

EFFORTS TO INCREASE CHILDRENS'S COURAGE MOTIVATION FOR PERFORMANCE THROUGH ROLE PLAYING STRATEGIES IN RA AL-MUSLIHIN BINJAI

Akrim¹, Paridah²

akrim@umsu.ac.id¹, paridah02@gmail.com²

Dosen Tetap Fakultas Agama Islam¹
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Guru Raudhtul Athfal Binjai²

Abstrak

Rendahnya motivasi keberanian anak untuk performance di RA Al- Mushlihin Binjai. Anak kurang berani untuk Performance hal ini disebabkan straregi bermain peran jarang dilakukan dalam proses belajar mengajar. Untuk mendapatkan data dan analisis melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui dua siklus yang dirancang secara sistematis dengan beberapatahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Subjek pada penelitian adalah anak kelompok B RA Al- Mushlihin Binjai. Tahun Pelajaran 2015-2016. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi yaitu hasil penilaian performance anak, lembar kerja anak dan dokumentasi. Hasil analisis data pada grafik prasiklus yang berhasil mencapai rata-rata anak 40%, Siklus I 70% dan siklus II 90%. Dari hasil penelitian Upaya Meningkatkan Motivasi Keberanian Anak Untuk Perfomance Melalui Strategi Bermain Peran Di RA Al- Mushlihin Binjai meningkat.

Kata kunci: Meningkatkan Motivasi, Motivasi, Strategi Bermain Peran.

I. Pendahuluan

Belajar merupakan suatu proses usaha sadaryang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap yang benar, dari tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu. Belajar tidak hanya sekedar memetakan pengetahuan atau informasi yang disampaikan.¹ Istilah “anak usia dini” sudah tidak asing lagi di telinga kita saat ini, terutama sekali di lembaga pendidikan. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang di selenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitaskan pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh yang mana menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.²

PAUD telah berkembang dengan pesat dan mendapat perhatian yang luar biasa terutama di Negara-negara maju, karena mengembangkan Sumber Daya Manusia lebih mudah jika di lakukan sejak usia dini. PAUD berfungsi membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini meliputi fisik- motorik, perkembangan moral (Kepribadian, Watak dan Akhlak), sosial emosional, intelektual, dan bahasa secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memmasuki pendidikan selanjutnya.

¹AlRasyidin dan wahyuddin Nur Nasution, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Medan: Perdana publisjing,2011),h.52.

² Soegeng,2005,*Dasar-dasar Pendidikan TK.Jakarta :Universitas Terbuka*, h.1-3

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional dinyatakan bahwa “Pendidikan adalah Usaha Sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan seperti ritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecardasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.”³ Pemberian pengalaman belajar, stimulus pada masa peka ini merupakan saat yang sangat tepat karena dapat mengembangkan kemampuan secara optimal di seuruh aspek perkembangan. Dalam rangka mengoptimalkan Potensi Kognitif pada setiap individu aka para ahli mengemukakan teori “*Primary Mental Abilities*”. Teori yang di kemukakan oleh Thurstone yang berpendapat bahwa kognitif merupakan penjelmaan dari kemampuan primer yaitu kemampuan:

- a. Berbahasa (*Verbal Comprehension*)
- b. Mengingat (*Memory*)
- c. Nalar atau berpikir logis (*Reasoning*)
- d. Pemahaman Ruang (*Spatial Factor*)
- e. Bilangan (*Numerial Ability*)
- f. Menggunakan kata-kata (*Word Fluency*)
- g. Mengamati dengan cepat dan cermat (*Perceptual Speed*).⁴

Berdasarkan pengamatan peneliti selama mengajar di RA Al- Mushlihin Binjai, peneliti merasa mesih kurangnya motivasi dari guru dan kurangnya percaya diri anak untuk *performance*. Hal ini terlihat dari kurang beraninya anak untuk tampil dalam menyanyi, menari, dan juga membawakan puisi. Berdasarkan keterangan di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah dengan memotivasi keberanian anak untuk *performance* dapat meningkat melalui strategi bermain peran?. Adapun tujuan penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan menggunakan strategi bermain peran dapat memotivasi anak dalam belajar.
- b. Untuk meningkatkan keberanian anak *performance* baik pada saat masih di RA terutama untuk masa yang datang.
- c. Untuk meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran dandalam kehidupan sehari-hari.
- d. Untuk mengembangkan bakat dan kemampuan anak dalam bidang *performance*.

A. Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Peneliti
 - a. Untuk meningkatkan kreativitas peneliti dalam melakukan strategi bermain peran.
 - b. Mengetahui pentingnya strategi bermain peran bagi perkembangan anak.
2. Anak
 - a. Ide-ide yang di ekspresikan melalui kegiatan bermain peran sangat memotivasi anak untuk meningkatkan minat belajar anak.
 - b. Sebagai bahan masukan bagi siswa untuk meningkatkan motivasi belajarnya untuk melakukan aktivitas, berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan didalam dirinya.
 - c. Melatih keberanian mengekspresikan pengetahuan yang dimilikinya.
 - d. Mengembangkan kepekaan sosial emosional anak.
 - e. Dapat menambah kepekaan, berkreasi, berekspresi, serta bereksperimen secara nyata.

³ Masitoh,dkk. 2005.*Stategi Pembelajaran Tk*,Jakarta: Univarsitas Terbuka.h.14

⁴ Moeslichatone.2004.Metode Pengajaran diTK.Jakarta : Rineke Cipta.h.157

Guru

- a. Sebagai bahan masukan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan dalam menggunakan metode dan strategi yang tepat dalam proses pembelajaran.
 - b. Menambah wawasan guru tentang kegiatan bermain peran di sekolah.
 - c. Menemukan strategi pembelajaran yang tepat yang bersifat variatif dan inovatif dalam bermain peran.
 - d. Menemukan strategi yang tepat dalam memotivasi untuk meningkatkan perbendaharaan kata bagi anak.
3. Sekolah
- Memberi sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah terutama dalam perbaikan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan dan memperbaiki dimasa yang akan datang.
 - Pentingnya media pendukung untuk membantu anak dalam bermain peran dan performance.
4. Orang tua
- a. Menambah wawasan dan memberikan motivasi
 - b. Meningkatkan belajar anak
 - c. Memudahkan orang tua dalam membantu anak untuk meningkatkan kepercayaan diri.

BAB II KAJIAN TEORITIS

A. Pengertian Motivasi

Sebelum membahas tentang pengertian meningkatkan motivasi anak untuk *perform* terlebih dahulu mengetahui apa itu motivasi. Banyak pendapat dari berbagai sumber tentang Motivasi.

Motivasi berasal dari bahasa Inggris *motivation*, yang berarti dorongan pengalasan dan motivasi. *Motive* sendiri berarti alasan, sebab dan tenaga penggerak (Echols, 1984 dalam Imron, 1996). Motif adalah keadaan dalam diri seseorang yang mendorong individu tersebut untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai tujuan yang diinginkan (Suryabrata, 1984).⁵

Motivasi belajar memegang peranan penting dalam memberikan gairah, semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga yang mempunyai strategi tinggi mempunyai energy yang banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar. Motivasi sangat berkaitan erat dengan prestasi belajar.

Menurut teori belajar koneksionisme S-R, motivasi belajar adalah mesin yang dikendalikan oleh prinsip-prinsip tetap, dan motivasi tingkah laku berasal dari dorongan-dorongan fisiologis.⁶

Teori ini menekankan pengalaman-pengalaman belajar masa lalu untuk menjelaskan tingkah laku masa sekarang, pengalaman-pengalaman inilah yang dijadikan motivasi untuk menjadikan seseorang terus belajar. Motivasi harus ditimbulkan dari situasi yang diciptakan dengan keseimbangan dalam hidup individu.

Banyak cara yang dapat dirancang untuk menimbulkan motivasi kepada peserta didik, baik secara individu maupun klasikal didalam kelas. Disini guru berperan sebagai pendidik maupun motivator bagi anak didiknya. Anak yang mempunyai motivasi pada umumnya akan berhasil dan tidak akan mengalami kesulitan untuk mencapai keberhasilan pada dirinya, begitupun sebaliknya anak yang tidak mempunyai motivasi (sekali pun ia mempunyai kemampuan lebih),

⁵ Ali Imran, 1995 *Belajar dan pembelajaran*, Jakarta : PT. Dunia Pustaka Jaya, h. 87

⁶ Abdurrahman Assigat dan Sujadi, 2008, *Pendidikan Islam Mazhab Kritis, Perbandingan teori Pendidikan Timur dan Barat*, Yogyakarta: Gema Media h.285

jika ia hanya mengharapkan keberhasilan seadanya, maka bukan tidak mungkin ia akan tertinggal.

Dengan demikian, pencapaian prestasi anak sebenarnya lebih ditentukan oleh motivasi diri untuk berhasil dari pada untuk kekurangan intelegensinya.

Pengertian Motivasi dalam belajar merupakan segala daya penggerak di dalam diri siswa yang muncul terhadap kegiatan yang akan menjamin kelangsungan dalam belajar dan mengarahkan pada kegiatan belajar pula sehingga terwujudnya tujuan kegiatan belajar yang dikehendaki. Dorongan seseorang dalam belajar merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam memenuhi segala harapan dan dorongan inilah yang menjadi pencapaian tujuan tersebut.

