

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data Hasil Pengamatan**

##### **a. Deskripsi Umum**

Penelitian ini dilakukan di kelompok B TK Wana Jaya, Kecamatan Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Penelitian dilakukan di lembaga ini dikarenakan peneliti menemukan data yang berkaitan dengan masalah pada saat melakukan observasi awal. Sesuai dengan hasil observasi, 5 dari 9 anak di kelompok B memiliki kemampuan pemecahan masalah yang belum optimal yaitu Alvin, Vino, Farel, Gevin dan Bilqis. Kemampuan pemecahan masalah yang diteliti meliputi kesanggupan anak untuk menemukan solusi dalam membentuk hubungan yang positif, menyelesaikan konflik, belajar disiplin dan menghormati orang lain.

##### **b. Deskripsi khusus**

###### **1. Deskripsi Data Pra Penelitian**

Sebelum peneliti melakukan siklus I, hal yang dilakukan pertama kali adalah peneliti menyiapkan pra penelitian. Dalam melakukan persiapan pra penelitian ini peneliti mencari data anak-anak yang ingin diteliti. Pengumpulan data yang dilakukan didapat

dari adanya observasi awal dan wawancara dengan guru kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 18 Juli dan 20 Juli 2016 didapat data jumlah murid dalam kelompok B di TK Wana Jaya sebanyak 8 anak dan tenaga pendidik dalam kelas tersebut sebanyak satu orang guru.

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di TK Wana Jaya dilakukan pukul 08.00 – 12.00 WIB. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah anak belum terlihat dengan optimal. Hal ini dapat dilihat dari masih rendahnya disiplin anak dalam kegiatan pembelajaran dan sikap menghormati kepada orang lain. Selain itu, belum terlihatnya hubungan positif yang tercipta pada anak masih belum dapat menyelesaikan konflik dengan benar.

Permasalahan rendahnya disiplin anak terlihat pada saat kegiatan baris berbaris di lapangan terdapat beberapa anak tidak mengikuti kegiatan tersebut melainkan bermain di arena permainan. Keadaan yang sama pun terjadi ketika anak yang lain sedang membaca doa sedangkan ada beberapa anak yang berlarian di sekitar lapangan, kejadian ini berlangsung secara terus-menerus ketika anak baris berbaris.

Permasalahan lain yang timbul adalah belum terlihatnya hubungan positif antar sesama teman. Masih terlihat anak berebut media pembelajaran yang digunakan. Hal ini menunjukkan anak

belum dapat mengatasi masalahnya sendiri. Anak yang bertengkar menyebabkan kegiatan pembelajaran terganggu dan tidak bisa efektif.

Dari hasil observasi dapat diketahui bahwa pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak kurang bervariasi. Guru hanya mengajarkan membaca, menulis dan berhitung. Dari hasil wawancara guru kelas bahwa kegiatan di TK Wana Jaya belum ada kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak.

Data pra penelitian tertanggal 18 sampai 20 Juli 2016 dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut ini.

**Tabel 4.1**  
**Data Pra Penelitian Kemampuan Pemecahan Masalah di**  
**Kelompok B TK Wana Jaya.**

<b>No</b>	<b>Nama Responden</b>	<b>Persentase</b>
<b>1</b>	ALVIN	26%
<b>2</b>	VINO	22,1%
<b>3</b>	FAREL	26%
<b>4</b>	GEVIN	31,7%
<b>5</b>	BILQIS	29,8%
<b>Jumlah</b>		135,6%
<b>Rata-rata Kelas</b>		27,1%

Tabel di atas menunjukkan data kemampuan pemecahan masalah anak sebelum dilakukan kegiatan bermain peran. Dari data tersebut terlihat bahwa kemampuan pemecahan masalah anak masih rendah dan masih membutuhkan bantuan guru sehingga kemampuannya berkembang. Peneliti dan kolaborator menyusun program tindakan yang akan diberikan dalam mengatasi permasalahan pemecahan masalah anak di kelompok B TK Wana Jaya. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara kemampuan pemecahan masalah anak saat itu menjadi dasar untuk dilaksanakannya tindakan penelitian, yaitu kegiatan bermain peran.

## **2. Data Hasil Intervensi Siklus I**

Setelah dilakukan perencanaan, tindakan/pengamatan peneliti dan kolaborator mengadakan refleksi tindakan-tindakan yang akan dilakukan pada siklus I. Pelaksanaan siklus I dilakukan dengan bertahap yaitu 6 kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 45 menit. Adapun peran peneliti pada penelitian ini adalah sebagai pemimpin perencanaan, pengamat dan sebagai pelaksana dalam kegiatan bermain peran di kelompok B TK Wana Jaya.

