilaian Kemampuan Berhitung melalui Metode Bermain Peran Anak Setelah Penelitian Siklus I.....	91
D.8 Hasil Observasi Penilaian Kemampuan Berhitung melalui Metode Bermain Peran Anak Setelah Penelitian Siklus II.....	94
E. Pedoman Wawancara.....	97
E.1 Pedoman Wawancara Sebelum Penelitian.....	97
E.2 Pedoman Wawancara Setelah Penelitian	98
F. Hasil Wawancara	99
F.1 Hasil Wawancara Sebelum Penelitian	99

F.2 Hasil Wawancara Setelah Penelitian.....	100
G. Pedoman Tes	101
H. Dokumentasi	102
J. Rencana Kegiatan Harian Sebelum Penelitian	104
K. Rencana Kegiatan Harian.....	106
K.1 Rencana Kegiatan Harian Siklus I.....	106
K.2 Rencana Kegiatan Harian Siklus II	109
L. Lembar Kerja Anak	112
L.1 Lembar Kerja Anak Siklus I	112
L.2 Lembar Kerja Anak Siklus II.....	113
M. Lembar Penilaian Kemampuan Berhitung Anak Sebelum Penelitian.	114
N. Foto Kegiatan Saat Proses Pembelajaran	117
N.1 Foto Kegiatan Saat Proses Pembelajaran Siklus I.....	117
N.2 Foto Kegiatan Saat Proses Pembelajaran Siklus II.....	120
O. Surat-surat	123
O.1 Surat Ijin Penelitian	123
O.2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	123
P. Daftar Riwayat Hidup.....	125

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab 1 akan membahas tentang: (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian, dan (4) manfaat penelitian. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan sosok individu pada rentang usia lahir sampai 6 tahun yang unik dan memiliki karakteristik khusus dari segi aspek perkembangan baik dari segi kognitif, sosial, emosi, bahasa, fisik, maupun motorik dan sedang mengalami proses perkembangan yang sangat pesat (Masitoh dkk., 2011:1.16). Menurut Trianto (2011:14) masa usia dini merupakan masa keemasan atau *golden age* dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk kehidupan anak selanjutnya, karena pada masa ini merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seorang anak.

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang harus dioptimalkan yaitu perkembangan kognitif. Menurut Piaget (dalam Trianto, 2011:16) kemampuan kognitif berkembang dalam empat tahap, yaitu tahap sensori motor pada usia 0-24 bulan, tahap pra operasional pada usia 24 bulan-7 tahun, tahap operasional konkret pada usia 7-11 tahun, dan tahap operasional formal dimulai usia 11 tahun. Piaget (dalam Susanto, 2014:49) berpendapat bahwa, anak usia dini pada usia 5-6 tahun masuk dalam perkembangan berpikir pra operasional konkret. Pada tahap ini anak dapat memanipulasi objek simbol, meniru, sekalipun cara berpikirnya sangat egosentris memusat, dan tidak bisa dibalik. Hal ini dapat dilihat saat anak bermain pura-pura atau bermain peran.

Pengembangan kemampuan kognitif sangat penting bagi anak diantaranya bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya, serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti (Masitoh dkk., 2011:1.19). Tujuan pengembangan kognitif diarahkan pada

pengembangan kemampuan *auditory*, visual, taktik, kinestetik, aritmetika, geometri dan sains permulaan. Pengembangan aritmetika adalah pengembangan kemampuan yang diarahkan untuk penguasaan berhitung atau konsep berhitung permulaan (Susanto, 2014:60).

Menurut Susanto (2014:97) salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak dalam rangka membekali kehidupannya di masa depan dan saat ini adalah memberikan bekal kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuan ke tahap pengertian mengenai jumlah yaitu berhubungan dengan pengurangan dan penjumlahan yang dimulai dari lingkungan terdekat darinya.

Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang digunakan dalam setiap aktivitas manusia, mulai dari penambahan, pengurangan, pembagian, sampai perkalian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-hari. Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung perlu diajarkan sejak dini dengan berbagai media dan metode yang tepat (Susanto, 2014:99). Namun pada kenyataannya, guru kelompok B di Raudhatul Athfal (RA) Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo kurang menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi karena metode pembelajaran yang digunakan hanya metode demonstrasi, metode tanya jawab serta metode pemberian tugas yang terkesan monoton, kurangnya pemanfaatan media yang ada, kurangnya pembiasaan anak menyebutkan dan menunjuk lambang bilangan, menjumlahkan, mengurangi, membuat urutan bilangan dan kurangnya kegiatan yang melibatkan anak secara langsung untuk berhitung sehingga minat dan motivasi dalam berhitung anak menjadi kurang. Guru kelompok B berpendapat bahwa keterampilan berhitung anak kelompok B memang perlu untuk ditingkatkan.

Bermain adalah dunia anak. Saat bermain, anak memenuhi kebutuhan jasmani dan rohani yang mendasar serta sebagian besar kebutuhan anak telah terpenuhi. Anak juga memperoleh kesempatan menemukan pengalaman yang makin memperjelas hal-hal yang telah mereka pelajari. Menurut Montolalu (2009:2.5) bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya,

khususnya pada anak usia dini dikaitkan dengan fantasi atau imajinasi anak. Catron dan Allen (dalam Sujiono, 2009:63) mengemukakan bahwa bermain adalah awal dari semua fungsi kognitif selanjutnya, oleh karenanya bermain sangat diperlukan dalam kehidupan anak-anak. Bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk aktif terlibat dengan lingkungan, memenuhi tugas-tugas perkembangan kognitif, menerima pengalaman baru, memanipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain dan mulai merasakan dunia mereka.

Menurut Sujiono (dalam Susanti, 2015:10) metode bermain peran adalah suatu kegiatan untuk memerankan sesuatu di luar perannya sendiri agar anak dapat memiliki pemahaman dan pandangan tentang peristiwa di masa lampau, kemungkinan tentang peristiwa di masa datang. Bermain peran adalah permainan yang dilakukan anak dengan cara memerankan sesuatu baik itu berupa tokoh-tokoh, benda-benda, binatang-binatang ataupun tumbuhan yang ada di sekitar anak (Nugraha dan Rachmawati, 2005:8.9).

Minat dan motivasi anak saat pembelajaran berhitung harusah tinggi. Metode pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran mempengaruhi minat dan perhatian agar anak tidak merasa bosan. Selain menggunakan metode pemberian tugas atau metode tanya jawab saat pembelajaran kemampuan berhitung, metode bermain peran juga dapat dijadikan alternatif jika anak sudah merasa bosan menggunakan metode pembelajaran yang biasa diberikan guru. Misalnya dengan anak memerankan peran menjadi penjual dan pembeli yang melakukan transaksi. Anak secara tidak langsung akan belajar berhitung jumlah uang yang harus diberikan kepada penjual dan uang kembalian yang harus diberikan kepada pembeli saat melakukan transaksi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan studi dokumentasi yang dilakukan di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo Kelompok B dari 17 anak yang terdiri atas 10 anak laki-laki dan 7 anak perempuan ditinjau dari segi kemampuan berhitung, terdapat 2 anak yang memiliki kriteria sangat baik, 2 anak yang memiliki kriteria baik, 6 anak memiliki kriteria cukup, dan 7 anak memiliki kriteria kurang. Data tersebut dalam bentuk persentase dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Anak Kelompok B di RA Roro Fatmi

No	Kualifikasi	<i>f</i>	%	Jenis Kelamin	
				Laki-laki	Perempuan
1	Sangat Baik	2	11,76	-	2
2	Baik	2	11,76	1	1
3	Cukup	6	35,3	6	-
4	Kurang	7	41,18	3	4
5	Sangat Kurang	-	-	-	-
	Jumlah	17	100	10	7

Berdasarkan uraian di atas, maka diambil penelitian berjudul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B melalui Metode Bermain Peran di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 bagaimanakah penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017?
- 1.2.2 bagaimanakah peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B menggunakan metode bermain peran di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 mendeskripsikan proses penerapan metode bermain yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo.

1.3.2 meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo setelah diterapkannya metode bermain peran.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 bagi peneliti

- a. menambah pengalaman mengajar terutama dalam proses meningkatkan kemampuan berhitung melalui metode bermain peran pada anak usia dini;
- b. menambah rujukan untuk melakukan penelitian lebih selanjutnya;
- c. menambah kemampuan dalam menulis karya ilmiah.

1.4.2 bagi guru

- a. menambah referensi dalam memilih metode pembelajaran;
- b. mendapatkan inovasi baru dalam mengajar;
- c. meningkatkan profesionalisme guru dalam proses pembelajaran.

1.4.3 bagi anak

- a. meningkatkan kemampuan berhitung;
- b. melatih keberanian anak dan imajinasinya saat bermain peran;
- c. meningkatkan hasil belajar anak.

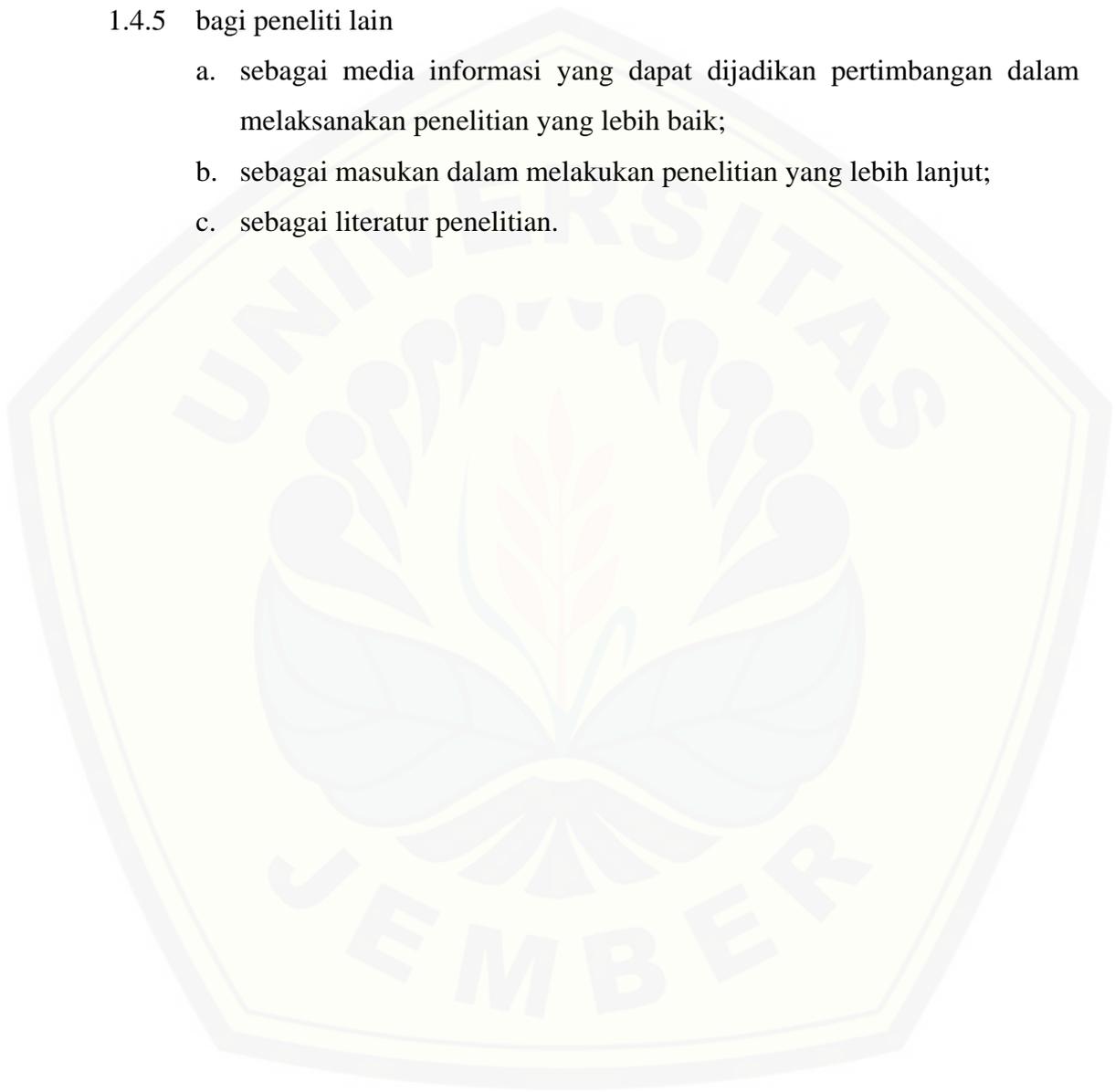
1.4.4 bagi lembaga sekolah

- a. meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah;

- b. memberikan masukan dalam mengembangkan pembelajaran di sekolah;
- c. mengembangkan inovasi pembelajaran di sekolah.

1.4.5 bagi peneliti lain

- a. sebagai media informasi yang dapat dijadikan pertimbangan dalam melaksanakan penelitian yang lebih baik;
- b. sebagai masukan dalam melakukan penelitian yang lebih lanjut;
- c. sebagai literatur penelitian.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab 2 akan membahas tentang: (1) Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, (2) Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini, (3) Bermain untuk Anak Usia Dini, (4) Metode Bermain Peran untuk Anak Usia Dini, (5) Implementasi Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Kemampuan Berhitung, (6) Hubungan Kemampuan Berhitung dengan Metode Bermain Peran, (7) Penelitian Terdahulu, (8) Kerangka Berpikir, dan (9) Hipotesis Tindakan. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

2.1 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

2.1.1 Pengertian Perkembangan Kognitif

Anak pada usia lahir sampai enam tahun mengalami proses perkembangan yang sangat pesat namun pada masa ini merupakan masa yang paling penting bagi kehidupan anak di masa mendatang. Salah satu kemampuan yang sedang berkembang pada anak usia dini adalah kognitif. Susanti (2015:9) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif adalah proses berpikir untuk menghubungkan, menilai serta mempertimbangkan sesuatu untuk meningkatkan kemampuan dan kreatifitas. Purwati (2013:13) berkata bahwa perkembangan kognitif pada anak usia dini merupakan kemampuan anak dalam memecahkan masalah sederhana serta menyebutkan informasi yang telah anak peroleh.

Pratiwi (2013:5) juga berpendapat bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses dari pikiran berupa kegiatan seperti mengingat, menyimbolkan, mengkatagorikan, memecahkan masalah, dan berfantasi. Sujiono (2009:78) berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah kemampuan untuk merencanakan dan mengingat strategi untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif untuk anak usia dini adalah suatu kemampuan berpikir untuk merencanakan dan menjalankan strategi secara kreatif serta mencari solusi pemecahan masalah dan dapat menyebutkan informasi yang telah diperoleh.

2.1.2 Tujuan Perkembangan Kognitif

Tujuan utama perkembangan kognitif pada anak usia dini agar anak dapat mengembangkan alternatif pemecahan masalah yang akan dihadapi anak di masa yang sedang dilalui anak atau di masa yang akan datang. Secara rinci tujuan perkembangan kognitif menurut kurikulum pada bidang kemampuan dasar kognitif yang dikemukakan oleh Masitoh dkk. (2011:1.19) yaitu: anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir untuk mengolah perolehan belajarnya, anak dapat menemukan solusi pemecahan masalah dari masalah sederhana, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan memilah-milah dan mengelompokkan, serta membantu anak dalam pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Suyadi (2014:29) berpendapat bahwa tujuan perkembangan kognitif anak usia dini yang pertama yaitu anak dapat mengembangkan strategi yang terencana untuk solusi pemecahan masalah, yang kedua anak dapat mengembangkan kemampuan menimbang dimensi jamak dalam suatu masalah, dan tujuan terakhir anak dapat memilih suatu kriteria kemudian menjelaskan kriteria tersebut dan kemudian mengelompokkan kriteria tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif untuk anak usia dini bertujuan agar anak dapat mengolah perolehan belajarnya dari pengalaman yang telah anak dapatkan kemudian menyatukan pengalaman belajar yang telah anak ketahui dengan pengalaman belajarnya yang baru; dapat menemukan berbagai alternatif solusi pemecahan masalah; serta membantu anak dalam mengembangkan kemampuan memilah-milah, menjelaskan, dan mengelompokkan.

2.1.3 Tahapan Perkembangan Kognitif

Jean Piaget (dalam Suparman, 2012:63) berpendapat bahwa semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama melalui empat tahap yaitu (1) masa sensori motorik (0-2,5 tahun), (2) masa praoperasional (2-7 tahun), (3) masa konkreto prarasional (7-11 tahun), dan (4) masa operasional (11-dewasa).

Masa sensori motorik adalah masa yang dilalui oleh bayi dengan menggunakan panca indera dan motoriknya untuk mengenal lingkungannya. Misalnya saat bayi refleks mencari puting susu ibu atau saat bayi menangis. Masa praoperasional pada anak usia dini bercirikan memiliki kemampuan menggunakan simbol untuk berfantasi. Misalnya saat anak bermain peran menjadi dokter yang sedang menjalankan praktik merawat orang yang sakit. Masa selanjutnya yaitu masa konkreto prarasional yang dilalui oleh anak yang mengembangkan tiga macam operasi berpikir yaitu identifikasi (mengenal sesuatu), negasi (mengingkari sesuatu), dan reprovokasi (mencari hubungan timbal balik dari beberapa hal). Pada masa konkreto prarasional anak sering membangkang dan memiliki rasa ingin tahu yang besar. Masa operasional dilalui saat seseorang sudah dapat berpikir secara abstrak serta dapat menyimpulkan pendapat dari beberapa pengalaman yang sudah mereka dapatkan.

Trianto (2011:16) juga mengemukakan pendapat bahwa tahap kemampuan kognitif yang merupakan pola perkembangan yang berkesinambungan dan dapat diramalkan, berkembang dalam empat tahap yaitu:

Tahap sensori motor (0-24 bulan), tahap pra-operasional (24 bulan-7 tahun), tahap operasional konkrit (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (dimulai usia 11 tahun). Tahap praoperasional merupakan tahap perkembangan kognitif anak usia prasekolah, yang berciri adanya penguasaan bahasa, kemampuan menggunakan simbol, meniru, sekalipun cara berpikirnya sangat egosentris, memusat, dan tidak bisa dibalik.

Santrock (dalam Purwati, 2013:12) berpendapat bahwa anak usia 2-7 tahun ada pada tahap pra-operasional konkrit. Pada tahap ini terdapat subtahap yaitu subtahap fungsi simbolis dan subtahap pemikiran intuitif. Kedua subtahap ini menjelaskan tentang pemikiran anak pada tahap pra-operasional konkrit.

Subtahap fungsi simbolis anak mulai berkembang saat anak sudah memiliki kemampuan untuk membayangkan suatu obyek yang tidak ada. Saat anak berada pada subtahap fungsi simbolis anak penuh dengan daya khayal, imajinasi, dan daya cipta tanpa memperhatikan kenyataan yang terjadi. Subtahap selanjutnya adalah subtahap pemikiran intuitif yang terjadi pada anak usia 4-6 tahun yang mulai menggunakan penalaran primitive dan ingin tahu jawaban dari

semua bentuk pertanyaan. Anak pada subtahap ini memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar dan dengan mengetahui jawaban dari pertanyaan yang didapatkan anak akan memperoleh pengetahuan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini berada dalam tahap pra-operasional yang artinya di mana anak mampu berpikir selalu ditangkap menggunakan panca indera, cara berpikir memusat, tidak fleksibel, dapat menggunakan simbol, meniru, memiliki daya khayal dan imajinasi yang besar serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

2.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Percepatan perkembangan kognitif terjadi pada lima tahun pertama yang kemudian melambat dan akhirnya konstan di saat akhir remaja, oleh karenanya perlu perhatian yang besar terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak usia dini. Susanto (2014:59) mengemukakan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif yaitu (1) faktor hereditas atau keturunan, (2) faktor lingkungan, (3) faktor kematangan, (4) faktor pembentukan, (5) faktor minat dan bakat, dan (4) faktor kebebasan.