Berkaitan dengan masalah masalah motivasi belajar, Crow dan Crow dalam bukunya yang berjudul *Eductional Psychology* (2000:395) menyatakan bahwa anak-anak pada masa permulaan sekolah dapat distimulus untuk memperkuat pekerjaan-pekerjaan yang baik melalui pujian dari guru, menampilkannya sebagai juara atau dengan hadiah-hadiah yang bahwa perilaku seseorang banyak didorong kebutuhan penghargaan.⁷

Dalam proses dan pembelajaran motivasi sangat penting untuk dipraktekkan, untuk terus dijaga sehingga motivasi siswa terpelihara selama proses belajar dan pembelajaran berlangsung.

Confidence (kepercayaan diri), yaitu merasa diri kompeten atau mampu merupakan potensi untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan. Motivasi akan meningkat sejalan dengan meningkatnya harapan untuk berhasil. Ada sejumlah strategi untuk meningkatkan p... anak.

Dari pengertian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar demi mencapai suatu tujuan yang apabila diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran dapat menumbuh kembangkan kepercayaan diri siswa dengan kepercayaan diri yang tinggi.

B. Pengertian Performance

Secara Etimologi Performance berasal dari bahasa Inggris "*Performance*" yaitu penampilan, yang digunakan untuk mengilustrasikan aksi atau penampilan seseorang.⁸

Performance juga mempunyai pengertian lain yaitu pelaksanaan, pengelaran, perbuatan, penyelenggaraan, prestasi, daya guna hasil guna, hasil pertunjukan, Performance adalah seni yang melibatkan aksi individu atau kelompok ditempat dan waktu tertentu, performanc biasanya melibatkan empat unsur yaitu, waktu, ruang, tubuh seniman dan hubungan seniman dengan penonton.

Dalam Performance tidak terlepas dari kepribadian (*Personality*), dimanasuatu totalitas psikologi yang kompleks dari individu, sehingga tampak pada tingkah lakunya yang unik. Selain itu factor yang mempengaruhi kepribadian seorang anak untuk performance adalah keseluruhan sikap, perasaan, ekspresi yang berkembang melalui interaksi, hal ini bisa didapati anak melalui interaksi dan proses pembelajaran, dan khususnya bagi anak PAUD (RA) hal ini didapati dalam strategi pembelajaran, terutama setrategi bermain peran yang dapat membantu melatih keberanian anak untuk terampil, berani bereksplorasi dan berani tampil percaya diri yang akan bermanfaat untuk pertumbuhan kedepannya. Anak yang terlatih untuk berani dan mandiri akan berkembang dengan baik, dia dapat belajar mengantisipasi, mengerti apa aksi dari akibat yang dilakukannya

Masa anak-anak adalah masa bermain, mereka tidak dapat dipaksakan untuk melakukan sesuatu. Terbukti banyak juga diantara anak-anak yang membuat ibu mereka kecewa. Setelah sampai dilokasi mau naik panggung mereka malah menangis dan gagal untuk ikut dalam

⁷ Rozi Sastra Purna dan Arum Sukma Kinasih 2015

Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta Permata Pun Media. h, 57

⁸ Halim Andreas, *Kamus lengkap 800 Juta Inggris, Indonesia, Indonesia – Inggris* Surabaya : Sulita jaya h, 211

acara. Keberanian dan menumbuhkan kepercayaan diri pada anak memang mestinya dilatih sejak dini. Karena keberanian dan kemandirian merupakan kemampuan diri yang senantiasa harus kita tumbuh kembangkan untuk membantu anak yang pemalu dan tidak percaya diri menjadi menjadi anak penuh energi, mempunyai kontrol diri yang baik, emosional yang stabil sehingga berani untuk tampil (performance) dengan penuh percaya diri.

C. Pengertian Anak Usia Dini Anak (RA)

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar.

Setiap anak unik, tidak ada dua anak yang sama sekalipun kembar siam. Setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda, memiliki kelebihan bakat dan minat sendiri. Anak ada yang berbakat menyanyi, ada pula yang berbakat menari, dan ada pula yang berbakat olah raga. Ki Hajar Dewantara (1975) merangkum semua potensi anak menjadi cipta, rasa, dan karsa. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.⁹

Ada beberapa kajian yang dapat dicermati tentang hakikat anak diantaranya yang dikemukakan oleh Bredecamp & Copple, Brenner, serta Kellough, dalam Solehuddin (2000) sebagai berikut.¹⁰

- a. Anak bersifat unik, masing-masing anak berbeda satu sama lain. Anak memiliki bawaan, minat, capabilitas, dan latar belakang kehidupan masing-masing.
- b. Anak mengekspresikan perilakunya secara relative spontan. Perilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli. Tidak ditutupi. Ia akan marah kalau memang mau marah dan ia akan menangis kalau ia memang mau nangis.
- c. Anak bersifat aktif dan energik. Anak lazimnya senang melakukan aktivitas terlebih kalau anak dihadapkan pada kegiatan baru dan menantang. Bagi anak, gerak dan aktivitas merupakan suatu kesenangan.
- d. Anak itu ego sentris. Dengan sifatnya yang egosentris, ia lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.
- e. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. Kreativitas perilaku ini terutama menonjol pada anak usia 4-5 tahun. Karena itu sangat lazim anak pada usia ini banyak memperhatikan, membicarakan dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya terutama terhadap hal-hal yang baru.
- f. Anak bersifat *eksploratif* dan berjiwa petualang. Terdorong rasa ingin tahu yang kuat terhadap sesuatu hal, anak lazimnya senang menjelajah, mencoba, dan mempelajari hal baru. Misalnya anak membongkar pasang alat-alat permainannya.
- g. Anak umumnya kaya dengan fantasi. Anak senang dengan hal-hal yang bersifat imajiner.
- h. Anak masih mudah frustrasi. Umumnya anak masih mudah menangis atau mudah kalau keinginannya tidak terpenuhi.
- i. Anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak, termasuk yang berkaitan dengan hal-hal yang membahayakan.
- j. Anak memiliki daya perhatian yang pendek. Anak masih sangat sulit untuk duduk memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama.
- k. Masa kanak-kanak merupakan masa yang paling potensial.
- l. Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

⁹ El-Khuluqo, Ihsana, 2015 Manajemen PAUD, Pendidikan Taman Kehidupan Anak, Yogyakarta Uhamka Press, h. 7

¹⁰ Masitoh, dkk. 2005, *Stategi Pembelajaran TK*, Jakarta: Universitas Terbuka, h. 113

Seiring dengan perkembangan keterampilan fisiknya, anak dipandang sebagai individu yang baru mulai mengenal dunia, ia belum mengenal tatakrama, sopan santun, aturan, etika dan berbagai hal tentang dunia.

Berdasarkan undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi: Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun dan bukan persyaratan untuk mengikuti pendidikan dasar. "Selanjutnya pada Bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang bertujuan kepada anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut."¹¹

Menurut Yuliani 2009:6, Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu penyelenggara pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar arah pertumbuhan, perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar) kecerdasan (daya pikir, daya kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang di alami oleh anak usia dini.¹²

Usia ini merupakan periode awal yang paling penting dan paling mendasar sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada masa usia dini, semua potensi anak berkembang sangat pesat.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa usia dini merupakan usia yang potensial untuk belajar. Sebagai upaya untuk menciptakan generasi yang berkualitas melihat akan hal tersebut, menyadarkan kita akan pentingnya sebuah pendidikan anak demi pertumbuhan otak, kecerdasan dan kemampuan belajar anak.

D. Strategi Bermain Peran

Bermain peran adalah strategi pengajaran yang termasuk kedalam kelompok model pembelajaran sosial. Strategi ini menekankan sifat sosial pembelajaran, dan memandang bahwa perilaku kooperatif dapat merangsang siswa baik secara sosial maupun intelektual.

Bermain peran ini dikategorikan sebagai strategi belajar yang berumpun ke periode perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat di amati.

Pengertian bermain peran menurut buku Didaktik Metodik di Taman Kanak-Kanak (Depdikbud 1998) adalah memerankan tokoh atau benda-benda sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan. Dengan demikian dalam bermain peran anak mendramatisasikan cara tingkah laku didalam hubungan sosial.¹³

Peran diartikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan individu yang ditujukan kepada orang lain. Melalui bermain para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Strategi bermain peran berusaha membantu peserta didik menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya.

Selam pembelajaran berlangsung, setiap pemeran dapat melatih sikap simpati, empati, rasa benci, marah, dan peran lainnya. Bermain peran memungkinkan peserta didik untuk

¹¹ Yutiarti, Titi Candra Wati, 2014, *Profesionalitas Guru PAUD. Tangerang Selatan Universitas Terbuka*, h.7

¹² Yuliani Nuraini Sujianip, *Metode Pengembangan Kognitif*, h.9-12

¹³ Winda Gunarti dkk, 2014, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, Tangerang Selatan : Universitas Terbuka

mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan tujuan utama. Bermain peran merupakan proses psikologis yang tersembunyi berupa sikap, nilai, perasaan dan system keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan.

Manfaat bermain peran *Fledman* berpendapat bahwa didalam area drama, anak memiliki kesempatan untuk bermain perandalam situasi kehidupan yang sebenarnya, melepaskan emosi, memperaktekkan kemampuan bahasa, membangun keterampilan sosial dan mengekspresikan diri dengan kreatif.¹⁴

Bermain peran mempunyai makna penting bagi perkembangan anak usia dini karena dapat:

- a. Mengembangkan daya khayal (imajinasi) anak.
- b. Menggali kreativitas anak.
- c. Melatih motoric kasar anak untuk bergerak.
- d. Melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu.
- e. Menggali perasaan anak.

