MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN PADA ANAK KELOMPOK B 1 RA. KUSUMA MULIA TURUS KECAMATAN GURAH KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2014 / 2015

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi PG-PAUD

OLEH:
SUCI SUSANTI
NPM : 11.1.01.11.0084

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2015

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

SUCI SUSANTI

NPM : 11.1.01.11.0084

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN PADA ANAK KELOMPOK B 1 RA. KUSUMA MULIA TURUS KECAMATAN GURAH KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2014 / 2015

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian / Sidang Skripsi Program Studi PG-PAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal: 20 Mei 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi.	**Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.**
NIDN. 0701038303	NIDN : 0729078402

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

SUCI SUSANTI
NPM : 11.1.01.11.0084

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN PADA ANAK KELOMPOK B 1 RA. KUSUMA MULIA TURUS KECAMATAN GURAH KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2014 / 2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi
Program Studi PG-PAUD FKIP UNP Kediri
Pada tanggal : 10 Juni 2015

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : **Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd.** (.....)
2. Penguji I : **Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.** (.....)
3. Penguji II : **Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi.** (.....)

Mengetahui,
Dekan FKIP.

Dr. Hj. SRI PANCA SETYAWATI, M.Pd.
NIDN : 0716046202

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN PADA ANAK KELOMPOK B 1 RA. KUSUMA MULIA TURUS KECAMATAN GURAH KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2014 / 2015

SUCI SUSANTI

NPM : 11.1.01.11.0084

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76 Kediri 64112 Telp. (0354) 776706

Pembimbing I	Pembimbing II
Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi.	**Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.**
NIDN. 0701038303	NIDN : 0729078402

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIR

ABSTRAK

Kata kunci : Kemampuan Berhitung, Kegiatan Bermain Pera

Penelitian Tindakan Kelas ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan masih didominasi oleh aktivitas klasikal dengan dominasi pada peran guru. Akibatnya suasana kelas monoton, pasif dan membosankan. Hal tersebut nampak dari motivasi belajar siswa yang rendah, yang pada akhirnya hasil belajarnyapun juga rendah.

Permasalahan penelitian ini adalah, apakah penerapan kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan pada anak Kelompok B1 RA. Kusuma Mulia Turus Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri?

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak Kelompok B1 RA. Kusuma Mulia Turus Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan instrumen berupa Lembar Observasi Guru, Lembar Observasi Anak dan Hasil Penelitian Kemampuan Anak.

Hasil penelitian ini adalah (1) melalui siklus tindakan pembelajaran dapat ditemukan langkah-langkah yang efektif, bahwa dengan kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam penjumlahan dan pengurangan. (2) Melalui siklus tindakan pembelajaran dengan menggunakan kegiatan bermain peran anak mampu berhitung dengan baik.

Kesimpulan hasil penelitaian ini adalah bahwa penerapan kegiatan bermain peran dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan pada anak. dan dapat dibuktikan bahwa melalui metode ini kemampuan anak dalam berhitung mengalami peningkatan yang disignifikan dari apa yang diharapkan oleh peneliti. Dengan demikian hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat diterima.

I. PENDAHULUAN

Berhitung penjumlahan dan pengurangan merupakan salah satu kegiatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan dasar matematika di masa tahapan awal perkembangan anak, seperti kemampuan melihat, membedakan, memisahkan, mengukur, mengenal konsep angka, serta kemampuan dalam memecahkan suatu masalah.

Kegiatan berhitung ini sangatlah penting diberikan pada anak sejak usia dini, agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, serta mampu merangsang dan meningkatkan kemampuan anak dalam memahami perubahan dan perkembangan lingkungan di sekitarnya.

Ciri-ciri yang menandai bahwa anak sudah mulai menyenangi permainan berhitung antara lain yaitu secara spontan anak telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas permainan berhitung, mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman, mulai menghitung benda-benda yang ada disekitarnya, mulai membandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada disekitarnya, anak mulai menjumlah-jumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada di sekitar tanpa sengaja.

Kemampuan anak itu berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya, khususnya dalam masalah berhitung penjumlahan dan pengurangan. Sebagian anak memiliki kemampuan yang cepat dalam berhitung, dan sebagian anak memiliki kemampuan yang lambat dalam berhitung. Di RA. Kusuma Mulia Turus Gurah Kediri, peneliti menemukan permasalahan pada anak kelompok B1 yaitu kemampuan berhitung yang masih rendah, diantaranya belum mampu menyebutkan angka 1-20 dengan benar, belum mampu menghitung jumlah benda-benda di sekitarnya, dan sebagainya.

