

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Lokasi Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Seorang peneliti sebelum melakukan penyajian data tentang strategi guru dalam meningkatkan jumlah peserta didik di TK Tahfizh Ummul Qura Mahligai, peneliti akan memberikan diskripsi gambaran umum mengenai lokasi penelitian. Berikut ini gambaran umum lokasi penelitian yang peneliti sajikan.

2. Sejarah singkat Berdirinya TK Tahfizh Ummul Qura Mahligai

Pendidikan Usia Dini (PAUD) terpadu tahfizh Ummul Qura didirikan oleh Yayasan Tahfizh Ummul Qura, dan mulai beroperasi sejak Tahun Ajaran 2014/2015. Adapun untuk tahfizh ummul qura mahligai baru beroperasi sejak 2019/2020.

Pendirian PAUD ini dilandasi oleh semangat untuk membangun dan menyiapkan generasi muda yang qur'ani, cerdas dan terampil, kreatif dan inovatif, handal dan kompetitif, yang ditunjang dengan ahlakul karimah, dan kecintaan kepada Allah dan Rosul-Nya lewat menghafal Al-qur'an dan hadist.

Berikut identitas-identitas TK Tahfizh Ummul Qura sebagai berikut:

a. Identitas Sekolah

- 1) Nama PAUD : TK Tahfizh Ummul Qura Mahligai
- 2) Status PAUD : Swasta
- 3) Ijin Operasional : 400.3.2/118/PAUD/Disdik/2023
- 4) Nama Kepala Sekolah : Nurul Qomariyah, S. Pd
- 5) No. Tlp : 0857-8229-4917
- 6) Tahun Berdiri : 2019

3. Lokasi TK Tahfizh Ummul Qura Mahligai

TK Tahfizh Ummul Qura Mahligai terletak Jl. Mahligai No. 07, RT. 005, RW. 002, Desa Kertak Hanyar I, Kec. Kertak Hanyar, Kab. Banjar, Kalimantan Selatan.

4. Visi, Misi dan Tujuan TK Tahfizh Ummul Qura Mahligai

TK Tahfizh Ummul Qura Mahligai visi, misi dan tujuan dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang diberikan. Isi Visi, Misi dan tujuan PAUD ini adalah sebagai berikut:

a. Visi

Menyiapkan generasi penerus yang hafal Al-Qur'an dan Hadist, cerdas, mandiri, dan berakhlak mulia.

b. Misi

- 1) Menghafal sejak dini dengan metode yang menyenangkan sesuai perkembangan anak

- 2) Melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan untuk mengembangkan seluruh potensi kecerdasan emosional, spiritual, dan intelegensi anak
- 3) Memberikan layanan kepada anak secara holistik integratif, yang mencakup layanan pendidikan, gizi, kesehatan, penggasuhan dan perlindungan anak
- 4) Menanamkan nilai-nilai budi pekerti dan nilai-nilai agama sejak dini melalui pembiasaan dan contoh keteladanan

5. Keadaan Peserta Didik TK Tahfizh Ummul Qura Mahligai

TK Tahfizh Ummul Qura Mahligai sekarang berjumlah 27 orang peserta didik. Untuk Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Jumlah Anak didik TK Tahfizh Ummul Qura

Berdasarkan Jenis Kelamin			Berdasarkan Usia Anak		
No	Jenis Kelamin	Jumlah	No	Usia	Jumlah
1.	Laki-Laki	12	1.	Usia 4-5 Tahun	11
2.	Perempuan	15	2.	Usia 5-6 Tahun	16
TOTAL		27	TOTAL		27

6. Keadaan Guru TK Tahfizh Ummul Qura Mahligai

Saat ini tenaga pendidik yang ikut serta membina TK Tahfizh Ummul Qura Mahligai berjumlah 4 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Keadaan guru TK Tahfizh Ummul Qura

No	Nama Pendidik	Tempat Tanggal Lahir	Pendidikan Terakhir
1.	Hapipah, S. Pd	Sungai Rasau, 31 Desember 1997	S1
2.	Ridha Fitriana, S. Ag	Pandulangan, 21 Juni 1997	S1
3.	Nurul Qomariyah, S. Pd	Simpang Jaya, 08 Maret 1998	S1
4.	Siti Hadijah, S. Pd	Kertak Hanyar, 11 April 1993	S1

7. Sarana dan Prasarana TK Tahfizh Ummul Qura Mahligai

Berdasarkan hasil dari observasi dan dokumentasi dengan staf kurikulum yang peneliti lakukan, peneliti memperoleh data tentang sarana dan prasarana yang dimiliki TK Tahfizh Ummul Qura Mahligai. TK Tahfizh Ummul Qura memiliki sarana prasarana cukup memadai dan sangat menunjang dalam proses belajar mengajar. Penyajian data sarana dan prasarana TK Tahfizh Ummul Qura Mahligai dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Sarana Prasarana Outdoor dan Indoor TK Tahfizh**Ummul Qura**

NO	BANGUNAN / RUANG	JUMLAH	KONDISI
1.	Ruang Kelas	2	Baik
2.	Ruang Kantor	1	Baik
3.	Toilet	3	Baik
4.	Halaman Bermain (Teras)	1	Baik
5.	Gudang	1	Baik

A. Hasil Penelitian

1. Siklus 1 (tiga pertemuan)

a. Siklus 1 Pertemuan pertama

1) Perencanaan (*Planning*)

a) Menentukan tema pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran yang sudah di kompromikan bersama guru-guru TK Tahfizh Ummul Qura dan oleh peneliti. Tema pembelajaran yang digunakan adalah Transfortasi subtema Kereta Api.

b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun sebagai panduan kegiatan awal sampai kegiatan akhir proses pembelajaran, RPPH disusun oleh peneliti.

c) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah Media papan nama, kardus jaga loket dan kereta apinya dari Tali Rapia.



Gambar 4.1 Media Bermain Peran Kereta Api

(Tali Rapia, papan)

d) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktifitas anak, dan perkembangan kognitif, Sosial Emosional anak dalam Bermain Peran.

e) Menyiapkan alat dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil

gambar dan video saat kegiatan berlangsung.

2) Pelaksanaan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 15 Mei 2023. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus 1 pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan guru mengajak anak duduk berbaris sambil bernyanyi (*circle time*). Setelah anak duduk dalam barisan guru memberi salam. Kemudian guru mengajak anak menadahkan tangan untuk berdoa, doa sebelum belajar, dan membaca surah-surah pendek, kemudian mengabsen anak.²⁴



Gambar 4.2 Apersepsi Pembukaan sebelum belajar

²⁴ Observasi pertemuan Pertama siklus 1 pada tanggal 15 Mei 2023 pukul 10.00

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti dimulai dengan penyampaian tema yang akan dibahas. Guru mengenalkan atau menjelaskan Apa itu Bermain Peran dan mengaitkan tema nya dengan Alat Transfortasi menggunakan Media peraga Kereta Api.

Guru mengondisikan anak-anak tetap duduk di tempat masing-masing mendengarkan penjelasan mengenai tata cara dan aturan Bermain peran.

Setelah mengondisikan anak-anak tetap berada di barisan masing-masing mendengarkan penjelasan mengenai tata cara dan aturan bermain peran. Untuk memberikan pemahaman kepada anak, gurulihatkan sebuah gambar kereta api dan menjelaskan siapa aja yang jadi petugas di kerata api dan di sekitar stasiun kereta api, kemudian setelah itu guru memberikan contoh melalui gambaran media handpond dengan menunjukkan contoh bagaimana mereka bermain peran nanti.

Setelah selesai mereka menonton video tersebut guru menjelasn kembari apa yang mereka perhatikan di video teresebut, dan di permainan bermain peran ini ada 14 orang anak akan dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok 1 terdiri dari 7 orang dan kelompok 2 terdiri dari 7 orang anak, dan guru yang membagikan nama-nama dalam 1 kelompoknya masing-

masing dengan menuliskan nm peraga di kertas lalu mempersilahkan anak-anak memilihnya sendiri.

Setelah itu guru menjelaskan kembali siapa aja yang jadi Masinis, penjaga loket, Operator dan penumpang. Pada pertemuan pertama ini anak diminta mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi menggunakan model bermain peran dengan sub tema kereta api.



Gambar 4.3 Guru menjelaskan Tata cara bermain Peran dengan sub tema Kereta Api

Setelah memberikan contoh tentang tata cara bermain peran, Guru bersama anak tidak lupa mengucapkan Basmallah sebelum memulai kegiatan. Karena ada 2 kelompok jadi bermainnya bergantian sesuai urutan No kelompok, Kemudian guru mempersilahkan kelompok 1 untuk bermain peran terlebih dahulu, lalu kelompok 2 menonton atau memperhatikan teman-temannya yang bermain peran terlebih

dahulu. Guru mempersilahkan anak-anak kelompok 1 memulai kegiatan bermain peran nya sesuai peraga masing-masing yang sudah di bagikan dan di contohkan sebelumnya cara bermainnya.