Sebelum memberikan tindakan siklus I, peneliti dan kolaborator mendiskusikan tema kegiatan bermain peran yang akan dilakukan pada tiap pertemuan di siklus I. peneliti juga menyiapkan media pembelajaran yang digunakan, instrument pemantau tindakan dan

alat dokumentasi berupa kamera. Berikut adalah deskripsi kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak yaitu kegiatan bermain peran pada setiap pertemuannya yang dilakukan mulai dari perencanaan hingga refleksi.

**a. Perencanaan (*Planning*)**

Peneliti mengadakan penelitian dengan perencanaan sebagai berikut:

1. Membuat satuan perencanaan tindakan yang akan diberikan kepada anak yang telah disusun terlebih dahulu dan didiskusikan dengan kolaborator, dengan demikian pada siklus I ini kegiatan yang akan dilakukan tiap pertemuannya adalah sebagai berikut: (1) pertemuan I dengan kegiatan bermain peran “Keluargaku”, (2) pertemuan II dengan kegiatan bermain peran “Tamasya ke Kebun Binatang”, (3) pertemuan III dengan kegiatan bermain peran “Pergi ke Kantor Pos”, (4) pertemuan IV dengan kegiatan bermain peran “Menabung di Bank”, (5) pertemuan V dengan kegiatan bermain peran “Café Ice Cream”, (6) pertemuan VI dengan kegiatan bermain peran “Sekolahku”.
2. Menyiapkan media yang disesuaikan dengan tindakan yang akan diberikan kepada anak. Media yang digunakan pada setiap pertemuan yaitu tergantung dari tema yang dilakukan

pada hari itu, seperti mainan masak-masakan pada saat pertemuan dengan kegiatan bermain peran keluargaku.

3. Menyiapkan alat pengumpul data berupa catatan lapangan, lembar pedoman observasi dan dokumentasi.

**b. Tindakan (*Acting*) dan Pengamatan (*Observing*)**

Adapun tindakan siklus I yang diberikan kepada kelompok B TK Wana Jaya sebagai berikut: Pada penelitian yang dilakukan mulai dari pertama sampai pertemuan ke enam pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini adalah peneliti, kolaborator yaitu guru kelompok B TK Wana Jaya serta anak yang diberikan tindakan sebagai subjek penelitian. Kegiatan yang dilakukan setiap pertemuannya adalah sebagai berikut

**Tabel 4.2**  
**Tindakan Siklus I**

<b>No.</b>	<b>Hari/Tanggal</b>	<b>Pertemuan</b>	<b>Nama Kegiatan</b>
1	Senin, 25 Juli 2016	1	Bermain peran "Keluargaku"
2	Rabu, 27 Juli 2016	2	Bermain peran "Tamasya ke Kebun Binatang"
3	Kamis, 28 Juli 2016	3	Bermain peran "Pergi ke Kantor Pos"
4	Selasa, 2 Agustus 2016	4	Bermain peran "Menabung di Bank"
5	Jumat, 5 Agustus 2016	5	Bermain peran "Café Ice Cream"
6	Senin, 8 Agustus 2016	6	Bermain peran "Sekolahku"

## 1. Pertemuan 1

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 25 Juli 2016 pada pukul 08.00 WIB di kelompok B TK Wana Jaya Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan peneliti bersama kolaborator bertemu terlebih dahulu untuk mempersiapkan media yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran dengan tema “Keluargaku”. Adapun media yang digunakan yaitu peralatan masak-masakan dan gambar keluarga.

Sebelum kegiatan bermain peran, anak-anak berbaris terlebih dahulu di depan kelas. Selesai berbaris peneliti dan kolaborator mengkondisikan anak duduk circle time. Guru mengucapkan salam dan dilanjutkan membaca surat Al-Fatihah, doa orang tua dan doa sebelum belajar secara bersama-sama. Guru menanyakan kabar anak satu persatu dengan cara bernyanyi. Setelah itu, guru menjelaskan kepada anak bahwa mulai hari ini Ibu Nina akan menemani Ibu Yani mengajar kelompok B.

Peneliti mengucapkan salam dan anak-anak menjawab salam. Peneliti menjelaskan secara sederhana tentang keluarga kemudian menyebutkan peran apa saja yang ada di dalam kegiatan bermain peran keluarga. Setelah itu peneliti menjelaskan media apa saja yang dapat digunakan saat bermain peran serta fungsi dari setiap media tersebut. Lamanya waktu permainan sudah diberitahukan di awal oleh peneliti. Anak dibebaskan memilih peran sesuai dengan keinginannya.