Teori hereditas atau nativisme berpendapat bahwa manusia yang lahir itu sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Begitu juga pada taraf intelegensi yang sudah dibawa sejak anak dilahirkan yang merupakan warisan atau faktor keturunan. Teori lingkungan atau empirisme berpendapat bahwa manusia lahir dalam keadaan seperti kertas putih yang masih belum ada tulisannya sedikit pun. Pada teori ini dikatakan taraf intelegensi sangatlah dipengaruhi oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungannya.

Faktor kematangan, setiap fisik maupun psikis dikatakan matang jika fisik maupun psikis telah dapat berjalan sesuai fungsinya masing-masing yang berhubungan erat dengan usia kronologis atau usia kalender. Semakin bertambah tahun semakin bertambah juga kematangan yang ada dalam diri seseorang tersebut. Faktor pembentukan dibedakan menjadi pembentukan sengaja atau

sekolah formal dan pembentukan tidak sengaja atau pengaruh alam sekitar. Pembentukan sangat mempengaruhi intelegensi untuk mempertahankan hidup atau dalam bentuk penyesuaian diri.

Minat dan bakat mempengaruhi tingkat kecerdasan. Minat merupakan suatu dorongan untuk berbuat lebih giat lagi, sedangkan bakat merupakan kemampuan bawaan berupa potensi yang perlu dikembangkan dan dilatih. Artinya jika anak memiliki bakat tertentu disertai minat, maka akan mudah mempelajari sesuatu. Kebebasan merupakan keleluasaan untuk berfikir dan dapat memilih metode tertentu untuk memecahkan masalah sesuai kebutuhannya. Misalnya saat seseorang berhitung, ada yang menggunakan jari dan ada pula yang menggunakan kalkulator.

Gunarti (dalam Wahyunita, 2016:12) menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor gen (pembawaan) dan lingkungan. Faktor gen merupakan faktor yang dibawa oleh anak sejak lahir, sedangkan faktor lingkungan merupakan faktor yang berasal dari tempat dimana anak dibesarkan, diasuh, dan dididik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang paling mempengaruhi perkembangan kognitif anak yang perlu diperhatikan adalah faktor lingkungan yang terdiri atas lingkungan sekolah dan lingkungan rumah.

2.2 Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

2.2.1 Pengertian Kemampuan Berhitung

Salah satu kemampuan penting untuk bekal kehidupan anak di masa depan adalah dengan membekali anak kemampuan berhitung. Berhitung sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari anak karena dasar dari beberapa ilmu yang digunakan dalam setiap aktivitas manusia sehari-hari adalah berhitung. Ariyani (2013:4) mengemukakan bahwa kemampuan berhitung merupakan kegiatan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan agar anak dapat berhitung

dengan benar. Berhitung sangat dekat dengan kehidupan di sekitar anak sehari-hari baik di rumah, sekolah, lingkungan tempat tinggal, atau tempat umum.

Ulfa (2015:5) juga berpendapat bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan yang oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan, membilang, mengenal jumlah, mengenal konsep lebih banyak dan lebih sedikit.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang mendasari semua ilmu untuk kehidupan anak selanjutnya meliputi kegiatan mengurutkan bilangan, membilang, menunjukkan serta mengenal jumlah.

2.2.2 Tahapan Kemampuan Berhitung

Meningkatkan kemampuan berhitung harus mempertimbangkan tahapan usia anak. Berdasarkan Depdiknas (dalam Setyowahyudi, 2016:10) anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra-operasional konkret yang penguasaan berhitung anak melalui beberapa tahapan yaitu (1) tahap penguasaan konsep, (2) tahap transisi, dan (3) lambang.

Tahap awal yaitu tahap penguasaan konsep, anak sudah dapat memahami dan mengerti sesuatu berdasarkan benda atau peristiwa yang konkret. Misalnya anak dapat mengerti warna, bentuk, dan menghitung bilangan dengan benda yang nyata. Tahap selanjutnya anak berada pada tahap transisi, dimana proses berfikir anak mulai beralih dari pemahaman yang konkret menuju pengenalan lambang yang abstrak dimana benda konkret masih ada dan dikenalkan bentuk lambang bilangannya. Misalnya anak dikenalkan dengan konsep satu dengan benda yang jumlahnya satu. Tahap selanjutnya adalah tahap lambang, anak dapat menggambarkan visualisasi dari suatu konsep. Misalnya anak mengenal lambang 7 kemudian menggambarkan konsep bilangan 7, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

Dienes (dalam Susanto, 2014:101) berpendapat bahwa terdapat lima tahapan berhitung untuk anak yaitu (1) permainan bebas (*free play*), (2)

generalisasi (*generalization*), (3) representasi (*representation*), (4) simbolisasi (*symbolization*), dan (5) formalisasi (*formalization*).

Tahap pertama yaitu tahap permainan bebas, anak bermain bebas dan tidak diarahkan tetapi anak sudah dapat belajar konsep bentuk dari bentuk yang dibuatnya. Misalnya saat anak bermain membuat rumah dari balok. Tahap kedua yaitu tahap generalisasi, anak mulai mengenal pola-pola, keteraturan yang terdapat pada konsep tertentu dan mencari kesamaan konsep. Misalnya saat anak bermain mengelompokkan bentuk yang sama. Tahap ketiga yaitu tahap representasi, anak sudah dapat mencari kesamaan sifat dari beberapa situasi sejenis. Misalnya saat anak dapat mengerti persamaan antara benda padat dan cair dan dapat mengelompokkan berdasarkan sifat tersebut. Tahap keempat yaitu tahap simbolisasi, anak sudah mampu merumuskan konsep dengan menggunakan simbol matematika atau melalui perumusan verbal. Misalnya anak dapat membilang suatu benda. Tahap selanjutnya yaitu tahap formalisasi, anak sudah mampu untuk mengurutkan sifat-sifat baru konsep ini. Misalnya anak dapat mengurutkan benda dari yang paling besar ke benda yang terkecil.

Berdasarkan beberapa di atas, dapat disimpulkan bahwa tahap berhitung untuk anak usia dini berada pada tahap persiapan untuk belajar berhitung yang dimulai dengan mengenal benda konkret, mengenal lambang bilangan dan konsep bilangan.

2.2.3 Prinsip Kemampuan Berhitung

Prinsip-prinsip berhitung penting diperhatikan agar anak mudah memahami konsep berhitung dengan baik dan membuat anak menyenangkan kegiatan berhitung menjadi lebih bermakna. Berikut adalah prinsip berhitung yang dikemukakan Purwati (2013:21) yaitu:

1. Diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda konkret yang ada di alam sekitar anak.
2. Memberikan pengetahuan dan keterampilan yang diberikan bertahap menurut tingkat kesukarannya dari benda konkret ke benda abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.

3. Memberi anak kesempatan untuk menyelesaikan masalahnya sendiri.
4. Memberikan suasana yang menyenangkan.
5. Memberi rasa aman.
6. Memberikan kebebasan untuk anak menggunakan alat peraga atau media yang sesuai aslinya, menarik, bervariasi serta mudah penggunaannya dan tidak berbahaya.
7. Menggunakan bahasa yang sederhana dan dimengerti anak saat mengenalkan konsep berhitung.
8. Mengelompokkan anak sesuai tahap penguasaan yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang, mengevaluasi hasil perkembangan anak dari awal sampai akhir kegiatan.

Marlina dan Purwadi (2014:68) berpendapat bahwa prinsip kemampuan berhitung di bagi menjadi lima yaitu (1) *The one-one principle*, (2) *The stable-order principle*, (3) *The cardinal principle*, (4) *The abstraction principle*, dan (5) *The order irrelevance principle*.

Prinsip *the one-one principle*, anak diajarkan berhitung secara berurutan dan satu persatu serta tidak boleh ada yang dilewati atau terulang. Misalnya anak diajarkan membilang satu, dua, tiga sampai selesai dengan berurutan. Prinsip *the stable-order principle*, anak ditekankan pada keteraturan dalam mengenal jumlah. Misalnya saat guru menghitung 3 buah jeruk, maka mulailah dengan mengucapkan satu, dua, tiga bukan tiga, dua satu. Prinsip *the cardinal principle*, anak ditekankan untuk mengulang jumlah terakhir sesuai dengan jumlah suatu benda konkret. Misalnya anak diajak berhitung menggunakan 3 buah jeruk sambil mengucapkan satu, dua, tiga. Prinsip *the abstraction principle*, anak ditekankan untuk menghitung semua benda disekitarnya. Biasanya tahap ini dilakukan oleh anak usia 4 tahun yang menghitung semua benda disekitarnya tanpa memperhatikan penggolongan bentuk atau warna benda tersebut. Prinsip *the order irrelevance principle*, yang terjadi pada anak usia 4 tahun. Anak sudah mengerti jika memulai berhitung dari angka satu yang bersamaan dengan menunjuk benda kemudian menghitung angka selanjutnya dengan menunjuk benda selanjutnya juga.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat diambil prinsip kemampuan berhitung dalam penelitian ini yaitu mengajarkan membilang secara berurutan,

mengajarkan menghitung dengan teratur, mengajarkan menghitung benda konkret, mengajarkan menghitung benda di sekitarnya dan menghitung bersamaan dengan menunjuk benda.

2.2.4 Program Pengembangan Kemampuan Berhitung

Sesuai petunjuk dari Depdiknas program pengembangan kemampuan berhitung anak kelompok B mengacu pada kurikulum TK/RA dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Program pengembangan kemampuan berhitung anak kelompok B

Kompetensi Dasar	Hasil Belajar	Indikator
Anak mampu memahami konsep sederhana memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari	Anak dapat memahamiii bilangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20 2. Membilang (mengenal) konsep bilangan dengan benda sampai 10 3. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda 4. Menghubungkan/memasang kanlambang bilangan dengan benda-benda sampai 10(anak tidak disuruh menulis) 5. Membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama lebih banyak dan lebih sedikit 6. Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10 7. Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari tiga pola yang berurutan. Misalnya merah, putih, dan biru 8. Meniru pola dengan menggunakan berbagai benda

Sumber: Depdiknas (dalam Susanto, 2014:105)

Berdasarkan program pengembangan kemampuan berhitung untuk anak kelompok B yang mengacu pada kurikulum di atas, maka diambil beberapa indikator berhitung yang akan diteliti dalam penelitian ini yang disesuaikan dengan tahapan berhitung anak kemampuan berhitung anak serta masalah-masalah yang ditemui dalam kegiatan observasi di lapangan, antara lain (1) membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20; (2) menunjukkan lambang

bilangan 1-20; (3) membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda; dan (4) menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10.

2.3 Bermain untuk Anak Usia Dini

2.3.1 Pengertian Bermain

Dunia anak adalah bermain. Aktivitas anak sehari-hari lebih banyak bermain dari pada belajar. Tetapi justru dari bermain itulah anak-anak belajar. Astuti (2014:20) mengemukakan bahwa “bermain merupakan kegiatan yang melekat pada dunia anak yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan dan fleksibel”. Fadlillah dan Khorida (2013:146) mengemukakan bahwa dunia anak adalah bermain. Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan untuk menyenangkan hati dengan menggunakan atau tidak menggunakan alat-alat tertentu.

Dockett dan Fleer (dalam Wardani 2015:16) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang dapat mengembangkan kemampuan serta pengetahuan baru bagi anak. Catron dan Allen (dalam Sujiono, 2009:63) juga berpendapat bahwa bermain dapat memenuhi kebutuhan anak karena bermain adalah awalan dari semua fungsi kognitif selanjutnya yang sangat diperlukan dalam kehidupan anak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa dunia anak adalah bermain karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sangat diperlukan untuk mengembangkan segala kemampuan dan potensi anak agar mereka berkembang dan mampu menyesuaikan diri serta menjadi pribadi yang matang serta mandiri.

2.3.2 Manfaat Bermain

Anak bermain secara spontan karena disenangi dan fokus pada proses bermainnya. Banyak manfaat yang akan didapatkan anak melalui bermain. Anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan saat bermain. Atyyah

(2016:20) berpendapat bahwa banyak manfaat yang didapatkan anak saat bermain yaitu bermain bermanfaat untuk belajar bergaul bersama teman sebaya, bermain meningkatkan kreativitas, meningkatkan mencerdaskan otak, mengasah ketajaman keindraan, dan melatih motorik kasar dan motorik halus anak. Bermain pada anak juga dapat mengembangkan kognitif, sosial emosional dan moral.

Zaviera (dalam Purwati, 2013:33) mengatakan bahwa beberapa manfaat yang dapat diperoleh anak melalui bermain yaitu (1) aspek fisik, (2) aspek perkembangan motor kasar dan halus, (3) aspek sosial, (4) aspek bahasa, (5) aspek emosi dan kepribadian, (6) aspek kognisi, (7) aspek ketajaman panca indra, (8) aspek perkembangan kreativitas, dan (9) terapi.

Manfaat yang diperoleh dari aspek fisik yaitu anak mendapatkan kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerak tubuh sehingga anak menjadi sehat. Selain menjadi sehat, anak juga melatih motorik kasarnya saat bermain. Tidak hanya melatih keterampilan motorik kasar saja. Manfaat yang diperoleh dalam bermain dari aspek perkembangan yaitu untuk meningkatkan keterampilan anak dalam berupa motorik kasar dan halus.

Manfaat yang diperoleh dari aspek sosial yaitu anak akan belajar berinteraksi dengan teman sebaya, belajar berbagi hak, mempertahankan hubungan, perkembangan bahasa dan bermain peran sosial. Saat anak bermain, mereka akan berinteraksi dengan teman sebaya misalnya saat menentukan aturan saat bermain atau menentukan permainan apa yang akan mereka mainkan. Manfaat yang diperoleh dari aspek bahasa agar anak dapat memperoleh kesempatan untuk berani berbicara. Saat anak bermain, mereka pasti kan berbicara dan mengungkapkan pendapat yang ingin mereka sampaikan. Manfaat yang diperoleh dari aspek emosi dan kepribadian adalah anak dapat melepas ketegangan yang dialami anak. Saat anak bermain anak akan merasa bahagia karena bagi anak bermain merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi.

Manfaat yang diperoleh dari aspek kognisi yaitu anak akan mendapatkan tahapan pengetahuan yang luas dan daya nalar yang bertambah luas. Anak juga akan memiliki kreativitas, kemampuan berbahasa, dan peningkatan daya ingat anak. Manfaat yang diperoleh dari aspek ketajam panca indera yaitu dapat lebih

peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungan sekitar anak. Anak akan melatih panca inderanya secara tidak langsung saat bermain. Manfaat yang diperoleh dari aspek perkembangan kreativitas yaitu ketika anak memiliki kemampuan mendapatkan solusi alternatif pemecahan masalah. Memecahkan suatu masalah sangatlah dibutuhkan anak saat dewasa kelak, oleh karenanya mengembangkan kreativitas untuk memecahkan masalah sangat diperlukan. Manfaat yang diperoleh dari terapi yaitu melalui kegiatan bermain anak dapat mengubah emosi negatif menjadi emosi yang positif dan menyenangkan. Saat bermain, anak akan merasa bahagia karena mereka telah memenuhi kebutuhannya.

Murtini (dalam Rahmawati, 2012:10) juga berpendapat bahwa bermain bermanfaat untuk membantu anak dalam mengembangkan potensi fisik, kognitif, sosial, dan emosi adalah:

1. Perkembangan keterampilan gerak
2. Perkembangan fisik dan kesegaran jasmani
3. Dorongan berkomunikasi
4. Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam
5. Penyalur bagi kebutuhan dan keinginan
6. Sumber belajar
7. Rangsangan bagi kreativitas
8. Perkembangan wawasan diri
9. Belajar bermasyarakat
10. Perkembangan kepribadian

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat yang dapat diperoleh anak saat bermain yaitu mengembangkan dan meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak dalam mengembangkan imajinasi anak, menjadikan anak semakin sehat, melatih interaksi anak, dapat mengubah emosi negatif menjadi positif, serta sebagai sumber belajar dan penambah pengalaman baru anak.

2.3.3 Tahapan Perkembangan Bermain

Montolalu (2009:2.14) mengemukakan bahwa pada umumnya anak akan melalui tahap-tahap bermain yaitu (1) tahap manipulatif, (2) tahap simbolis, (3) tahap eksplorasi, (4) tahap eksperimen, dan (5) tahap dapat dikenal.

Tahap manipulatif dapat dilihat pada anak usia 2-3 tahun dengan ciri-ciri anak bermain dengan cara mengenal benda-benda di sekitar. Tahap simbolis terlihat pada anak usia 3-4 tahun dengan ciri-ciri anak bermain dengan cara bicara sendiri tentang apa yang dibuat anak menggunakan fantasinya. Tahap eksplorasi anak bermain untuk menemukan sebab akibat terjadinya sesuatu, anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, biasanya anak akan selalu bertanya dan meminta jawaban atas pertanyaannya tersebut. Tahap eksperimen dapat dilihat pada anak usia 4-5 tahun dengan ciri-ciri anak akan memperoleh pengalaman baru dengan mencoba-coba melakukan suatu eksperimen. Tahap dapat dikenal yang dapat dilihat pada anak usia 5-6 tahun dengan ciri-ciri anak membangun bentuk dari suatu benda yang sudah dikenal atau dilihat anak dalam kehidupan sehari-harinya.

Rubin (dalam Riastuti, 2016:20) mengatakan bahwa semua manusia melewati empat tahap bermain dalam hidupnya. Empat tahap tersebut yaitu (1) bermain fungsional (*functional play*), (2) bermain membangun (*constructive play*), bermain pura-pura (*make-believe play*), dan permainan dengan peraturan (*games with ruler*).

Tahap bermain fungsional terjadi pada anak usia 1-2 tahun dengan ciri-ciri terjadi gerakan yang bersifat sederhana dan berulang-ulang dengan atau tanpa alat. Tahap bermain membangun yang dapat dilihat pada anak usia 3-6 tahun dengan ciri-ciri terdapat kegiatan bermain yang dapat membentuk atau menciptakan bangunan dengan alat permainan yang ada dengan ciri-ciri bermain pura-pura yang dilakukan oleh anak usia 3-7 tahun dengan cara anak menirukan kegiatan orang yang pernah dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari. Tahap permainan dengan peraturan yang dapat dilihat pada anak usia 6-11 tahun dengan ciri-ciri yaitu anak sudah dapat memahami aturan dalam bermain.

Parten (dalam Rahmawati, 2012:7) mengemukakan bahwa anak melalui enam tahap bermain yaitu (1) *unoccupied play*, (2) *solitary play* (bermain sendiri), (3) *onlooker play* (pengamat), (4) *parallel play* (bermain paralel), (5) *associative play* (bermain asosiatif), dan (6) *cooperative play* (bermain bersama).

Tahap *unoccupied play* anak hanya menjadi pengamat kejadian yang di sekitarnya dan tidak terlibat dalam kegiatan bermain. Misalnya anak hanya

mengamati kegiatan yang dilakukan oleh orang yang ada di sekitarnya. Tahap *solitary play* anak sibuk bermain sendiri tanpa memperhatikan anak lain di sekitarnya. Anak akan bermain sendiri menggunakan fantasinya, biasanya anak akan berbicara sendiri. Tahap *onlooker play* yang dilalui anak pada usia 2 tahun yang suka mengamati anak lain yang sedang bermain dan terlihat memiliki besar kepada apa yang diamatinya. Anak akan melihat bagaimana anak lain memainkan suatu permainan tersebut.

Tahap *pararel play* yang dilakukan oleh dua anak atau lebih secara bersama-sama tetapi tidak berhubungan. Anak akan bermain permainan yang sama tetapi tidak terjadi suatu interaksi di antara mereka. Tahap *associative play* kerjasama anak saat bermain masih belum terlihat tetapi anak sudah bisa berinteraksi dengan teman bermainnya. Anak sudah mulai bermain dan berinteraksi dengan teman bermainnya, biasanya anak mulai bermain permainan yang membutuhkan kerjasama. Tahap *cooperative play* terdapat pembagian peran yang terjadi saat anak bermain untuk mencapai tujuan bermain bersama. Anak akan bermain peran yang ada di dalam suatu peristiwa dan tokoh tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tahapan bermain pada anak dapat dilihat dari usia anak, cara bermain anak dan keikutsertaan anak dalam bermain.