Dalam bermain peran dapat memupuk pemahaman peran sosial dan melibatkan interaksi verbal paling tidak dengan satu orang lain. Dengan bermain peran membantu anak untuk mempelajari lebih dalam mengenai dirinya sendiri, keluarga dan masyarakat sekitarnya. Mereka juga dapat belajar dari temannya tentang cara berinteraksi dalam kondisi sosiodramatik, mampu mengembangkan kemampuan sosial emosionalnya, seperti mengatasi rasa takut dengan memerankan berbagai tokoh yang sebenarnya, sehingga berfungsi sebagai katharis (pelepasan emosi).¹⁵

Tujuan bermain peran adalah sebagai berikut:

- a. Anak dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan.
- b. Memperoleh wawasan (*insight*) tentang sikap-sikap, nilai-nilai, dan persepsinya.
- c. Mengembangkan kreativitas dan membuat jalan cerita atas inisiatif anak.
- d. Melatih daya tangkap.
- e. Melatih daya konsentrasi.
- f. Melatih membuat kesimpulan.
- g. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi.
- h. Membantu pengembangan kognitif.
- i. Membantu perkembangan fantasi.
- j. Menciptakan suasana yang menyenangkan.
- k. Mencapai kemampuan berkomunikasi secara spontan/berbicara lancar.
- l. Memvangun pemikiran yang analisis dan kritis.
- m. Membangun sikap positif dalam diri anak.
- n. Menumbuhkan aspek afektif melalui penghayatan isi cerita.
- o. Untuk membawa situasi yang sebenarnya kedalam stimulasi/miniaturnya kehidupan.
- p. Untuk membuat variasi yang menarik dalam kegiatan pengembangan.¹⁶

¹⁴ Winda Gunarti dkk, 2014, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan dasar anak Usia Dini*, Tanggrang Selatan : Universitas Terbuka h.10-11

¹⁵ Winda Gunarti dkk, 2014, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan dasar anak Usia Dini*, Tanggrang Selatan : Universitas Terbuka h.10-12

¹⁶ Ibid 12.1

BAB III METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

Pada seting penelitian menjelaskan tempat dan waktu dilakukanya penelitian serta siklus PTK yang akan dilakukan.

1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan Kelas ini dilakukan dikelompokan B-I RA-Al MUSHLIHIN yang bermanfaat di jalan Satria no 34 Binjai Kec.Binjai Kota Kodya Binjai.

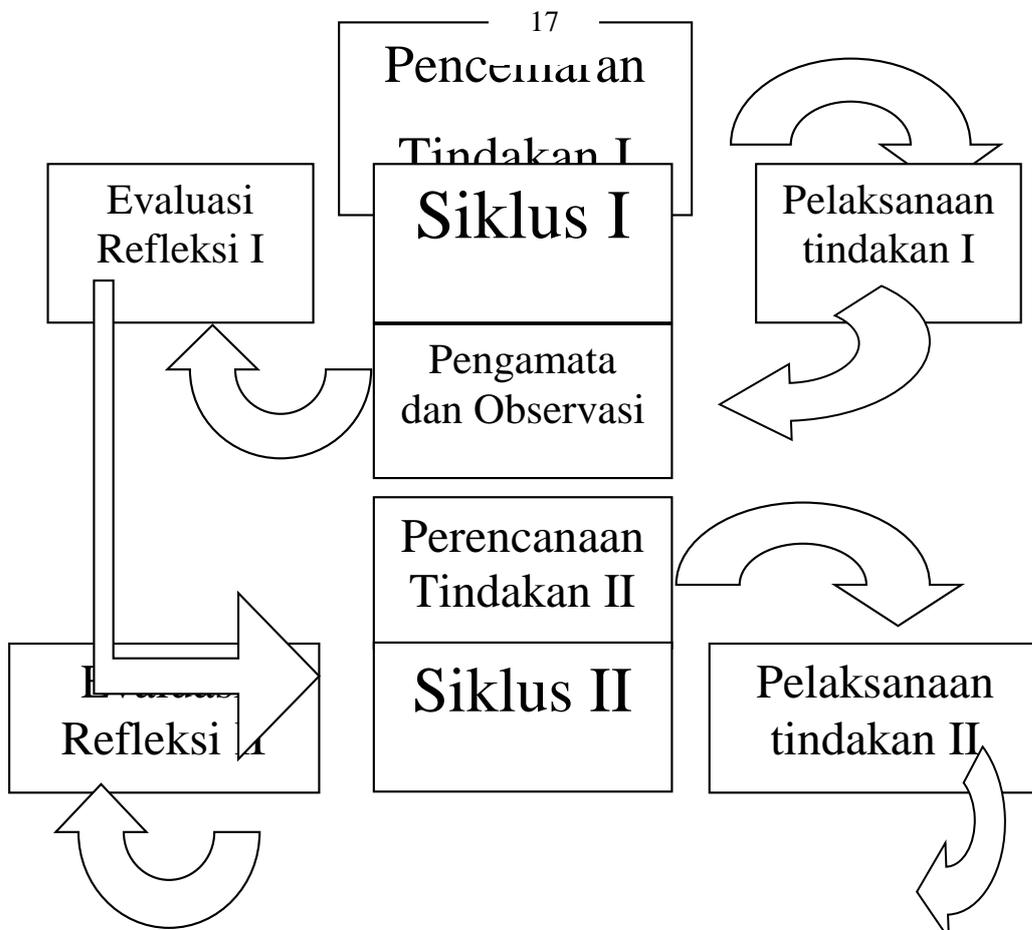
2. Waktu Penelitian

Waktu Penelitian akan dilaksanakan pada semester satu Tahun Pelajaran 2015-2016, yaitu bulan September sampai Oktober 2015. Penentuan waktu penelitian mengaaacu kepada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif.

3. Siklus Penelitian

Sebelum melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas, Peneliti melakuakn pra penelitian. Kemudian melakukan PTK dengan satu siklus untuk melihat upaya meningkatkan keberanian anak untuk performance melalui strategi bermain peran RA AL-Mushlihin Binjai Kec. Binjai Kota. Namun apabila pada siklus I kemampuan sains anak belum berkembang seperi yang di harapkan maka peneliti menambah satu siklus sampai kemampuan sains anak meningkat dengan demikian kreativias guru meningkat dalam pembelajaran sains dengan pemanfaatan alam sekitar. Desain siklus I dan II tergambar pada diagram berikui ini.

Diagram 2 Desain Siklus I dan II



Pengamatan dan Observasi II

B. Persiapan PTK

Sebelum pelaksanaan PTK, dilakukan sebagai rencana persiapan pembelajaran yang akan dijadikan PTK yaitu: merencanakan pembelajaran, membuat RKM (Rencana Kegiatan Mingguan), membuat RKH (Rencana Kegiatan Harian), menyediakan media dan sumber belajar, menyediakan alat observasi serta alat penilaian.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang dilakukan adalah anak-anak di kelompok B-I RA AL-Mushlihin terdiri dari 15 anak dengan komposisi perempuan 8 anak dan laki-laki 7 anak.

D. Sumber Data

1. Anak

Jumlah seluruh anak 15 orang dengan jumlah 8 orang anak perempuan dan 7 orang anak laki-laki

Tabel 1
Data Anak

No	Nama Anak	Laki-laki	Perempuan
1	LusiRama Anjani		√
2	Humaira Muntaz Fahrowi		√
3	M. Hikal Aqifa Sembiring	√	
4	Wildan Al-Farezy	√	
5	Rafa Al-Faraby	√	
6	Kesya Nadya Fitri		√
7	Moza Falaqiah Siagian	√	
8	Nada Sabira Dilen Valensia		√
9	Khalila Dhia Afra		√
10	Akhdan Alfarezy	√	
11	M. Naufal Muzaki	√	
12	Arfan Fikri	√	
13	Daffa Ibni Abassy	√	
14	Rafif Athala Surya	√	
15	Risky Dasopang	√	

2. Guru

Nama-nama kepala sekolah dan guru di RA AL-Mushlihin sebagai berikut:

Tabel 2
Nama Kepala Sekolah dan Guru

No	Nama	Status	Kelas
1	Handus Basri	Kepala Sekolah	-
2	Paridah	Guru	B – 1
3	Upik sarimana,S.Pd. I	Guru	B – 1
4	Dei Yumita, S.Pd.I	Guru	B – 2
5	Suci , S.Pd	Guru	B – 2

3. Teman Sejawat dan Kolaborator

Teman sejawat yang dijadikan penilai pada pelaksanaan PTK adalah Ibu Upik Sarimana, S.Pd.I sedangkan kolaborator adalah kepala sekolah yaitu Bapak Handus Basri.

Tabel 3
Teman Sejawat dan Kolaborator

No.	Nama	Status	Tugas
1	H.Handus Basri	Kepala Sekolah	Kolaborator (Penilai 1)
2	Upik Sarimana	Guru	Kolaborator (Penilai 2)

E. Teknik dan Alat pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data diperoleh melalui observasi, dokumentasi, wawancara dan diskusi.

a. Observasi

Dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas dalam kegiatan pembelajaran dan penelitian melakuakn penilaian terhadap kemampuan anak dalam pembelajaran sains dengan pemanfaatan alam sekitar.