Gambar 4.4 Kegiatan Bermain Peran kelompok 1 Dengan Sub Tema Kereta Api

Setelah kelompok 1 sudah selesai bermain perannya lalu bergantian lagi kelompok 2 Guru mempersilahkan anak-anak memulai kegiatan bermain peran nya sesuai peraga masing-masing yang sudah di bagikan dan di contohkan sebelumnya cara bermainnya. Sedangkan kelompok 1 bergantian menonton atau memperhatikan teman-tamannya kelompok 2 yang bermain peran.



**Gambar 4.5 Kegiatan Bermain Peran kelompok 2
Berperan sebagai operator di sub tema Kereta Api**

Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung. Peneliti juga mendokumentasikan kegiatan Bermain peran yang dilakukan anak. Selama proses kegiatan bermain peran pada pertemuan ini masih banyak anak yang dibantu selama prosesnya.

Hasilnya rata-rata anak masih banyak kebingungan karna pertama kali mencoba bermain peran, tapi mereka sangat senang dan setelah selesai bermain peran malah ketagihan mau bermain lagi. Pada pertemuan pertama ini masih ada juga ditemukan anak yang belum ngerti dan malu-malu memperagakan apa yang sudah di kasih tau skenarionya sebelum mulai bermain peran.

c) Kegiatan akhir

Setelah melaksanakan kegiatan bermain peran dengan sub tema kereta api menggunakan peraga papan nama, kardus, tali rafia (sebagai media keretanya). Anak-anak mulai melepaskan peraga yg mereka pasang lalu menyerahkan media tersebut pada peneliti dan bersama-sama membereskan peralatan main yang telah digunakan. Kemudian membereskan alat main, selesai membereskan peralatan main, peneliti kembali mengajak anak-anak duduk rapi dengan barisan kelompok masing-masing menjadi dua kelompok.

Peneliti berdiskusi dengan anak tentang kegiatan yang dilakukan hari ini dan mempersilahkan anak-anak kelompok 2 untuk menilai teman-temannya kelompok 1 yang bermain peran, setelah selesai menilai lalu mereka bergantian kelompok 1 menanyakan kepada kelompok 2 bagaimana hasil temannya bermain peran dan memberikan penilaian ke temannya di tanyakan oleh peneliti.

Peneliti juga memberikan kesimpulan akhir kegiatan, Kemudian menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan, menyimpulkan perilaku yang kurang tepat pada hari ini, memotivasi anak dan menyampaikan kegiatan yang

akan dilakukan pada esok hari. Kemudian mengajak anak berdoa selesai kegiatan dan memberi salam.

3) Pengamatan (Observasi)

Peneliti melakukan observasi selama kegiatan Bermain peran (*Role Playing*). Guru melakukan pengamatan dengan mencatat perkembangan anak selama proses penelitian. Hal ini terkait dengan perkembangan yang dialami anak selama diobservasi.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, anak umumnya masih mengalami kesulitan ketika mulai bermain peran dengan skenario yang sudah diberi tahu oleh guru dan cara bermainnya. Masih harus diingatkan bahkan masih ada yang anak harus dibantu oleh guru, faktor lainnya yaitu anak masih ada yang kesulitan dalam bermain peran dia mau ngapain aja dan ada juga yang masih bermain sesuka hatinya berlari-lari kesana kemari, dan ada anak yang masih asik bermain dengan teman nya. Selain itu beberapa anak ada yang hanya terdiam sambil bengong sendiri, dan ada juga beberapa anak ada yang hanya berbicara dengan teman dan menjadi tidak fokus dalam berkegiatan, ada anak yang juga banyak melamun sambil melihat teman-teman yang lain, ada anak yang berebut media kereta api ketika kegiatan bermain peran.

Pengamatan pada pertemuan 1 menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak kelompok B TK Tahfizh Ummul Qura Mahligai masih belum sesuai dengan indikator keberhasilan pada penelitian ini. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.4 Perkembangan Kognitif Anak Siklus 1 Pertemuan

1

Kategori	Pertemuan	
	Frekuensi	Persentase
BSB	0	0%
BSH	0	0%
MB	13	81,25%
BB	3	18,75%
Total	16	100%

Berdasarkan data pada tabel di atas, pada pertemuan 1 ada 13 anak yang mencapai kategori mulai berkembang atau sekitar 81,25 %. Ada 3 anak atau sekitar 18,75 % anak yang mencapai kategori belum berkembang. Jadi, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak belum mencapai nilai indikator keberhasilan.

4) Refleksi

Refleksi dilakukan pada setiap pertemuan, yang

bertujuan untuk mengevaluasi kegiatan untuk tindak lanjut perbaikan pada pertemuan berikutnya. Berikut hasil refleksi pada pertemuan 1:

- a) Pada pertemuan pertama pada saat peneliti menerangkan tahapan kegiatan bermain peran, beberapa anak terlihat tidak memperhatikan, berbicara dengan temannya, sehingga saat kegiatan dimulai beberapa anak tersebut keliru dalam melakukan kegiatan.
- b) Peneliti menunggu semua anak selesai melakukan kegiatan bermain peran dengan bergantian setiap kelompoknya, dan masih ada anak yang berlari-lari dengan temannya dan asyik berbicara, anak yang fokus bermain peran pun menjadi kurang fokus dan tidak terkontrol. Kondisi kelas pun menjadi kurang kondusif.

Usaha yang dilakukan peneliti untuk mengatasi kendala masalah yang terjadi pada pertemuan 1, dilakukan upaya sebagai berikut:

- a) Memperbaiki pola komunikasi terhadap anak, khususnya kepada anak yang terlihat tidak memperhatikan dan tidak fokus, dengan cara menanyakan kepada anak untuk mengulangi bagaimana tata cara kegiatan, agar ketika kegiatan dimulai tidak ada lagi yang keliru dalam melakukan kegiatan

bermain peran selain itu untuk meminimalisir anak hanya berbicara dengan temannya saat kegiatan bermain peran dimulai.

- b) Peneliti menunggu semua anak selesai melakukan kegiatan untuk menanyakan bagaimana perasaan mereka saat bermain peran dan anak-anak saling menanyakan ke teman-temannya bagaimana ketika mereka ketika bermain peran.

b. Siklus 1 Pertemuan kedua

1) Perencanaan (*Planning*)

- a) Menentukan tema pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran yang sudah dikompromikan bersama guru-guru TK Tahfizh Ummul Qura dan oleh peneliti. Tema pembelajaran yang digunakan adalah Transportasi subtema Pesawat.

- b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun sebagai panduan kegiatan awal sampai kegiatan akhir proses pembelajaran, RPPH disusun oleh peneliti.

- c) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah Media papan nama, kardus jaga loket dan kereta api dari kardus.



Gambar 4.6 Media Bermain Peran pesawat

d) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktifitas anak, dan perkembangan kognitif, Sosial Emosional anak dalam Bermain Peran.

e) Menyiapkan alat dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar dan video saat kegiatan berlangsung.

3) Pelaksanaan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 16 Mei 2023. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus 1 pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan guru mengajak anak duduk berbaris sambil bernyanyi (*circle time*). Setelah anak duduk dalam barisan guru memberi salam. Kemudian guru mengajak anak menadahkan tangan untuk berdoa, doa sebelum belajar, dan membaca surah-surah pendek, kemudian mengabsen anak.²⁵



Gambar 4.7 Apersepsi Membagikan Nama Peran

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti dimulai dengan penyampaian tema yang akan dibahas. Guru mengenalkan atau menjelaskan Apa itu Bermain Peran dan mengaitkan tema nya dengan Alat Transfortasi menggunakan Media peraga pesawat. Guru mengondisikan anak-anak tetap duduk di tempat masing-masing mendengarkan penjelasan mengenai tata

²⁵ Observasi pertemuan Kedua siklus 1 pada tanggal 16 Mei 2023 pukul 10.00

cara dan aturan Bermain peran.

Setelah mengondisikan anak-anak tetap berada di barisan masing-masing mendengarkan penjelasan mengenai tata cara dan aturan bermain peran. Untuk memberikan pemahaman kepada anak, gurulihatkan sebuah gambar pesawat dan menjelaskan siapa aja yang jadi petugas di pesawat dan di sekitar bandara, kemudian setelah itu guru memberikan contoh melalui gambaran media handpond dengan menunjukkan contoh bagaimana mereka bermain peran nanti.

Setelah selesai mereka menonton video tersebut guru menjelaskan kembali apa yang mereka perhatikan di video tersebut, dan di permainan bermain peran ini ada 12 orang anak akan dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok 1 terdiri dari 6 orang dan kelompok 2 terdiri dari 6 orang anak, dan peneliti yang membagikan nama-nama dalam 1 kelompoknya masing-masing dengan menuliskan nm peraga di kertas lalu mempersilahkan anak-anak memilihnya sendiri.