2.3.4 Jenis-jenis Bermain

Musbikin (2010:89) mengemukakan bahwa jenis-jenis bermain untuk anak dibagi menjadi lima yaitu (1) bermain aktif, (2) bermain pasif, dan (3) bermain fantasi.

Bermain aktif adalah jenis bermain yang dibagi menjadi lima jenis bermain diantaranya bermain bebas dan spontan atau eksplorasi, drama, bermain musik, mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu, dan permainan olahraga. Bermain aktif langsung melibatkan tubuh atau fisik anak saat bermain. Bermain pasif adalah jenis bermain yang dibagi menjadi tiga jenis bermain diantaranya membaca, mendengarkan radio, dan menonton televisi. Saat bermain pasif anak tidak langsung melibatkan diri dalam suatu permainan melainkan hanya

melibatkan otak atau panca indera. Bermain fantasi adalah jenis bermain fantasi anak menciptakan imajinasi di dalam dunianya sendiri. Biasanya dalam bermain fantasi anak akan berperan sebagai tokoh-tokoh karakter yang anak ciptakan sendiri.

Triharso (dalam Atyyah, 2016:20) menyatakan bahwa jenis-jenis bermain unuk anak usia dini dibagi menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasif.

Bermain aktif yaitu kegiatan anak yang dilakukan agar mendapatkan rasa senang dengan melibatkan gerakan langsung dan peran serta dalam pembelajaran. Misalnya saat anak bermain pasir dan air. Bermain pasif adalah kegiatan dimana anak hanya melihat atau mendengarkan saja tanpa ikut serta langsung dalam permainan. Misalnya saat anak membaca atau melihat televisi.

Montolalu (2009:6.15) juga berpendapat bahwa jenis permainan dibedakan menjadi dua jenis, yaitu bermain aktif dan bermain pasif.

Kegiatan bermain aktif merupakan kegiatan bermain yang langsung melibatkan tubuh untuk bermain. Terdapat berbagai macam kegiatan yang bisa dilakukan saat bermain aktif, diantaranya bermain bersama teman (misalnya: bermain di sudut rumah tangga, bermain balok, lego, rakitan, bermain pasir, bermain air, bermain ayunan, dan lain-lain) dan bermain bersama kelompok (misalnya: bermain tali, bermain sepak bola, dan bermain bola basket). Kegiatan bermain pasif merupakan kegiatan bermain yang melibatkan otak atau panca indera saat bermain. Ada beberapa macam kegiatan yang biasa dilakukan saat bermain pasif, diantaranya membaca, menonton film, mendengarkan radio, dan mendengarkan musik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis bermain dibedakan menjadi dua jenis, yaitu bermain aktif yang melibatkan anak langsung untuk bergerak atau berperan dalam suatu permainan dan bermain pasif dimana anak hanya melihat atau mendengarkan di dalam permainan atau pembelajaran.

2.4 Metode Bermain Peran untuk Anak Usia Dini

2.4.1 Pengertian Metode Bermain Peran

Trianto (2011:96) berpendapat bahwa bermain peran adalah suatu metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berhubungan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antar manusia. Nugraha dan Rachmawati (2005:8.10) mengatakan bahwa bermain peran adalah permainan yang dilakukan anak dengan cara memerankan tokoh, benda, binatang atau tumbuhan yang ada di sekitar anak dan yang pernah anak lihat. Masitoh (2011: 9.8) juga berpendapat bahwa bermain peran adalah bermain yang menggunakan daya khayal, yaitu dengan memakai bahasa berpura-pura, bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, orang tertentu, dan binatang tertentu.

Chourmain (2011:71) mengatakan bahwa bermain peran merupakan permainan pada anak usia 3-5 tahun berupa permainan memerankan tokoh yang dikagumi anak, bermain peran pada anak dapat meningkatkan perkembangan kognitifnya. Hamalik (2011:260) berpendapat bahwa metode bermain peran merupakan interaksi antara dua anak atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Interaksi tersebut terjadi setiap anak melakukan peran terbuka. Metode ini sering digunakan untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk mempraktikkan pengalaman belajarnya yang baru saja dipelajari dalam rangka menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah metode pembelajaran dengan cara memerankan salah satu karakter yang berbeda dari kehidupannya sehari-hari anak untuk mengembangkan kemampuan intelektualnya dalam memecahkan masalah yang mungkin terjadi di masa yang akan datang.

2.4.2 Tujuan Metode Bermain Peran

Rinaldi (2014:199) berpendapat bahwa metode bermain peran memiliki empat tujuan yaitu (1) belajar dengan berbuat, (2) belajar melalui peniruan (imitasi), (3) belajar melalui balikan, dan (4) belajar melalui pengkajian.

Belajar dengan berbuat, anak melakukan suatu peranan sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan interaktif atau keterampilan reaktif. Belajar melalui peniruan (imitasi), anak menjadi pengamat drama yang akan menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka, anak akan meniru orang atau situasi yang ada di sekitar anak. Belajar melalui balikan, anak yang menjadi pengamat mengomentari atau menanggapi perilaku para pemain peran yang telah ditampilkan yang bertujuan untuk mengembangkan tahapan kognitif dan prinsip yang mendasari perilaku yang telah di perankan. Belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan, anak dapat memperbaiki keterampilannya dengan mengulanginya dalam bermain peran berikutnya kemudian anak akan belajar dari pengalaman yang sudah mereka dapatkan sebelumnya.

Astuti (2014:32) mengatakan beberapa tujuan yang bisa diambil dari penggunaan metode bermain peran yaitu

1. Anak dapat mengeksplorasi perasaannya
2. Anak dapat memperoleh wawasan tentang sikap, nilai dan persepsinya
3. Anak mampu mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi
4. Anak mampu mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain peran bagi anak usia dini yaitu anak dapat mengungkapkan perasaannya dan anak mencari alternatif pemecahan masalah dari masalah yang akan dihadapi di kehidupan yang sesungguhnya. Beberapa indikator berdasarkan tujuan metode bermain peran yang disesuaikan dengan kemampuan dan masalah-masalah yang ditemui dalam kegiatan observasi di lapangan, antara lain (1) keberanian, (2) kelancaran, dan (3) ekspresi atau gerak gerik tubuh.

2.5 Implementasi Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Kemampuan Berhitung

Pada bagian ini dijelaskan tentang implementasi metode bermain peran dalam pembelajaran untuk anak usia dini. Implementasi metode bermain peran dalam pembelajaran kemampuan berhitung dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Implementasi metode bermain peran dalam pembelajaran kemampuan berhitung

No	Langkah-langkah	Kegiatan	
		Guru	Anak
1	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyambut kedatangan anak dengan penuh kehangatan dan kasih sayang b. Berbaris dan senam c. Salam dan doa d. Bercakap-cakap tentang kabar dan kehadiran anak e. Memberikan apersepsi tentang kegiatan hari ini yaitu tentang tanaman/bunga f. Memberikan motivasi agar anak memiliki kemauan untuk belajar berhitung g. Menyampaikan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan respon yang positif terhadap sambutan guru seperti mencium tangan guru b. Melakukan baris dan senam c. Menjawab salam dan berdoa d. Menjawab pertanyaan guru e. Menerima dan merespon apersepsi dari guru f. Menerima dan merespon motivasi yang diberikan oleh guru g. Memahami dan menerima tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru
2	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan b. Menjelaskan peran yang dimainkan oleh anak, misalnya penjual dan pembeli c. Menjelaskan media apa saja yang dapat digunakan oleh anak dalam kegiatan bermainnya, misalnya benda yang di jual dan uang mainan d. Menjelaskan aturan dalam bermain peran yaitu 1 kelas dibagi menjadi 2 kelompok yang terdiri dari kelompok penjual dan pembeli menggunakan barang yang dijual dan uang mainan yang jumlahnya tidak lebih dari 10, di setiap barang yang dijual sudah diberi harga, pembeli harus membeli 2 barang kemudian baik penjual atau pembeli harus bekerja sama untuk menghitung jumlah uang yang harus dibayar kepada penjual atau uang dikembalikan yang harus diberikan kembali kepada pembeli e. Memberikan motivasi kepada anak agar dapat meningkatkan kemampuan berhitung f. Memberikan kebebasan terhadap anak dalam mengembangkan imajinasinya g. Memperhitungkan waktu dan kenyamanan dalam pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> a. Mendengarkan penjelasan guru dan bertanya apabila belum jelas b. Mendengarkan penjelasan guru c. Memahami d. Mengutarakan pendapatnya tentang kegiatan bermain peran yang akan dilakukan e. Memiliki semangat dalam meningkatkan kemampuan berhitungnya f. Menyalurkan imajinasinya dalam kegiatan bermain peran g. Bermain peran dengan gembira
3	Penutup	<ul style="list-style-type: none"> a. Pemberian penguatan kepada anak b. Tanya jawab terkait kegiatan bermain peran yang telah dilakukan oleh anak dan menyampaikan kegiatan untuk esok hari c. Doa dan salam 	<ul style="list-style-type: none"> a. Lebih termotivasi dalam kegiatan pembelajaran b. Menjawab pertanyaan guru dan mengerti apa yang disampaikan c. Berdoa dan menjawab salam guru

2.6 Hubungan Kemampuan Berhitung dengan Metode Bermain Peran

Kemampuan berhitung menurut Ulfa (2015:5) yaitu kemampuan anak dalam hal matematika berupa kegiatan mengurutkan bilangan, membilang, mengenal jumlah, mengenal konsep lebih banyak dan lebih sedikit. Trianto (2011:96) mengemukakan bahwa metode bermain peran merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara memerankan suatu tokoh atau karakter untuk memecahkan permasalahan yang menyangkut hubungan antar manusia.

Saat pembelajaran kemampuan berhitung melalui metode bermain peran terjadi pertemuan antara penjual dan pembeli yang melakukan transaksi. Para penjual akan menawarkan benda yang sudah ditentukan harganya, pembeli harus membeli benda sebanyak dua benda kemudian baik penjual atau pembeli menghitung jumlah uang yang harus dibayarkan kepada penjual dan jumlah uang yang harus dikembalikan kepada pembeli jika jumlah uang yang diberikan pembeli lebih dari uang yang harus dibayarkan. Anak secara tidak langsung meningkatkan kemampuan berhitungnya melalui metode bermain peran.

2.7 Penelitian Terdahulu

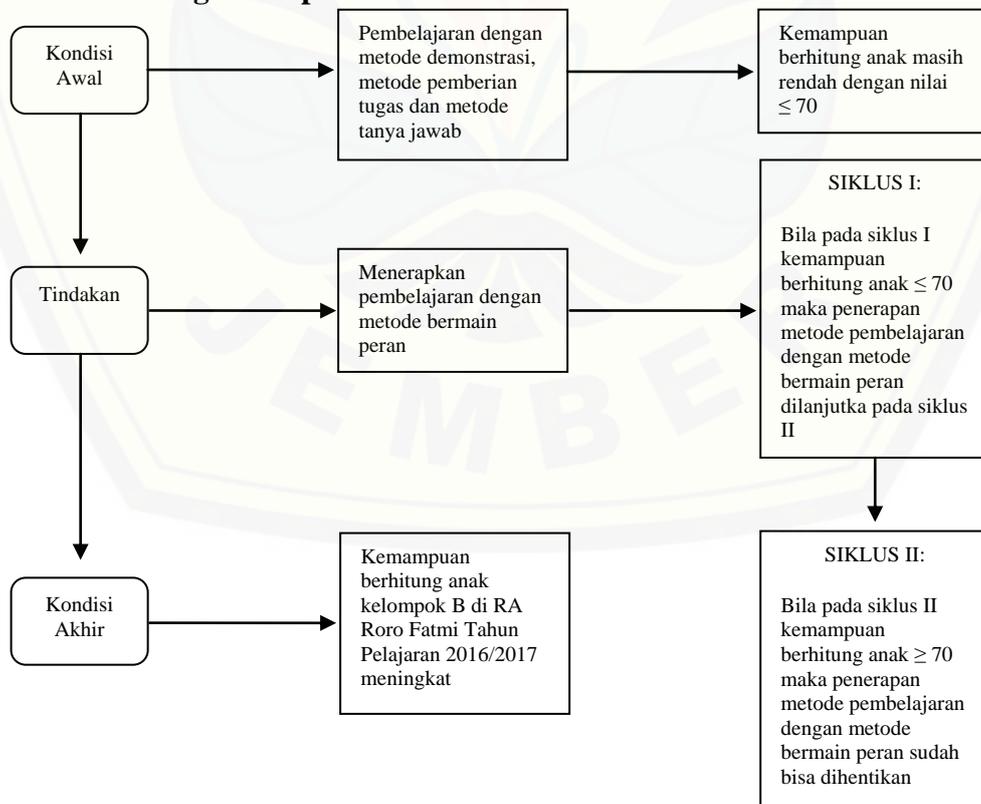
Ulfa (2015) dengan judul penelitian “Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Kegiatan Bermain Peran Jual Beli pada Anak Kelompok B RA Mawar Kelutan Kecamatan Ngronggot Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2014-2015”. Penelitian tersebut membuktikan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, dari 28,57% pada prasiklus menjadi 33% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 71,42% pada siklus II, dan meningkat 85,71% setelah pelaksanaan siklus III.

Astuti (2014) dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Pengurangan melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Peserta Didik Kelompok B RA Muslimat NU Adikarto III Muntilan Magelang”. Penelitian tersebut membuktikan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, dari 21% pada prasiklus menjadi 61% pada siklus I dan meningkat 67% setelah pelaksanaan siklus II.

Susanti (2015) dengan judul penelitian “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan dan Pengurangan melalui Kegiatan Bermain Peran pada Anak Kelompok B1 RA Kusuma Mulia Turus Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2014/2015”. Penelitian tersebut membuktikan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, dari 30% pada prasiklus menjadi 50% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 60% pada siklus II, dan meningkat 85% setelah pelaksanaan siklus III.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada metode yang digunakan yaitu metode bermain peran. Beberapa peneliti terdahulu membuktikan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak. Mengacu pada penelitian terdahulu diharapkan pada penelitian ini juga akan mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo.

2.8 Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

Berdasarkan bagan kerangka berpikir dapat dijelaskan bahwa pada kondisi awal saat pembelajaran kemampuan berhitung menggunakan metode pemberian tugas dan tanya jawab kemampuan berhitung anak sebelum menggunakan metode bermain peran, kemampuan berhitung anak masih belum optimal. Pada tahap tindakan, guru menerapkan metode bermain peran dalam kegiatan pembelajaran. Pada siklus I guru menggunakan metode bermain peran dengan menggunakan media yang disesuaikan dengan tema pembelajaran yaitu tema profesi/pekerjaan. Apabila pada siklus I hasil yang diperoleh kurang maksimal ataupun sudah maksimal tetapi masih belum yakin maka penelitian dapat dilakukan pada siklus selanjutnya hingga dirasa cukup.

2.9 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tinjauan pustaka, hipotesis dalam penelitian ini adalah jika guru menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran maka kemampuan berhitung anak kelompok B di Raudhatul Athfal (RA) Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo akan meningkat.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada Bab 3 ini akan membahas tentang: (1) tempat, waktu dan subjek penelitian, (2) definisi operasional, (3) desain dan prosedur penelitian, (4) data dan sumber data, (5) metode pengumpulan data dan (6) teknik analisis data. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

3.1 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B Raudhatul Athfal (RA) Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo tahun pelajaran 2016/2017. Adapun dipilihnya RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo sebagai tempat penelitian yaitu berdasarkan pertimbangan sebagai berikut:

- a. Adanya kesediaan dari RA Roro Fatmi untuk dijadikan tempat penelitian
- b. Adanya permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan berhitung anak kelompok B RA Roro Fatmi
- c. Metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berhitung belum pernah diterapkan di kelompok B RA Roro Fatmi

Waktu pelaksanaannya pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo tahun pelajaran 2016/2017 sebanyak 17 anak yang terdiri atas 10 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

3.2 Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini yaitu metode bermain peran dan kemampuan berhitung. Berikut adalah masing-masing definisinya.

3.2.1 Metode Bermain Peran

Metode bermain peran adalah metode pembelajaran dengan cara memerankan peran sebagai penjual dan pembeli yang dimainkan oleh dua kelompok anak kelompok B di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo menggunakan benda dan uang mainan.

3.2.2 Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung adalah kemampuan anak kelompok B di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo untuk membilang urutan bilangan dari 1-20, menunjukkan lambang bilangan 1-20, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda dan menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10.

3.3 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classrom Action Research*). Masyhud (2014:172) berpendapat bahwa penelitian tindakan kelas atau PTK merupakan suatu penelitian tindakan yang dilakukan melalui kajian permasalahan yang diaplikasikan melalui kegiatan belajar mengajar di kelas. Purnomo, dkk., (2013:124) berpendapat bahwa penelitian tindakan kelas ditujukan untuk perbaikan kualitas program pembelajaran di kelas yang menggunakan derivasi dari penelitian tindakan. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di RA Roro Fatmi pada anak kelompok B tahun pelajaran 2016/2017 bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui metode bermain peran.

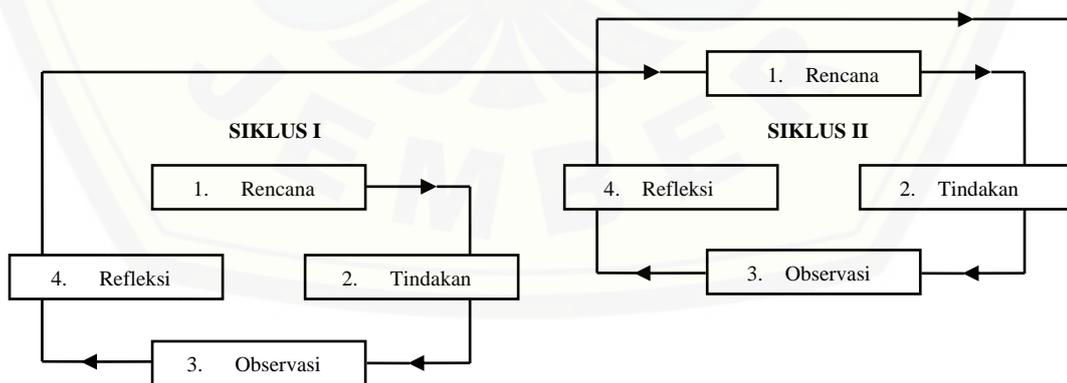
3.4 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini melalui berbagai kegiatan dalam satu siklus yang terdiri atas rencana, tindakan, observasi, dan refleksi yang diikuti siklus berikutnya (Mulyasa, 2009:70).

Rencana dalam penelitian tindakan merupakan serangkaian tindakan terencana yang berorientasi ke depan serta menekankan sifat fleksibel (Sukardi, 2011:231). Penyusunan rencana penelitian dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau merubah perilaku dan sikap yang diinginkan sebagai solusi dari permasalahan-permasalahan. Setelah dilakukan rencana, rancangan penelitian selanjutnya yaitu melakukan tindakan. Tampubolon (2014:27) mengemukakan bahwa pelaksanaan tindakan adalah pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang telah direncanakan oleh guru berupa

peningkatan kinerja dan hasil program. Pelaksanaan tindakan dilakukan sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang pelaksanaannya berpedoman pada rencana tindakan. Setelah pelaksanaan tindakan dilakukan, maka akan dilanjutkan dengan melakukan observasi. Menurut Ekawarna (2013:21) observasi merupakan kegiatan pengumpulan data dalam penelitian yang mengamati hasil dari tindakan yang telah dilaksanakan. Observasi dilakukan untuk mendokumentasikan penerapan tindakan yang diberikan saat dilakukan pelaksanaan tindakan yang sangat diperlukan untuk mengatasi keterbatasan tindakan yang diambil saat pelaksanaan tindakan. Rancangan penelitian yang terakhir yaitu refleksi. Refleksi menurut Yulianto (2015:11) yaitu melihat kembali pembelajaran yang telah dilakukan. Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi segala sesuatu yang telah dilakukan saat pembelajaran dilakukan.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan dalam beberapa siklus. Jika hasil dari siklus I masih rendah maka harus dilakukan refleksi dan perlu untuk melanjutkan ke siklus selanjutnya yaitu siklus II. Siklus II yang sudah dilakukan perlu dilakukan refleksi untuk mengetahui apakah perlu melakukan siklus selanjutnya atau tidak. Jika hasil dari siklus tersebut sudah memuaskan dan sesuai harapan, maka siklus dapat dihentikan. Berikut merupakan skema yang dapat mewakili paparan di atas.