Menurut Margono dalam Denny Setiawan observasi dapat diartikan sebagai Pengamatandan pencatatan secara sitematik tahap gejala yang tampak pada objek penelitian.Lembar observavsi di gunakan untuk mengetahui tingkat keberanian anak dalam performance melalui stategi bermain peran.

b. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan sains anak dengan menggunakan buku daftar hadir dan foto kegiatan.

c. Wawancara

Menggunakan metode tanya jawab dan bercakap-cakap untuk mengetahui pendapat arah bermain peran dan teman sejawat proses belajar mengajar

d. Diskusi

Diskusi merupakan salah satu teknik pengumpulandata yang dilakukan pada kegiatan belajar mengajar dan terjadi transaksi antara peneliti dan analisis untuk merangsang kratifitas anak dalam bentuk ide atas gagasan dapat mengembangkan sikap menghargai orng lain, memperluas wawasan dan membina untuk terbiasa bermusyawarah.

2. Alat pengumpulan Data PTK

Alat pengumpulan data yang berupa observasi dilakukan pada saat siklus berlangsung dan tiap siklus direncanakan lima pertemuan.

a. Observasi

Dilakukan dengan bantuan teman sejawat sebagai guru kelas dengan lengkap dan instrument penilaian yang dimana observasi meliputi:

1) **Aktivitas guru**

Memberikan appersepsi, pengkondisian siswa, memberi contoh, melakukan eksperimen dan menyediakan media yang menarik minat anak.

- **Aktivitas anak**

Memperhatikan penjelasan guru, bersemangat melakukan kegiatan pembelajaran aktif dan termotivasi.

b. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini menggunakan foto kegiatan anak yang sedang melakukan eksperimen, daftar nilai dalam mencari data yang lebih jelas.

Dokumentasi ini digunakan untuk mencari data tentang nama anak dan jumlah anak

c. Lembar observasi

Lembar observasi menggunakan indikator didalam kisi-kisi instrument sebagai berikut:

Tabel 4
Pengumpulan Data Guru

No	Kegiatan/ uraian yang diamati	Indikator	Nilai			
			BB	MB	BHS	BSB
1	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> - Menyusun rencana kegiatan - Media / alat peraga yang di gunakan - Kegiatan awal, inti, akhir - Pengaturan kelas, waktu - Alat peraga penilaian - Teknik metode pembelajaran 				
2	Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> - Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan - Penampilan guru - Cara guru yang menyapaikan pesan kepada anak - Cara guru memotivasi anak - Minat anak untuk melakukan kegiatan - Penilaian yang di lakukan guru 				

Ket : BB : Belum Berkembang
 MG: Mulai Berkembang
 BSH: Berkembang Sesuai Harapan
 BSB: Berkembang Sangat Baik

Tabel 5

Indikator Kemampuan Anak

No	Indikator	Nilai			
		BB	M B	BSH	BSB
1	Anak tertarik dengan melalui bermain peran performance				
2	Berani mencoba melalui bermain peran performance				
3	Mampu menceritakan performance melalui bermain peran				
4	Mampu memahami proses performance melalui bermain peran				

Untuk memudahkan analisa terhadap lembar observasi maka peneliti membuat penilaian sebagai berikut :

Tabel 6
Instrumen Penilaian
Meningkatkan Motivasi Keberanian Anak untuk Perform melalui Strategi bermain peran
Pra siklus

No	Nama Anak	Dapat Mendengarkan dan paham penjelasan Guru				Dapat Mengulang Kembali dialog yang disampaikan guru dengan benar				Dapat Mengulang peran yang disampaikan guru				Mampumemeran kan tokoh dalam bermain peran yang disampaikan guru			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	LusiRama Anjani																
2	Humaira Muntaz Fahrowi																
3	M. Hikal Aqifa																
4	Wildan Al-Farezy																
5	Rafa Al-Faraby																
6	Kesya Nadya Fitri																
7	Moza Falaqiah Siagian																
8	Nada Sabira Dilen Valensia																
9	Khalila Dhia Afra																
10	Akhdan Alfarezy																
11	M. Naufal Muzaki																
12	Arfan Fikri																
13	Daffa Ibni Abassy																
14	Rafif Athala Surya																
15	Risky Dasopang																

Keterangan **BB** : **Belim Berkembang**
 MB : **Mulai Berkembang**
 BSH : **Berkembang Sesuai Harapan**
 BSB : **Berkembang Sangat Baik**

F. Indikator Kinerja

Dalam PTK ini yang akan dilihat indikator kinerja penelitian anak dan guru. Guru merupakan fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap peningkatan perkembangan anak, indikator kinerja tersebut adalah sengai berikut :

1. **Anak**

Anak sebagai sumber penelitian akan dilihat kriterianya melalui :

- a. Tes

Keberhasilan yang dicapai anak sekurang-kurangnya 85% kemampuan meningkatkan motivasi anak untuk performance melalui strategi bermain peran.

b. Pengamatan / Observasi

Keefektifan anak dalam anak untuk performance melalui strategi bermain peran

2. **Guru**

Guru sebagai fasilitator yang kinerjanya dapat dilihat melalui:

- a. Dokumentasi : foto kegiatan anak
- b. Daftar hadir
- c. Observasi : hasil observasi pengamatan guru kelas lain terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.

G. Analisis Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini digunakan analisis deskriptif. Penggunaan analisis deskriptif adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar dianalisis dengan analisis deskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai antara siklus maupun dengan indikator kerja paling sedikit 85% untuk meningkatkan kemampuan performance anak.
2. Observasi maupun wawancara dengan analisis deskriptif kualitatif berdasarkan hasil observasi.

H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dalam bentuk siklus yang berulang terdapat empat langkah dalam PTK yang merupakan satu siklus yaitu :

1. Tahap Perencanaan (Planning)

Rencana penelitian tindakan kelas merupakan tindakan dan harus memiliki pandangan jauh ke depan, yakni untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar anak. Rencana kegiatan yang dilakukan ialah:

- a. Membuat rencana kegiatan satu siklus
- b. Membuat Rencana kegiatan Harian (RKH)
- c. Mempersiapkan metode dan media pembelajaran
- d. Mempersiapkan instrumen penelitian untuk guru
- e. Mempersiapkan media pembelajaran untuk anak
- f. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar serta keaktifan anak.

2. Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Tindakan guru sebagai penelitian yang dilakukan secara sadar dan terkendali dan yang merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana untuk mengembangkan tindakan-tindakan selanjutnya. Dalam melaksanakan tindakan perlu menyusun langkah-langkah operasional atau skenario pembelajaran dari tindakan yang dilakukan:

- a. Melakukan apresiasi untuk mengetahui kondisi kesiaoran anak
- b. Menjelaskan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan
- c. Menjelaskan cara bercerita yang disesuaikan dengan tema
- d. Memotivasi anak untuk berani dan mampu menyelesaikan kegiatan
- e. Memberi reward kepada anak yang berani melakukan kegiatan pembelajaran
- f. Melakukan pengamatan dan penilaian.

3. Pengamat (Observing)

Tahap ketiga untuk kegiatan pengamatan yang dilakuakn oleh pengamatan.Oleh bagian pengamatan, dilakukan perekanam data melaluu preoses yang dan hasil dari pelaksanaan kegiatan. Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan keduanya berlangsung dalam waktu bersamaan. Tujuan dilakukannya pengamatan adalah untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan yang sudah dilaksanakan agar dapat dievaluasi dan dijadikan landasan bagi pengamatan dalam melakukan refleksi.¹⁸

Pengamatan dilakukan di kelompok B-I RA AL MUSHLIHIN pada saat kegiatan belaar mengajar berlangsung. Kegiatan yang dilakuakn pada tahap pengamatan adalah :

- a.Melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung.
- b.Mengamati peningkatan krativitas anak dalam bermain peran
- c.Keseriusan anak mendengar penjelasan guru tentang scenario bermain peran

4. Refleksi (*Reflecting*)

Tahap terakhir dalam penelitian tindakan kelas ini adalah refleksi. Refleksi yaitu ke_g untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Penelitian ini di rancang untuk satu penelitian tindakan kelas yang berkolaborasi dengan melibatkan guru kelas untuk bersama-sama melaksanakan penelitian.Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai pengajar, sedangkan guru bertindak sebagai pengamat. Proses penelitian tindakan kelas di rencanakan terdiri dari dua siklus.

¹⁸ Mansur Muslich, 2011 Mwlaksanakan Tindakan Kelas Itu Mudah, h.165

I. Personalia Penelitian

Tim peneliti yang terlibat dalam PTK ini adalah :

Tabel 7
Personalia Penelitian

No	Nama	Status	Tugas	Jam kerja per minggu
1.	Paridah	Guru (Peneliti)	a. Pelaksana PTK b. Pengumpul data c. Analisa data d. Pengambil Keputusan (hasil PTK)	24 jam
2.	Handus Basri	Kepala sekolah	Kolabolator (penilai 2)	24 jam
3.	Upik Sarimana Spd.I	Guru	Kolabolator (penilai 2)	24 jam

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Depenelitian Setiap Siklus

1. Siklus I

Sebelum mengadakan penelitian tindakan kelas, peneliti mengadakan pra penelitian berupa observasi dan pengumpulan data pada kelompok yang akan diberikan tindakan. Kondisi awal dibutuhkan untuk mengetahui tindakan yang tepat sehingga dapat memotivasi anak dalam pembelajaran dan percaya diri. Kondisi yang terjadi pada saat ini menunjukkan kemampuan performance anak sangat rendah. Hal ini terlihat dari aktivitas dan kreativitas anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran, sehingga pada saat melakukan kegiatan menyebutkan nama-nama malaikat, nama-nama sholat lima waktu, bernyanyi di depan kelas. Anak belum mampu dan tidak berani untuk tampil dan malu-malu. Melihat kondisi ini, penulis mencoba untuk merencanakan pembelajaran dengan mempersiapkan strategi, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, motivasi serta memberikan pengarahan kepada anak agar dapat meningkatkan motivasi anak untuk performance melalui strategi bermain peran.