Setelah itu guru menjelaskan kembali siapa aja yang jadi pilot, pramugari, penjaga loket, Operator dan penumpang. Pada pertemuan pertama ini anak diminta mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi menggunakan model bermain peran dengan sub tema pesawat.



Gambar 4.8 Guru menjelaskan Tata cara bermain Peran dengan sub tema pesawat

Setelah memberikan contoh tentang tata cara bermain peran, Guru bersama anak tidak lupa mengucapkan Basmallah sebelum memulai kegiatan. Karena ada 2 kelompok jadi bermainnya bergantian sesuai urutan No kelompok, Kemudian guru mempersilahkan kelompok 1 untuk bermain peran terlebih dahulu, lalu kelompok 2 menonton atau memperhatikan teman-temannya yang bermain peran terlebih dahulu.

Guru mempersilahkan anak-anak kelompok 1 memulai kegiatan bermain perannya sesuai peraga masing-masing yang sudah dibagikan dan ditunjukkan sebelumnya cara bermainnya.



Gambar 4.9 Kegiatan Bermain Peran kelompok 1 Dengan Sub Tema pesawat

Setelah kelompok 1 sudah selesai bermain perannya lalu bergantian lagi kelompok 2 Guru mempersilahkan anak-anak memulai kegiatan bermain perannya sesuai peraga masing-masing yang sudah di bagikan dan di contohkan sebelumnya cara bermainnya. Sedangkan kelompok 1 bergantian menonton atau memperhatikan teman-tamannya kelompok 2 yang bermain peran.



**Gambar 4.10 Kegiatan Bermain Peran kelompok 2
Dengan Sub Tema pesawat**

Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung. Peneliti juga mendokumentasikan kegiatan Bermain peran yang dilakukan anak. Selama proses kegiatan bermain peran pada pertemuan ini masih banyak anak yang dibantu selama prosesnya.

Hasil penilaian kegiatan bermain peran dengan sub tema pesawat pada pertemuan kedua ini terjadi peningkatan, ada 5 anak berada pada tahapan sangat menguasai perannya di dalam kelompoknya, sesuai instruksi tanpa bantuan peneliti. Ada 8 anak berada pada tahapan bermain peran dengan sub tema pesawat, ada sebuah peran tanpa bantuan peneliti. Ada 2 anak yang mampu memerankan perannya sendiri, namun masih terdapat kesalahan dalam perannya dan dengan sedikit bantuan peneliti. Pada pertemuan ini masih ada 1 anak

ditemukan yang belum mampu memerankan perannya sendiri, harus dengan bantuan peneliti.

Kemampuan anak dalam bermain peran juga terjadi peningkatan, ada 5 anak yang mampu memerankan perannya sendiri, namun masih ada yang keliru dalam peranan tersebut. Ada 7 anak yang cukup mampu memerankan perannya dengan baik sekali, Pada pertemuan ini masih ada 1 anak yang belum mampu memerankan perannya dengan baik.

c) Kegiatan akhir

Setelah melaksanakan kegiatan bermain peran dengan sub tema pesawat menggunakan peraga papan nama, pesawat dari kardus, (sebagai media pesawat nya). Anak-anak mulai melepaskan peraga yg mereka pasang lalu menyerahkan media tersebut kepada peneliti dan bersama-sama membereskan peralatan main yang telah digunakan. Kemudian membereskan alat main, selesai membereskan peralatan main, peneliti kembali mengajak anak-anak duduk rapi dengan barisan kelompok masing-masing menjadi dua kelompok.

Peneliti berdiskusi dengan anak tentang kegiatan yang dilakukan hari ini dan mempersilahkan anak-anak kelompok 2 untuk menilai teman-temannya kelompok 1

yang bermain peran, setelah selesai menilai lalu mereka bergantian kelompok 1 menanyakan kepada kelompok 2 bagaimana hasil temannya bermain peran dan memberikan penilaian ke temannya di tanyakan oleh peneliti. Peneliti juga memberikan kesimpulan akhir kegiatan, Kemudian menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan, meyimpakan perilaku yang kurang tepat pada hari ini, memotivasi anak dan menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan pada esok hari. Kemudian mengajak anak berdoa selesai kegiatan dan memberi salam.

3) Pengamatan (Observasi)

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada pertemuan kedua ini, anak mulai memahami aturan dalam kegiatan bermain peran (*Role Playing*). Namun masih harus diingatkan sama seperti pertemuan pertama. Pada pertemuan ini masih ada juga anak yang keliru ketika memulai bermain peran pesawat, tidak sesuai dengan instruksi skenario yang sudah peneliti sediakan. Masih ada beberapa anak yang bermain perannya saming bengong, berbicara sama temannya, yang seharusnya anak tersebut memerankan peraganya sendiri. Ada juga anak yang tidak fokus atau keliru seharusnya dia jadi pilot malah dia berbicara di depan memegang mikropon jadi operator.

Pada pertemuan kedua ini masih ada anak yang kesulitan dalam memperagakan perannya sendiri. Ada juga anak yang merasa lelah ketika bermain peran dan minta bantuan guru untuk berhenti. Masih ada anak yang lebih banyak berbicara dengan teman dan menjadi tidak fokus dalam berkegiatan.

Pengamatan pada pertemuan 2 mulai menunjukkan peningkatan dalam perkembangan kognitif, sosial emosionalnya anak kelompok B TK Tahfizh Ummul Qura Mahligai namun masih belum mencapai indikator keberhasilan pada penelitian ini. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.5 Perkembangan Kognitif Anak Siklus 1 Pertemuan 2

Kategori	Pertemuan 2	
	Frekuensi	Presentase
BSB	0	0%
BSH	4	25%
MB	11	68,75%
BB	1	6,25%
Total	16	100%

Berdasarkan data pada tabel di atas, pada pertemuan 2 ada 4 anak yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan atau sekitar 25 %. Ada 11 anak yang mencapai kategori mulai berkembang atau sekitar 68,75 %, dan masih ada 1 anak atau

sekitar 6,25 % anak yang berada pada kategori belum berkembang. Dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak belum mencapai nilai indikator keberhasilan

5) Refleksi

Hasil refleksi yang dilakukan pada pertemuan 2 pada siklus 1 ini yaitu:

- a) Pada pertemuan kedua, anak mulai memahami tata cara atau aturan kegiatan, meskipun masih ada yang perlu dibantu dan diingatkan.
- b) Sama halnya pada pertemuan pertama, masih ada beberapa anak terlihat tidak memperhatikan, berbicara dengan temannya, saat peneliti menjelaskan kegiatan.
- c) Pada pertemuan kedua ini, peneliti tidak menunggu semua anak menyelesaikan kegiatan untuk menanyakan bagaimana bermain peran kali ini, namun jika ada anak yang sudah selesai melakukan kegiatan, peneliti langsung menanyakan kepada anak tentang bagaimana bermain perannya, sehingga kondisi kelas menjadi lebih kondusif.

c. Siklus 1 Pertemuan ketiga

1) Perencanaan (*Planning*)

- a) Menentukan tema pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran yang sudah di kompromikan bersama guru-guru TK Tahfizh Ummul Qura dan oleh peneliti. Tema pembelajaran yang digunakan adalah Transfortasi subtema kapal layar.

- b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun sebagai panduan kegiatan awal sampai kegiatan akhir proses pembelajaran, RPPH disusun oleh peneliti.

- c) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah Media papan nama, kardus jaga loket dan kapal layar dari kardus.



Gambar 4.11 Media Bermain Peran kapal layar

d) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktifitas anak, dan perkembangan kognitif, Sosial Emosional anak dalam Bermain Peran.

e) Menyiapkan alat dokumentasi

Alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar dan video saat kegiatan berlangsung.

d) Pelaksanaan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Jum'at, 19 Mei 2023. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus 1 pertemuan ketiga adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan guru mengajak anak duduk berbaris sambil bernyanyi Setelah anak duduk dalam barisan guru memberi salam. Kemudian guru mengajak anak menadahkan tangan untuk berdoa, doa sebelum belajar, dan membaca surah-surah pendek, kemudian mengabsen anak.²⁶

b. Kegiatan inti

Kegiatan inti dimulai dengan penyampaian tema

²⁶ Observasi pertemuan Ketiga siklus 1 pada tanggal 19 Mei 2023 pukul 10.00

yang akan dibahas. Guru mengenalkan atau menjelaskan Apa itu Bermain Peran dan mengaitkan tema nya dengan Alat Transportasi menggunakan Media peraga kapal layar. Guru mengondisikan anak-anak tetap duduk di tempat masing-masing mendengarkan penjelasan mengenai tata cara dan aturan Bermain peran.