Sumber : Mulyasa (2009:73)

Gambar 3.1 Rancangan Penelitian Tindakan Kelas

3.5 Prosedur Penelitian

3.5.1 Prasiklus

Penelitian pada prasiklus dilakukan sebelum siklus I untuk mengetahui kondisi awal dan permasalahan yang terjadi pada subjek penelitian. Penelitian prasiklus dilakukan dengan melibatkan guru kelompok B. Kegiatan-kegiatan yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

- a. Meminta ijin kepada kepala RA Roro Fatmi beserta guru yang bersangkutan bahwa akan dilakukan penelitian di kelompok B
- b. Menyusun pedoman wawancara bagi guru kelompok B untuk mengetahui kondisi awal di kelas, permasalahan-permasalahan yang dihadapi, dan metode pembelajaran yang sering digunakan pada proses pembelajaran
- c. Melakukan wawancara dengan guru kelompok B untuk mengetahui permasalahan-permasalahan terkait dengan proses pembelajaran dan mencari informasi terkait metode yang digunakan guru saat pembelajaran
- d. Melakukan observasi saat proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui keadaan kelas yang akan diteliti
- e. Berdiskusi dengan guru kelompok B untuk mengkaji permasalahan yang akan dijadikan fokus penelitian
- f. Menentukan waktu dan pelaksanaan penelitian dengan guru kelompok B
- g. Mengumpulkan data anak untuk mengetahui kondisi anak agar memudahkan peneliti dalam penelitian
- h. Menentukan observer

3.5.2 Siklus I

Berdasarkan pada kegiatan prasiklus maka hasil yang didapat adalah rendahnya kemampuan berhitung anak kelompok B di RA Roro Fatmi sehingga diterapkan siklus I yang bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui metode bermain peran. Langkah-langkah pada siklus I dilakukan berdasarkan tahapan berikut.

a. Rencana

Kegiatan rencana yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi RKH, lembar observasi penilaian kemampuan berhitung anak dan lembar kerja anak
- 2) Menyiapkan media yang dibutuhkan dalam pelaksanaan metode bermain peran berupa barang dan uang mainan
- 3) Menyusun lembar observasi kegiatan anak dalam proses pembelajaran di kelas
- 4) Simulasi pembelajaran metode bermain peran

b. Tindakan

Tahap tindakan merupakan kegiatan penerapan dari rencana-rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Kegiatan guru dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Pendahuluan
 - a) Menyambut kedatangan anak dengan kehangatan dan penuh kasih sayang.
 - b) Melakukan berbaris dan senam
 - c) Membuka pembelajaran dengan salam dan doa
 - d) Memberikan apersepsi dan motivasi terkait dengan tema pembelajaran dalam hal ini berkaitan dengan tema tumbuhan/bunga
 - e) Menyampaikan tujuan pembelajaran
- 2) Kegiatan inti
 - a) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah dibahas saat apersepsi, dalam hal ini yaitu berkaitan dengan tema tumbuhan/bunga. Anak menjawab pertanyaan yang diberikan guru
 - b) Meminta anak untuk membilang angka 1-20 serta menunjukkan bilangan 1-20 ke depan kelas. Anak secara bergantian membilang dan menunjukkan bilangan 1-20

- c) Membagikan uang mainan kepada tiap anak kemudian meminta anak untuk mengurutkan uang dari urutan 1-10. Anak bersama-sama mengurutkan uang mainan sesuai urutan dari angka yang terkecil
 - d) Menyediakan media bermain peran yang berupa uang mainan dan bunga mainan. Anak mengamati media pembelajaran yang disiapkan guru
 - e) Menjelaskan aturan dan memberi contoh cara bermain peran. Anak mendengarkan aturan dan arahan cara bermain peran yang dijelaskan guru
 - f) Membagi anak menjadi dua kelompok untuk menjadi penjual dan pembeli. Anak berkumpul sesuai kelompok yang berperan sebagai penjual atau pembeli
 - g) Memberikan arahan yang berkaitan dengan kelancaran, keberanian dan ekspresi atau gerak-gerik bermain peran. Anak mendengarkan arahan yang diberikan guru
 - h) Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya ataupun mengutarakan pendapatnya terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Anak bertanya atau mengutarakan pendapatnya terhadap kegiatan yang akan dilakukan
 - i) Meminta anak untuk bermain peran sebagai penjual dan pembeli. Anak melakukan peran sebagai penjual dan pembeli sesuai arahan yang diberikan guru
 - j) Memberikan lembar kerja. Anak mengerjakan lembar kerja yang diberikan oleh guru
- 3) Penutup
- a) Memberikan motivasi dan penguatan kepada anak agar anak menjadi senang dan lebih percaya diri
 - b) Membimbing anak dalam melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan
 - c) Menginformasikan kegiatan untuk besok
 - d) Doa, salam, penutup dan pulang.

c. Observasi

Observasi pada kegiatan ini merupakan upaya pengamatan dan pencatatan terhadap proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam pembelajaran di kelas. Observasi yang dilakukan terhadap anak yaitu kegiatan belajar anak di kelas serta kemampuan berhitung anak.

d. Refleksi

Kegiatan yang terakhir dari siklus I yaitu refleksi. Refleksi dilakukan berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian kemampuan anak. Saat refleksi dilakukan pengkajian terhadap kemampuan berhitung anak. Kegiatan refleksi juga dilakukan pengkajian terhadap metode bermain peran yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Hasil refleksi disajikan sebagai pedoman untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus selanjutnya apabila belum mencapai hasil yang diharapkan.

3.5.3 Siklus II

Siklus II merupakan siklus lanjutan dari siklus I. Siklus ini dilakukan jika masih ada kekurangan, perbaikan pada siklus I dan nilai kemampuan berhitung yang diperoleh anak ≤ 70 . Pelaksanaan pada siklus II juga terdiri atas kegiatan, yaitu: rencana, tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus dapat dihentikan jika hasil kemampuan berhitung anak sudah ≥ 70 .

3.6 Data dan Sumber Data

Data diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan hasil tes. Data hasil observasi berupa aktivitas anak dalam kegiatan bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Wawancara dilakukan setelah kegiatan pembelajaran, baik sebelum maupun sesudah menggunakan metode bermain peran di kelas. Tes hasil belajar pada penelitian ini berupa kemampuan berhitung anak membilang dan menunjuk bilangan 1-20, mengurutkan bilangan 1-10 menggunakan benda dan menyebutkan hasil penambahan atau pengurangan dengan benda sampai 10.

Sumber data dalam penelitian ini adalah anak kelompok B sebanyak 17 anak yang terdiri atas 10 anak laki-laki dan 7 anak perempuan di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo tahun pelajaran 2016/2017; guru kelas B; data kelas kelompok B yang berisi nama, jenis kelamin dan hasil belajar anak sebagai dokumen penelitian; serta beberapa literatur yang relevan seperti buku dan karya tulis ilmiah.

3.7 Teknik Pengumpul Data

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain: 1) observasi, 2) wawancara, 3) tes, dan 4) studi dokumentasi. Uraian dari keempat teknik tersebut adalah sebagai berikut.

3.7.1 Observasi

Observasi adalah teknik mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mengambil catatan kemudian mencatatnya dengan alat observasi (Mertler, 2014:133). Observasi pada penelitian ini dilakukan karena ada permasalahan yang datang dari guru atau dari anak kelompok B di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan saat proses pembelajaran yang dilakukan sebelum dan sesudah penelitian. Hal-hal yang diamati yaitu kegiatan anak dan guru saat pembelajaran berlangsung.

3.7.2 Wawancara

Wawancara adalah dialog yang dimaksudkan untuk mengungkap masalah-masalah yang sedang dihadapi yang terdiri dari wawancara tak terencana, wawancara terencana dan wawancara terstruktur (Muslich, 2011:62). Wawancara dalam penelitian ini dilaksanakan karena terdapat informasi yang harus digali dari guru di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo sebelum dan sesudah menerapkan metode bermain peran.

Wawancara sebelum penerapan metode bermain peran bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran yang berkaitan dengan metode

pembelajaran yang digunakan, kendala yang terjadi saat pembelajaran berhitung serta kendala yang dihadapi guru di kelas. Wawancara setelah penerapan metode bermain peran bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru tentang penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berhitung yang digunakan saat pembelajaran.

3.7.3 Tes

Masyhud (2014:215) mengatakan bahwa tes merupakan instrument pengumpul data yang berupa pertanyaan atau latihan untuk mengukur potensi anak. Tes pada penelitian ini menggunakan tes unjuk kerja. Menurut Trianto (2011:271) tes unjuk kerja merupakan tes yang diperoleh berdasarkan pengamatan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Tes unjuk kerja pada penelitian ini dilakukan untuk mengukur pengetahuan dan pemahaman tentang berhitung anak tentang membilang angka 1-20, menunjukkan lambang bilangan 1-20, membuat urutan bilangan dengan benda 1-10 dan menghitung hasil penjumlahan dan pengurangan dengan benda sampai dengan 10 dengan metode bermain peran. Penelitian ini menggunakan tes unjuk kerja ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif dampak penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak sebelum dan setelah diterapkannya metode bermain peran.

3.7.4 Studi Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan informasi relevan tentang masalah yang terjadi dikelas dan perlu mendapatkan perbaikan, dokumentasi pada penelitian tindakan kelas dibedakan menjadi dua yaitu dokumen resmi dan dokumen catatan pribadi (Sukardi, 2013:47). Dokumentasi pada penelitian ini dilakukan karena dalam penelitian dibutuhkan sumber data untuk menunjang pengumpul data observasi. Penelitian ini menggunakan dokumentasi untuk mengumpulkan sumber data yang dibutuhkan dalam penelitian seperti daftar nama anak kelompok B, profil sekolah, rencana pelaksanaan pembelajaran harian, lembar kemampuan

berhitung anak sebelum penelitian dan foto kegiatan anak di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo selama proses pembelajaran.

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Masyhud (2014:282) mengatakan bahwa analisis data kuantitatif merupakan paparan angka yang dijumlahkan atau dicari persentasenya, sedangkan analisis data kualitatif merupakan gambaran kualitas atau mutu dari hasil tindakan yang dilakukan.

Analisis data kualitatif digunakan untuk mengkaji data yang didapat dari kegiatan pembelajaran baik sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui kemampuan berhitung anak yang didapat dari hasil pengamatan selama kegiatan bermain peran. Analisis data kuantitatif dan kualitatif diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

3.8.1 Langkah-langkah Analisis

Data yang dianalisis dalam penelitian ini terdiri atas tiga langkah, yaitu:

- a. Merekap hasil unjuk kerja
- b. Memberi skor kepada setiap anak sesuai indikator dan kriteria penilaian yang telah ditentukan
- c. Mengolah skor dengan rumus sebagai berikut
 - 1) Analisis data secara individu

$$pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Keterangan:

pi = prestasi individual

srt = skor riil tercapai

si = skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

(Masyhud, 2014:284)

2) Analisis data rata-rata kelas

$$pk = \frac{\sum srtk}{\sum sik} \times 100$$

Keterangan:

pk = prestasi kelas/kelompok

srtk = skor riil tercapai kelas (jumlah skor tercapai seluruh siswa)

sik = skor ideal yang dapat dicapai seluruh siswa dalam kelas

(Masyhud, 2014:286)

3) Analisis data persentase ketuntasan hasil belajar

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

Keterangan:

P = frekuensi relatif

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = frekuensi total

100% = konstanta

(Sudijono, 2014:43)

3.8.2 Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian dalam penelitian ini, anak dikualifikasikan sangat kurang apabila dari hasil tes unjuk kerja anak mendapatkan skor $N < 20$. Anak dikualifikasikan kurang apabila dari hasil tes unjuk kerja anak mendapatkan skor $20 \leq N < 40$. Anak dikualifikasikan cukup apabila dari hasil tes unjuk kerja anak mendapatkan skor $40 \leq N < 60$. Anak dikualifikasikan baik apabila dari hasil tes unjuk kerja anak mendapatkan skor $60 \leq N < 80$. Anak dikualifikasikan sangat baik apabila dari hasil tes unjuk kerja anak mendapatkan skor $80 \leq N \leq 100$. Penjelasan tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Kemampuan Berhitung Anak

Kualifikasi	Kriteria Skor
Sangat Baik	$80 \leq N \leq 100$
Baik	$60 \leq N < 80$
Cukup	$40 \leq N < 60$
Kurang	$20 \leq N < 40$
Sangat Kurang	$N < 20$

Sumber : Masyhud (2014:289)

Keberhasilan dari kemampuan berhitung anak melalui metode bermain peran ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak, yaitu:

- a. Nilai yang diperoleh anak berdasarkan hasil tes hasil belajar, jika mencapai ≥ 70 , maka anak dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan berhitung melalui metode bermain peran
- b. Nilai rata-rata yang diperoleh suatu kelas berdasarkan hasil tes hasil belajar, jika mencapai ≥ 70 , maka kelas dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan berhitung melalui metode bermain peran

BAB 5. PENUTUP

Bab 5 akan dipaparkan tentang penutup yang meliputi: (1) kesimpulan; dan (2) saran. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab sebelumnya, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

- 5.1.1 Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo dilaksanakan dua siklus. Siklus I dilakukan dengan cara mengajak anak bermain peran kemudian anak dibentuk menjadi dua kelompok yaitu kelompok penjual dan kelompok pembeli yang sedang melakukan transaksi untuk bermain peran. Siklus II dilakukan dengan cara mengajak anak bermain peran dengan memberikan penjelasan berulang beserta contoh dan mengulang kegiatan bermain peran sebanyak dua kali dengan menggunakan uang mainan yang mirip dengan aslinya sebelum dibagi menjadi dua kelompok untuk berperan sebagai penjual dan pembeli.
- 5.1.2 Melalui penerapan metode bermain peran maka kemampuan berhitung anak kelompok B di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo tahun pelajaran 2016/2017 mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata prasiklus sebesar 52,9 meningkat pada siklus I sebesar 71,18 dan pada siklus II meningkat menjadi 81,47.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian tentang peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B melalui metode bermain peran di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

5.2.1 Bagi guru

- a. Guru kelompok B hendaknya dapat menerapkan metode bermain peran sebagai alternatif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak.
- b. Guru selain dari kelompok B hendaknya menerapkan metode bermain peran dalam kegiatan pembelajaran berhitung.

5.2.2 Bagi kepala sekolah

- a. Kepala sekolah hendaknya menyarankan guru-guru untuk mencoba menerapkan metode bermain peran dalam kegiatan pembelajaran berhitung.
- b. Kepala sekolah hendaknya dapat memperhatikan, mendukung dan memberikan fasilitas untuk membantu upaya guru dalam membantu perkembangan anak.

5.2.3 Bagi peneliti lain

- a. Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengadakan penelitian sejenis, terutama ruang lingkup yang lebih luas dan bermanfaat bagi pengembangan pendidikan.
- b. Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian yang sejenis guna menambah wawasan dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui metode bermain peran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani, F. 2013. Metode Bermain Peran Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1-10 Pada Anak Kelompok A TK Islam Harapan Bunda Surabaya. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/3051/5222>. [Diakses pada 9 Agustus 2016].
- Astuti, S. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Pengurangan melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Peserta Didik Kelompok B RA Muslimat NU Adikarto III Muntilan Magelang. <http://digilib.uin-suka.ac.id/14176/>. [Diakses pada 6 Agustus 2016].
- Atyyah, S. 2016. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B melalui Bermain Kereta Bilangan di TK Khotijah 80 Kecamatan Siliragung Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015/2016. *Skripsi*. Jember: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
- Chourmain, I. 2011. *Pendekatan-pendekatan Alternatif Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ekawarna. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi)*. Jakarta: Referensi.
- Fadlillah dan Khorida. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini: Konsep & Aplikasinya dalam PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamalik, O. 2011. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Marlina, R dan Purwadi. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Model Pembelajaran Kooperatif Struktural Permainan Ular Tangga TK Marta'ush Shibyan Singocandi Kudus. <http://ejurnal.upgrismg.ac.id/index.php/paudia/article/view/515/468>. [Diakses pada 9 Agustus 2016].
- Masitoh., Djoehaetari, H., dan Setiasih, O. 2011. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Masyhud, S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).

- Mertler, C. A. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas (Meningkatkan Sekolah dan Memberdayakan Pendidik)*. Jakarta: PT Indeks.
- Montolalu, B. E. F. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyasa. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musbikin, I. 2010. *Buku Pintar PAUD (dalam Perspektif Islam)*. Jogjakarta: Laksana.
- Muslich, M. 2011. *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nugraha, A. dan Rachmawati, Y. 2005. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pratiwi, R. N. 2013. Pengembangan Kognitif melalui Media Kartu Bilangan pada Anak Kelompok B TK Pertiwi Jelobo II Wonosari Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014. [http://eprints.ums.ac.id/26557/02 File Jurnal Publikasi Ilmiah](http://eprints.ums.ac.id/26557/02_File_Jurnal_Publikasi_Ilmiah). [Diakses pada 8 September 2016].
- Purnomo, B. H., dkk. 2013. *Panduan Praktis Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Yogyakarta: LaksBang PRESSindo.
- Purwati, V. 2013. Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Balok Angka pada Anak Kelompok B di TK Universal Ananda Kecamatan Patebon Kendal. <http://lib.unnes.ac.id/17240/>. [Diakses pada 9 Agustus 2016].
- Rahmawati, H. Y. 2012. Permainan Tradisional Pasar-pasaran sebagai Media Sosialisasi Gender untuk Anak (Studi Kasus Peer Group di SDN Mangir Lor Sendangsari Pajangan Bantul). *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta.
- Riastuti, D. 2016. Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B2 melalui Permainan Menyusun Bentuk Geometri di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumpersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. *Skripsi*. Jember: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

- Rinaldi, J. 2014. *Ratusan Game Edukatif untuk Anak Usia 0-3 Tahun*. Jogjakarta: Diva Press.
- Setyowahyudi, R. 2016. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B2 melalui Permainan Ular Tangga di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. *Skripsi*. Jember: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
- Sudijono, A. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sujiono, Y. N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sukardi. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Praktiknya)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sukardi. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suparman, A. 2012. *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Susanti, S. 2015. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan dan Pengurangan melalui Kegiatan Bermain Peran pada Anak Kelompok B1 RA Kusuma Mulia Turus Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 1014/2015.
http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2015/11.1.01.11.0084.
[Diakses pada 9 Agustus 2016].
- Susanto, A. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tampubolon, S. M. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Pengembangan Pendidikan dan Keilmuan*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana.

Ulfa, W. I. 2015. Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Kegiatan Bermain Peran Jual Beli pada Anak Kelompok B RA Mawar Kelutan Kecamatan Ngronggot Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2014-2015. http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2015/13.1.01.11.0342P. [Diakses pada 8 September 2016].

Wahyunita, M. 2016. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A1 melalui Media Kartu Angka di TK Aba III Ampel Wuluhan Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. *Skripsi*. Jember: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Wardani, N. A. 2015. Peningkatan Keterampilan Berbicara Anak Kelompok B4 melalui Metode Bermain Peran di Taman Kanak-kanak Kartika IV-73 Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. *Skripsi*. Jember: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Yulianto, A. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas dengan Metode Mutakhir - untuk Pengembangan Profesi Guru*. Yogyakarta: Andi Offset.