Dari hasil perkembangan kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan anak kelompok B1 kurang berhasil sesuai dengan harapan, terbukti dari hasil nilai yang terdiri dari 20 anak, yang memperoleh nilai ★ ada 9 anak, nilai ★★ ada 5 anak, nilai ★★★ ada 4 anak, nilai ★★★★ ada 2 anak.

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan, peneliti mencoba menerapkan pembelajaran melalui kegiatan bermain peran, dalam hal ini obyek

diaplikasikan pada anak didik yang melakukan pertunjukan kegiatan jual beli buah-buahan dengan tema rekreasi dan pekerjaan, sub tema perlengkapan rekreasi, petani dan pedagang. Kegiatan ini memperlihatkan bagaimana anak berperan sebagai penjual dan pembeli.

Melalui kegiatan bermain peran sebagai penjual dan pembeli secara tidak langsung anak belajar bersosialisasi, menambah daya pikir untuk berhitung, dan dapat menumbuhkan kerjasama antar teman saat terjadinya proses jual beli beli buah-buahan. Saat itu juga anak akan memahami macam-macam harga dan jumlah benda yang akan diperjual belikan.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti ingin melakukan perbaikan pembelajaran dengan mengadakan penelitian tindakan kelas, dengan harapan melalui kegiatan tersebut mampu meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan. Untuk itu peneliti tertarik mengambil judul "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan dan Pengurangan Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada Anak Kelompok B1 RA. Kusuma Mulia Turus Gurah Kediri Tahun Ajaran 2014 - 2015".

Identifikasi Masalah

1. Kurangnya kemampuan anak dalam berhitung penjumlahan dan pengurangan.
2. Strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru lebih pada kegiatan membaca, menulis, dan hafalan, sehingga kurang bervariasi dan kurang menarik.
3. Media pembelajaran yang dipergunakan kurang memadai .

Pembatasan Masalah

1. Aspek yang dikembangkan atau diteliti adalah kemampuan berhitung
2. Metode yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas adalah Metode Bermain Peran
3. Subyek dalam penelitian ini adalah semua anak pada kelompok B1 RA. Kusuma Mulia Turus Gurah Kediri

Perumusan Masalah

"Apakah penerapan kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan pada anak kelompok B1 RA. Kusuma Mulia Turus Gurah Kediri Tahun Ajaran 2014 - 2015 ?"

Tujuan Penelitian

1. Meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan pada anak kelompok B1 RA. Kusuma Mulia Turus Gurah.
2. Memperoleh data kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan sebelum diadakan penelitian melalui kegiatan bermain peran pada anak kelompok B1 RA. Kusuma Mulia Turus Gurah.
3. Memperoleh data kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan sesudah diadakan penelitian melalui kegiatan bermain peran. pada anak kelompok B1 RA. Kusuma Mulia Turus Gurah.
4. Membandingan kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan sebelum dan sesudah diadakan kegiatan bermain peran pada anak kelompok B1 RA. Kusuma Mulia Turus Gurah.

Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
   a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah kontribusi terhadap ilmu pengetahuan secara umum, khususnya pada Pendidikan anak usia dini yang berkenaan dengan perkembangan berhitung penjumlahan dan pengurangan.
   b. Untuk mengetahui lebih dalam tentang bentuk peningkatan berhitung penjumlahan dan pengurangan pada anak usia dini melalui kegiatan bermain peran.
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Anak didik
   Dengan perbaikan ini mereka mendapatkan pengalaman nyata yang menyenangkan di bangku sekolah dalam peningkatan prestasi belajar untuk bekal dalam kehidupan di masa yang akan datang.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini sebagai masukan untuk guru dalam menambah wawasan tentang stimulasi yang tepat dalam merangsang dan meningkatkan kemampuan daya pikir anak agar semakin berkembang.

c. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai salah satu bahan pertimbangan membuat rekomendasi penyelenggaraan proses pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana untuk menambah pengetahuan, wawasan dan peningkatan kemampuan profesi guru khususnya dalam memecahkan masalah-masalah yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran.

Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat ditarik Hipotesis yaitu Melalui kegiatan Bermain Peran dapat meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan kelompok B1 RA. Kusuma Mulia Turus Gurah Kediri Tahun Ajaran 2014/2015.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Konsep Dasar Perkembangan Kognitif

a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Kemampuan kognitif merupakan salah satu dari bidang pengembangan kemampuan dasar untuk

meningkatkan kemampuan dan kreatifitas sesuai perkembangannya. Pengembangan ini bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan alternatif pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan, serta persiapan mengembangkan kemampuan berpikir teliti
(Depdiknas, 2007:9).

b. Pentingnya Pengembangan Kognitif

Takdirotun Musfiroh (2008), mengemukakan bahwa pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan kehidupannya.

c. Tahapan Pengembangan Kognitif.