Peran yang ada terdiri dari ayah, ibu, kakak dan adik. Permainan dimulai dari matahari terbit saat aktifitas mulai dilakukan hingga malam hari. Kegiatan yang dilakukan anak meliputi: ibu memasak di dapur, ayah membantu ibu serta seluruh keluarga makan dan tidur bersama. Peneliti mengingatkan ketika waktu bermain anak hampir selesai. Setelah selesai, anak diminta untuk merapikan mainan yang telah digunakan ke tempat semula.



Gambar 4.1 Suasana bermain peran “Keluargaku”

Peneliti melakukan review di akhir kegiatan dengan tanya jawab kepada anak. Peneliti mengevaluasi apa saja yang telah anak lakukan dan peran apa saja yang didapat oleh setiap anak. Selain itu peneliti bertanya tentang perilaku positif apa saja yang muncul ketika bermain serta akibat dari perilaku yang telah dilakukan. Terakhir peneliti bertanya tentang perasaan anak setelah bermain.

Pada pertemuan pertama, kegiatan bermain peran bermain kurang efektif. Pemilihan peran diawal terlihat adanya konflik karena terdapat anak memilih peran yang sama. Pada kegiatan berlangsung



kurang adanya interaksi antar pemain. Kemudian, masih terlihat adanya rebutan ketika penggunaan media. Ketika di akhir permainan beberapa anak tidak ikut merapihkan mainan. Setelah itu, anak-anak belum dapat menyebutkan perilaku positif yang muncul pada peran yang dimainkan dengan baik. (CL1)

## **2. Pertemuan 2**

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 27 Juli 2016 pada pukul 08.00 WIB di kelompok B TK Wana Jaya Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan peneliti bersama kolaborator bertemu terlebih dahulu untuk mempersiapkan media yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran dengan tema "Pergi ke Kebun Binatang". Adapun media yang digunakan yaitu topeng bergambar hewan, uang-uangan, tiket, kamera mainan, keranjang makanan.

Sebelum kegiatan bermain peran, anak-anak berbaris terlebih dahulu di depan kelas. Selesai berbaris peneliti dan kolaborator mengkondisikan anak duduk circle time. Guru mengucapkan salam dan dilanjutkan membaca surat Al-Fatihah, doa orang tua dan doa sebelum belajar secara bersama-sama. Guru menanyakan kabar anak satu persatu dengan cara bernyanyi. Setelah itu, guru menjelaskan kepada anak bahwa mulai hari ini pelajaran selanjutnya akan disampaikan oleh Ibu Nina.

Peneliti mengucapkan salam dan anak-anak menjawab salam. Peneliti menjelaskan secara sederhana tentang kebun binatang kemudian menyebutkan peran apa saja yang ada di dalam kegiatan bermain peran kebun binatang. Setelah itu peneliti menjelaskan media apa saja yang dapat digunakan saat bermain peran serta fungsi dari setiap media tersebut. Lamanya waktu permainan sudah diberitahukan di awal oleh peneliti. Anak dibebaskan memilih peran sesuai dengan keinginannya. Peran yang ada terdiri dari penjaga loket, pengunjung serta binatang. Permainan dimulai dari dibukanya kebun binatang di pagi hari. Anak yang berperan sebagai pengunjung mulanya memasuki kebun binatang dengan membeli tiket di loket. Kemudian pengunjung mengelilingi kebun binatang dengan membawa kamera dan mengabadikannya di kamera. Ketika pengunjung menghampiri anak yang berperan sebagai binatang, maka anak tersebut menirukan gerak dan suara binatang sesuai dengan topeng yang digunakannya. Setelah selesai mengelilingi kebun binatang maka pengunjung beristirahat dan menikmati makanan yang telah dibawanya. Kemudian setelah selesai pengunjung pulang ke rumahnya. Peneliti mengingatkan ketika waktu bermain anak hampir selesai. Setelah selesai, anak diminta untuk merapihkan mainan yang telah digunakan ke tempat semula.



Gambar 4.2 Suasana anak bermain peran “Tamasya ke Kebun Binatang”

Peneliti melakukan review di akhir kegiatan dengan tanya jawab kepada anak. Peneliti mengevaluasi apa saja yang telah anak lakukan dan peran apa saja yang didapat oleh setiap anak. Selain itu peneliti bertanya tentang perilaku positif apa saja yang muncul ketika bermain serta akibat dari perilaku yang telah dilakukan. Terakhir peneliti bertanya tentang perasaan anak setelah bermain.