Lampiran A. Matrik Penelitian

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B melalui Metode Bermain Peran di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimanakah penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017? 2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B menggunakan metode bermain peran di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode bermain peran 2. Kemampuan berhitung 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode bermain peran: <ol style="list-style-type: none"> a. Keberanian b. Kelancaran c. Ekspresi atau gerak-gerik tubuh 2. Kemampuan berhitung: <ol style="list-style-type: none"> a. Membilang/ menyebut urutan bilangan dari 1-20 b. Menunjukkan lambang bilangan 1-20 c. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda d. Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek penelitian: Anak kelompok B di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017 2. Informan: Guru kelas B RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo 3. Literatur yang relevan 4. Dokumen 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tempat penelitian: RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo 2. Jenis penelitian: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) 3. Metode pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Wawancara c. Tes d. Studi Dokumentasi 4. Analisis data: <ol style="list-style-type: none"> a. Deskriptif kualitatif b. Deskriptif kuantitatif <ul style="list-style-type: none"> - Analisis data individu Rumus: $pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$ Keterangan: <ul style="list-style-type: none"> pi = prestasi individual srt = skor riil tercapai si = skor ideal yang dapat dicapai oleh individu (Masyhud, 2014:284) - Analisis data kelas/kelompok Rumus: $pk = \frac{\sum srtk}{\sum sik} \times 100$ Keterangan: <ul style="list-style-type: none"> pk = prestasi kelas/kelompok srtk = skor riil tercapai kelas (jumlah skor tercapai seluruh siswa) 	<p>Jika guru menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran maka kemampuan berhitung anak kelompok B di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017 akan meningkat</p>

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
					<p>sik = skor ideal yang dapat dicapai seluruh siswa dalam kelas (Masyhud, 2014:286)</p> <p>- Persentase ketuntasan belajar</p> <p>Rumus:</p> $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ <p>Keterangan:</p> <p>P = frekuensi relative</p> <p>f = frekuensi yang sedang dicari persentasinya</p> <p>N = jumlah frekuensi/banyaknya individu</p> <p>(Sudijono, 2014:43)</p>	

Lampiran B. Pedoman Pengumpulan Data**PEDOMAN PENGUMPULAN DATA****B.1 Pedoman Observasi**

Sebelum Penelitian

No	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1	Kemampuan berhitung anak dalam metode yang biasa digunakan guru di kelas	Anak kelompok B RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo
2	Keterampilan guru selama proses pembelajaran di kelas	Guru kelompok B RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo

Saat Penelitian

No	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1	Kemampuan berhitung anak dengan menerapkan metode bermain peran di kelas	Anak kelompok B RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo
2	Keterampilan guru saat proses penerapan metode bermain peran	Peneliti yang bertindak sebagai guru kelompok B RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo

B.2 Pedoman Wawancara

Sebelum Penelitian

No	Data yang diperoleh	Sumber Data
1	Kegiatan pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran	Guru kelompok B RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo
2	Metode pembelajaran yang sering digunakan saat pembelajaran	Guru kelompok B RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo
3	Kendala yang sering terjadi dalam pembelajaran	Guru kelompok B RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo
4	Pernahkah menggunakan metode bermain peran saat pembelajaran untuk perkembangan kemampuan berhitung	Guru kelompok B RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo

Setelah Penelitian

No	Data yang diperoleh	Sumber Data
1	Kegiatan setelah diterapkan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak	Guru kelompok B RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo
2	Kemampuan berhitung anak setelah diterapkannya metode bermain peran	Guru kelompok B RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo
3	Kelebihan dari pembelajaran yang telah diterapkan	Guru kelompok B RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo
4	Saran untuk perbaikan pada pembelajaran berikutnya	Guru kelompok B RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo

B.3 Pedoman Tes

No	Data yang diperoleh	Sumber Data
1	Skor hasil tes unjuk kerja saat penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran kemampuan berhitung	Anak kelompok B RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo

B.4 Pedoman Dokumentasi

No	Data yang akan diperoleh	Sumber Data
1	Daftar nama anak kelompok B RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo	Dokumen
2	Profil RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo	Dokumen
3	Rencana kegiatan harian kelompok B RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo	Dokumen
4	Lembar kerja anak kelompok B RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo	Dokumen
5	Lembar kemampuan berhitung anak sebelum penelitian	Dokumen
6	Foto kegiatan saat proses pembelajaran kemampuan berhitung menggunakan metode bermain peran	Dokumen

Lampiran C. Pedoman Observasi

PEDOMAN OBSERVASI

C.1 Pedoman Observasi Kegiatan Anak Sebelum Penelitian

Petunjuk :

1. Pengamatan ditunjukkan kepada anak
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan
Jawab “Ya” jika $\geq 50\%$ anak di dalam kelas melakukan kegiatan yang diobservasi
Jawab “Tidak” jika $\leq 50\%$ anak di dalam kelas tidak melakukan kegiatan yang diobservasi
3. Setiap hasil pengamatan “Ya” diberi skor 1
4. Jika jumlah hasil pengamatan “Ya” $\geq 70\%$ maka kegiatan belajar anak dikatakan tuntas

No	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
I	Pendahuluan		
1	Berdoa dan menjawab salam		
2	Aktif dalam kegiatan apersepsi		
3	Bernyayi dan bertepuk tangan		
II	Inti		
4	Kesiapan sebelum memulai pembelajaran		
5	Antusias saat mengikuti pembelajaran		
6	Menunjukkan kemampuan berhitung dengan metode yang diterapkan guru		
7	Menjawab pertanyaan yang diberikan guru tentang kemampuan berhitung		
8	Mau mengerjakan lembar kerja yang disiapkan guru		
III	Penutup		
9	Aktif saat melakukan refleksi yang diberikan guru		
10	Berdoa dan menjawab salam sebelum pulang		
Jumlah			
Persentase			

Persentase keterlaksanaan kegiatan anak $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

P = frekuensi relatif

f = frekuensi yang dicari persentasenya

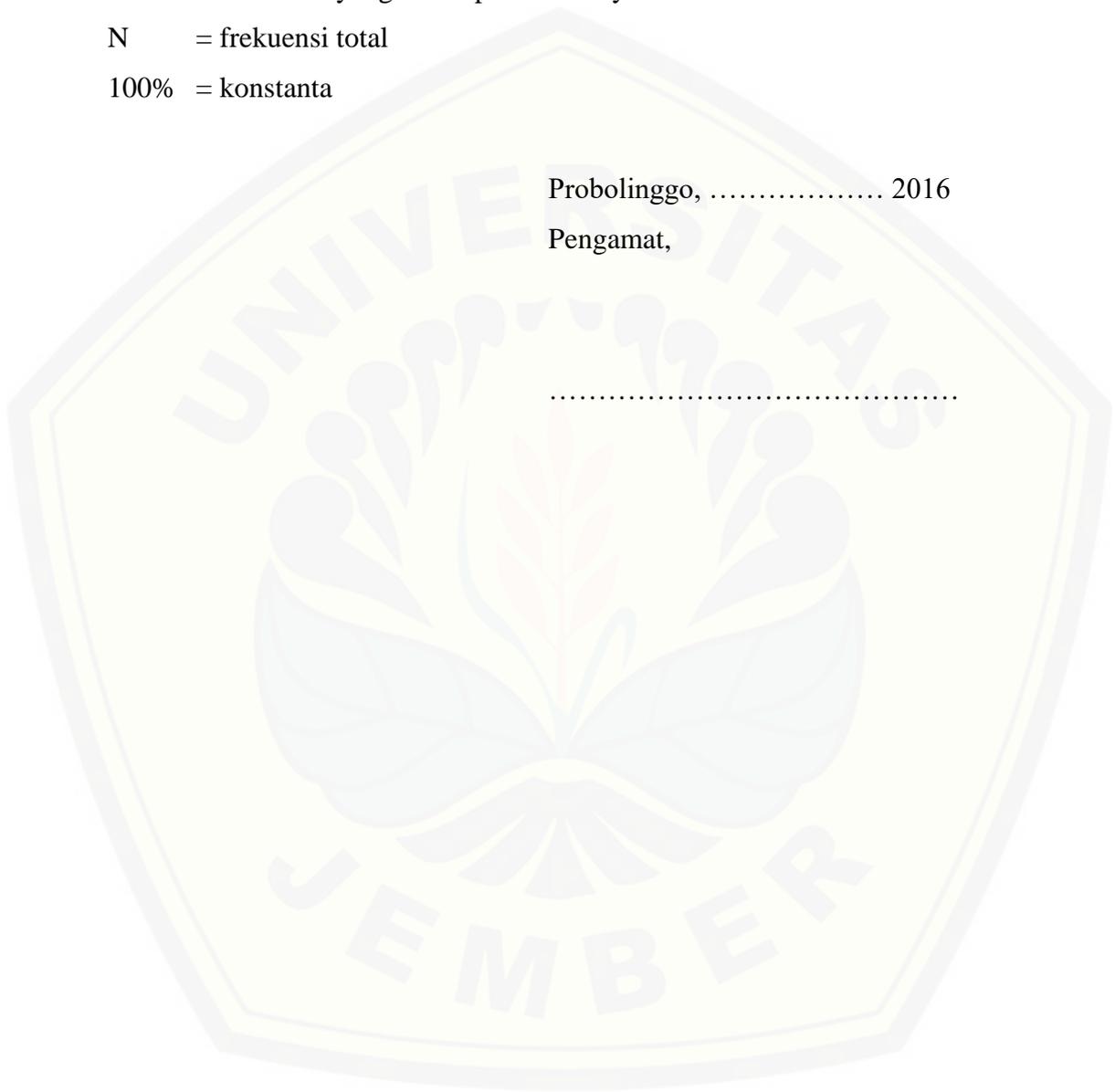
N = frekuensi total

100% = konstanta

Probolinggo, 2016

Pengamat,

.....



C.2 Pedoman Observasi Kegiatan Anak Saat Penelitian

Petunjuk :

1. Pengamatan ditunjukkan kepada anak
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan
Jawab “Ya” jika $\geq 50\%$ anak di dalam kelas melakukan kegiatan yang diobservasi
Jawab “Tidak” jika $\leq 50\%$ anak di dalam kelas tidak melakukan kegiatan yang diobservasi
3. Setiap hasil pengamatan “Ya” diberi skor 1
4. Jika jumlah hasil pengamatan “Ya” $\geq 70\%$ maka kegiatan belajar anak dikatakan tuntas

No	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
I	Pendahuluan		
1	Berdoa dan menjawab salam		
2	Aktif dalam kegiatan apersepsi		
3	Bernyayi dan bertepuk tangan		
II	Inti		
4	Kesiapan sebelum memulai pembelajaran		
5	Antusias saat mengikuti pembelajaran		
6	Menunjukkan kemampuan berhitung dengan metode yang diterapkan guru		
7	Menjawab pertanyaan yang diberikan guru tentang kemampuan berhitung		
8	Mau mengerjakan lembar kerja yang disiapkan guru		
III	Penutup		
9	Aktif saat melakukan refleksi yang diberikan guru		
10	Berdoa dan menjawab salam sebelum pulang		
Jumlah			
Persentase			

Persentase keterlaksanaan kegiatan anak $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

P = frekuensi relatif

f = frekuensi yang dicari persentasenya

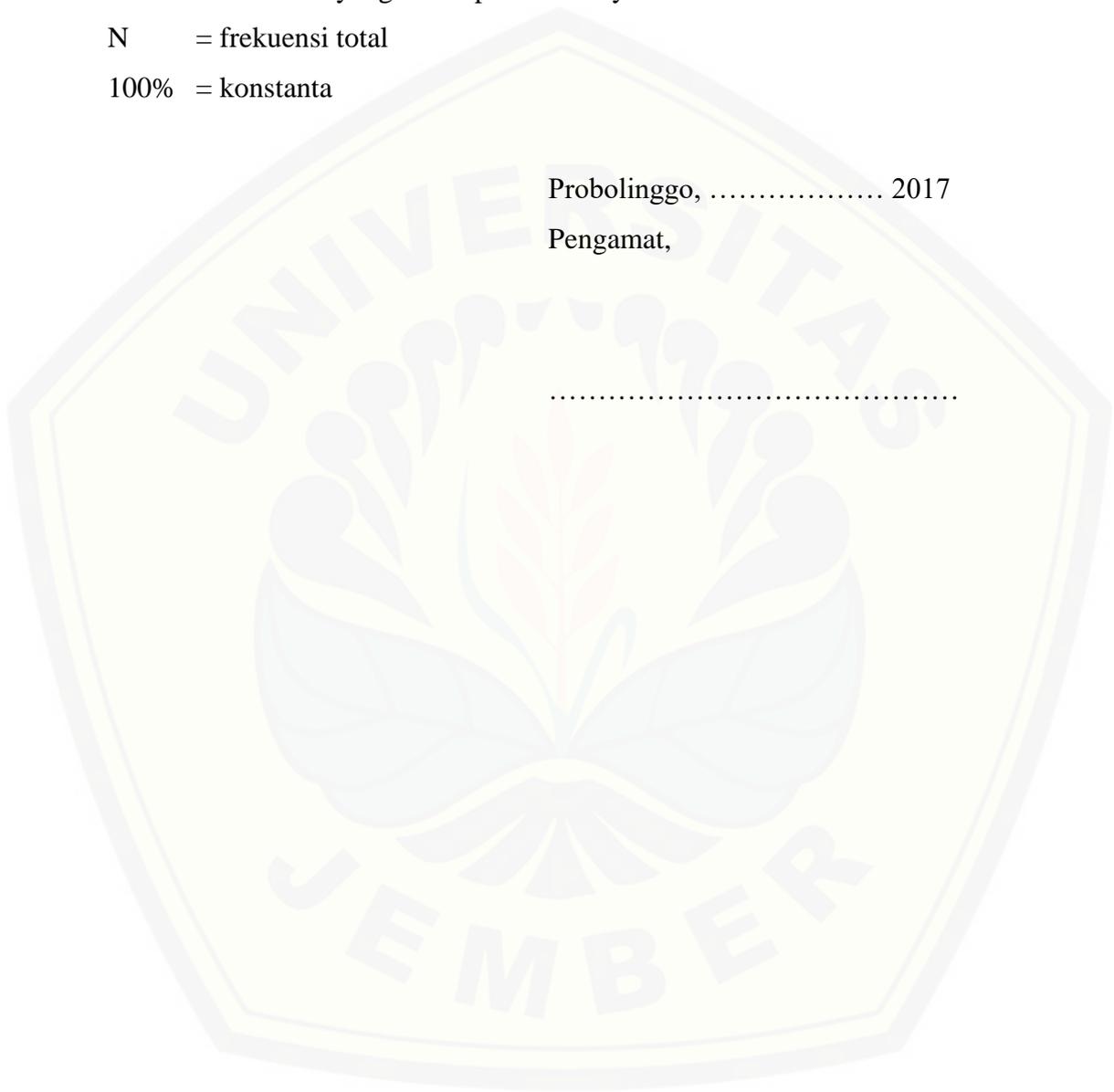
N = frekuensi total

100% = konstanta

Probolinggo, 2017

Pengamat,

.....



C.3 Pedoman Observasi Keterampilan Guru Sebelum Penelitian

Petunjuk :

1. Pengamatan ditunjukkan kepada guru
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan
Jawab “Ya” jika guru di dalam kelas melakukan kegiatan yang diobservasi
Jawab “Tidak” jika guru di dalam kelas tidak melakukan kegiatan yang diobservasi
3. Setiap hasil pengamatan “Ya” diberi skor 1
4. Jika jumlah hasil pengamatan “Ya” $\geq 70\%$ maka guru memiliki keterampilan saat mengajar

No	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
I	Keterampilan Membuka Pelajaran		
1	Memberikan apersepsi		
2	Menarik perhatian anak		
3	Mengemukakan tujuan pembelajaran		
II	Keterampilan Menjelaskan		
4	Menggunakan metode saat pembelajaran		
5	Menggunakan bahasa yang sederhana		
III	Keterampilan Bertanya		
6	Memberikan pertanyaan yang jelas		
7	Menggunakan jawaban anak sebagai balikan		
IV	Keterampilan Penguatan		
8	Memberikan penguatan verbal atau non verbal		
III	Keterampilan Menutup Pembelajaran		
9	Memberikan rangkuman pembelajaran		
10	Memberikan evaluasi		
Jumlah			
Persentase			

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

P = frekuensi relatif

f = frekuensi yang dicari persentasenya

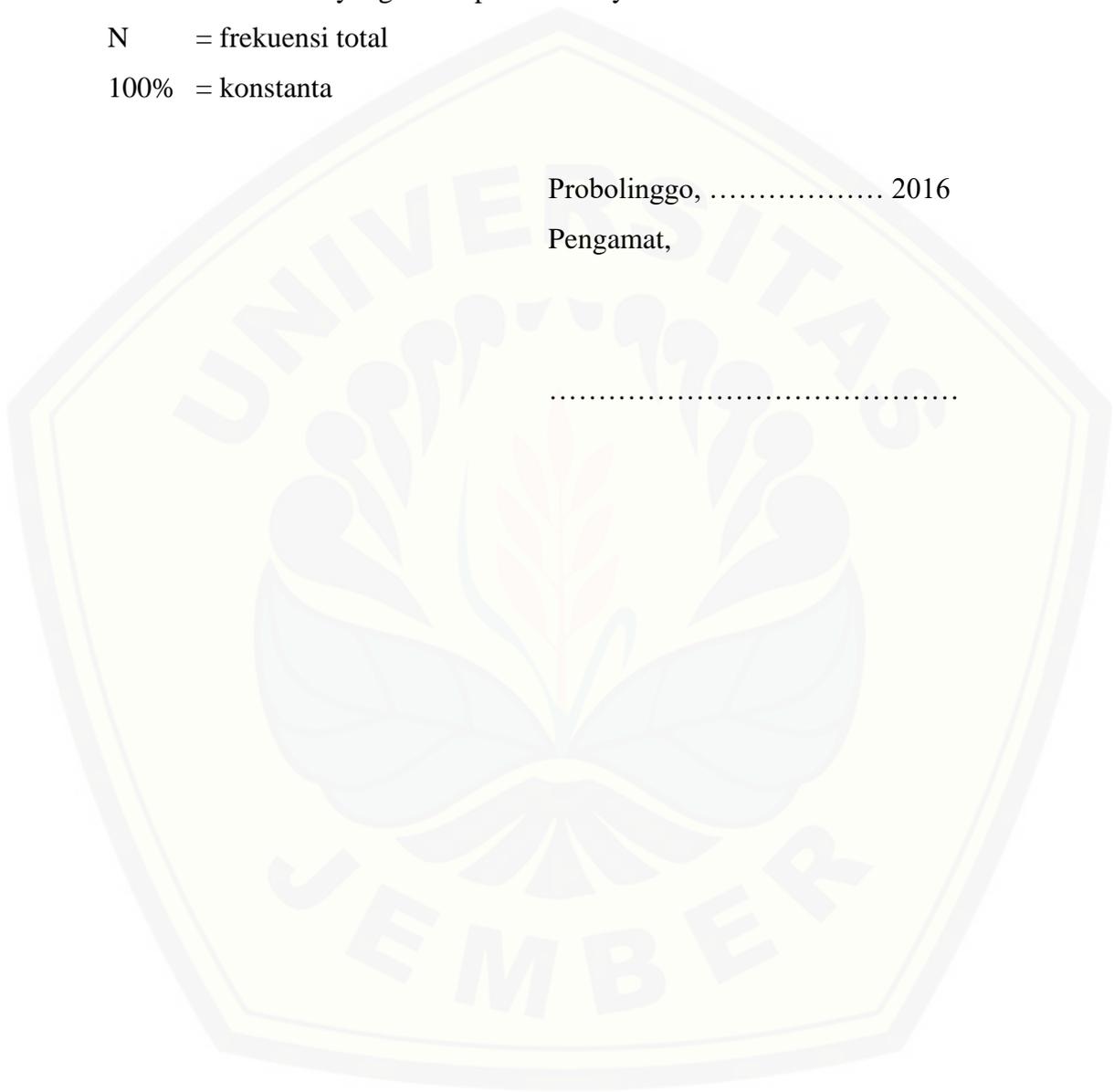
N = frekuensi total

100% = konstanta

Probolinggo, 2016

Pengamat,

.....