Siti Aisyiah (2008), Menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak sesuai dengan usia dan tingkatannya.

2. Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Adalah cara-cara yang digunakan guru dalam menyajikan suatu materi pembelajaran atau permainan dengan memperhatikan keseluruhan situasi belajar dan bermain untuk mencapai tujuan.

b. Tujuan Metode Pembelajaran

Sebagai alat untuk mencapai tujuan dan tidak selamanya metode berfungsi secara optimal. Metode yang digunakan oleh guru adalah salah satu kunci pokok di dalam keberhasilan suatu kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak. Menurut Depdiknas (2007 : 13).

c. Pengertian Metode bermain peran

Bermain peran atau *role playing* adalah suatu kegiatan untuk memerankan sesuatu di luar perannya sendiri agar anak dapat memiliki pemahaman dan pandangan yang benar tentang sejarah di masa lampau, kemungkinan peristiwa di masa datang.(Sujiono, N, Yuliani, 2006: 5.20).

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Istiqomatul Karomah Zain, Meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan melalui permainan kegiatan bermain peran pada anak kelompok B di RA. Kusuma Mulia Adan-adan Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2012-2013, Skripsi. Menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan pada anak RA. Kusuma Mulia Adan-adan Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2012-2013.

C. Kerangka Berpikir

Kegiatan bermain peran penting sekali bagi perkembangan anak usia dini, karena melalui kegiatan ini anak dapat mengembangkan pengetahuan sosial dimana anak dituntut untuk mempelajari dan memperagakan peran yang ia mainkan. Melalui metode ini anak harus dapat mempelajari peran dari tokoh tersebut.

Permasalahan yang muncul pada anak kelompok B1 RA. Kusuma Mulia Turus Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri, masih banyaknya anak yang belum mampu dan berhasil dengan baik dalam kemampuan berhitungnya yaitu penjumlahan dan pengurangan. Oleh sebab itu kegiatan bermain peran ini digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung tentang penjumlahan dan pengurangan dengan tema rekreasi dan pekerjaan.

Dari penjelasan di atas, maka peneliti berupaya untuk 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.

III.METODE PENELITIAN

A.Subjek dan Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA. Kusuma Mulia di Desa Turus Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2014/2015 dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelompok B 1 dengan jumlah anak didik 20 anak, jumlah anak didik laki-laki 12 anak dan perempuan 8 anak.

B. Prosedur Penelitian

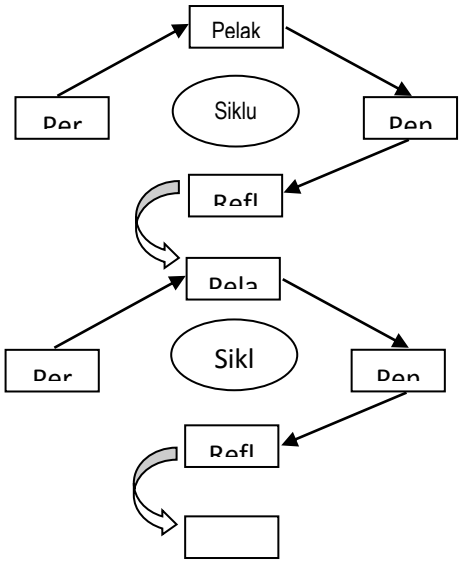
1.Penyusunan rencana tindakan.

2.Pelaksanaan tindakan.

3.Pengamatan.

4.Refleksi.

Berikut adalah gambar desain penelitian menurut Kemmis dan Taggart (Muharjito, 2005), yang menggambarkan siklus yang terjadi pada penelitian tersebut.



Gambar 3.1 :

Bagan Prosedur Penelitian

Sumber : Kemmis dan Taggart

(dalam Muharjito, 2005)

C. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Subjek yang dinilai: Anak kelompok B 1 RA. Kusuma Mulia Turus Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri.
2. Kemampuan yang dinilai: Kemampuan Berhitung Penjumlahan dan Pengurangan
   Indikator :Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20 melalui Metode bermain peran
   Teknik penilaian : Unjuk Kerja

D. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data tentang kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan anak, diolah dengan teknik analisis deskriptif yang bersifat kuantitatif.