Gambar 4.12 Guru menjelaskan Tata cara bermain Peran dengan sub tema kapal layar

Setelah mengondisikan anak-anak tetap berada di barisan masing-masing mendengarkan penjelasan mengenai tata cara dan aturan bermain peran. Untuk memberikan pemahaman kepada anak, gurulihatkan sebuah gambar kapal layar dan menjelaskan siapa aja yang jadi petugas di kapal layar, kemudian setelah itu guru memberikan contoh melalui gambaran media handpond dengan menunjukkan contoh bagaimana mereka bermain peran nanti, setelah selesai

mereka menonton video tersebut guru menjelaskan kembali apa yang mereka perhatikan di video tersebut, dan di permainan bermain peran ini ada 12 orang anak akan dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok 1 terdiri dari 6 orang dan kelompok 2 terdiri dari 6 orang anak, dan peneliti yang membagikan nama-nama dalam 1 kelompoknya masing-masing dengan menuliskan nama peraga di kertas lalu mempersilahkan anak-anak memilihnya sendiri.

Setelah itu guru menjelaskan kembali siapa aja yang jadi nahkoda, jurumudi, penjaga loket, Operator dan penumpang. Pada pertemuan ketiga ini anak diminta mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi menggunakan model bermain peran dengan sub tema kapal layar.

Setelah memberikan contoh tentang tata cara bermain peran, Guru bersama anak tidak lupa mengucapkan Basmallah sebelum memulai kegiatan. Karena ada 2 kelompok jadi bermainnya bergantian sesuai urutan No kelompok, Kemudian guru mempersilahkan kelompok 1 untuk bermain peran terlebih dahulu, lalu kelompok 2 menonton atau memperhatikan teman-tamannya yang bermain peran terlebih dahulu. Guru mempersilahkan anak-anak kelompok 1 memulai kegiatan bermain perannya sesuai peraga masing-masing yang sudah di bagikan dan di contohkan sebelumnya cara

bermainnya.



Gambar 4.13 Kegiatan Bermain Peran kelompok 1

Dengan Sub Tema kapal layar

Setelah kelompok 1 sudah selesai bermain perannya lalu bergantian lagi kelompok 2 Guru mempersilahkan anak-anak memulai kegiatan bermain perannya sesuai peraga masing-masing yang sudah di bagikan dan di contohkan sebelumnya cara bermainnya. Sedangkan kelompok 1 bergantian menonton atau memperhatikan teman-tamannya kelompok 2 yang bermain peran.



**Gambar 4.14 Kegiatan Bermain Peran kelompok 2
Dengan Sub Tema kapal layar**

Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung. Peneliti juga mendokumentasikan kegiatan Bermain peran yang dilakukan anak. Selama proses kegiatan bermain peran Pada pertemuan ini masih ada anak yang harus dibantu atau diarahkan selama proses kegiatan.

Hasil penilaian pada pertemuan ketiga hampir sama dengan pertemuan kedua, ada 3 anak berada pada tahapan bermain peran, sesuai instruksi tanpa bantuan peneliti. Ada 10 orang anak berada pada tahapan mampu memerankan permainan bermain perannya tanpa bantuan peneliti. Ada 3 anak yang cukup mampu memerankan permainan bermain peran dengan sub tema kapal layar. masih terdapat kesalahan atau keliru dalam bermain peran dan dengan sedikit bantuan peneliti.

Kemampuan anak dalam memerankan bermain peran cukup ada peningkatan dari pertemuan kedua. Rata-rata anak mampu memerankan bermain perannya dengan peraganya masing-masing.

c. Kegiatan akhir

Setelah melaksanakan kegiatan bermain peran dengan sub tema kapal layar menggunakan peraga papan nama, dan kapal layar dari kardus (sebagai media kapal layarnya). Anak-anak mulai melepaskan peraga yg mereka pasang lalu menyerahkan media tersebut kepada peneliti dan bersama-sama membereskan peralatan main yang telah digunakan. Kemudian membereskan alat main, selesai membereskan peralatan main, peneliti kembali mengajak anak-anak duduk rapi dengan barisan kelompok masing-masing menjadi dua kelompok.

Peneliti berdiskusi dengan anak tentang kegiatan yang dilakukan hari ini dan mempersilahkan anak-anak kelompok 2 untuk menilai teman-temannya kelompok 1 yang bermain peran, setelah selesai menilai lalu mereka bergantian kelompok 1 menanyakan kepada kelompok 2 bagaimana hasil temannya bermain peran dan memberikan penilaian ke temnnya di tanyakan oleh peneliti. Peneliti juga memberikan kesimpulan akhir kegiatan, Kemudian

menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan, meyimpaikan perilaku yang kurang tepat pada hari ini, memotivasi anak dan menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan pada esok hari. Kemudian mengajak anak berdoa selesai kegiatan dan memberi salam.

3) Pengamatan (Observasi)

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada Siklus 1 pertemuan ketiga ini, anak sudah mulai memahami tata cara atau aturan dalam kegiatan bermain peran. Tidak ada yang keliru dalam bermain peran, anak bermain peran sesuai skenario peneliti sediakan.

Pengamatan pada pertemuan 3 mulai menunjukkan peningkatan dalam perkembangan kognitif, sosial emosionalnya anak kelompok B TK Tahfizh Ummul Qura Mahligai namun masih belum mencapai indikator keberhasilan pada penelitian ini. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.6

Perkembangan Kognitif Anak Siklus 1 Pertemuan 3

Kategori	Pertemuan 2	
	Frekuensi	Persentase
BSB	0	0%

BSH	9	56,25%
MB	7	43.75%
BB	0	0%
Total	16	100%

Berdasarkan data pada tabel di atas, pada pertemuan 2 ada 9 anak yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan atau sekitar 56,25 %. Ada 7 anak yang mencapai kategori mulai berkembang atau sekitar 43,75 %. Dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak belum mencapai nilai indikator keberhasilan

4) Refleksi

Hasil refleksi yang dilakukan pada pertemuan 3 pada siklus 1 ini yaitu:

- a. Anak sudah lebih memahami tata cara atau aturan kegiatan, meskipun masih ada yang kurang fokus, namun karena kegiatan tersebut sudah beberapa kali dilaksanakan, anak tidak mengalami kesulitan dalam melaksanakan kegiatan. Tidak ada anak yang keliru dalam memulai bermain peran.
- b. Masih ada anak yang keaktifannya kurang dalam bermain peran.

2. Siklus 2 (tiga pertemuan)

a. Siklus 2 Pertemuan pertama

1) Perencanaan (*Planning*)

a) Menentukan tema pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran yang sudah di kompromikan bersama guru-guru TK Tahfizh Ummul Qura dan oleh peneliti. Tema pembelajaran yang digunakan adalah Transfortasi subtema Kereta Api.

b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun sebagai panduan kegiatan awal sampai kegiatan akhir proses pembelajaran, RPPH disusun oleh peneliti.

c) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah Media papan nama, kardus jaga loket dan kereta apinya dari Tali Rapia.

d) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktifitas anak, dan perkembangan kognitif, Sosial

Emosional anak dalam Bermain Peran.

2) Pelaksanaan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 22 Mei 2023. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus 2 pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan guru mengajak anak duduk berbaris sambil bernyanyi (*circle time*). Setelah anak duduk dalam barisan guru memberi salam. Kemudian guru mengajak anak menadahkan tangan untuk berdoa, doa sebelum belajar, dan membaca surah-surah pendek, kemudian mengabsen anak.²⁷

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti dimulai dengan penyampaian tema yang akan dibahas. Guru mengenalkan atau menjelaskan Apa itu Bermain Peran dan mengaitkan tema nya dengan Alat Transportasi menggunakan Media peraga Kereta Api.

Guru mengondisikan anak-anak tetap duduk di tempat masing-masing mendengarkan penjelasan mengenai tata cara dan aturan Bermain peran.

Setelah mengondisikan anak-anak tetap berada di

²⁷ Observasi pertemuan Pertama siklus 2 pada tanggal 22 Mei 2023 pukul 10.00

barisan masing-masing mendengarkan penjelasan mengenai tata cara dan aturan bermain peran. Untuk memberikan pemahaman kepada anak, guru melihatkan sebuah gambar kereta api dan menjelaskan siapa aja yang jadi petugas di kereta api dan di sekitar stasiun kereta api, kemudian setelah itu guru memberikan contoh melalui gambaran media handpond dengan menunjukkan contoh bagaimana mereka bermain peran nanti, setelah selesai mereka menonton video tersebut guru menjelaskan kembali apa yang mereka perhatikan di video tersebut.