C.4 Pedoman Observasi Keterampilan Guru Saat Penelitian

Petunjuk :

1. Pengamatan ditunjukkan kepada guru
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan
Jawab “Ya” jika guru di dalam kelas melakukan kegiatan yang diobservasi
Jawab “Tidak” jika guru di dalam kelas tidak melakukan kegiatan yang diobservasi
3. Setiap hasil pengamatan “Ya” diberi skor 1
4. Jika jumlah hasil pengamatan “Ya” $\geq 70\%$ maka guru memiliki keterampilan saat mengajar

No	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
I	Keterampilan Membuka Pelajaran		
1	Memberikan apersepsi		
2	Menarik perhatian anak		
3	Mengemukakan tujuan pembelajaran		
II	Keterampilan Menjelaskan		
4	Menggunakan metode saat pembelajaran		
5	Menggunakan bahasa yang sederhana		
III	Keterampilan Bertanya		
6	Memberikan pertanyaan yang jelas		
7	Menggunakan jawaban anak sebagai balikan		
IV	Keterampilan Penguatan		
8	Memberikan penguatan verbal atau non verbal		
III	Keterampilan Menutup Pembelajaran		
9	Memberikan rangkuman pembelajaran		
10	Memberikan evaluasi		
Jumlah			
Persentase			

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

P = frekuensi relatif

f = frekuensi yang dicari persentasenya

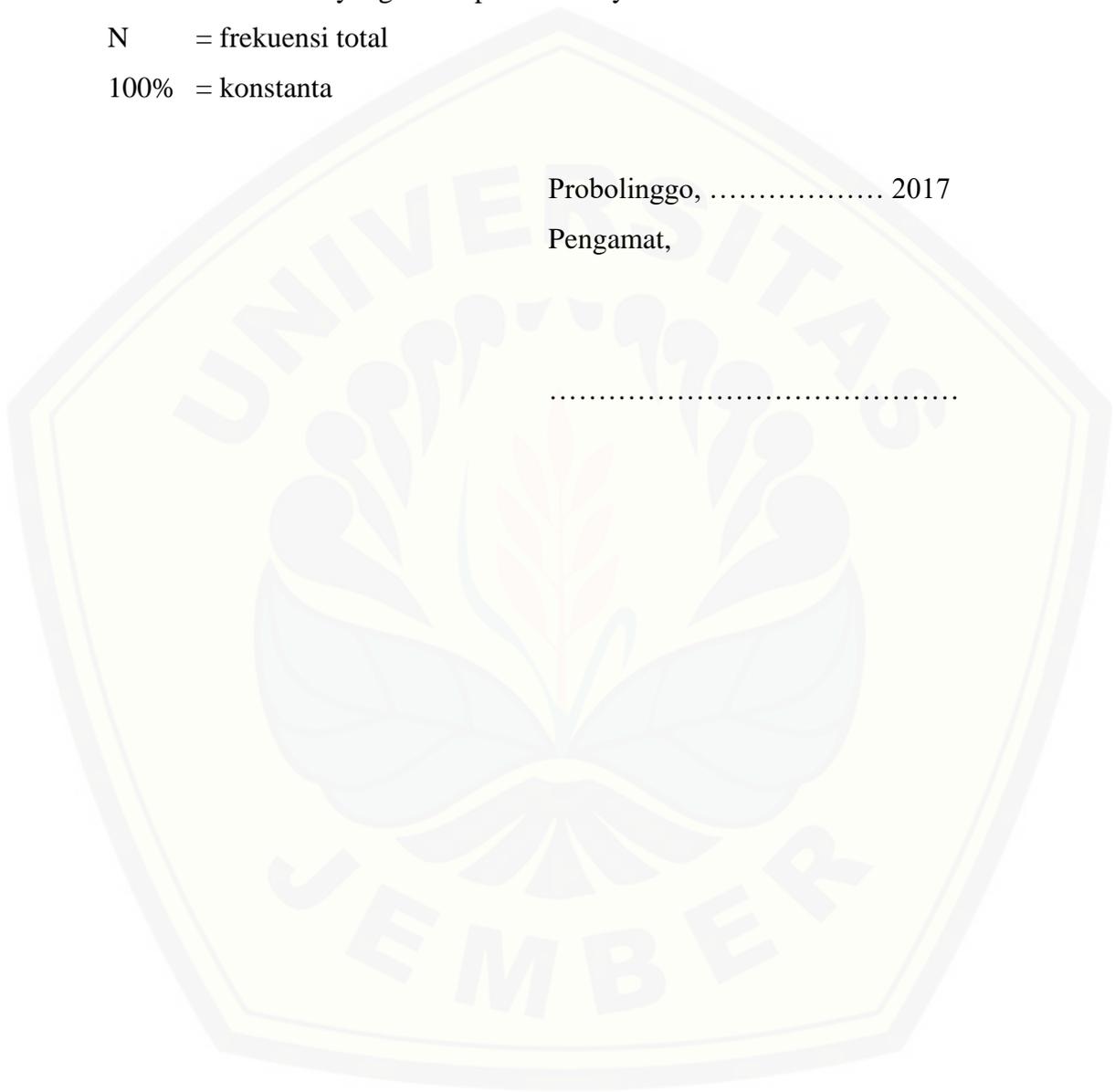
N = frekuensi total

100% = konstanta

Probolinggo, 2017

Pengamat,

.....



Tabel Kriteria Penilaian Kemampuan Berhitung Anak melalui Metode Bermain Peran

Indikator	Skor	Kriteria Penilaian
Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20	1	Anak belum mampu membilang bilangan sama sekali
	2	Anak hanya mampu membilang bilangan dari 1-5 saja
	3	Anak hanya mampu membilang bilangan dari 1-10 saja
	4	Anak hanya mampu membilang bilangan dari 1-15 saja
	5	Anak mampu membilang angka dari 1-20 tanpa bantuan dengan tepat
Menunjukkan lambang bilangan 1-20	1	Anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan sama sekali
	2	Anak hanya mampu menunjukkan lambang bilangan dari 1-5 saja
	3	Anak hanya mampu menunjukkan lambang bilangan dari 1-10 saja
	4	Anak hanya mampu menunjukkan lambang bilangan dari 1-15 saja
	5	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan bilangan dari 1-20 tanpa bantuan dengan tepat
Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda	1	Anak belum mampu membuat urutan bilangan sama sekali
	2	Anak hanya mampu membuat urutan bilangan dari 1-3 saja
	3	Anak hanya mampu membuat urutan bilangan dari 1-6 saja
	4	Anak hanya mampu membuat urutan bilangan dari 1-8 saja
	5	Anak mampu membuat urutan bilangan 1-10 tanpa bantuan dengan tepat
Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10	1	Anak belum mampu menghitung hasil penjumlahan dan pengurangan sama sekali
	2	Anak hanya mampu menjawab benar 1 soal penjumlahan dan pengurangan
	3	Anak hanya mampu menjawab benar 2 soal penjumlahan dan pengurangan
	4	Anak hanya mampu menjawab benar 3 soal penjumlahan dan pengurangan
	5	Anak mampu menjawab benar seluruh soal yang diberikan tanpa bantuan dengan tepat

Keterangan:

- a. Pengolahan skor pada penelitian untuk kemampuan berhitung anak secara individu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Keterangan:

pi = prestasi individual

srt = skor riil tercapai

si = skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

(Masyhud, 2014:284)

- b. Pengolahan skor penilaian kemampuan berhitung anak dengan nilai rata-rata kelas menggunakan rumus sebagai berikut:

$$pk = \frac{\sum srtk}{\sum sik} \times 100$$

Keterangan:

pk = prestasi kelas/kelompok

srtk = skor riil tercapai kelas (jumlah skor tercapai seluruh siswa)

sik = skor ideal yang dapat dicapai seluruh siswa dalam kelas

(Masyhud, 2014:286)

- c. Pengolahan skor persentase ketuntasan hasil belajar dan frekuensi menggunakan rumus

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

Keterangan:

P = frekuensi relatif

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = frekuensi total

100% = konstanta

(Sudijono, 2014:43)

Berikut kriteria penilaian kemampuan berhitung dengan menggunakan persentase baik secara individual maupun nilai rata-rata.

Tabel kriteria penilaian kemampuan berhitung anak

Kualifikasi	Kriteria Skor
Sangat Baik	$80 \leq N \leq 100$
Baik	$60 \leq N < 80$
Cukup	$40 \leq N < 60$
Kurang	$20 \leq N < 40$
Sangat Kurang	$N < 20$

Sumber : Masyhud (2014:289)

Keberhasilan dari kemampuan berhitung anak melalui metode bermain peran ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak, yaitu:

- a. Nilai yang diperoleh anak berdasarkan hasil tes hasil belajar, jika mencapai ≥ 70 , maka anak dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan berhitung melalui metode bermain peran
- b. Nilai rata-rata yang diperoleh suatu kelas berdasarkan hasil tes hasil belajar, jika mencapai ≥ 70 , maka kelas dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan berhitung melalui metode bermain peran

Lampiran D. Hasil Observasi**HASIL OBSERVASI****D.1 Hasil Observasi Kegiatan Anak Sebelum Penelitian**

Petunjuk :

1. Pengamatan ditunjukkan kepada anak
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan
Jawab “Ya” jika $\geq 50\%$ anak di dalam kelas melakukan kegiatan yang diobservasi
Jawab “Tidak” jika $\leq 50\%$ anak di dalam kelas tidak melakukan kegiatan yang diobservasi
3. Setiap hasil pengamatan “Ya” diberi skor 1
4. Jika jumlah hasil pengamatan “Ya” $\geq 70\%$ maka kegiatan belajar anak dikatakan tuntas

No	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
I	Pendahuluan		
1	Berdoa dan menjawab salam	√	
2	Aktif dalam kegiatan apersepsi		√
3	Bernyayi dan bertepuk tangan	√	
II	Inti		
4	Kesiapan sebelum memulai pembelajaran		√
5	Antusias saat mengikuti pembelajaran		√
6	Menunjukkan kemampuan berhitung dengan metode yang diterapkan guru		√
7	Menjawab pertanyaan yang diberikan guru tentang kemampuan berhitung		√
8	Mau mengerjakan lembar kerja yang disiapkan guru	√	
III	Penutup		
9	Aktif saat melakukan refleksi yang diberikan guru	√	
10	Berdoa dan menjawab salam sebelum pulang	√	
Jumlah		5	5
Persentase		50%	50%

Persentase keterlaksanaan kegiatan anak $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

P = frekuensi relatif

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = frekuensi total

100% = konstanta

Maka persentase yang diperoleh yaitu:

Hasil pengamatan “Ya” $= \frac{5}{10} \times 100\% = 50\%$

Hasil pengamatan “Tidak” $= \frac{5}{10} \times 100\% = 50\%$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan yang seharusnya dilakukan anak dalam pembelajaran diperoleh data sebesar 50%. Artinya dari 10 kegiatan yang seharusnya dilakukan oleh anak, ada 5 kegiatan yang masih belum dilakukan oleh anak. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa anak belum mengikuti kegiatan pembelajaran dengan maksimal dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang ditentukan.

Probolinggo, 27 Agustus 2016

Pengamat,

Putri Rahayu Surya Dewi Roosmawati

D.2 Hasil Observasi Kegiatan Anak Saat Penelitian Siklus I

Petunjuk :

1. Pengamatan ditunjukkan kepada anak
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan
Jawab “Ya” jika $\geq 50\%$ anak di dalam kelas melakukan kegiatan yang diobservasi
Jawab “Tidak” jika $\leq 50\%$ anak di dalam kelas tidak melakukan kegiatan yang diobservasi
3. Setiap hasil pengamatan “Ya” diberi skor 1
4. Jika jumlah hasil pengamatan “Ya” $\geq 70\%$ maka kegiatan belajar anak dikatakan tuntas

No	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
I	Pendahuluan		
1	Berdoa dan menjawab salam	√	
2	Aktif dalam kegiatan apersepsi	√	
3	Bernyayi dan bertepuk tangan	√	
II	Inti		
4	Kesiapan sebelum memulai pembelajaran		√
5	Antusias saat mengikuti pembelajaran	√	
6	Menunjukkan kemampuan berhitung dengan metode yang diterapkan guru	√	
7	Menjawab pertanyaan yang diberikan guru tentang kemampuan berhitung	√	
8	Mau mengerjakan lembar kerja yang disiapkan guru	√	
III	Penutup		
9	Aktif saat melakukan refleksi yang diberikan guru	√	
10	Berdoa dan menjawab salam sebelum pulang	√	
Jumlah		9	1
Persentase		90%	10%

Persentase keterlaksanaan kegiatan anak $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

P = frekuensi relatif

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = frekuensi total

100% = konstanta

Maka persentase yang diperoleh yaitu:

Hasil pengamatan “Ya” $= \frac{9}{10} \times 100\% = 90\%$

Hasil pengamatan “Tidak” $= \frac{1}{10} \times 100\% = 10\%$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan yang seharusnya dilakukan anak dalam pembelajaran diperoleh data sebesar 90%. Artinya dari 10 kegiatan yang seharusnya dilakukan oleh anak, hanya satu kegiatan yang masih belum dilakukan oleh anak. Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa anak sudah mengikuti kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang ditentukan, tetapi kesiapan anak sebelum memulai pembelajaran masih kurang maksimal.

Probolinggo, 4 Maret 2017

Pengamat,

Elis Suryani

D.3 Hasil Observasi Kegiatan Anak Saat Penelitian Siklus II

Petunjuk :

1. Pengamatan ditunjukkan kepada anak
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan
Jawab “Ya” jika $\geq 50\%$ anak di dalam kelas melakukan kegiatan yang diobservasi
Jawab “Tidak” jika $\leq 50\%$ anak di dalam kelas tidak melakukan kegiatan yang diobservasi
3. Setiap hasil pengamatan “Ya” diberi skor 1
4. Jika jumlah hasil pengamatan “Ya” $\geq 70\%$ maka kegiatan belajar anak dikatakan tuntas

No	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
I	Pendahuluan		
1	Berdoa dan menjawab salam	√	
2	Aktif dalam kegiatan apersepsi	√	
3	Bernyayi dan bertepuk tangan	√	
II	Inti		
4	Kesiapan sebelum memulai pembelajaran	√	
5	Antusias saat mengikuti pembelajaran	√	
6	Menunjukkan kemampuan berhitung dengan metode yang diterapkan guru	√	
7	Menjawab pertanyaan yang diberikan guru tentang kemampuan berhitung	√	
8	Mau mengerjakan lembar kerja yang disiapkan guru	√	
III	Penutup		
9	Aktif saat melakukan refleksi yang diberikan guru	√	
10	Berdoa dan menjawab salam sebelum pulang	√	
Jumlah		10	0
Persentase		100%	0%

Persentase keterlaksanaan kegiatan anak $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

P = frekuensi relatif

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = frekuensi total

100% = konstanta

Maka persentase yang diperoleh yaitu:

Hasil pengamatan “Ya” $= \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$

Hasil pengamatan “Tidak” $= \frac{0}{10} \times 100\% = 0\%$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan yang seharusnya dilakukan anak dalam pembelajaran diperoleh data sebesar 100%. Artinya dari 10 kegiatan yang seharusnya dilakukan oleh anak, semua kegiatan sudah dilakukan oleh anak. Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa anak sudah mengikuti kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang ditentukan dengan baik dan maksimal.

Probolinggo, 9 Maret 2017

Pengamat,

Elis Suryani

D.4 Hasil Observasi Keterampilan Guru Sebelum Penelitian

Petunjuk :

1. Pengamatan ditunjukkan kepada guru
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan
Jawab “Ya” jika guru di dalam kelas melakukan kegiatan yang diobservasi
Jawab “Tidak” jika guru di dalam kelas tidak melakukan kegiatan yang diobservasi
3. Setiap hasil pengamatan “Ya” diberi skor 1
4. Jika jumlah hasil pengamatan “Ya” $\geq 70\%$ maka guru memiliki keterampilan saat mengajar

No	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
I	Keterampilan Membuka Pelajaran		
1	Memberikan apersepsi	√	
2	Menarik perhatian anak		√
3	Mengemukakan tujuan pembelajaran		√
II	Keterampilan Menjelaskan		
4	Menggunakan metode saat pembelajaran berhitung	√	
5	Menggunakan bahasa yang sederhana	√	
III	Keterampilan Bertanya		
6	Memberikan pertanyaan yang jelas	√	
7	Menggunakan jawaban anak sebagai balikan		√
IV	Keterampilan Penguatan		
8	Memberikan penguatan verbal atau non verbal	√	
III	Keterampilan Menutup Pembelajaran		
9	Memberikan rangkuman pembelajaran	√	
10	Memberikan evaluasi	√	
Jumlah		7	3
Persentase		70%	30%

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

P = frekuensi relatif

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = frekuensi total

100% = konstanta

Maka persentase yang diperoleh yaitu:

Hasil pengamatan “Ya” $= \frac{7}{10} \times 100 = 70\%$

Hasil pengamatan “Tidak” $= \frac{3}{10} \times 100 = 30\%$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru diperoleh sebesar 70%. Artinya dari 10 kegiatan yang sudah direncanakan 6 kegiatan yang sudah dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa guru belum melaksanakan kegiatan pembelajaran secara maksimal yang sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan dan guru belum memaksimalkan keterampilan mengajar yang dimilikinya saat kegiatan pembelajaran.

Probolinggo, 27 Agustus 2016

Pengamat,

Putri Rahayu Surya Dewi Roosmawati

D.5 Hasil Observasi Keterampilan Guru Saat Penelitian Siklus I

Petunjuk :

1. Pengamatan ditunjukkan kepada guru
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan
Jawab “Ya” jika guru di dalam kelas melakukan kegiatan yang diobservasi
Jawab “Tidak” jika guru di dalam kelas tidak melakukan kegiatan yang diobservasi
3. Setiap hasil pengamatan “Ya” diberi skor 1
4. Jika jumlah hasil pengamatan “Ya” $\geq 70\%$ maka guru memiliki keterampilan saat mengajar

No	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
I	Keterampilan Membuka Pelajaran		
1	Memberikan apersepsi	√	
2	Menarik perhatian anak		√
3	Mengemukakan tujuan pembelajaran	√	
II	Keterampilan Menjelaskan		
4	Menggunakan metode saat pembelajaran berhitung	√	
5	Menggunakan bahasa yang sederhana	√	
III	Keterampilan Bertanya		
6	Memberikan pertanyaan yang jelas	√	
7	Menggunakan jawaban anak sebagai balikan	√	
IV	Keterampilan Penguatan		
8	Memberikan penguatan verbal atau non verbal	√	
III	Keterampilan Menutup Pembelajaran		
9	Memberikan rangkuman pembelajaran	√	
10	Memberikan evaluasi	√	
Jumlah		9	1
Persentase		90%	10%

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

P = frekuensi relatif

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = frekuensi total

100% = konstanta

Maka persentase yang diperoleh yaitu:

Hasil pengamatan “Ya” $= \frac{9}{10} \times 100 = 90\%$

Hasil pengamatan “Tidak” $= \frac{1}{10} \times 100 = 10\%$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru diperoleh sebesar 90%. Artinya dari 10 kegiatan yang sudah direncanakan terdapat satu kegiatan yang belum dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa guru telah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan saat kegiatan pembelajaran tetapi guru masih belum dapat menarik perhatian anak.

Probolinggo, 4 Maret 2017

Pengamat,

Elis Suryani

D.6 Hasil Observasi Keterampilan Guru Saat Penelitian Siklus II

Petunjuk :

1. Pengamatan ditunjukkan kepada guru
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan
Jawab “Ya” jika guru di dalam kelas melakukan kegiatan yang diobservasi
Jawab “Tidak” jika guru di dalam kelas tidak melakukan kegiatan yang diobservasi
3. Setiap hasil pengamatan “Ya” diberi skor 1
4. Jika jumlah hasil pengamatan “Ya” $\geq 70\%$ maka guru memiliki keterampilan saat mengajar

No	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
I	Keterampilan Membuka Pelajaran		
1	Memberikan apersepsi	√	
2	Menarik perhatian anak	√	
3	Mengemukakan tujuan pembelajaran	√	
II	Keterampilan Menjelaskan		
4	Menggunakan metode saat pembelajaran berhitung	√	
5	Menggunakan bahasa yang sederhana	√	
III	Keterampilan Bertanya		
6	Memberikan pertanyaan yang jelas	√	
7	Menggunakan jawaban anak sebagai balikan	√	
IV	Keterampilan Penguatan		
8	Memberikan penguatan verbal atau non verbal	√	
III	Keterampilan Menutup Pembelajaran		
9	Memberikan rangkuman pembelajaran	√	
10	Memberikan evaluasi	√	
Jumlah		10	0
Persentase		100%	0%

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

P = frekuensi relatif

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = frekuensi total

100% = konstanta

Maka persentase yang diperoleh yaitu:

Hasil pengamatan “Ya” $= \frac{10}{10} \times 100 = 100\%$

Hasil pengamatan “Tidak” $= \frac{0}{10} \times 100 = 0\%$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru diperoleh sebesar 100%. Artinya dari 10 kegiatan yang sudah direncanakan semua kegiatan sudah dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa guru telah melaksanakan kegiatan pembelajaran secara maksimal yang sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan saat kegiatan pembelajaran.