Kondisi awal dilakukan bertujuan untuk mengetahui strategi pembelajaran yang akan dilakukan peneliti pada penelitian siklus pertama:

Adapun instrument penilaian kondisi awal adalah sebagai berikut :

Tabel 8
Instrumen Penilaian
Meningkatkan motivasi anak untuk performance melalui strategi bermain peran Pra siklus

No	Nama Anak	Dapat Mendengarkan dan paham penjelasan Guru				Dapat Mengulang Kembali dialog disampaikan guru dengan benar				Dapat Mengulang peran yang disampaikan guru				Mampu memerankan tokoh dalam bermain peran yang disampaikan guru			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	LusiRama Anjani		√					√			√						√
2	Humaira Muntaz Fahrowi		√				√				√			√			
3	M. Hikal Aqifa	√					√				√			√			
4	Wildan Al-Farezy			√		√					√				√		
5	Rafa Al-Faraby	√				√				√				√			
6	Kesya Nadya Fitri			√			√			√						√	
7	Moza Falaqiah Siagian		√				√			√				√			
8	Nada Sabira Dilen Valensia		√			√				√				√			
9	Khalila Dhia Afra		√				√					√				√	
10	Akhdan Alfarezy			√					√		√			√			
11	M. Naufal Muzaki	√					√			√				√			
12	Arfan Fikri		√			√				√				√			
13	Daffa Ibni Abassy				√			√					√		√		
14	Rafif Athala Surya			√		√					√			√			
15	Risky Dasopang				√			√					√		√		

Keterangan BB : Belim Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

Rumusan data kuantitatif :

Ket : P : Angka persentase

F : Jumlah siswa yang mengalami perubahan

N : Jumlah seluruh siswa

Tabel 9
Kondisi Pra Siklus
Penerapan strategi bermain peran untuk meningkatkan Motivasi Performance Ana

No	Kemampuan Yang Dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak
		f 1	f 2	f 3	f 4	(%)
1.	Dapat Mendengarkan dan paham penjelasan Guru	3	6	4	2	15
		20%	40%	27%	13%	100%
2.	Dapat Mengulang Kembali dialog yang disampaikan guru dengan benar	5	6	3	1	15
		33%	40%	20%	7%	100%
3.	Dapat Mengulang peran yang disampaikan guru	6	6	1	2	15
		40%	40%	7%	13%	100%
4.	Mampu memerankan tokoh yang di peran kan dalam bermain peran yang disampaikan guru	9	3	2	1	15
		60%	20%	13%	7%	100%

Pada tabel diatas menunjukkan kondisi pembelajaran sebelum mengadakan penelitian yaitu :

- a) Kemampuan anak yang dapat mendengarkan dengan baik dan paham yang disampaikan guru yang belum berkembang 20% (tiga anak), mulai berkembang 40% (enam anak), berkembang sesuai harapan 17 % (empat anak), berkembang sangat baik 13% (lima anak).
- b) Kemampuan anak yang dapat mengulang kembali dialog yang disampaikan guru dengan benar yang belum berkembang 33% (lima anak), mulai berkembang 40% (enam anak), berkembang sesuai harapan 20 % (tiga anak), berkembang sangat baik 7% (satu anak).
- c) Kemampuan anak yang dapat mengulang kembali peran yang disampaikan guru yang belum berkembang 40% (enam anak), mulai berkembang 40% (enam anak), berkembang sesuai harapan 7 % (satu anak), berkembang sangat baik 13% (dua anak).
- d) Kemampuan anak yang dapat mampu memerankan tokoh yang di peran kan dalam bermain peran yang disampaikan guru yang belum berkembang 60% (Sembilan anak), mulai berkembang 20% (tiga anak), berkembang sesuai harapan 13 % (dua anak), berkembang sangat baik 7% (satu anak).

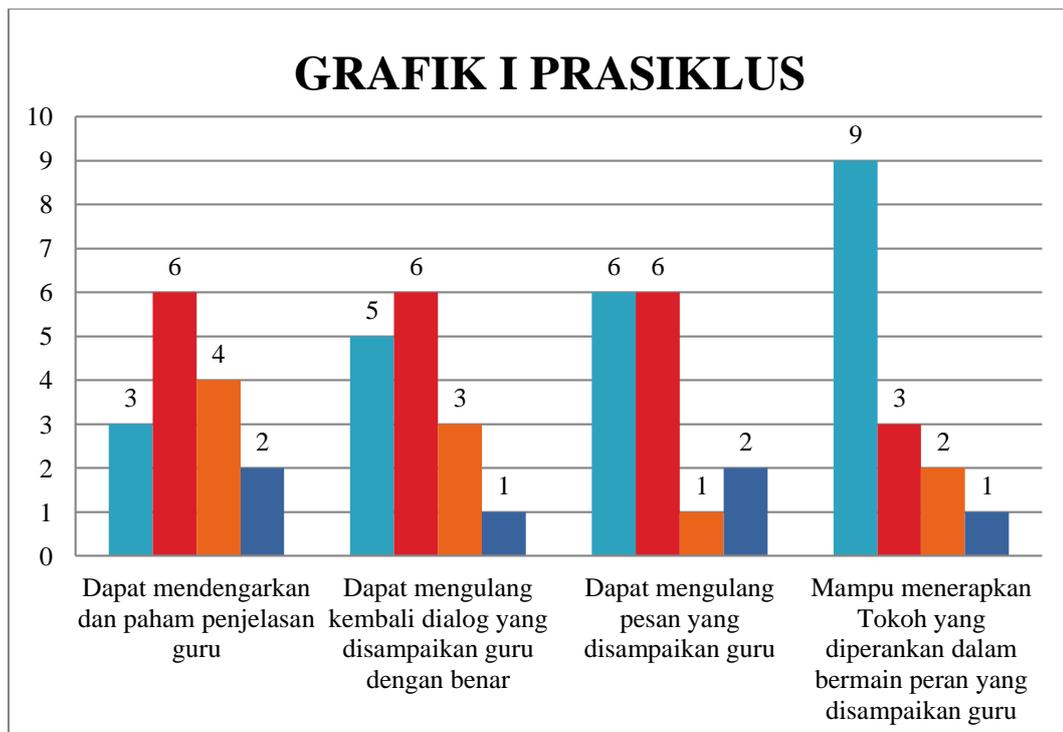
Tabel 10
Persentase Pra Siklus
Penerapan strategi bermain peran untuk meningkatkan Motivasi Performance Anak
BSH-BSB

No	Kemampuan Yang Dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak
		f 3	f 4	(%)

1.	Dapat Mendengarkan dan paham penjelasan Guru	4	2	6
		27%	13%	40%
2.	Dapat Mengulang Kembali dialog yang disampaikan guru dengan benar	3	1	4
		20%	7%	27%
3.	Dapat Mengulang peran yang disampaikan guru	1	2	3
		7%	13%	20%
4.	Mampu memerankan tokoh yang di peran kan dalam bermain peran yang disampaikan guru	2	1	3
		13%	7%	40%

Grafik 1
Kondisi Awal

Penerapan strategi bermain peran untuk meningkatkan Motivasi Performace Anak Pra siklus



Dari hasil penelitian yang diperoleh guru dan penilai melalui observasi dan catatan guru selama proses kegiatan pada siklus 1 (pertama) terdiri dari empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi serta planing seperti berikut :

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti membuat rencana kegiatan pembelajaran agar dalam pelaksanaannya dapat berhasil dengan baik dan sesuai dengan harapan. Peneliti mempersiapkan rencana kegiatan harian yang akan dijadikan pedoman dalam pelaksanaan langkah-langkah pembelajaran untuk melihat peningkatan kreativitas guru serta kemampuan atau yang diperoleh anak saat mengikuti pembelajaran melalui bermain peran.

Tabel 11
Komponen – komponen yang dipersiapkan dalam kelas

No	Komponen	Keterangan
1	RKM	1 (satu) set
2	Lembar pengamatan	Dibuat untuk anak dan guru
3	Lembar evaluasi	Dibuat sejumlah anak
4	Lembar analisis	Dibuat untuk anak

b. Tahap Pelaksanaan

Tindakan perbaikan kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam satu pertemuan. Pada akhir pertemuan peneliti *mereview* kepada anak untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan performance anak setelah pembelajaran. Aktivitas direncanakan secara sistematis untuk menghasilkan adanya peningkatan atau perbaikan dalam proses pembelajaran. Dalam melaksanakan tindakan peneliti perlu menyusun langkah-langkah operasional dan scenario pembelajaran dari tindakan yang dilakukan :

- 1) Melakukan apersepsi untuk mengetahui kondisi kesiapan anak
- 2) Mengatur posisi tempat duduk anak dengan posisi melingkar.
- 3) Menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam bermain peran.
- 4) Memotivasi anak untuk memperhatikan guru memperagakan kegiatan didepan kelas.
- 5) Anak melakukan kegiatan yang diperagakan guru
- 6) Melakukan pengamatan dan penelitian

c. Pengamatan

Observasi dilakukan di kelompok B-1 RA Al- Mushlihin kecamatan Binjai Kota, kecamatan Binjai Kota pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengamatan adalah:

- 1) Melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dan proses pembelajaran yang dilakukan guru dan anak dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan.
- 2) Melihat kreativitas guru dalam mempersiapkan perencanaan sampai pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Keseriusan anak memperhatikan kegiatan bermain peran.
- 4) Kemampuannya memahami dan mengeluarkan pendapat tentang proses yang terjadi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

d. Analisis

Tim peneliti melakukan analisis terhadap hasil pemantauan berdasarkan pengamatan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Apakah anak dapat berkonsentrasi pada saat guru memperagakan suatu peran sehingga mengerti dan memahami proses yang terjadi.

e. Refleksi

Refleksi dilaksanakan berdasarkan analisis, baik data hasil observasi maupun data evaluasi. Refleksi dilakukan dengan tujuan menilai apakah penguasaan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses belajar

mengajar sudah terlaksana dengan baik. Dan yang terpenting adalah untuk mengatasi kelemahan-kelemahan atau kendala yang dihadapi untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

1) Perbaikan Siklus 1 dan Faktor Penyebabnya

Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran, kegiatan untuk performance belum menunjukkan peningkatan yang diharapkan. Sehingga ada tiga anak, Haikal A, Rafa, dan Naufal Muzaki yang kurang mengerti cara bermain peran dan hanya melihat temannya. Hal ini penyebabnya adalah anak tersebut kurang memperhatikan kegiatan pembelajaran. Kegiatan tersebut belum memunculkan kreativitas anak dalam melakukan eksperimen.