Di permainan bermain peran ini ada 16 orang anak akan dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok 1 terdiri dari 8 orang dan kelompok 2 terdiri dari 8 orang anak, dan guru yang membagikan nama-nama dalam 1 kelompoknya masing-masing dengan menuliskan nama peraga di kertas lalu mempersilahkan anak-anak memilihnya sendiri.

Setelah itu guru menjelaskan kembali siapa aja yang jadi Masinis, penjaga loket, Operator dan penumpang. Pada pertemuan pertama di siklus 2 ini anak diminta mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi menggunakan model bermain peran dengan sub tema kereta api.

Setelah memberikan contoh tentang tata cara bermain peran, Guru bersama anak tidak lupa mengucapkan Basmallah

sebelum memulai kegiatan. Karena ada 2 kelompok jadi bermainnya bergantian sesuai urutan No kelompok, Kemudian guru mempersilahkan kelompok 1 untuk bermain peran terlebih dahulu, lalu kelompok 2 menonton atau memperhatikan teman-tamannya yang bermain peran terlebih dahulu. Guru mempersilahkan anak-anak kelompok 1 memulai kegiatan bermain peran nya sesuai peraga masing-masing yang sudah di bagikan dan di contohkan sebelumnya cara bermainnya oleh peneliti.

Setelah kelompok 1 sudah selesai bermain perannya lalu bergantian lagi kelompok 2 Guru mempersilahkan anak-anak memulai kegiatan bermain peran nya sesuai peraga masing-masing yang sudah di bagikan dan di contohkan sebelumnya cara bermainnya. Sedangkan kelompok 1 bergantian menonton atau memperhatikan teman-tamannya kelompok 2 yang bermain peran.

Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung. Peneliti juga mendokumentasikan kegiatan bermain peran (*Role Playing*). Selama proses kegiatan pada siklus 2 ini, anak sudah cukup memahami tentang aturan atau tata cara kegiatan bermain peran, dan terjadi peningkatan yang cukup banyak.

Hasilnya, ada 10 anak berada pada tahapan sangat

mampu bermain peran, sesuai instruksi tanpa bantuan peneliti. Ada 5 anak berada pada tahapan mampu bermain peran, tanpa bantuan peneliti. Masih ada 1 anak yang cukup mampu bermain peran. gambar, masih terdapat kesalahan atau keliru saat bermain peran dan dengan sedikit bantuan peneliti.

Kemampuan anak dalam bermain peran (*Role Playing*) juga terjadi cukup peningkatan pada siklus 2 ini. Ada 5 anak yang sangat mampu bermain peran. Ada 10 anak yang mampu bermain peran, namun masih ada yang keliru dalam bermain peran.

c) Kegiatan akhir

Setelah melaksanakan kegiatan bermain peran dengan sub tema kereta api menggunakan peraga papan nama, kardus, tali rafia (sebagai media kereta api nya). Anak-anak mulai melepaskan peraga yang mereka pasan lalu menyerahkan media tersebut pada peneliti dan bersama-sama membereskan peralatan main yang telah digunakan. Kemudian membereskan alat main, selesai membereskan peralatan main, peneliti kembali mengajak anak-anak duduk rapi dengan barisan kelompok masing-masing menjadi dua kelompok.

Peneliti berdiskusi dengan anak tentang kegiatan yang

dilakukan hari ini dan mempersilahkan anak-anak kelompok 2 untuk menilai teman-temannya kelompok 1 yang bermain peran, setelah selesai menilai lalu mereka bergantian kelompok 1 menanyakan kepada kelompok 2 bagaimana hasil temannya bermain peran dan memberikan penilaian ke temnnya di tanyakan oleh peneliti. Peneliti juga memberikan kesimpulan akhir kegiatan, Kemudian menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan, meyampaikan perilaku yang kurang tepat pada hari ini, memotivasi anak dan menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan pada esok hari. Kemudian mengajak anak berdoa selesai kegiatan dan memberi salam.

3) Pengamatan (Observasi)

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada siklus 2 pertemuan pertama ini tidak banyak berbeda dengan pengamatan pada pertemuan ketiga di siklus 1. Meskipun anak masih belum fokus sepenuhnya dan sambil berbicara dengan teman dalam melakukan kegiatan bermain peran, namun anak tetap melakukan kegiatan dengan antusias dan semangat. Rata-rata anak sudah mulai paham cara bermain peran ketika dibagikan skenario permainan. Pada pertemuan ini rata-rata anak sudah dapat bermain peran dengan baik dan benar. Meskipun ada yang keliru saat bermain peran, namun anak sudah dapat bermain

peran dengan ceria.

Pengamatan pada pertemuan pertama pada siklus 2 ini sudah menunjukkan peningkatan perkembangan kognitif anak kelompok B TK Tahfizh Ummul Qura Mahligai masih belum sesuai dengan indikator keberhasilan pada penelitian ini. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.7

Perkembangan Kognitif Anak Siklus 2 Pertemuan 1

Kategori	Pertemuan	
	Frekuensi	Persentase
BSB	5	31,25%
BSH	10	62,5%
MB	1	6,25%
BB	0	0%
Total	16	100%

Berdasarkan data pada tabel di atas, pada siklus 2 pertemuan pertama ada 5 anak atau sekitar 31,25 % anak yang sudah mencapai kategori berkembang sangat baik. Ada 10 anak atau sekitar 62,5 % anak yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan. Dan hanya ada 1 anak atau sekitar 6,25 % yang masih berada pada kategori mulai berkembang.

4) Refleksi

Hasil refleksi yang dilakukan pada pertemuan pertama pada siklus 2 ini yaitu:

- a) Anak yang belum terlalu paham dengan bermain peran lebih diberikan motivasi dan selalu diberikan stimulus untuk bisa mengikuti teman-temannya aktif bermain peran.
- b) Anak yang cepat kelelahan saat bermain peran, diberikan arahan agar saat kelelahan diperbolehkan untuk minum air dulu sejenak agar setelahnya tidak kelelahan saat lanjut bermain lagi.

b. Siklus 2 Pertemuan kedua

1) Perencanaan (*Planning*)

- a) Menentukan tema pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran yang sudah di kompromikan bersama guru-guru TK Tahfizh Ummul Qura dan oleh peneliti. Tema pembelajaran yang digunakan adalah Transfortasi subtema Kereta Api.

- b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun sebagai panduan kegiatan awal sampai kegiatan akhir proses pembelajaran, RPPH disusun oleh peneliti.

c) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah Media papan nama, kardus jaga loket dan pesawat dari kardus.

d) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktifitas anak, dan perkembangan kognitif, Sosial Emosional anak dalam Bermain Peran.

2) Pelaksanaan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 23 Mei 2023. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus 2 pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

a) **Kegiatan awal**

Kegiatan awal dimulai dengan guru mengajak anak duduk berbaris sambil bernyanyi (*circle time*). Setelah anak duduk dalam barisan guru memberi salam. Kemudian guru mengajak anak menadahkan tangan untuk berdoa, doa sebelum belajar, dan membaca surah-surah pendek,

kemudian mengabsen anak.²⁸

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti dimulai dengan penyampaian tema yang akan dibahas. Guru mengenalkan atau menjelaskan Apa itu Bermain Peran dan mengaitkan tema nya dengan Alat Transportasi menggunakan Media peraga pesawat.

Guru mengondisikan anak-anak tetap duduk di tempat masing-masing mendengarkan penjelasan mengenai tata cara dan aturan Bermain peran.

Setelah mengondisikan anak-anak tetap berada di barisan masing-masing mendengarkan penjelasan mengenai tata cara dan aturan bermain peran. Untuk memberikan pemahaman kepada anak, gurulihatkan sebuah gambar pesawat dan menjelaskan siapa aja yang jadi petugas di pesawat dan di sekitar Bandara, kemudian setelah itu guru memberikan contoh melalui gambaran media handpond dengan menunjukkan contoh bagaimana mereka bermain peran nanti.

Setelah selesai mereka menonton video tersebut guru menjelasn kembari apa yang mereka perhatikan di video tersebut, dan di permainan bermain peran ini ada 16 orang anak akan dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok 1 terdiri dari

²⁸Observasi pertemuan Kedua siklus 2 pada tanggal 23 Mei 2023 pukul 10.00

8 orang dan kelompok 2 terdiri dari 8 orang anak, dan guru yang membagikan nama-nama dalam 1 kelompoknya masing-masing dengan menuliskan nm peraga di kertas lalu mempersilahkan anak-anak memilihnya sendiri.

Setelah itu guru menjelaskan kembali siapa aja yang jadi Masinis, penjaga loket, Operator dan penumpang. Pada pertemuan pertama di siklus 2 ini anak diminta mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi menggunakan model bermain peran dengan sub tema kereta api.