Probolinggo, 9 Maret 2017

Pengamat,

Elis Suryani

D.7 Hasil Observasi Penilaian Kemampuan Berhitung melalui Metode Bermain Peran Anak Setelah Penelitian Siklus I dalam bentuk Rating Scale

No	Nama	Indikator Kemampuan Berhitung																				Jumlah Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Membilang/ menyebut urutan bilangan dari 1-20					Menunjukkan lambang bilangan 1-20					Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda					Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10							SB	B	C	K	SK	T	BT
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5									
1	Fian			√					√					√				√				11	55			√				√
2	Fitra			√					√					√				√				11	55			√				√
3	Jaka				√				√						√				√			14	70		√					√
4	Bintang					√					√					√				√		19	95	√						√
5	Lilla					√					√					√				√		19	95	√						√
6	Fizza					√					√					√				√		19	95	√						√
7	Aliyah					√					√					√				√		18	90	√						√
8	Adit				√					√					√				√			15	75		√					√
9	Ridho			√					√						√				√			11	55			√				√
10	Habib				√					√					√				√			15	75		√					√
11	Laila			√					√						√				√			11	55			√				√
12	Aris			√					√						√				√			13	65		√					√
13	Shafa			√					√						√				√			12	60		√					√
14	Abi				√					√					√					√		16	80		√					√
15	Aldy				√					√					√				√			15	75		√					√
16	Balqis			√					√						√				√			11	55			√				√
17	Ina			√					√						√				√			12	60			√				√
Jumlah																						242	1210	4	7	6	-	-	9	8
Nilai rata-rata																							71,18							

- 1) Hasil pengolahan skor secara individu

$$p_i = \frac{\sum s_{rt}}{\sum s_i} \times 100$$

$$p_i = \frac{11}{20} \times 100 = 55$$

Keterangan:

Perhitungan dilakukan kepada 17 anak

- 2) Hasil pengolahan skor data kelas

$$p_k = \frac{\sum s_{rtk}}{\sum s_{ik}} \times 100$$

$$p_k = \frac{242}{340} \times 100 = 71,18$$

- 3) Hasil pengolahan skor persentase ketuntasan hasil belajar

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

- a) Persentase anak tuntas belajar

$$P = \frac{9}{17} \times 100\% = 52,95\%$$

- b) Persentase anak tidak tuntas belajar

$$P = \frac{8}{17} \times 100\% = 47,05\%$$

Berikut kriteria penilaian kemampuan berhitung dengan menggunakan persentase baik secara individual maupun nilai rata-rata.

Tabel kriteria penilaian kemampuan berhitung anak

Kualifikasi	Kriteria Skor
Sangat Baik	$80 \leq N \leq 100$
Baik	$60 \leq N < 80$
Cukup	$40 \leq N < 60$
Kurang	$20 \leq N < 40$
Sangat Kurang	$N < 20$

Sumber: Masyhud (2014:289)

Kesimpulan:

1. Secara individu terdapat 8 anak yang memperoleh nilai ≥ 70 , sehingga dikatakan tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 47,05% dan terdapat 9 anak yang memperoleh nilai ≤ 70 , sehingga dikatakan tidak tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 52,95%
2. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 71,18 dan telah mencapai ≥ 70 artinya kemampuan berhitung kelompok B RA Roro Fatmi Sukapura Probolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017 yang dilakukan di kelas dapat dikatakan berhasil tetapi masih belum maksimal karena jumlah anak yang tidak tuntas masih lebih banyak dari pada jumlah anak yang tuntas sehingga penelitian siklus II untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak masih perlu dilakukan.

Probolinggo, 4 Maret 2016

Mengetahui,

Pengamat 1

Pengamat 2

Elis Suryani

Dina Lisdiana

Pengamat 3

Pengamat 4

Frenti Kharisma Sari

Putri Rahayu Surya Dewi R

Kepala RA Roro Fatmi Sukapura

Guru Kelompok B

Sri Arifah, S.Pd

Hilda Kumalasari

D.8 Hasil Observasi Penilaian Kemampuan Berhitung melalui Metode Bermain Peran Anak Setelah Penelitian Siklus II dalam bentuk Rating Scale

No	Nama	Indikator Kemampuan Berhitung																				Jumlah Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan			
		Membilang/ menyebut urutan bilangan dari 1-20					Menunjukkan lambang bilangan 1-20					Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda					Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10							SB	B	C	K	SK	T	BT		
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5											
1	Fian				√					√					√			√				12	60			√					√	
2	Fitra				√					√					√				√			15	75		√							√
3	Jaka				√					√					√				√			17	85	√								√
4	Bintang				√					√					√						√	20	100	√								√
5	Lilla				√					√					√						√	20	100	√								√
6	Fizza				√					√					√						√	20	100	√								√
7	Aliyah				√					√					√						√	20	100	√								√
8	Adit				√					√					√				√			15	75		√							√
9	Ridho			√						√					√			√				12	60			√						√
10	Habib				√					√					√				√			15	75		√							√
11	Laila				√					√					√			√				14	70		√							√
12	Aris				√					√					√				√			15	75		√							√
13	Shafa				√					√					√				√			15	75		√							√
14	Abi				√					√					√						√	20	100	√								√
15	Aldy				√					√					√						√	19	95	√								√
16	Balqis				√					√					√			√				13	65			√						√
17	Ina				√					√					√				√			15	75		√							√
Jumlah																						277	1385	7	6	4	-	-	14	3		
Nilai rata-rata																							81,47									

- 1) Hasil pengolahan skor secara individu

$$p_i = \frac{\sum s_{rt}}{\sum s_i} \times 100$$

$$p_i = \frac{12}{20} \times 100 = 60$$

Keterangan:

Perhitungan dilakukan kepada 17 anak

- 2) Hasil pengolahan skor data kelas

$$p_k = \frac{\sum s_{rtk}}{\sum s_{ik}} \times 100$$

$$p_k = \frac{277}{340} \times 100 = 81,47$$

- 3) Hasil pengolahan skor persentase ketuntasan hasil belajar

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

- a) Persentase anak tuntas belajar

$$P = \frac{14}{17} \times 100\% = 82,35\%$$

- b) Persentase anak tidak tuntas belajar

$$P = \frac{3}{17} \times 100\% = 17,65\%$$

Berikut kriteria penilaian kemampuan berhitung dengan menggunakan persentase baik secara individual maupun nilai rata-rata.

Tabel kriteria penilaian kemampuan berhitung anak

Kualifikasi	Kriteria Skor
Sangat Baik	$80 \leq N \leq 100$
Baik	$60 \leq N < 80$
Cukup	$40 \leq N < 60$
Kurang	$20 \leq N < 40$
Sangat Kurang	$N < 20$

Sumber: Masyhud (2014:289)

Kesimpulan:

1. Secara individu terdapat 14 anak yang memperoleh nilai ≥ 70 , sehingga dikatakan tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 82,35% dan terdapat 3 anak yang memperoleh nilai ≤ 70 , sehingga dikatakan tidak tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 17,65%
2. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 81,47 dan telah mencapai ≥ 70 artinya kemampuan berhitung kelompok B RA Roro Fatmi Sukapura Probolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017 yang dilakukan di kelas dapat dikatakan berhasil dan maksimal karena jumlah anak yang tidak tuntas lebih sedikit dari pada jumlah anak yang tuntas sehingga penelitian untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dapat dihentikan.

Probolinggo, 9 Maret 2016

Mengetahui,

Pengamat 1

Pengamat 2

Elis Suryani

Dina Lisdiana

Pengamat 3

Pengamat 4

Frenti Kharisma Sari

Putri Rahayu Surya Dewi R

Kepala RA Roro Fatmi Sukapura

Guru Kelompok B

Sri Arifah, S.Pd

Hilda Kumalasari

Lampiran E. Pedoman Wawancara**PEDOMAN WAWANCARA****E.1 Pedoman Wawancara Sebelum Penelitian**

Tujuan : Untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan metode pembelajaran di kelas

Informan : Guru Kelompok B RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo

Nama Informan :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kegiatan pembelajaran apa saja yang biasa Ibu lakukan saat pembelajaran?	
2	Metode pembelajaran apa yang biasa Ibu gunakan saat melakukan pembelajaran?	
3	Apa saja kendala yang dihadapi saat pembelajaran berlangsung?	
4	Pernahkah Ibu menggunakan metode bermain peran saat pembelajaran untuk perkembangan kemampuan berhitung?	

Probolinggo, 2016

Pewawancara,

.....

E.2 Pedoman Wawancara Setelah Penelitian

Tujuan : Untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan metode pembelajaran di kelas

Informan : Guru Kelompok B RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo

Nama Informan :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pendapat Ibu mengenai pembelajaran dengan metode bermain peran?	
2	Bagaimana kemampuan berhitung anak setelah diterapkannya metode bermain peran?	
3	Apa saja kelebihan dari pembelajaran yang telah diterapkan?	
4	Adakah saran yang Ibu berikan sebagai bahan perbaikan pada pembelajaran berikutnya?	

Probolinggo, 2017

Pewawancara,

.....

Lampiran F. Hasil Wawancara**HASIL WAWACARA****F.1 Hasil Wawancara Sebelum Penelitian**

Tujuan : Untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan metode pembelajaran di kelas

Informan : Guru Kelompok B RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo

Nama Informan : Hilda Kumalasari

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kegiatan pembelajaran apa saja yang biasa Ibu lakukan saat pembelajaran?	Mewarnai, menggunting, mengkolase, menggambar, menjiplak, menganyam, menjahit
2	Metode pembelajaran apa yang biasa Ibu gunakan saat melakukan pembelajaran?	Metode pemberian tugas menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA), metode tanya jawab, metode demonstrasi
3	Apa saja kendala yang dihadapi saat pembelajaran berlangsung?	Kurangnya minat, perhatian dan semangat dalam pembelajaran
4	Pernahkah Ibu menggunakan metode bermain peran saat pembelajaran untuk perkembangan kemampuan berhitung?	Belum pernah

Probolinggo, 27 Agustus 2016

Pewawancara,

Putri Rahayu Surya Dewi Roosmawati

F.2 Hasil Wawancara Setelah Penelitian

Tujuan : Untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan metode pembelajaran di kelas

Informan : Guru Kelompok B RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo

Nama Informan : Hilda Kumalasari

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pendapat Ibu mengenai pembelajaran dengan metode bermain peran?	Metode bermain peran ini efektif dalam melatih kognitif anak terutama untuk pembelajaran berhitung
2	Bagaimana kemampuan berhitung anak setelah diterapkannya metode bermain peran?	Kemampuan berhitung anak meningkat dengan baik
3	Apa saja kelebihan dari pembelajaran yang telah diterapkan?	Meningkatkan minat anak saat pembelajaran berhitung
4	Adakah saran yang Ibu berikan sebagai bahan perbaikan pada pembelajaran berikutnya?	Tingkatkan modifikasi media yang digunakan dalam metode bermain peran agar lebih menarik perhatian anak

Probolinggo, 4 Maret 2017

Pewawancara,

Putri Rahayu Surya Dewi Roosmawati

Lampiran G. Pedoman Tes**PEDOMAN TES**

Tabel Pedoman Tes Unjuk Kerja

No	Pedoman Tes Unjuk Kerja
1	Kemampuan membilang/menyebut urutan bilangan 1-20 a. Membilang urutan bilangan 1-20 secara bergantian b. Sebutkan angka 1-20 dengan urut?
2	Kemampuan menunjukkan lambang bilangan 1-20 a. Menunjukkan lambang bilangan 1-20 di papan yang sudah disediakan b. Tunjukkan angka 16?
3	Kemampuan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda a. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan uang mainan sebelum bermain peran b. Urutkan uang mainan berurutan dari angka 1-10?
4	Kemampuan menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10 a. Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan sampai dengan 10 saat bermain peran b. Menyelesaikan lembar kerja anak yang sudah disiapkan

Lampiran H. Dokumentasi

DOKUMENTASI

Tabel Nama Anak Kelompok B RA Roro Fatmi Tahun Pelajaran 2016/2017

No	Nama	Jenis Kelamin	
		Laki-laki	Perempuan
1	Aditya Fiandika	√	
2	Muhammad Fitra Nur Abidin	√	
3	Ahmad Jakaria	√	
4	Bintang Surya Pramuja	√	
5	Lilla Ismaya		√
6	Nafizza Farha Ahzaha Putri		√
7	Romadhona Roudhotul Aliyah		√
8	Muhammat Rizki Adittyia	√	
9	Muh. Ridho Hidayatulloh	√	
10	Muhammad Habiburrahman As Syafi'e	√	
11	Lailatul Hanifa Safitri		√
12	Muhammad Aris Bahtiar	√	
13	Shafa Putri Maharani		√
14	Muhammad Habiby Kausar	√	
15	Mochammad Renaldy Maulidan Pratama	√	
16	Ma'rifatul Hasan Balqis		√
17	Ina Mar'atus Sholeha		√
Jumlah Anak		10	7

Lampiran I. Profil Sekolah

Profil Raudhatul Athfal Roro Fatmi Sukapura Probolinggo

1. Nama Lembaga : RA Roro Fatmi
2. Jenis Program : PAUD
3. Tanggal Berdiri : 15 September 2011
4. Nomor Statistik Madrasah : 101235130353
5. Alamat Lengkap
 - Jalan : Jalan Raya Bromo 39B
 - Desa/Kelurahan : Sukapura
 - Kecamatan : Sukapura
 - Kabupaten/Kota : Probolinggo
 - Propinsi : Jawa Timur
 - Kode Pos : 67254
6. Penanggung Jawab Kelembagaan
 - Nama Lengkap : Dwi Saboer Roestamadji
 - Jabatan : Ketua Yayasan Roro Fatmi
7. Penanggung Jawab Pengelolaan
 - Nama Lengkap : Sri Arifah, S.Pd
 - Jabatan : Kepala RA
8. Ijin Kelembagaan/Yayasan
 - Dikeluarkan Oleh : Notaris Khusnul Hitaminah, SH.,
MH
 - Nomor : 05
 - Tanggal/Bulan/Tahun : 20 Juni 2015
9. NPWP Lembaga
 - Nomor : 72.713.203.7-625.001
 - Lembaga yang Tertera di NPWP : RA Roro Fatmi
10. Luas Tanah : 270 m²

Lampiran J. Rencana Kegiatan Harian Sebelum Penelitian

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

RA Roro Fatmi Sukapura Probolinggo

Tema	:	Lingkunganku
Subtema	:	Rumahku
Semester/Minggu	:	I/VI
Hari/Tanggal	:	Sabtu, 27 Agustus 2016

Materi Pembelajaran:

1.1 - 2.2 - 3.5 - 4.5 - 3.7 - 4.7 - 3.12 - 4.12 - 3.15 - 4.15

Tujuan Pembelajaran:

- Anak dapat berdoa dengan khusyu'
- Anak dapat aktif saat tanya jawab pada kegiatan apersepsi seputar tema/subtema rumah
- Anak dapat menyusun gambar rumah dan memberi nomor sesuai urutan dari yang terkecil sampai yang terbesar
- Anak dapat menyebutkan ciri-ciri dan arah menuju rumahnya sendiri
- Anak dapat membilang dan menyebutkan hasil penambahan atau pengurangan
- Anak dapat membuat rumah dari playdough
- Anak dapat menyanyi lagu anak "Rumahku"

Media/Sumber Belajar:

- Gambar rumah, LKA, playdough, kertas, pensil, penghapus, pemutar musik

Langkah-langkah Kegiatan:**I. Pembukaan**

- Salam dan berdoa
- Senam pagi anak sehat
- Circle time
- Bercakap-cakap/apersepsi tentang lingkungan rumah

II. Inti

1. Anak mengamati gambar rumah
2. Guru mengajukan pertanyaan seputar tema yang dibahas saat apersepsi
3. Anak melakukan tanya jawab
4. Guru bercakap-cakap tentang kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini (mengurutkan dan memberi nomor urut dari gambar terkecil sampai terbesar, menyebutkan hasil penjumlahan atau pengurangan, membuat rumah dari playdought)

III. Istirahat, Makan, Minum, Bermain**IV. Penutup**

- Menyanyi lagu anak “Rumahku”
- Circle time
- Evaluasi tentang kegiatan hari ini
- Berdoa dan salam

Probolinggo, 27 Agustus 2016

Mengetahui,

Kepala RA Roro Fatmi Sukapura

Guru Kelompok B

Sri Arifah, S.Pd

Hilda Kumalasari

Lampiran K. Rencana Kegiatan Harian**K.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I**

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

RA Roro Fatmi Sukapura Probolinggo

Usia/Kelompok	:	5-6 Tahun/B
Tema	:	Tanaman
Subtema	:	Bunga
Semester/Minggu	:	Genap/VIII
Hari/Tanggal	:	Sabtu/4 Maret 2017

Kompetensi Dasar

- 1.1 Mengenal Tuhan melalui ciptaan Nya (NAM)
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk perkembangan (FM)
- 3.5-4.5 Mengetahui dan mampu menemukan cara untuk memecahkan masalah sehari-hari; menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif (K)
- 3.12-4.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain; menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya (B)
- 2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerjasama (SE)
- 3.15-4.15 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni; menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media (S)

Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan Nya yaitu bunga
2. Anak dapat melakukan gerakan dalam senam
3. Anak dapat membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda serta dapat menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan sampai 10 melalui kegiatan bermain peran jual beli bunga
4. Anak dapat menunjukkan dan menyebutkan bilangan 1-20
5. Anak dapat menyanyikan lagu “Lihat Kebunku”

Proses Kegiatan Pembelajaran

A. Pembukaan

1. Menyambut kedatangan anak dengan penuh kehangatan dan kasih sayang
2. Berbaris, senam, doa dan salam
3. Memberikan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi tentang tumbuhan terutama karakteristik bunga
4. Menyanyikan lagu “Lihat Kebunku”

B. Kegiatan Inti

1. Mengamati

- Anak mengamati gambar bunga

2. Menanya

- Membimbing anak untuk bertanya tentang tanaman bunga mengenai ciri-ciri, bagian, dan lain-lain
- Memerintahkan anak untuk membilang angka 1-20 serta menunjukkan bilangan 1-20 ke depan kelas

3. Mengumpulkan Informasi

- Menyampaikan kegiatan dan aturan yang akan dilakukan pada hari ini (bermain peran sebagai penjual dan pembeli bunga, mengurutkan uang mainan, menghitung jumlah banyak uang yang dibayar untuk membeli bunga)
- Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya ataupun mengutarakan pendapatnya terhadap kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan

C. Istirahat

Cuci tangan, makan, minum dan bermain di luar kelas

D. Penutup

1. Memberikan motivasi dan penguatan kepada anak
2. Memberikan rangkuman dan mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan hari ini
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Doa, salam dan pulang.