Pada pertemuan kedua, anak-anak sudah terlihat mengikuti kegiatan bermain peran dengan aktif. Namun, pada pemilihan peran terdapat masih terdapat konflik karena ada anak memilih peran yang sama dan tidak mau mengalah. Kemudian tercipta aturan yang disepakati bersama bahwa yang duduknya rapi dapat memilih peran. Sebagian anak sudah dapat mengikuti aturan namun masih terdapat anak yang belum mengikuti aturan. Ketika bermain semua anak dapat memerankan perannya dengan baik sesuai dengan peran yang telah ditentukan. Anak-anak menggunakan media sesuai dengan kebutuhan perannya masing-masing. Setelah selesai permainan, media yang

dirapihkan oleh anak. Dan peneliti melakukan review kepada anak-anak yang telah dilakukan hari ini. (CL2)

### **3. Pertemuan 3**

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis, 28 Juli 2016 pada pukul 08.00 WIB di kelompok B TK Wana Jaya Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan peneliti bersama kolaborator bertemu terlebih dahulu untuk mempersiapkan media yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran dengan tema “Pergi ke Kantor Pos”. Adapun media yang digunakan yaitu surat, amplop, perangko mainan, alat tulis, tanda bukti pengiriman, aneka paket mainan, kotak surat, meja loket.

Sebelum kegiatan bermain peran, anak-anak berbaris terlebih dahulu di depan kelas. Selesai berbaris peneliti dan kolaborator mengkondisikan anak duduk circle time. Guru mengucapkan salam dan dilanjutkan membaca surat Al-Fatihah, doa orang tua dan doa sebelum belajar secara bersama-sama. Guru menanyakan kabar anak satu persatu dengan cara bernyanyi. Setelah itu, guru menjelaskan kepada anak bahwa mulai hari ini pelajaran selanjutnya akan disampaikan oleh Ibu Nina.

Peneliti mengucapkan salam dan anak-anak menjawab salam. Peneliti menjelaskan secara sederhana tentang kebun binatang kemudian menyebutkan peran apa saja yang ada di dalam kegiatan bermain peran pergi ke kantor pos. Setelah itu peneliti menjelaskan

media apa saja yang dapat digunakan saat bermain peran serta fungsi dari setiap media tersebut. Lamanya waktu permainan sudah diberitahukan di awal oleh peneliti. Anak dibebaskan memilih peran sesuai dengan keinginannya. Peran yang ada terdiri dari penjaga loket, penjual perangko, pengirim surat dan pengirim paket. Permainan dimulai dari dibukanya kantor pos di pagi hari. Anak yang berperan sebagai pengirim surat datang dan menulis surat di kantor pos kemudian menulis alamat asal serta tujuan pengiriman surat. Setelah itu anak tersebut membeli perangko dan mengirim surat yang telah ditempel perangko ke loket pengiriman surat. Anak tersebut menyerahkan surat dan kemudian menerima tanda bukti pengiriman. Terdapat anak lain yang mengirim surat melalui kotak pos. Anak tersebut setelah menulis surat serta alamat dan tujuan surat maka langsung menempelkan perangko dan memasukkannya ke dalam kotak pos. Anak lain yang mengirim paket, setelah membungkus pakatnya maka ia menulis alamat asal dan tujuan pada paket tersebut. Setelah itu anak tersebut menyerahkan ke loket pengiriman dan mendapatkan tanda bukti pengiriman.



Gambar 4.3 Suasana anak bermain peran “Pergi ke Kantor Pos”

Peneliti melakukan review di akhir kegiatan dengan tanya jawab kepada anak. Peneliti mengevaluasi apa saja yang telah anak lakukan dan peran apa saja yang didapat oleh setiap anak. Selain itu peneliti bertanya tentang perilaku positif apa saja yang muncul ketika bermain serta akibat dari perilaku yang telah dilakukan. Terakhir peneliti bertanya tentang perasaan anak setelah bermain.

Pada pertemuan ketiga anak-anak sudah dapat membuat peraturan yang akan disepakati bersama dengan arahan peneliti. Tetapi masih terdapat anak yang belum dapat menaati peraturan. Anak sudah mulai terlihat merapikan media yang selesai digunakan tanpa diingatkan oleh peneliti. Peraturan yang tercipta dan disepakati bersama diantaranya adalah anak anak harus mendengarkan ketika peneliti atau kolaborator sedang berbicara. Peraturan kedua adalah kesepakatan dalam memilih peran yaitu dipilih oleh kolaborator terlebih dahulu anak yang duduknya tertib dan menunjukkan tangan terlebih dahulu. Peraturan ketiga adalah setiap anak tidak boleh merebut mainan teman tanpa izin. Peraturan keempat adalah anak dapat

berhenti bermain saat waktu telah selesai. Peraturan kelima adalah merapihkan mainan ketempat semula (CL3)

#### **4. Pertemuan 4**

Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Selasa, 2 Agustus 2016 pada pukul 08.00 WIB di kelompok B TK Wana Jaya Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan peneliti bersama kolaborator bertemu terlebih dahulu untuk mempersiapkan media yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran dengan tema “Menabung di Bank”. Adapun media yang digunakan yaitu meja teller, uang-uangan, buku tabungan, cap, formulir tabungan.