Setelah memberikan contoh tentang tata cara bermain peran, Guru bersama anak tidak lupa mengucapkan Basmallah sebelum memulai kegiatan. Karna ada 2 kelompok jadi bermainnya bergantian sesuai urutan No kelompok, Kemudian guru mempersilahkan kelompok 1 untuk bermain peran terlebih dahulu, lalu kelompok 2 menonton atau memperhatikan teman-tamannya yang bermain peran terlebih dahulu. Guru mempersilahkan anak-anak kelompok 1 memulai kegiatan bermain peran nya sesuai peraga masing-masing yang sudah di bagikan dan di contohkan sebelumnya cara bermainnya oleh peneliti.

Setelah kelompok 1 sudah selesai bermain perannya lalu bergantian lagi kelompok 2 Guru mempersilahkan anak-anak memulai kegiatan bermain peran nya sesuai peraga

masing-masing yang sudah di bagikan dan di contohkan sebelumnya cara bermainnya. Sedangkan kelompok 1 bergantian menonton atau memperhatikan teman-tamannya kelompok 2 yang bermain peran.

Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung. Peneliti juga mendokumentasikan kegiatan bermain peran (*Role Playing*). Selama proses kegiatan pada siklus 2 ini, anak sudah cukup memahami tentang aturan atau tata cara kegiatan bermain peran, dan terjadi peningkatan yang cukup banyak.

Hasil penilaian kegiatan bermain peran ini menggunakan media dari kardus pada pertemuan kedua ini terjadi peningkatan. Ada 13 anak berada pada tahapan sangat mampu bermain peran, sesuai intruksi tanpa bantuan peneliti. Ada 2 anak berada pada tahapan mampu bermain peran dengan baik, tanpa bantuan peneliti, dan ada 1 anak yang mampu bermain peran (*Role Playing*), namun masih terdapat kesalahan dalam bermain peran dan dengan sedikit bantuan peneliti.

Kemampuan anak dalam bermain peran (*Role Playing*) juga terjadi peningkatan. Ada 9 anak yang sangat mampu bermain peran tanpa keliru. Ada 7 anak yang mampu bermain peran, namun masih ada yang keliru dalam

bermain peran.

c) Kegiatan akhir

Setelah melaksanakan kegiatan bermain peran dengan sub tema pesawat menggunakan peraga papan nama, kardus, pesawat (sebagai media kereta api nya). Anak-anak mulai melepaskan peraga yang mereka pasan lalu menyerahkan media tersebut pada peneliti dan bersama-sama membereskan peralatan main yang telah digunakan. Kemudian membereskan alat main, selesai membereskan peralatan main, peneliti kembali mengajak anak-anak duduk rapi dengan barisan kelompok masing-masing menjadi dua kelompok.

Peneliti berdiskusi dengan anak tentang kegiatan yang dilakukan hari ini dan mempersilahkan anak-anak kelompok 2 untuk menilai teman-temannya kelompok 1 yang bermain peran, setelah selesai menilai lalu mereka bergantian kelompok 1 menanyakan kepada kelompok 2 bagaimana hasil temannya bermain peran dan memberikan penilaian ke temnnya di tanyakan oleh peneliti. Peneliti juga memberikan kesimpulan akhir kegiatan, Kemudian menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan, meyimpaikan perilaku yang kurang tepat pada hari ini, memotivasi anak dan menyampaikan kegiatan yang akan

dilakukan pada esok hari. Kemudian mengajak anak berdoa selesai kegiatan dan memberi salam.

3) Pengamatan (Observasi)

Hasil pengamatan peneliti pada siklus 2 pertemuan kedua ini, pada aktifitas anak sudah lebih memahami tata cara atau aturan dalam kegiatan bermain peran (*Role Playing*). Rata-rata anak sudah mulai paham cara bermain peran ketika dibagikan skenario permainan. Pada pertemuan ini rata-rata anak juga sudah dapat bermain peran dengan baik dan benar, hanya ada satu anak yang keliru bermain peran tidak sesuai dengan skenario yang dikaitkan ke anak. Meskipun ada yang keliru saat bermain peran, namun anak sudah dapat bermain peran dengan baik.

Pada pertemuan ini minat dan semangat anak lebih antusias dalam melaksanakan kegiatan, ada beberapa anak yang berlomba-lomba untuk semangat bermain peran agar cepat selesai, Namun sebagian anak yang lain ada yang tetap santai melakukan bermain perannya dan tidak terpengaruh untuk lebih dulu selesai agar saat bermain perannya sesuai tidak keliru.

Pengamatan pada pertemuan pertama pada siklus 2 ini sudah menunjukkan peningkatan perkembangan kognitif anak kelompok B TK Tahfizh Ummul Qura Mahligai masih

belum sesuai dengan indikator keberhasilan pada penelitian ini. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.8

Perkembangan Kognitif Anak Siklus 2 Pertemuan 2

Kategori	Pertemuan	
	Frekuensi	Persentase
BSB	9	56,25%
BSH	6	37,5%
MB	1	6,25%
BB	0	0%
Total	16	100%

Berdasarkan data pada tabel di atas, pada siklus 2 pertemuan kedua ada 9 anak atau sekitar 56,25% anak yang sudah mencapai kategori berkembang sangat baik. Ada 6 anak atau sekitar 37,5% anak yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan. Pada pertemuan ini hanya ada 1 anak atau sekitar 6,25% yang masih berada pada kategori mulai berkembang.

4) Refleksi

Hasil refleksi yang dilakukan pada pertemuan pertama pada siklus 2 ini yaitu:

- a) Anak sudah lebih memahami tata atau cara kegiatan, meskipun masih ada yang kurang fokus, namun karena kegiatan tersebut sudah beberapa kali dilakukan, anak tidak mengalami kesulitan dalam melaksanakan kegiatan. Tidak ada yang keliru dalam bermain peran.
- b) Masih ada anak yang keaktifannya kurang, cukup lambat dalam melaksanakan kegiatan sehingga ada anak yang ketika waktunya sudah mulai habis anak tersebut bengong dan bingung di tempat kegiatan.

c. Siklus 2 Pertemuan ketiga

1) Perencanaan (*Planning*)

a) Menentukan tema pembelajaran

Penentuan tema pembelajaran yang sudah di kompromikan bersama guru-guru TK Tahfizh Ummul Qura dan oleh peneliti. Tema pembelajaran yang digunakan adalah Transfortasi subtema Kapal layar.

b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun sebagai panduan kegiatan awal sampai kegiatan akhir proses pembelajaran, RPPH disusun oleh peneliti.

c) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah Media papan nama, kardus jaga loket dan kapal layar dari kardus.

d) Menyiapkan lembar observasi

Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktifitas anak, dan perkembangan kognitif, Sosial Emosional anak dalam Bermain Peran.

2) Pelaksanaan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 24 Mei 2023. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus 2 pertemuan ketiga adalah sebagai berikut:

a) **Kegiatan awal**

Kegiatan awal dimulai dengan guru mengajak anak duduk berbaris sambil bernyanyi (*circle time*). Setelah anak duduk dalam barisan guru memberi salam. Kemudian guru mengajak anak menadahkan tangan untuk berdoa, doa sebelum belajar, dan membaca surah-surah pendek,

kemudian mengabsen anak.²⁹

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti dimulai dengan penyampaian tema yang akan dibahas. Guru mengenalkan atau menjelaskan Apa itu Bermain Peran dan mengaitkan tema nya dengan Alat Transfortasi menggunakan Media peraga kapal layar.

Guru mengondisikan anak-anak tetap duduk di tempat masing-masing mendengarkan penjelasan mengenai tata cara dan aturan Bermain peran.

Setelah mengondisikan anak-anak tetap berada di barisan masing-masing mendengarkan penjelasan mengenai tata cara dan aturan bermain peran. Untuk memberikan pemahaman kepada anak, gurulihatkan sebuah gambar kapal layar dan menjelaskan siapa aja yang jadi petugas di kapal layar, Nahkoda, jurumudi, jaga kasir, Operator, dan penumpang.

kemudian setelah itu guru memberikan contoh melalui gambaran media handpond dengan menunjukkan contoh bagaimana mereka bermain peran nanti, setelah selesai mereka menonton video tersebut guru menjelasn kembari apa yang mereka perhatikan di video teresebut, dan di permainan bermain peran ini ada 15 orang anak akan dibagi menjadi 2

²⁹ Observasi pertemuan Ketiga siklus 2 pada tanggal 24 Mei 2023 pukul 10.00

kelompok, kelompok 1 terdiri dari 8 orang dan kelompok 2 terdiri dari 7 orang anak, dan guru yang membagikan nama-nama dalam 1 kelompoknya masing-masing dengan menuliskan nama peraga di kertas lalu mempersilahkan anak-anak memilihnya sendiri.

Setelah itu guru menjelaskan kembali siapa aja yang jadi Nahkoda, Jurumudi, penjaga loket, Operator dan penumpang. Pada pertemuan ketiga di siklus 2 ini anak diminta mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi menggunakan model bermain peran dengan sub tema kapal layar.