Probolinggo, 4 Maret 2017

Mengetahui,

Guru Kelompok B

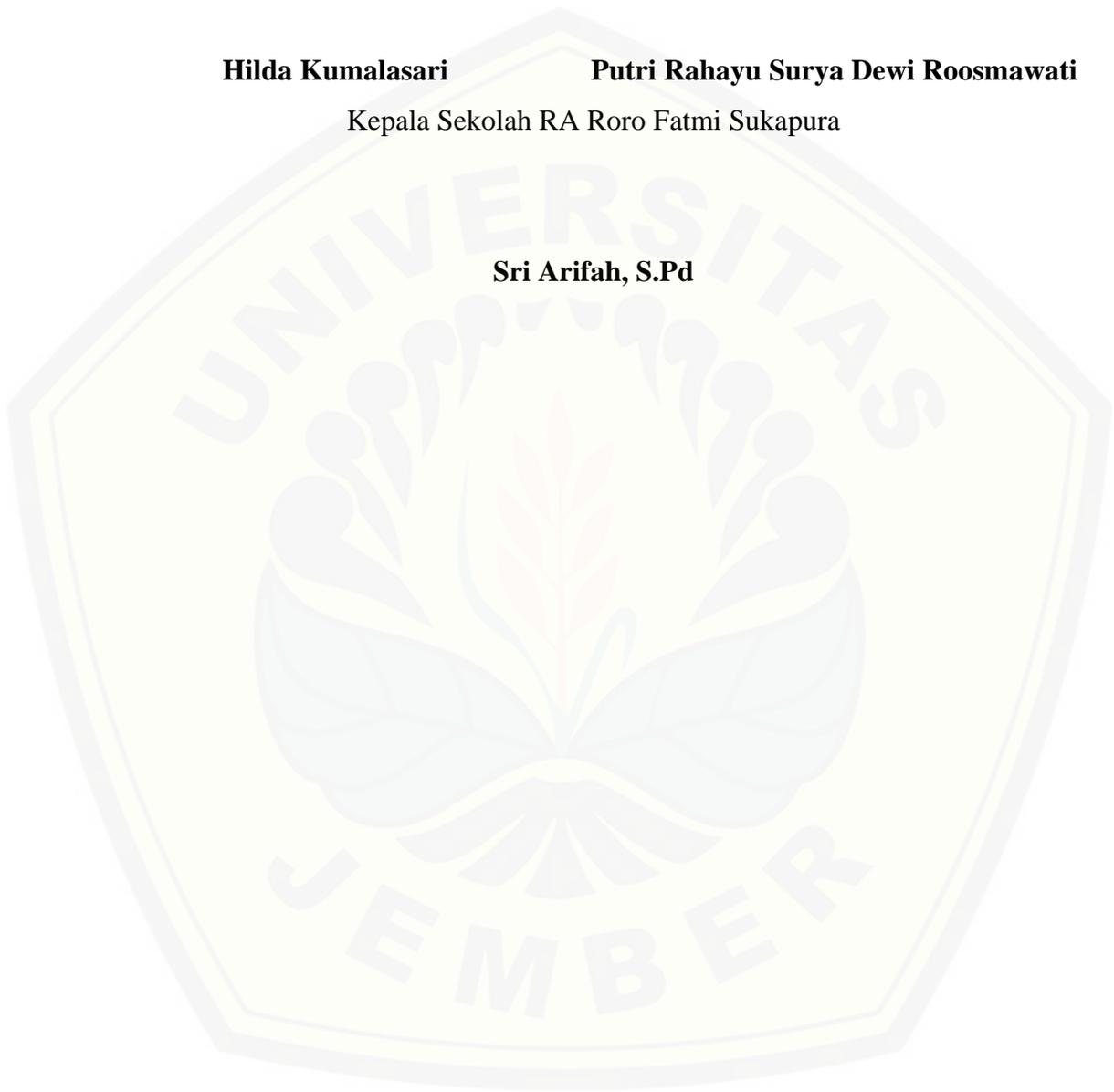
Mahasiswa Praktikan

Hilda Kumalasari

Putri Rahayu Surya Dewi Roosmawati

Kepala Sekolah RA Roro Fatmi Sukapura

Sri Arifah, S.Pd



K.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus II

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

RA Roro Fatmi Sukapura Probolinggo

Usia/Kelompok	:	5-6 Tahun/B
Tema	:	Profesi
Subtema	:	Pedagang
Semester/Minggu	:	Genap/IX
Hari/Tanggal	:	Kamis/9 Maret 2017

Kompetensi Dasar

- 1.1 Mengenal Tuhan melalui ciptaan Nya (NAM)
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk perkembangan (FM)
- 3.5-4.5 Mengetahui dan mampu menemukan cara untuk memecahkan masalah sehari-hari; menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif (K)
- 3.12-4.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain; menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya (B)
- 2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerjasama (SE)
- 3.15-4.15 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni; menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media (S)

Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan Nya
2. Anak dapat melakukan gerakan dalam senam
3. Anak dapat membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda serta dapat menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan sampai 10 melalui kegiatan bermain peran jual beli barang di pasar
4. Anak dapat menunjukkan dan menyebutkan bilangan 1-20
5. Anak dapat bertepuk “Pedagang Saya Beli”

Proses Kegiatan Pembelajaran

A. Pembukaan

1. Menyambut kedatangan anak dengan penuh kehangatan dan kasih sayang
2. Berbaris, senam, doa dan salam
3. Memberikan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi tentang profesi terutama seputar pedagang
4. Bertepuk “Pedagang Saya Beli”

B. Kegiatan Inti

1. Mengamati

- Anak mengamati gambar pedagang dan barang yang biasa dijual pedagang

2. Menanya

- Membimbing anak untuk bertanya tentang profesi pedagang mengenai ciri-ciri, barang yang dijual, dan lain-lain
- Memerintahkan anak untuk membilang angka 1-20 serta menunjukkan bilangan 1-20 ke depan kelas

3. Mengumpulkan Informasi

- Menyampaikan kegiatan dan aturan yang akan dilakukan pada hari ini (bermain peran sebagai penjual dan pembeli di pasar, mengurutkan uang mainan, menghitung jumlah banyak uang yang harus dibayar untuk membeli barang di pasar)
- Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya ataupun mengutarakan pendapatnya terhadap kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan

C. Istirahat

Cuci tangan, makan, minum dan bermain di luar kelas

D. Penutup

1. Memberikan motivasi dan penguatan kepada anak
2. Memberikan rangkuman dan mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan hari ini
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok

4. Doa, salam dan pulang.

Probolinggo, 9 Maret 2017

Mengetahui,

Guru Kelompok B

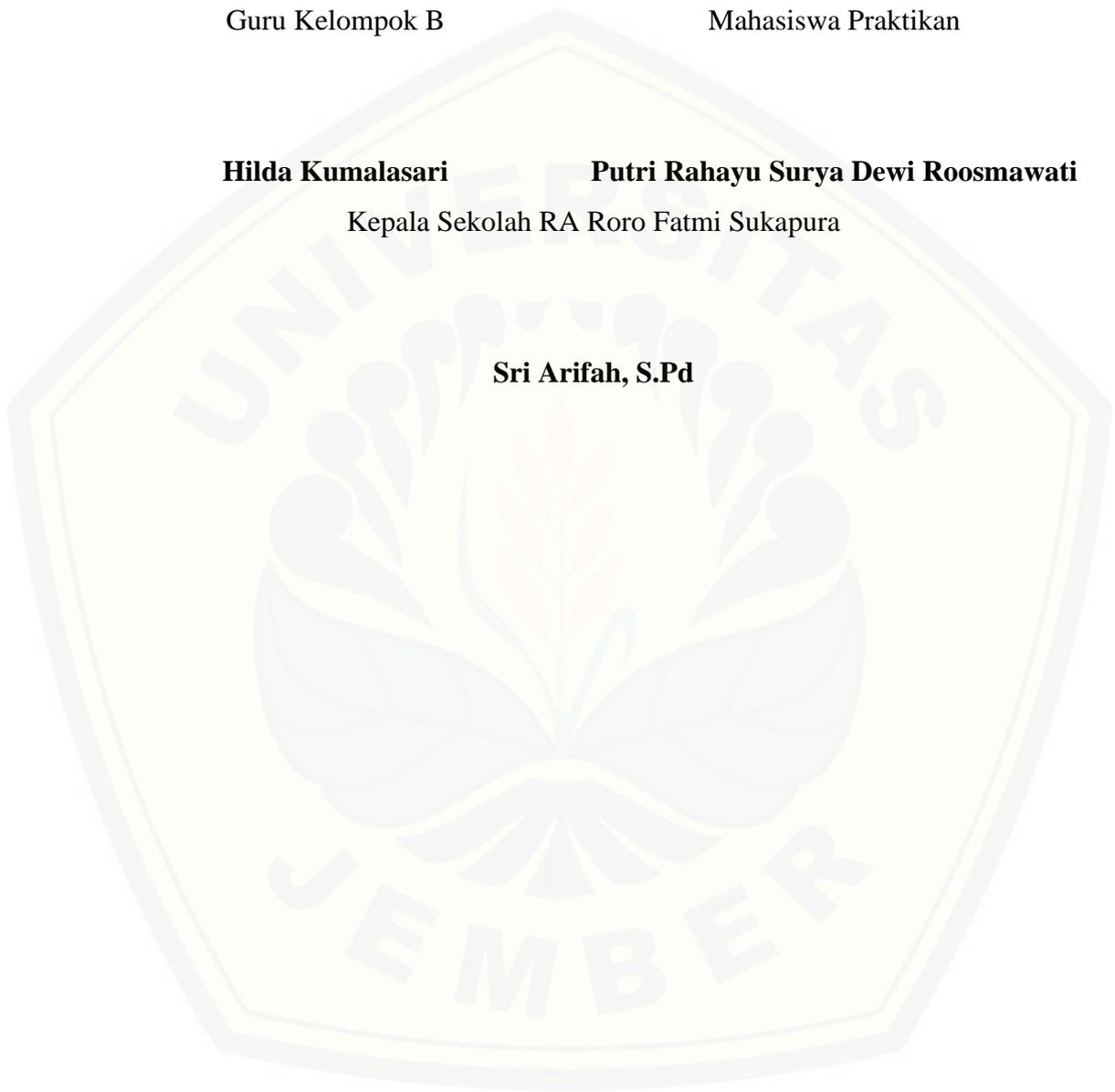
Mahasiswa Praktikan

Hilda Kumalasari

Putri Rahayu Surya Dewi Roosmawati

Kepala Sekolah RA Roro Fatmi Sukapura

Sri Arifah, S.Pd



Lampiran L. Lembar Kerja Anak

L.1 Lembar Kerja Anak Siklus I

Nama:
Kelas:

Mari berhitung!




$$\boxed{\dots\dots\dots} + \boxed{\dots\dots\dots} = \boxed{\dots\dots\dots}$$




$$\boxed{\dots\dots\dots} + \boxed{\dots\dots\dots} = \boxed{\dots\dots\dots}$$




$$\boxed{\dots\dots\dots} - \boxed{\dots\dots\dots} = \boxed{\dots\dots\dots}$$




$$\boxed{\dots\dots\dots} - \boxed{\dots\dots\dots} = \boxed{\dots\dots\dots}$$

Nilai	Paraf Guru

L.2 Lembar Kerja Anak Siklus II

Nama:
Kelas:

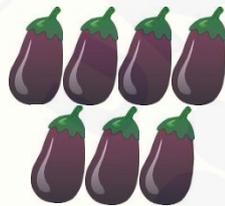
Mari menghitung jumlah barang yang biasanya dijual pedagang di pasar!



+



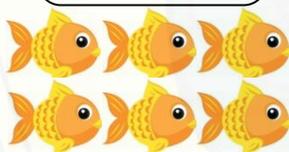
=



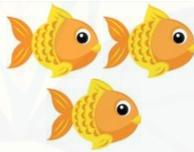
+



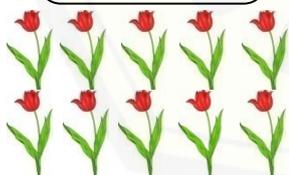
=



-



=



-



=

Nilai	Paraf Guru

Lampiran M. Lembar Penilaian Kemampuan Berhitung Anak Sebelum Penelitian

Lembar Penilaian Keterampilan Berhitung Anak Kelompok B

di RA Roro Fatmi Sukapura Probolinggo Prasiklus

Tema : Lingkunganku

Subtema : Rumahku

No	Nama	Indikator Kemampuan Berhitung																				Jumlah Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Membilang/ menyebut urutan bilangan dari 1-20					Menunjukkan lambang bilangan 1-20					Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda- benda					Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda sampai 10							SB	B	C	K	SK	T	BT
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5									
1	Fian		√					√					√					√				7	35				√			√
2	Fitra		√					√					√					√				7	35				√			√
3	Jaka			√				√						√				√				10	50			√				√
4	Bintang				√					√					√				√			15	75		√					√
5	Lilla					√				√					√				√			18	90	√						√
6	Fizza					√				√					√				√			17	85	√						√
7	Aliyah				√					√					√			√				14	70		√					√
8	Adit			√				√		√				√				√			√	11	55			√				√
9	Ridho		√					√					√					√				7	35				√			√
10	Habib			√				√		√			√					√				11	55			√				√
11	Laila		√					√					√					√				7	35				√			√
12	Aris		√					√					√		√			√				10	50			√				√
13	Shafa		√					√					√					√				8	40				√			√
14	Abi			√					√					√					√			12	60			√				√
15	Aldy			√					√					√				√				11	55			√				√
16	Balqis		√					√					√					√				7	35				√			√
17	Ina		√					√					√					√				8	40				√			√
Jumlah																						180	900	2	2	6	7		3	14
Nilai rata-rata																							52,9							

- 1) Hasil pengolahan skor secara individu

$$p_i = \frac{\sum s_{rt}}{\sum s_i} \times 100$$

$$p_i = \frac{7}{20} \times 100 = 35$$

Keterangan:

Perhitungan dilakukan kepada 17 anak

- 2) Hasil pengolahan skor persentase ketuntasan hasil belajar

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

- c) Persentase anak tuntas belajar

$$P = \frac{3}{17} \times 100\% = 17,65\%$$

- d) Persentase anak tidak tuntas belajar

$$P = \frac{14}{17} \times 100\% = 82,35\%$$

- 3) Hasil pengolahan skor data kelas

$$p_k = \frac{\sum s_{rtk}}{\sum s_{ik}} \times 100$$

$$p_k = \frac{180}{340} \times 100 = 52,9$$

Berikut kriteria penilaian kemampuan berhitung dengan menggunakan persentase baik secara individual maupun nilai rata-rata.

Tabel kriteria penilaian kemampuan berhitung anak

Kualifikasi	Kriteria Skor
Sangat Baik	$80 \leq N \leq 100$
Baik	$60 \leq N < 80$
Cukup	$40 \leq N < 60$
Kurang	$20 \leq N < 40$
Sangat Kurang	$N < 20$

Sumber: Masyhud (2014:289)

Kesimpulan:

1. Secara individu terdapat 4 anak yang memperoleh nilai ≥ 70 , sehingga dikatakan tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 17,65% dan terdapat 13 anak yang memperoleh nilai ≤ 70 , sehingga dikatakan tidak tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 82,35%
2. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 52,9 dan belum mencapai ≥ 70 artinya kemampuan berhitung kelompok B RA Roro Fatmi Sukapura Probolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017 yang dilakukan di kelas dikatakan belum berhasil sehingga perlu ditingkatkan

Probolinggo, 27 Agustus 2016

Mengetahui,

Kepala RA Roro Fatmi Sukapura

Guru Kelompok B

Sri Arifah, S.Pd

Hilda Kumalasari

Lampiran N. Foto Kegiatan Saat Proses Pembelajaran**N.1 Foto Kegiatan Saat Proses Pembelajaran Siklus I**

Gambar 1. Guru menjelaskan cara bermain peran sebagai penjual dan pembeli pada anak



Gambar 2. Anak membilang bilangan dan menunjuk lambang bilangan 1-20



Gambar 3. Anak mengurutkan uang mainan dari 1 sampai 10 dan guru mendampingi anak bermain peran sebagai penjual dan pembeli



Gambar 4. Kegiatan bermain peran sebagai penjual dan pembeli untuk meningkatkan kemampuan berhitung



Gambar 5. Kegiatan bermain peran sebagai penjual dan pembeli untuk meningkatkan kemampuan berhitung

Nama: Lila Kelas: B Mari berhitung!			Nama: Fitra Kelas: B Mari berhitung!		
$3 + 4 = 7$ ✓	$3 + 2 = 5$ ✓	$4 - 3 = 1$ ×	$3 + 4 = 7$ ✓	$2 + 2 = 4$ ×	$4 - 3 = 1$ ×
$4 - 3 = 1$ ×	$5 - 2 = 3$ ✓	$4 - 3 = 1$ ×	$4 - 3 = 1$ ×	$6 - 2 = 4$ ✓	$6 - 2 = 4$ ✓
Nilai 4 Paraf Guru 	Nilai 2 Paraf Guru 				

Gambar 5. Hasil lembar kerja anak

N.2 Foto Kegiatan Saat Proses Pembelajaran Siklus II

Gambar 6. Guru menjelaskan cara bermain peran sebagai penjual dan pembeli pada anak



Gambar 7. Anak mengurutkan uang mainan dari 1 sampai 10



Gambar 7. Anak membilang bilangan dan menunjuk lambang bilangan 1-20



Gambar 8. Kegiatan bermain peran sebagai penjual dan pembeli untuk meningkatkan kemampuan berhitung



Gambar 9. Kegiatan bermain peran sebagai penjual dan pembeli untuk meningkatkan kemampuan berhitung

Nama: bintang

Kelas: B

Mari menghitung jumlah barang yang biasanya dijual pedagang di pasar!

	+		=	<u>8</u>	✓
	+		=	<u>9</u>	✓
	-		=	<u>3</u>	✓
	-		=	<u>5</u>	✓

Nilai	Paraf Guru
<u>5</u>	

Nama: balais

Kelas: B

Mari menghitung jumlah barang yang biasanya dijual pedagang di pasar!

	+		=	<u>9</u>	×
	+		=	<u>6</u>	×
	-		=	<u>3</u>	✓
	-		=	<u>2</u>	×

Nilai	Paraf Guru
<u>2</u>	

Gambar 10. Hasil lembar kerja anak

Lampiran O. Surat-Surat**O.1 Surat Ijin penelitian**

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121

Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475

Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor 1432 /UN25.1.5/LT/2017
Lampiran :-
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

24 FEB 2017

Yth. Kepala RA Roro Fatmi Sukapura
Probolinggo

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : PUTRI RAHAYU SURYA DEWI ROOSMAWATI
NIM : 130210205030
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program studi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Berkeanaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud mengadakan penelitian di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B melalui Metode Bermain Peran di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017” di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,


Dr. Sukatman, M. Pd
NIP: 19640123 1998812 1 001

O.2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian**RAUDHATUL ATHFAL (RA)
RORO FATMI**Jalan Raya Bromo 398 Sukapura 67254
Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo☎ : 085850230679, 085859516092 ✉ : aririfah01@gmail.com**SURAT PERNYATAAN**
Nomor : 002/RARF/III/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sri Arifah, S.Pd

NIP : -

Jabatan : Kepala RA

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Putri Rahayu Surya Dewi Roosmawati

NIM : 130210205030

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD)

Telah melaksanakan penelitian di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B melalui Metode Bermain Peran di RA Roro Fatmi Kecamatan Sukapura Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2016/2017”**.

Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya dan digunakan untuk sebagaimana mestinya.

Probolinggo, 9 Maret 2017
Kepala RA Roro Fatmi

Sri Arifah, S.Pd.

Lampiran P. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



1. Identitas Diri

Nama : Putri Rahayu Surya Dewi Roosmawati
 Tempat/Tanggal Lahir : Probolinggo, 16 Februari 1995
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Nama Ayah : Dwi Saboer Roestamaji
 Nama Ibu : Sri Arifah
 Alamat Asal : Jalan Raya Bromo Nomor 39B 67254 Kecamatan
 Sukapura Kabupaten Probolinggo
 Alamat di Jember : Jalan Nanas Gang VI Nomor 2 68111 Kecamatan
 Patrang Kabupaten Jember

2. Riwayat Pendidikan

No	Jenjang Pendidikan	Tahun Lulus	Tempat
1	TK Bhayangkari 17 Sukapura	2001	Probolinggo
2	SDN Sukapura II	2007	Probolinggo
3	SMPN I Sukapura	2010	Probolinggo
4	SMA Zainul Hasan 1 Genggong	2013	Probolinggo
5	Universitas Jember	2017	Jember