Sebelum kegiatan bermain peran, anak-anak berbaris terlebih dahulu di depan kelas. Selesai berbaris peneliti dan kolaborator mengkondisikan anak duduk circle time. Guru mengucapkan salam dan dilanjutkan membaca surat Al-Fatihah, doa orang tua dan doa sebelum belajar secara bersama-sama. Guru menanyakan kabar anak satu persatu dengan cara bernyanyi. Setelah itu, guru menjelaskan kepada anak bahwa mulai hari ini pelajaran selanjutnya akan disampaikan oleh Ibu Nina.

Peneliti mengucapkan salam dan anak-anak menjawab salam. Peneliti menjelaskan secara sederhana tentang Bank kemudian menyebutkan peran apa saja yang ada di dalam kegiatan bermain peran menabung di Bank. Setelah itu peneliti menjelaskan media apa

saja yang dapat digunakan saat bermain peran serta fungsi dari setiap media tersebut. Lamanya waktu permainan sudah diberitahukan di awal oleh peneliti. Anak dibebaskan memilih peran sesuai dengan keinginannya. Peran yang ada terdiri dari teller dan nasabah. Permainan dimulai dari dibukanya Bank di pagi hari. Anak yang berperan sebagai nasabah memasuki Bank dan kemudian mengambil formulir tabungan. Kemudian anak tersebut mengisi data yang tertera ada formulir dan jumlah uang yang akan ditabung. Setelah itu anak tersebut mengatri di depan teller. Setelah anak yang berperan sebagai nasabah maju ke depan teller kemudian ia menyerahkan formulir tabungan, buku tabungan serta uang yang akan ditabung. Kemudian teller mengecek data di formulir dan menerima uang. Setelah itu teller menandatangani formulir dan memberikan cap. Satu persatu anak bergiliran maju ke menuju teller dengan cara antri. Setelah permainan selesai anak-anak merapihkan media yang telah digunakan ke tempat semula.



Gambar 4.4 Suasana anak bermain peran “Menabung di Bank”



Peneliti melakukan review di akhir kegiatan dengan tanya jawab kepada anak. Peneliti mengevaluasi apa saja yang telah anak lakukan dan peran apa saja yang didapat oleh setiap anak. Selain itu peneliti bertanya tentang perilaku positif apa saja yang muncul ketika bermain serta akibat dari perilaku yang telah dilakukan. Terakhir peneliti bertanya tentang perasaan anak setelah bermain.

Pada pertemuan keempat, anak-anak sudah dapat mengikuti kegiatan bermain peran dengan baik. Sudah terlihat adanya interaksi yang aktif antar sesama anak. Anak-anak sudah dapat menentukan media apa saja yang diperlukan oleh masing-masing peran. Ketika mengantri sudah terlihat anak mengantri dengan benar tapi masih ada beberapa anak yang mendahului antrian. Kegiatan kali ini masih dalam arahan dari peneliti maupun kolaborator. (CL4)

## **5. Pertemuan 5**

Pertemuan kelima dilaksanakan pada hari Jumat, 5 Agustus 2016 pada pukul 08.00 WIB di kelompok B TK Wana Jaya Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan peneliti bersama kolaborator bertemu terlebih dahulu untuk mempersiapkan media yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran dengan tema "Café Ice Cream". Adapun media yang digunakan yaitu kertas Samson sebagai cup ice cream, kapas sebagai ice cream, kapas yang dibungkus kertas krep menyerupai buah cerry sebagai

toping ice cream, wadah ice cream, menu ice cream, mesin kasir, uang-uangan.

Sebelum kegiatan bermain peran, anak-anak berbaris terlebih dahulu di depan kelas. Selesai berbaris peneliti dan kolaborator mengkondisikan anak duduk circle time. Guru mengucapkan salam dan dilanjutkan membaca surat Al-Fatihah, doa orang tua dan doa sebelum belajar secara bersama-sama. Guru menanyakan kabar anak satu persatu dengan cara bernyanyi. Setelah itu, guru menjelaskan kepada anak bahwa mulai hari ini pelajaran selanjutnya akan disampaikan oleh Ibu Nina.