Setelah memberikan contoh tentang tata cara bermain peran, Guru bersama anak tidak lupa mengucapkan Basmallah sebelum memulai kegiatan. Karena ada 2 kelompok jadi bermainnya bergantian sesuai urutan No kelompok, Kemudian guru mempersilahkan kelompok 1 untuk bermain peran terlebih dahulu, lalu kelompok 2 menonton atau memperhatikan teman-tamannya yang bermain peran terlebih dahulu. Guru mempersilahkan anak-anak kelompok 1 memulai kegiatan bermain perannya sesuai peraga masing-masing yang sudah di bagikan dan di contohkan sebelumnya cara bermainnya oleh peneliti.

Setelah kelompok 1 sudah selesai bermain perannya lalu bergantian lagi kelompok 2 Guru mempersilahkan anak-anak

memulai kegiatan bermain peran nya sesuai peraga masing-masing yang sudah di bagikan dan di contohkan sebelumnya cara bermainnya. Sedangkan kelompok 1 bergantian menonton atau memperhatikan teman-tamannya kelompok 2 yang bermain peran.

Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung. Peneliti juga mendokumentasikan kegiatan bermain peran (*Role Playing*). Selama proses kegiatan pada siklus 2 ini, anak sudah cukup memahami tentang aturan atau tata cara kegiatan bermain peran, dan terjadi peningkatan yang cukup banyak.

Hasil penilaian pada pertemuan ketiga di siklus ketiga ini ada 14 anak berada pada tahapan bermain peran, sesuai instruksi tanpa bantuan peneliti. Ada 1 anak berada pada tahapan bermain peran, tanpa bantuan peneliti. Pada pertemuan terakhir di siklus 2 ini masih ada 1 anak yang cukup mampu bermain peran, namun masih terdapat kesalahan dengan sedikit bantuan peneliti.

Kemampuan anak dalam bermain peran (*Role Playing*) juga terjadi peningkatan, ada 14 anak yang sangat mampu bermain peran tanpa keliru. Ada 2 anak yang mampu bermain peran, namun masih ada yang keliru dalam bermain peran.

c) Kegiatan akhir

Setelah melaksanakan kegiatan bermain peran dengan sub tema kapal layar menggunakan peraga papan nama, kardus, kapal layar (sebagai media kereta api nya). Anak-anak mulai melepaskan peraga yang mereka pasan lalu menyerahkan media tersebut pada peneliti dan bersama-sama membereskan peralatan main yang telah digunakan. Kemudian membereskan alat main, selesai membereskan peralatan main, peneliti kembali mengajak anak-anak duduk rapi dengan barisan kelompok masing-masing menjadi dua kelompok.

Peneliti berdiskusi dengan anak tentang kegiatan yang dilakukan hari ini dan mempersilahkan anak-anak kelompok 2 untuk menilai teman-temannya kelompok 1 yang bermain peran, setelah selesai menilai lalu mereka bergantian kelompok 1 menanyakan kepada kelompok 2 bagaimana hasil temannya bermain peran dan memberikan penilaian ke temnnya di tanyakan oleh peneliti. Peneliti juga memberikan kesimpulan akhir kegiatan, Kemudian menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan, meyimpaikan perilaku yang kurang tepat pada hari ini, memotivasi anak dan menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan pada esok hari. Kemudian mengajak anak berdoa

selesai kegiatan dan memberi salam.

3) Pengamatan (Observasi)

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada siklus 2 pertemuan kedua ini, rata-rata anak sudah dapat bermain peran (*Role Playin*) dengan baik. Anak juga sudah dapat bermain peran dengan sangat baik ketika dibagikan skenario permainan. Anak juga sebelum mulai bermain peran anak mulai memasang alat peraganya masing-masing.

Aktifitas anak dari segi minat, keaktifan dan semangat anak lebih antusias dalam melaksanakan kegiatan bermain peran. Meskipun ada anak yang ketika proses kegiatan ada yang sebentar-sebentar melamun karena dalam kondisi setelah selesai menangis, namun tidak menjadi kendala berarti, karena anak tetap berminat dan mau berkegiatan bermain peran. Rata-rata anak tidak mengalami kesulitan lagi dalam melaksanakan kegiatan.

Pengamatan pada pertemuan 3 sudah menunjukkan peningkatan dari pertemuan kedua pada siklus 2 ini dalam perkembangan kogniti anak kelompok B TK Tahfiz Ummul Qura Mahligai. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.9

Perkembangan Kognitif Anak Siklus 2 Pertemuan 3

Kategori	Pertemuan 3	
	Frekuensi	Persentase
BSB	14	87,5%
BSH	1	6,25%
MB	1	6,25%
BB	0	0%
Total	16	100%

Berdasarkan data pada tabel di atas, pada siklus 2 pertemuan ketiga ada 14 anak atau sekitar 87,5% anak yang sudah mencapai kategori berkembang sangat baik. Ada 1 anak atau sekitar 6,25% anak yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan. Pada pertemuan ini hanya ada 1 anak atau sekitar 6,25% yang masih berada pada kategori mulai berkembang.

4) Refleksi

Hasil refleksi yang dilakukan pada pertemuan pertama pada siklus 2 ini yaitu:

- a) Aktifitas anak dari perhatian dan keaktifan anak pada siklus 2 sudah terlihat aktif, hal ini dapat dilihat pada bertambahnya minat dan perhatian anak dalam melaksanakan proses kegiatan selama observasi kegiatan.

- b) Kegiatan selama proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan lebih kondusif dari tindakan pada siklus 1, anak-anak juga terlihat lebih antusias dalam mengikuti kegiatan yang diberikan.
3. Perkembangan Kognitif anak setelah diterapkan mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi menggunakan model bermain peran (*Role Playing*).

Hasil perkembangan kognitif anak setelah dilakukan tindakan pada siklus 1 dan siklus 2, diperoleh hasil pembahasan yang dijabarkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.10

Perkembangan Kognitif anak siklus 1

Kategori	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
BSB	0%	0%	0%
BSH	0%	25%	56,25%
MB	81,25%	68,75%	43,75%
BB	18,75%	6,25%	0%
Total	100 %	100 %	100 %

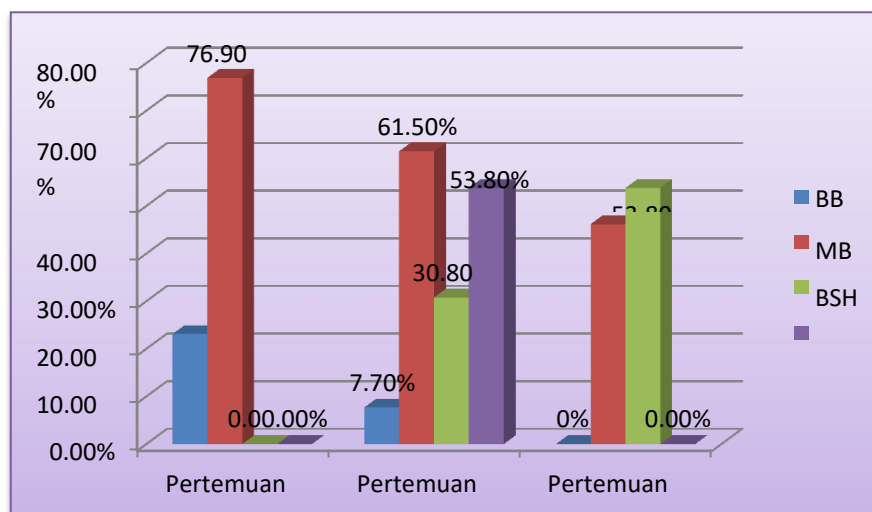
Berdasarkan gambaran data di atas, pada siklus 1 ini sampai pertemuan terakhir sudah ada 9 anak yang mencapai kategori

berkembang sesuai harapan atau sekitar 56,25 % meskipun belum mencapai kategori indikator keberhasilan, yaitu 80 % mencapai kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.

Gambaran peningkatan perkembangan aspek kognitif anak pada kelompok B siklus 1 dapat dilihat pada diagram berikut :

Gambar 4.15

Perkembangan kognitif Anak Siklus 1



Hasil pengamatan pada siklus 2 menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak kelompok B TK Tahfizh Ummul Qura Mahligai mengalami peningkatan dibandingkan hasil observasi pada siklus 1. Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.11**Perkembangan Kognitif Anak Siklus 2**

Kategori	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
BSB	31,25 %	56,25 %	87,5 %
BSH	62,5 %	37,5%	6,25 %
MB	6,25 %	6,25%	6,25%
BB	0 %	0 %	0 %
Total	100 %	100 %	100 %

Berdasarkan gambaran data di atas, pada siklus 2 dari pertemuan 1 sampai dengan pertemuan 3 terdapat peningkatan. Sebelumnya juga pada siklus 1 masih ada terdapat anak yang mendapat kategori mulai berkembang namun pada siklus 2 tidak ada anak yang mendapat kategori tersebut. Selain itu pada siklus 2 ini pada pertemuan pertama ada anak yang mendapat kategori berkembang sangat baik dan mengalami peningkatan sampai pertemuan terakhir, ada 14 anak atau sekitar 92,3 % yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik, meskipun pada siklus 2 ini masih ada terdapat anak dengan kategori mulai berkembang. Namun, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan capaian indikator keberhasilan perkembangan Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi menggunakan model Bermain Peran (*Role Playing*) sudah terpenuhi atau tercapai.