2) Tindakan Perbaikan dan Alasan Pemilihan Tindakan

Tindakan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya selain mempertimbangkan keberhasilan dan kegagalan dalam proses kegiatan, juga dari analisis hasil penilaian kegiatan yang dilakukan anak. Di ini adalah tabel instrument penilaian kesiapan guru serta kemampuan anak untuk Performance.

Tabel 12
Instrumen Kesiapan Guru siklus 1

No	Kegiatan	Pembelajaran	Nilai			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Perencanaan	- Menyusun rencana kegiatan - Media/ alat peraga yang digunakan. - Kegiatan awal, inti, dan akhir - Pengaturan kelas/waktu - Alat penilaian - Teknik metode pembelajaran			√ √ √	√ √
2	Pelaksanaan	-Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan. - Penampilan guru -Cara guru menyampaikan pesan kepada anak - Cara guru memotivasi anak - Minat anak untuk melakukan kegiatan			√ √ √	√ √

Tabel 13
Instrumen Penilaian

Meningkatkan motivasi anak untuk performance melalui strategi bermain peran siklus

1

No	Nama Anak	Dapat Mendengarkan dan paham penjelasan Guru	Dapat Mengulang Kembali dialog yang disampaikan guru dengan benar	Dapat Mengulang peran yang disampaikan guru	Mampu memerankan tokoh yang di peran kan dalam bermain peran yang disampaikan guru

		B B	M B	B S H	B S B												
1	LusiRama Anjani			√				√				√					√
2	Humaira Muntaz Fahrowi	√						√				√			√		
3	M. Hikal Aqifa				√				√			√				√	
4	Wildan Al-Farezy	√					√			√					√		
5	Rafa Al-Faraby				√				√			√					√
6	Kesya Nadya Fitri			√				√				√				√	
7	Moza Falaqiah Siagian			√			√			√							√
8	Nada Sabira Dilen Valensia				√				√			√					√
9	Khalila Dhia Afra				√			√		√							√
10	Akhdan Alfarezy			√		√				√					√		
11	M. Naufal Muzaki		√				√			√					√		
12	Arfan Fikri				√				√			√					√
13	Daffa Ibn Abassy		√				√			√					√		
14	Rafif Athala Surya			√				√			√					√	
15	Risky Dasopang				√				√			√					√

Keterangan BB : Belim Berkembang
MB : Mulai Berkembang
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

Tabel 14
Penilaian Pembelajaran Siklus I

No	Kemampuan Yang Dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak
		f 1	f 2	f 3	f 4	(%)
1.	Dapat Mendengarkan dan paham penjelasan Guru	2	2	5	6	15
		13%	13%	33%	40%	100%
2.	Dapat Mengulang Kembali dialog yang disampaikan guru dengan benar	1	4	5	5	15
		7%	27%	33%	13%	100%
3.	Dapat Mengulang peran yang disampaikan guru	1	5	3	6	15
		7%	33%	20%	40%	100%
4.	Mampu memerankan tokoh yang di peran kan dalam bermain peran yang disampaikan guru	1	4	3	7	15
		7%	27%	20%	46%	100%

Pada tabel diatas menunjukkan kondisi pembelajaran setelah mengadakan penelitian yaitu :

- a) Kemampuan anak yang dapat mendengarkan dengan baik dan paham yang disampaikan guru yang belum berkembang 13% (dua anak), mulai berkembang 13% (dua anak), berkembang sesuai harapan 33 % (lima anak), berkembang sangat baik 40% (enam anak).
- b) Kemampuan anak yang dapat mengulang kembali dialog yang disampaikan guru dengan benar yang belum berkembang 7% (satu anak), mulai berkembang 27% (empat anak), berkembang sesuai harapan 33 % (lima anak), berkembang sangat baik 33% (lima anak).
- c) Kemampuan anak yang dapat mengulang kembali peran yang disampaikan guru yang belum berkembang 7% (satu anak), mulai berkembang 33% (lima anak), berkembang sesuai harapan 20% (tiga anak), berkembang sangat baik 40% (enam anak).
- d) Kemampuan anak yang dapat mampu memerankan tokoh yang di perankan dalam bermain peran yang disampaikan guru yang belum berkembang 7% (satu anak), mulai berkembang 27% (empat anak), berkembang sesuai harapan 20 % (tiga anak), berkembang sangat baik 46% (tujuh anak).

Tabel 15
Persentase Siklus I

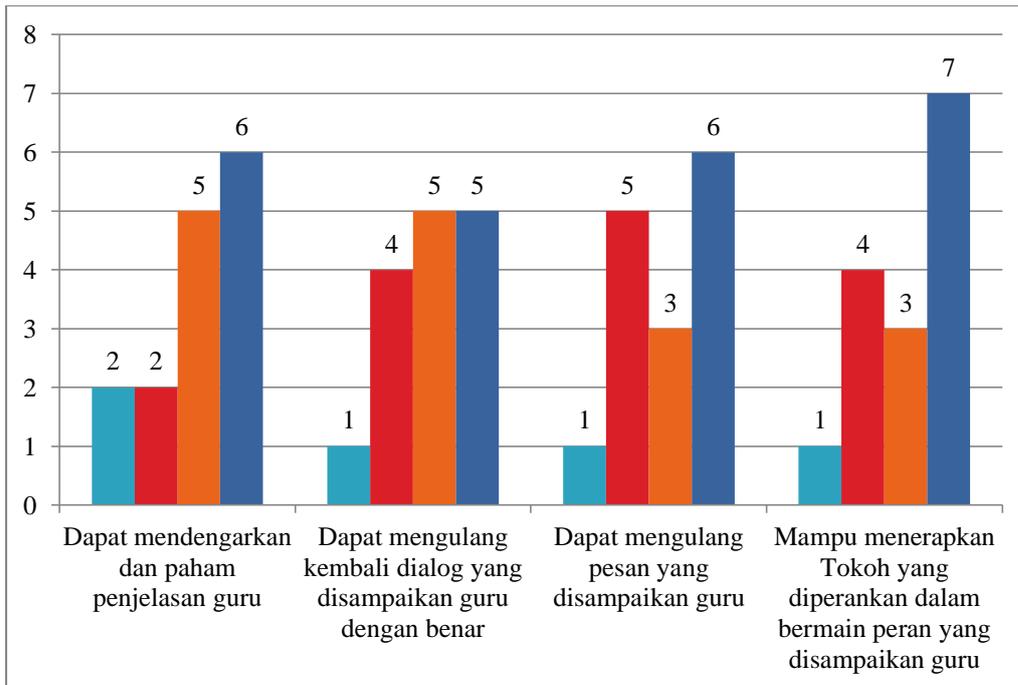
Penerapan strategi bermain peran untuk meningkatkan Motivasi Performance Anak BSH-BSB

No	Kemampuan Yang Dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak
		f 3	f 4	(%)
1.	Dapat Mendengarkan dan paham penjelasan Guru	5	6	11
		30%	30%	60%
2.	Dapat Mengulang Kembali dialog yang disampaikan guru dengan benar	5	5	10
		33%	13%	46%
3.	Dapat Mengulang peran yang disampaikan guru	3	6	15
		20%	40%	60%
4.	Mampu memerankan tokoh yang di perankan dalam bermain peran yang disampaikan guru	3	7	10
		20%	46%	66%

Grafik 2

Peningkatan Penerapan strategi bermain peran untuk meningkatkan Motivasi Performance Anak siklus 1

GARAFIK2 SIKLUS I



3.Siklus II

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

a.Rencana

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

b. Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Tindakan guru sebagai pepnelitian yang dilakukan secara sadar dan terkendali dan yang merupakan variasi praktik yang ceramat dan bijaksana untuk mengembangkan tindakan-tindakan selanjutnya. Dalam melaksanakan tindakan perlu menyusun langkah-langkah operasional atau skenario pembelajaran dari tindakan yang dilakukan:

- a. Melakukan apresiasi untuk mengetahui kondisi kesiaoan anak
- b. Menjelaskan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan
- c. Menjelaskan cara bercerita yang di sesuaikan dengan tema
- d. Memotivasi anak untuk berani dan mampu menyelesaikan kegiatan
- e. Memberi reward kepada anak yang berani melakuakn kegiatan pembelajaran
- f. Melakuakan pengamatan dan penilaian.

c.Pengamatan (Observing)

Melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung.