Peneliti mengucapkan salam dan anak-anak menjawab salam. Peneliti menjelaskan secara sederhana tentang Café Ice Cream kemudian menyebutkan peran apa saja yang ada di dalam kegiatan bermain peran Café Ice Cream. Setelah itu peneliti menjelaskan media apa saja yang dapat digunakan saat bermain peran serta fungsi dari setiap media tersebut. Lamanya waktu permainan sudah diberitahukan di awal oleh peneliti. Anak dibebaskan memilih peran sesuai dengan keinginannya. Peran yang ada terdiri pembeli, kasir, pembuat ice cream.

Permainan dimulai dari dibukanya Café Ice Cream di sore hari. Anak yang berperan sebagai pembeli datang ke café ice cream dan mengantri untuk mendapatkan ice cream. Anak-anak mengatri dengan tertib untuk membeli ice cream. Kemudian dia memesan ice cream

dan kemudian duduk di bangku yang telah disediakan untuk menunggu ice creamnya dibuat. Setelah ice cream sudah jadi pembeli langsung membayarnya dengan menyerahkan uang. Kemudian ice cream diberikan kepada pembeli dan pembeli menikmatinya. Anak yang berperan sebagai pembeli menikmati ice cream sambil duduk dengan bercakap-cakap dengan temannya. Setelah ice cream sudah habis kemudian anak tersebut dapat pulang ke rumah. Setelah permainan selesai peneliti mengingatkan kalau waktu telah habis dan anak segera merapihkan mediana sesuai dengan tempat semula.



Gambar 4.5 Suasana bermain peran “Café Ice Cream”

Peneliti melakukan review di akhir kegiatan dengan tanya jawab kepada anak. Peneliti mengevaluasi apa saja yang telah anak lakukan dan peran apa saja yang didapat oleh setiap anak. Selain itu peneliti bertanya tentang perilaku positif apa saja yang muncul ketika bermain serta akibat dari perilaku yang telah dilakukan. Terakhir peneliti bertanya tentang perasaan anak setelah bermain.

Pada pertemuan kelima ketika memilih peran anak sudah dapat memilih sesuai dengan keinginannya berdasarkan aturan yang telah

ditetapkan. Anak-anak sudah dapat menggunakan media sesuai dengan peran yang diperagakan. Ketika ada masalah terjadi karena ada anak yang tidak bisa diam, maka ice cream milik salah satu anak tumpah dan dia memarahi temannya. Tetapi dengan arahan peneliti permainan dapat kembali dilanjutkan setelah kedua anak tersebut saling memaafkan. (CL5)

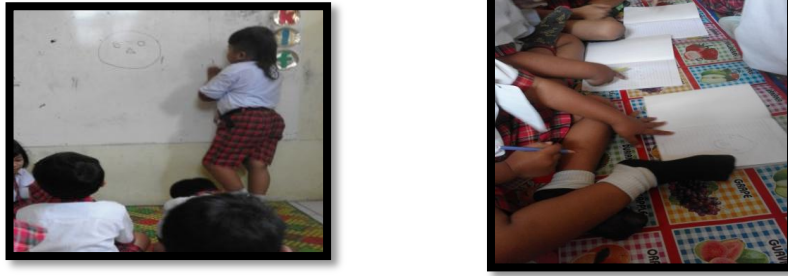
## **6. Pertemuan 6**

Pertemuan keenam dilaksanakan pada hari Senin, 8 Agustus 2016 pada pukul 08.00 WIB di kelompok B TK Wana Jaya Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan peneliti bersama kolaborator bertemu terlebih dahulu untuk mempersiapkan media yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran dengan tema “Sekolahku”. Adapun media yang digunakan yaitu papan tulis, spidol papan tulis, buku, pensil, pensil warna, penghapus.

Sebelum kegiatan bermain peran, anak-anak berbaris terlebih dahulu di depan kelas. Selesai berbaris peneliti dan kolaborator mengkondisikan anak duduk circle time. Guru mengucapkan salam dan dilanjutkan membaca surat Al-Fatihah, doa orang tua dan doa sebelum belajar secara bersama-sama. Guru menanyakan kabar anak satu persatu dengan cara bernyanyi. Setelah itu, guru menjelaskan kepada anak bahwa mulai hari ini pelajaran selanjutnya akan disampaikan oleh Ibu Nina.