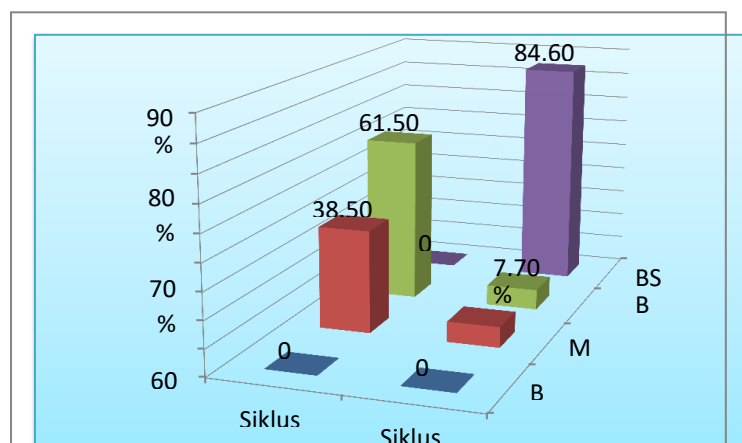
Gambaran peningkatan perkembangan aspek kognitif anak pada kelompok B pada siklus 2 dapat dilihat pada diagram berikut :

Gambar 4.16

Perkembangan Kognitif Anak siklus 2



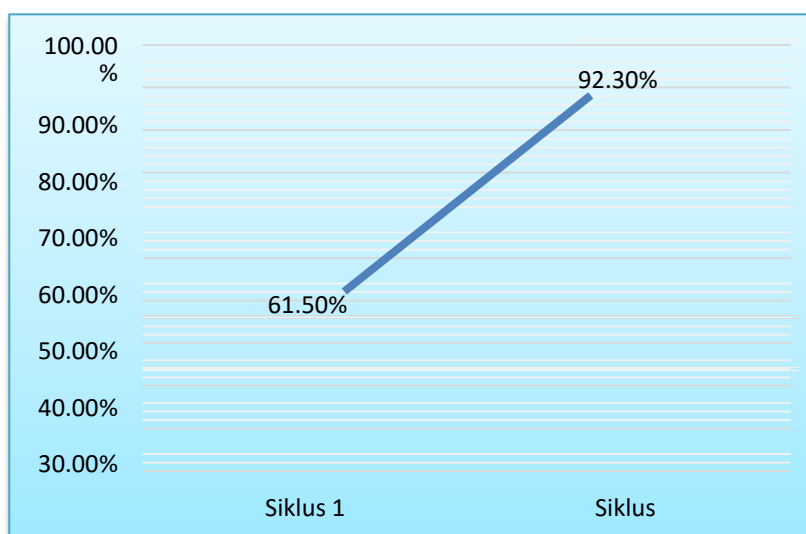
Berdasarkan hasil observasi pada data-data di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak dalam setiap pembelajaran selama siklus 1 dan 2 diperoleh peningkatan yang digambarkan pada diagram berikut :



Gambar 4.17 Perkembangan kognitif Annk Siklus 1 dan Siklus 2



Gambaran kecenderungan peningkatan perkembangan aspek kognitif anak pada kelompok B pada siklus 1 dan 2 dapat dilihat pada grafik berikut :



Gambar 4.18 Kecenderungan Perkembangan Kognitif Anak

Siklus 1 dan Siklus 2

B. Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk melakukan perbaikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan dalam beberapa siklus. Setiap siklus pada tiap petemuannya terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus 1 dan siklus 2. Siklus 1 dilaksanakan dalam 3 pertemuan dan siklus 2 dilaksanakan dalam 3 pertemuan.

Berdasarkan observasi pada siklus 1 keaktifan anak dalam proses

pembelajaran belum sepenuhnya aktif. Minat anak masih kurang, cenderung lebih banyak berbicara dengan teman sehingga menjadi kurang fokus dalam melakukan kegiatan, kurang memperhatikan penjelasan dari guru, dan bahkan ada yang lebih banyak melamun, menunggu instruksi guru dan membantunya melakukan kegiatan.

Ada yang hanya sibuk memainkan media pembelajaran, dan ada juga anak yang merasa cepat kelelahan dalam bermain peran, anak juga cenderung merasa kesulitan dalam melakukan kegiatan, pada pertemuan pertama pada siklus 1 ini banyak yang keliru dalam bermain peran, rata-rata anak memulai bermain peran tidak sesuai instruksi yang seharusnya dimulai dengan skenario yang sudah dibagikan oleh peneliti, hal ini lagi-lagi disebabkan karena kurangnya perhatian anak terhadap penjelasan guru.

Anak tidak bisa bertahan dalam waktu yang lama untuk memusatkan perhatian, tidak bisa diam, lebih sering berbicara dengan teman meskipun sudah diberi pijakan. Mengingat hal-hal tersebut memang sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang memiliki daya konsentrasi pendek, sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama, kecuali kegiatan tersebut memang kegiatan atau hal yang disukainya. Kemudian anak usia dini juga bersifat aktif dan energik, mereka selalu bergerak dan tidak pernah bisa diam kecuali sedang tertidur.

Aktifitas anak pada siklus 2 terlihat lebih tertarik dan antusias dalam melaksanakan kegiatan. Meskipun masih ada anak yang perhatiannya kurang fokus terhadap penjelasan guru, lebih banyak berbicara dan tidak bisa diam

dalam waktu yang lama, namun dapat dikatakan rata-rata anak sudah aktif dalam berkegiatan. Hal ini dapat dilihat pada keaktifan dan minat anak yang tertarik, semangat dan antusias mengikuti kegiatan.

Melihat keaktifan anak pada siklus 2 menguatkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti bahwa kegiatan mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi menggunakan model bermain peran (*Role playing*) dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Maka dapat dianggap bahwa penggunaan pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) menjadi salah satu solusi agar anak merasa senang, semangat dan antusias dalam berkegiatan.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus 1 dan 2 terlihat peningkatan perkembangan kognitif anak pada tiap siklus. Secara keseluruhan, berdasarkan perkembangan kognitif anak pada siklus 1 belum memenuhi indikator berhasil yang diharapkan. Pada siklus 1, dari 16 anak baru ada 9 anak yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan dengan persentasi 56,25 %. Pada siklus 1, kemampuan bermain peran rata-rata masih ada yang dibantu oleh peneliti, dan ada anak yang belum terlalu mengerti dengan permainan bermain peran, sehingga masih ada anak yang tidak bergerak dalam bermain peran. Masih ada yang keliru salah dalam bermain peran.

Hasil perkembangan kognitif anak dalam mengenal konsep pengukuran pada siklus 2 terjadi peningkatan yang signifikan. Dari 16 anak ada 14 anak dengan persentase 92,3 % mencapai kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Angka persentase tersebut sudah memenuhi standar indikator keberhasilan pada penelitian ini.

Berdasarkan hasil capaian perkembangan kognitif anak pada jabaran data sebelumnya dapat dikatakan bahwa kegiatan dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi menggunakan mode Bermain Peran (*Role Playing*), yang di mulai dengan kegiatan mengenalkan sebuah gambar dan baru dijadikan sebuah bermain peran, dalam kegiatan ini anak juga dapatberfikir dan bagaimana bersosialiasi dengan anak yang lainnya dalam satu kelompok.

Kegiatan ini sesuai dengan teori Jean peaget bahwa anak itu sangat banyak imajinasinya sehingga anak pun leluasa mengeluarkan apa yang mereka pikirkan dan juga dengan bermain peran pun anak belajar tentang sosial emosional nya kesabarannya apalagi dengan teman-temannya ketika bermain peran.

Pengenalan Bermain Peran (*Role Playing*) yang menggunakan alat bantu atau media pembelajaran, dalam penelitian ini bermain peran secara konkrit (nyata) yang berupa obyek media yang dibuat dari bahan bekas. Dapat membantu anak dalam pengenalan bermain peran suatu media transfortasi dengan mengacu pada media bermain tersebut. Anak usia dini mulai mengenal objek sebuah benda, hal ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget bahwa pada anak usia 5-6 Tahun berada pada tahap perkembangan berfikir pra-operasional konkret.