- a.Mengamati peningkatan krativitas anak dalam bermain peran
- b.Keseriusan anak mendengar penjelasan guru tentang scenario bermain peran

d. Refleksi(*Reflecting*)

Tahap terakhir dalam penelitian tindakan kelas ini adalah refleksi. Refleksi yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Penelitian ini di rancang untuk satu penelitian tindakan kelas yang berkolaborasi dengan melibatkan guru kelas untuk bersama-sama melaksanakan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai pengajar, sedangkan guru bertindak sebagai pengamat. Proses penelitian tindakan kelas di rencanakan terdiri dari dua siklus.

- 1) Keberhasilan perbaikan siklus I dan factor pendukung.
 - a) Komponen kegiatan
 - (1) Kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menarik dan menyenangkan.
 - (2) Materi yang disajikan sesuai tingkat perkembangan anak.
 - (3) Media yang digunakan sesuai indicator yang ditentukan.
 - (4) Metode yang digunakan dapat meancingminat anak.
 - (5) Alat penilaian sesuai dengantingkat perkembangan anak dan dapat mengukur kemampuan perfume anak.
 - b) Proses kegiatan
 - (1) Pelaksanaan kegiatan sesuai RKH
 - (2) Dengan pengalaman belajar yang menarik, anak akan lebih mengngatnya.
- 2) Kegagalan perbaikan siklus I dan factor penyebab.

Secara umum kegiatan terlaksana sesuai dengan yang diharapkan, namun masiah ada anak yang belum dapat menyelesaikan kegiatan dengan baik. Hal ini disebabkan anak kurang konsentrasi memperhatikan guru melakukan kegiatan dan kurang dapat mengekspresikan ide dan imajinasinya.
- 3) Tindakan perbaikan dan alasan penilaian tindakan.

Tindakan perbaikan pada siklus I dan hasil pengamatan teman sejawat dan refleksi dari keseluruhan proses serta menganalisis, bahwa perbaikan pada siklus I belum memenuhi klasifikasi yang telah ditentukan. Dengan demikian guru dan teman sejawat sepakat untuk mengadakan perbaikan Pembelajaran pada siklus II. Instrumen penilaian peningkatan kemampuan performance anak pada siklus II dapat dilihat tabel berikut ini.

Tabel 16
Instrumen Kesiapan Guru siklus 1I

No	Kegiatan	Pembelajaran	Nilai			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> - Menyusun rencana kegiatan - Media/ alat peraga yang digunakan. - Kegiatan awal, inti, dan akhir - Pengaturan kelas/waktu - Alat penilaian - Teknik metode pembelajaran 				<ul style="list-style-type: none"> √ √ √ √ √ √
2	Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> -Kesesuaian rencana dengan pelaksanaan. - Penampilan guru -Cara guru menyampaikan pesan kepada anak - Cara guru memotivasi anak - Minat anak untuk melakukan kegiatan 				<ul style="list-style-type: none"> √ √ √ √ √

Tabel 17
Instrumen Penilaian
Meningkatkan motivasi anak untuk performance melalui strategi bermain peran siklus II

No	Nama Anak	Dapat Mendengarkan dan paham penjelasan Guru				Dapat Mengulang Kembali dialog yang disampaikan guru dengan benar				Dapat Mengulang peran yang disampaikan guru				Mampu memerankan tokoh yang di perankan dalam bermain peran yang disampaikan guru			
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	LusiRama Anjani			√				√				√					√
2	Humaira Muntaz Fahrowi				√			√				√					√
3	M. Hikal Aqifa				√				√			√				√	
4	Wildan Al-Farezy				√				√			√	√				
5	Rafa Al-Faraby				√				√			√					√
6	Kesya Nadya Fitri			√				√				√			√		
7	Moza Falaqiah Siagian			√				√				√					√
8	Nada Sabira Dilen Valensia				√			√				√					√
9	Khalila Dhia Afra				√			√				√					√
10	Akhdan Alfarezy				√	√						√					√
11	M. Naufal Muzaki				√			√		√				√			
12	Arfan Fikri				√			√				√					√
13	Daffa Ibni Abassy				√			√		√							√
14	Rafif Athala Surya			√				√				√			√		
15	Risky Dasopang				√			√				√					√

Keterangan BB : Belim Berkembang
MB : Mulai Berkembang
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Bai

Tabel 18
Penilaian Pembelajaran Siklus II

No	Kemampuan Yang Dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f 1	f 2	f 3	f 4	
1.	Dapat Mendengarkan dan paham penjelasan Guru	0	0	4	11	15
		0%	0%	27%	73%	100%
2.	Dapat Mengulang Kembali dialog yang disampaikan guru dengan benar	0	0	5	10	15
		0%	0%	33%	67%	100%

3.	Dapat Mengulang peran yang disampaikan guru	0	2	4	9	15
		0%	13%	27%	60%	100%
4.	Mampu memerankan tokoh yang di perankan dalam bermain peran yang disampaikan guru	1	1	3	10	15
		7%	7%	20%	66%	100%

Pada tabel diatas menunjukkan kondisi pembelajaran setelah mengadakan penelitian yaitu :

- Kemampuan anak yang dapat mendengarkan dengan baik dan paham yang disampaikan guru yang belum berkembang 0% (0 anak), mulai berkembang 0% (0 anak), berkembang sesuai harapan 27 % (empat anak), berkembang sangat baik 73% (sebelas anak).
- Kemampuan anak yang dapat mengulang kembali dialog yang disampaikan guru dengan benar yang belum berkembang 0% (0 anak), mulai berkembang 0% (0 anak), berkembang sesuai harapan 33% (lima anak), berkembang sangat baik 67% (sepuluh anak).
- Kemampuan anak yang dapat mengulang kembali peran yang disampaikan guru yang belum berkembang 0% (0 anak), mulai berkembang 13% (dua anak), berkembang sesuai harapan 27% (empat anak), berkembang sangat baik 60% (sembilan anak).
- Kemampuan anak yang dapat mampu memerankan tokoh yang di perankan dalam bermain peran yang disampaikan guru yang belum berkembang 7% (satu anak), mulai berkembang 7% (satu anak), berkembang sesuai harapan 20 % (tiga anak), berkembang sangat baik 66% (sepuluh anak).

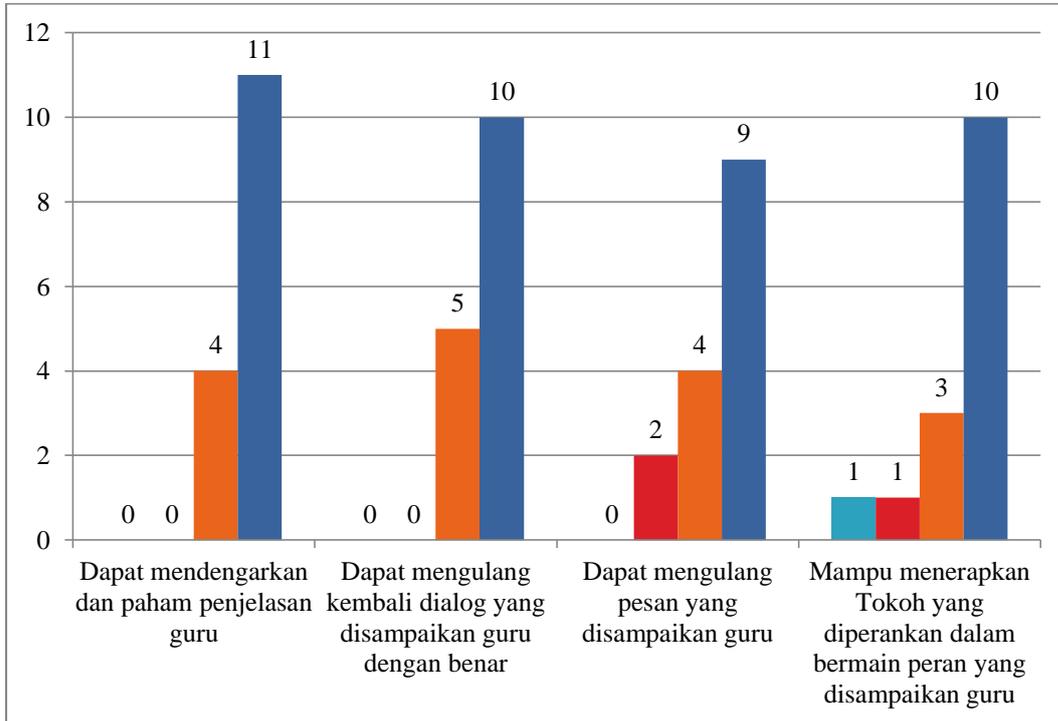
Tabel 19
Persentase Siklus II
Penerapan strategi bermain peran untuk meningkatkan Motivasi Performance Anak BSH-BSB

No	Kemampuan Yang Dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak
		f 3	f 4	(%)
1.	Dapat Mendengarkan dan paham penjelasan Guru	4	11	15
		27%	73%	100%
2.	Dapat Mengulang Kembali dialog yang disampaikan guru dengan benar	5	10	15
		33%	67%	100%
3.	Dapat Mengulang peran yang disampaikan guru	4	9	15
		27%	60%	87%

4.	Mampu memerankan tokoh yang di perankan dalam bermain peran yang disampaikan guru	3	10	15
		20%	66%	86%

Grafik 3
Peningkatan Penerapan strategi bermain peran untuk meningkatkan Motivasi
Perfomance Anak siklus II

GRAFIK 3 SIKLUS II



B.Pembahasan

1.Pembahasan siklus I

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

- a. Anak benar-benar terhibur dengan kegiatan yang dilakukan.
- b. Anak merasa tertantang untuk melakukan kegiatan yang lain.
- c. Ada dua anak yaitu Wildan dan Arfan Fikri yang masih belum dapat melakukan kegiatan dengan baik.