Peneliti mengucapkan salam dan anak-anak menjawab salam. Peneliti menjelaskan secara sederhana tentang sekolah kemudian menyebutkan peran apa saja yang ada di dalam kegiatan bermain peran Sekolahku. Setelah itu peneliti menjelaskan media apa saja yang dapat digunakan saat bermain peran serta fungsi dari setiap media tersebut. Lamanya waktu permainan sudah diberitahukan di awal oleh peneliti. Anak dibebaskan memilih peran sesuai dengan keinginannya. Peran yang ada terdiri guru, murid dan kepala sekolah.

Permainan dimulai dari bel sekolah berbunyi. Anak yang berperan sebagai murid baris sedangkan anak yang berperan sebagai guru sebagai pemimpin dan menyiapkan barusan. Kemudian anak masuk ke dalam kelas dan anak yang berperan sebagai guru memimpin untuk membaca doa. Setelah berdoa kemudian anak yang berperan sebagai guru menggambar anggota tubuh di papan tulis dan memerintahkan muridnya untuk menggambar yang sama. Anak-anak mengikuti perintah guru. Setelah selesai semua karya anak dikumpulkan oleh guru. Setelah itu murid dan guru membentuk lingkaran untuk doa dan persiapan pulang. Setelah permainan selesai peneliti mengingatkan kalau waktu telah habis dan anak segera merapihkan medianya sesuai dengan tempat semula.



Gambar 4.6 Suasana anak bermain peran “Sekolahku”

Peneliti melakukan review di akhir kegiatan dengan tanya jawab kepada anak. Peneliti mengevaluasi apa saja yang telah anak lakukan dan peran apa saja yang didapat oleh setiap anak. Selain itu peneliti bertanya tentang perilaku positif apa saja yang muncul ketika bermain serta akibat dari perilaku yang telah dilakukan. Terakhir peneliti bertanya tentang perasaan anak setelah bermain.

Pada pertemuan keenam anak-anak sudah dapat mengikuti permainan dengan baik. Seluruh anak dapat memilih peran tanpa adanya konflik. Anak sudah dapat menggunakan dan merapikan kembali media yang telah digunakan. Tetapi pada saat bermain, masih terlihat ada yang berebut media yaitu pensil warna. Yang berperan sebagai guru sudah mengingatkan anak yang berebut media. (CL6)

### **c. Refleksi (*Reflecting*)**

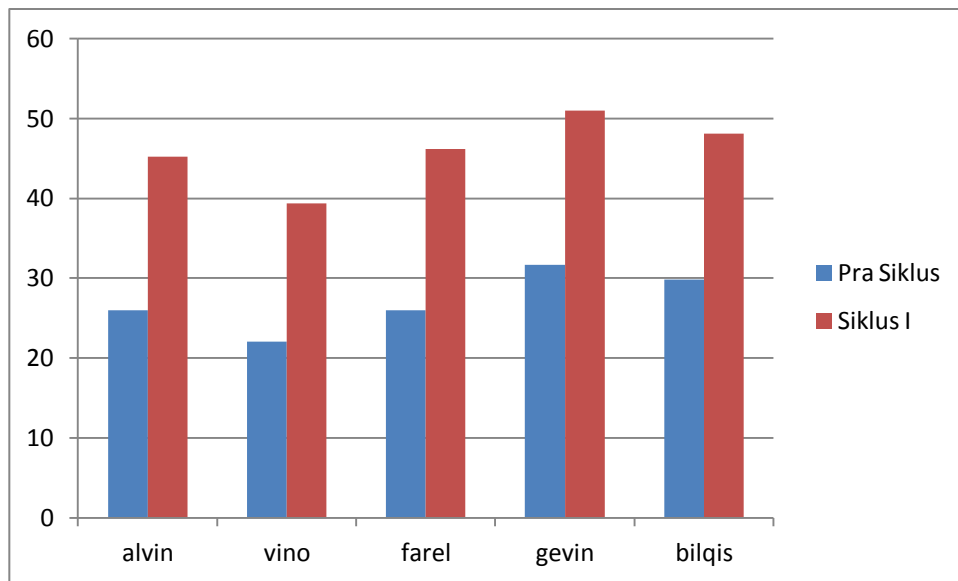
Pada akhir siklus I, penelitian bersama kolaborator mengadakan refleksi dan evaluasi setiap selesai melaksanakan kegiatan. Refleksi ini dilakukan bertujuan untuk memeriksa

tindakan yang sudah diberikan dan mengetahui dampak dari kegiatan bermain peran terhadap kemampuan pemecahan masalah di kelompok B TK Wana Jaya, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan.