Langkah-langkah analisis data sebagai berikut :

1. Menghitung prosentase anak yang memperoleh bintang 1, bintang 2, bintang 3, dan bintang 4 dengan rumus

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

   Keterangan:
   P = Prosentase anak sesuai dengan kemampuan
   f = Jumlah anak sesuai nilai kemampuan
   N = Jumlah anak keseluruhan
2. Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah prosentase anak yang mendapat bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum tindakan dilakukan dengan setelah dilakukan tindakan siklus I, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III. Kriteria keberhasilan tindakan adalah terjadinya kenaikan ketuntasan belajar (setelah tindakan siklus III ketuntasan belajar mencapai sekurang kurangnya 75%).

E. Rencana Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian yang dilaksanakan adalah 6 bulan. Penelitian dimulai bulan Oktober 2014 sampai bulan Maret 2015.

Siklus I : 26 Januari 2015

Siklus II : 04 Pebruari 2015

Siklus III : 11 Pebruari 2015

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas *Setting* Penelitian

Penelitian dilaksanakan di RA. Kusuma Mulia Turus yang beralamat di Desa Turus Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri pada Semester II Tahun Ajaran 2014 – 2015.

Penelitian dilaksanakan pada anak didik kelompok B1 yang berjumlah 20 anak, yang terdiri dari 12 anak laki- laki dan 8 anak perempuan. Kegiatan pembelajaran dilakukan da dalam dan di luar kelas, dengan menggunakan metode bermain peran.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

   Deskripsi penelitian secara umum dengan pembelajaran melalui kegiatan bermain peran anak didik akan lebih senang dalam kegiatan berhitung.Desain penelitian terdiri dari tiga siklus secara berulang-ulang yang meliputi siklus 1, siklus 2 dan siklus 3.

2. Pelaksanaan Tindakan

   Pembelajaran Siklus I

   a. Tahap perencanaan

   Pada tahap ini peneliti telah melaksanakan langkah-langkah sebagai berikut :

   1) Peneliti membuat rencana pembelajaran sesuai dengan tema (RKH, RKM)
   2) Peneliti menyiapkan skenario untuk bermain peran
   3) Peneliti menyiapkan Lembar Observasi Guru
   4) Peneliti menyiapkan Lembar Evaluasi

5) Peneliti menyiapkan perlengkapan yang akan digunakan

b. Tahap tindakan.

Pelaksanaan tindakan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 26 Januari 2015 pada kelompok B1 RA. Kusuma Mulia Turus Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri.

PROSENTASE KETUNTASAN BELAJAR ANAK PADA SIKLUS I

NO	HASIL PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	JUMLAH	PROSENTASE
1	Tuntas	10	50%
2	Belum Tuntas	10	50%
	Jumlah	20	100%

3.Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pembelajaran dan peralatan yang mendukung, RKM, RKH yang sesuai dengan tema di bawah ini :

Kelompok : B 1

Semester / minggu : II / V

Hari/ tanggal :

Rabu, 4 Pebruari 2015

Tema :Pekerjaan

Sub tema :Pedagang buah- buahan.

b. Tahap tindakan.

Pelaksanaan untuk siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 4 Pebruari 2015.

PROSENTASE KETUNTASAN BELAJAR ANAK PADA SIKLUS II

NO	HASIL PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	JUMLAH	PROSENTASE
1	Tuntas	12	60%
2	Belum Tuntas	8	40%
	Jumlah	20	100%

4.Pelaksanaan tindakan pembelajaran siklus III

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pembelajaran dan peralatan yang mendukung, RKM, RKH yang sesuai tema di bawah ini :

Kelompok : B 1

Semester / minggu : II / VI

Hari/ tanggal :

Rabu, 11 Pebruari 2015

Tema : Pekerjaan

Sub tema : K o k i

b. Tahap tindakan.

Pelaksanaan untuk siklus III dilaksanakan pada hari Rabu, 11 Pebruari 2015. Adapun proses pembelajaran mengacu pada rencana pembelajaran dengan memperhatikan revisi dari siklus II. Sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus II tidak terulang lagi.

PROSENTASE KETUNTASAN BELAJAR ANAK PADA SIKLUS III

NO	HASIL PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	JUMLAH	PROSENTASE
1	Tuntas	16	80%
2	Belum Tuntas	4	20%
	Jumlah	20	100%

C. **Pembahasan dan Pengambilan Simpulan**

Berdasarkan pengamatan pada siklus I, siklus II sampai siklus III terdapat penjelasan tentang peningkatan hasil pembelajaran berhitung penjumlahan dan pengurangan melalui metode bermain peran yang digunakan oleh peneliti melalui kegiatan bermain peran jual beli buah-buahan.

Hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan ketuntasan belajar anak belum tampak hal ini dikarenakan pada kegiatan siklus I anak masih mengalami kesulitan, selanjutnya pada siklus ke II ketuntasan belajar anak mengalami sedikit peningkatan dan yang terakhir pada siklus III ketuntasan belajar anak meningkat, mencapai prosentase 80% melebihi prosentase yang diharapkan oleh peneliti yaitu 75 %. Data tentang hasil penilaian kegiatan bermain peran sebelum dan sesudah dilakukan tindakan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.10

HASIL PENILAIAN
KEMAMPUAN BERHITUNG PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN
PRA TINDAKAN SAMPAI DENGAN TINDAKAN SIKLUS III
PADA ANAK KELOMPOK B 1 RA. KUSUMA MULIA TURUS

NO	HASIL PENILAIAN	PRA TINDAKAN	TINDAKAN SIKLUS I	TINDAKAN SIKLUS II	TINDAKAN SIKLUS III
1	☆	10 %	0 %	0 %	0 %
2	☆ ☆	60 %	50 %	40 %	15 %
3	☆ ☆ ☆	25 %	30 %	30 %	30 %
4	☆ ☆ ☆ ☆	5 %	20 %	30 %	55 %
	JUMLAH	100 %	100 %	100 %	100%

Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran dapat mempermudah anak dalam kegiatan berhitung penjumlahan dan pengurangan sehingga ketuntasan belajar anak akan tercapai. Hal ini dibuktikan bahwa dari data yang diperoleh dari siklus III adalah sebanyak 80% atau 16 anak sudah memenuhi kriteria ketuntasan sedangkan 20% atau 4 anak belum memenuhi kriteria karena masih mendapat bintang 2 dan bintang 3.

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah serta hasil temuan penelitian, maka hipotesis yang berbunyi melalui kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan pada anak kelompok B1 RA. Kusuma Mulia Turus Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri diterima.

A. Kendala dan Keterbatasan

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti juga mendapatkan kendala kendala dan keterbatasan sebagai berikut :

1. Pada siklus I anak masih belum terlalu memperhatikan guru waktu menjelaskan kegiatan pada hari pertama pelaksanaan, dikarenakan anak hanya memperhatikan media yang dibawa oleh guru
2. Pada siklus I anak masih belum fokus pada skenario bermain peran dikarenakan anak ingin cepat-cepat makan buah yang telah dibuat bermain peran sehingga kegiatan penelitian ini kurang maksimal.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A.Simpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama 3 (tiga) siklus dan berdasarkan rumusan masalah, rumusan hipotesis dan hasil pengujian selanjutnya dapat disimpulkan bahwa: Tindakan pembelajaran melalui Kegiatan Bermain Peran dapat meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan pada anak Kelompok B1 RA. Kusuma Mulia Turus Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat diterima.

B.Saran

Dengan memperhatikan hasil penelitian tindakan kelas ini bahwa meningkatnya kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan pada anak melalui kegiatan bermain peran jual beli buah-buahan, maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1.Bagi Guru TK / RA.

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan pada anak,. hendaknya guru menerapkan metode bermain peran, agar anak senang dan aktif mengikuti pembelajaran berhitung.

2.Bagi Kepala Sekolah

Agar lebih ditingkatkan lagi dan dikembangkan lagi model pengembangan pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih aktif dan kreatif.

3.Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat dijadikan acuan untuk mengadakan penelitian dan analisis secara lebih profesional.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyiah, Siti. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka

Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi

Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Balai Pustaka

Hurlock, Piaget, Orborn. 1981. *Pengenalan Matematia Anak Usia Dini*, (online), tersedia: http://kailashofagmail.wordpress.com.

Mulyasa. 2007. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangka.*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

http://jurnalbidandiah.com/2012/04/41-macam-model-metode-pembelajaran.html 19 Desember 2014.

Nur Hayati, 1994. *Metode Role Playing*, (online), tersedia: http://nurhayati 13.blogspot.com.metode-role- playing.html. diakses 19 Desember 2014.

Muharjito, 2005. *Prosedur Penelitian*. Penerbit Rineka Cipta.

Sujiono, Yuliani, Nuraini, Dkk. 2006. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Takdirotun Musfiroh, 2008, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, Jakarta: Universitas Terbuka