1. Pembahasan Siklus II

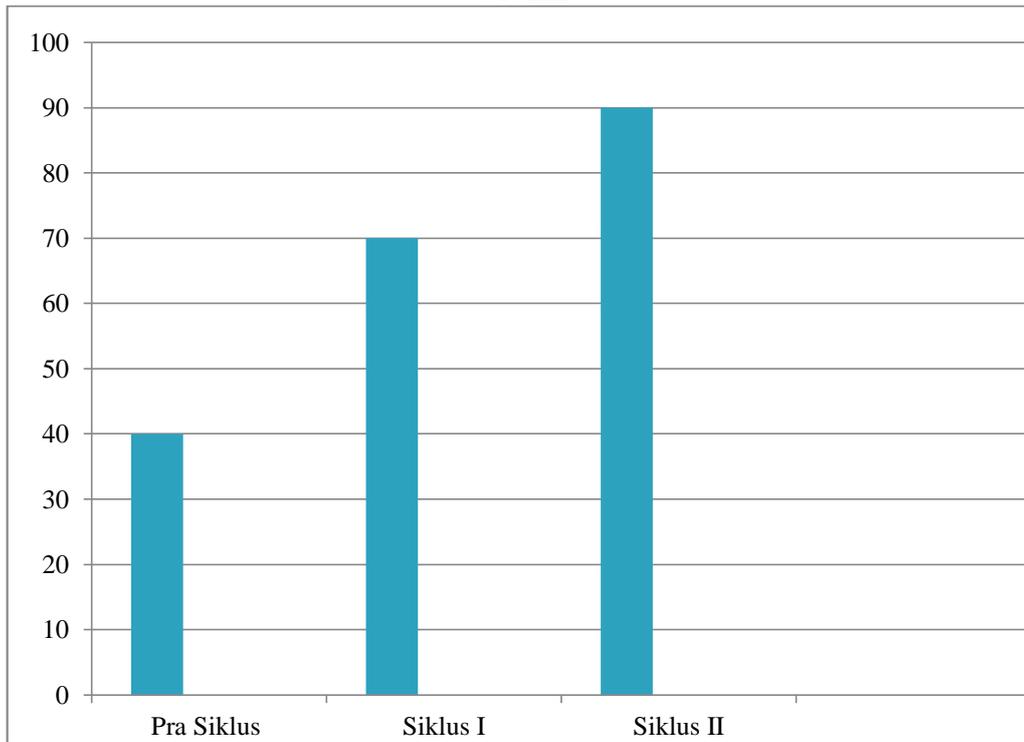
Secara umum perbaikan pembelajaran pada siklus II menunjukkan hasil yang memuaskan. Hal-hal yang menonjol dan menjadi perhatian peneliti:

- a. Kegiatan pembelajaran berlangsung sangat menyenangkan. Keadaan ini dapat tercapai karena seluruh aspek pembelajaran dilakukan oleh peneliti dan bekerjasama dengan teman sejawat. Peneliti juga melakukan motivasi melalui dorongan dan memuji anak yang dapat melakukan kegiatan bermain peran.
- b. Sebagian anak melakukan kegiatan bersemangat karena dapat melakukan kegiatan dan memahami proses yang terjadi sehingga kegiatan tersebut menjadi menarik dan menyenangkan. Anak merasa tertantang untuk melakukannya untuk meningkatkan Motivasi Performance Anak di kelompok B RA Al-Mushlih Binjai dapat dikatakan berhasil. Peningkatan pembelajaran dari pra penelitian sampai siklus kedua berdasarkan BSH-BSB dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Grafik 4

Peningkatan Penerapan strategi bermain peran untuk meningkatkan Motivasi
Perfomance Anak Pra penelitian, Siklus I dan Siklus II
Berdasarkan BSH-BSB

Grafik



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Simpulan dilakukan penelitian tindakan, yang dilakukan di kelompok B-1 RA AL-MUSHLIHIN Kecamatan Binjai Kota dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan performance anak melalui strategi bermain peran. Hal ini dapat diketahui dari peningkatan kemampuan performance anak, dan adabeberapa manfaat yang didapat anak dalam meningkatkan performance anak melalui strategi bermain peran yaitu:

1. Melalui bermain peran anak berani tampil mengurutkan bilangan 1-10
2. Melalui bermain peran anak dapat dengan mudah mengingat dan berrani menyebutkan nama-nama Malaikat dan nama-nama nabi
3. Melalui bermain peran anak melafazkan huruf abjad dan Hijaiyah di depan kelas
4. Membantu anak dalam mengembangkan bahasa serta pembendaharaan kata
5. Memberikan keberanian kepada anak untuk mengekspresikan perasaan
6. Secara komunikasi membantu mengungkapkan perasaan dan ide-ide dalam pembelajaran
7. Membuat anak merasa senang dan mudah dalam mengingat dalam suatu pembelajaran
8. Dari hasil observasi dan penelitian yang telah dilakukan bahwa adanya peningkatan kemampuan daya ingat anak di kelompok B RA Al-Maushlihin prasiklus 35%, Siklus I meningkat menjadi 60%, Siklus II meningkat menjadi 90%

B. SARAN

Berdasarkan simpulan di atas, h 51 adap penelitian tindakan kelas ada beberapa hal yang penting untuk dapat disarankan ,-----

1. Saran untuk guru

- a. Diharapkan kepada guru dan Kepala Sekolah RA Al-Muslihin agar lebih menambah pengetahuan dalam pembelajaran terutama dalam pengembangan metode yang digunakan guru harus bervariasi dan terutama rancangan pembelajaran metode/strategi.
- b. Kegiatan pembelajaran jangan hanya berpatokan pada majalah dan buku-buku saja.
- c. Hasil penelitian ini mampu mendepelitionkan motivasi guru dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi bermain peran.
- d. Dengan adanya praktek langsung pada dengan strategi bermain peran dapat mempermudah anak didik dalam mengawali imajinasinya dan pemahamannya.
- e. Menciptakan suasana pembelajaran yang menarik bagi anak dengan bermain tidak hanya berpatokan pada buku-buku saja.
- f. Membimbing anak dengan kasih sayang serta memberikan motivasi dengan sanjungan, menghargai hasil karya anak dengan hadiah/reward.

2. Saran bagi yayasan

- a. Diharapkan bagi RA Al-Muslihin untuk lebih melengkapi media pembelajaran khususnya untuk strategi bermain peran, agar metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat lebih bervariasi dan bermakna bagi anak.

- b. Implementasi bermain peran dengan kreativitas yang tinggi sebagai modal dasar yang akan berguna di kehidupan anak nanti dan model pembelajaran dapat dicoba pada aktivitas lain dengan bahan dan metode atau teknik yang lain pula.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Triantono Ibnu Badar, 2015, *Desain Pengembangan Tematik*
- BAEI, Anak Usia, dkk, 2011, *Bermainan dan Permainan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Winda Gunarsi dkk, 2014, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar*
- Titi Chandrawati, YUPIART, 2014, *Profesionalitas Guru PAUD*, Tangerang Selatan, Universitas Terbuka
- Whitherington, 1991, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Muhbinsyah, M.. Ed, 2006, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*,
Baudang: PT. Remaja Rosda Karya
- Masitoh, dkk, *Strategi Pembelajaran TK*, Jakarta,: Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsmi, dkk. 2008, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara
- Istiwidayanti, dkk, 2000, *Psikologi Pengembangan Anak*, Jakarta: Erlangga
- Soegeng, 2005, *Dasar-dasar Pendidikan TK*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Montolalu, dkk, 2005, *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Aisyah, Siti, 2007, *Perkembangan dan Konsep Dalam Pengembangan Anak
Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Khadijah, 2015, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing
- Woolfolk, Anita E dan Nicolach, Lorraine McCune, 2004, *Mengembangkan Kepribadian dan Kecerdasan Anak-anak (Psikologi Pembelajaran I)*, Jakarta: Inisiasi Press
- W. Santrock, John, 2011, *Masa Perkembangan Anak*, Jakarta: Salemba Humanika
- B. Hurlock, 1990, *Psikologi Perkembangan; Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Alih Bahasa oleh Istidayanti dan Sujarwo)*, Jakarta: Erlangga
- Muchlis, Mansur, 2011, *Melaksanakan PTK Itu Mudah*, Jakarta: Bumi Aksara
- Suyanto, Slamet, 2005, *Pembelajaran Untuk Anak TK*, Jakarta: Depdiknas
- Zaman, Badru, dkk, 2005, *Media dan Sumber Belajar TK*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Ibnu Badar Al-Tabany, Trianto, 2013, *Desain Pengembangan Pembelajaran
Tematik*, Jakarta: Predana Media
- Sholehudin, dkk, 2012, *Pembaharuan Pendidikan TK*, Tangerang Selatan,

Universitas Terbuka

Ali Imron, 1996, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT Dunia Pustaka Jaya

Suyadi, 2010, *Psikologi Belajar PAUD*, Yogyakarta: Pedagogia

Rozi Sastra Purna dan Anum Sukma Kinasih, 2015, *Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Permata Puri Media

Ihsana El-Khuluq, 2015, *Manajemen PAUD, Pendidikan Taman Pendidikan Aneh*, Yogyakarta: Uhamka Press