**Tabel 4.3**  
**Data Siklus I Kemampuan Pemecahan Masalah di**  
**Kelompok B TK Wana Jaya**

<b>No</b>	<b>Nama Responden</b>	<b>Persentase</b>
<b>1</b>	ALVIN	45,2%
<b>2</b>	VINO	39,4%
<b>3</b>	FAREL	46,2%
<b>4</b>	FEVIN	51%
<b>5</b>	BILQIS	48,1%
<b>Jumlah</b>		229,9%
<b>Rata-rata Kelas</b>		46%

Peningkatan dapat dilihat pada setiap pertemuan, anak dapat aktif mendengarkan, mampu bernegosiasi, dapat menetapkan batasan aturan, memahami lingkungan dan dapat memberikan penegasan terhadap perilaku positif. Semua indikator kemampuan pemecahan masalah anak mengalami peningkatan, namun peningkatan yang diinginkan belum mencapai sesuai target. Untuk melihat peningkatan indikator kemampuan pemecahan masalah anak dapat dilihat dari grafik di bawah ini.



**Grafik 4.1**  
**Deskripsi Kemampuan Pemecahan Masalah di Kelompok B**  
**TK Wana Jaya Pra Penelitian dan Siklus I**

Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I, peneliti dan kolaborator merasa perkembangan kemampuan pemecahan masalah anak di kelompok B belum optimal. Sehingga peneliti dan kolaborator memutuskan untuk melanjutkan siklus II. Hal tersebut dilakukan karena kemampuan pemecahan masalah anak sudah mulai berkembang dan jika diberikan siklus selanjutnya maka kemampuan pemecahan masalah anak berkembang dengan optimal. Peneliti dan kolaborator melakukan refleksi dengan menganalisis instrument pemantau tindakan. Peneliti menganggap bahwa tindakan pada siklus I masih memiliki kekurangan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak melalui kegiatan bermain peran.



Kemampuan anak pada siklus I ini sudah mulai berkembang dengan prosentasi 46%. Namun, peneliti merasa hasil tersebut belum maksimal karena jumlah rata-rata prosentase belum mencapai standar yang telah ditentukan yaitu 71%. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan pemberian tindakan lagi pada siklus II dengan tindakan yang sama yaitu kegiatan bermain peran.

### **3. Data Hasil Intervensi Siklus II**

Pada siklus II, tindakan diberikan secara bertahap selama empat kali pertemuan sejak Rabu, 10 Agustus 2016 setiap kali pertemuan berlangsung selama 45 menit. Adapun peran peneliti dalam penelitian adalah sebagai sebagai pemimpin perencanaan, pengamat dan sebagai pelaksana dalam kegiatan bermain peran di kelompok B TK Wana Jaya sehingga peneliti terlibat langsung bersama anak selama kegiatan bermain peran.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti dan kolaborator mendiskusikan program tindakan yang akan dilakukan. Peneliti juga mempersiapkan instrument pemantau tindakan dan alat dokumentasi berupa kamera. Berikut ini merupakan deskripsi kegiatan pembelajaran peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak melalui bermain peran yang dilakukan mulai dari perencanaan hingga refleksi.

**a. Perencanaan (*Planning*)**

Peneliti mengadakan penelitian dengan perencanaan sebagai berikut:

1. Membuat satuan perencanaan tindakan yang akan diberikan kepada anak yang telah disusun terlebih dahulu dan didiskusikan dengan kolaborator, dengan demikian pada siklus II ini kegiatan yang akan dilakukan tiap pertemuannya adalah sebagai berikut: (1) pertemuan 7 dengan kegiatan bermain peran “Pergi ke Bioskop”, (2) pertemuan 8 dengan kegiatan bermain peran “Pasar Tradisional”, (3) pertemuan 9 dengan kegiatan bermain peran “Berobat ke Rumah Sakit”, (4) pertemuan 10 dengan kegiatan bermain peran “Pergi ke Supermarket”
2. Menyiapkan media yang disesuaikan dengan tindakan yang akan diberikan kepada anak. Media yang digunakan setiap pertemuan yaitu tergantung dengan tema yang dilakukan pada hari itu.
3. Menyiapkan alat pengumpul data berupa catatan lapangan, lembar pedoman observasi dan dokumentasi

**b. Tindakan (*Acting*) dan Pengamatan (*Observing*)**

Adapun tindakan siklus II yang diberikan kepada kelompok B TK Wana Jaya, Kebayoran Baru sebagai berikut:

Pada penelitian yang dilakukan mulai dari pertemuan ketujuh

hingga kesepuluh pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini adalah peneliti, kolaborator dan guru kelompok B TK Wana Jaya serta anak yang menjadi subjek penelitian. Kegiatan yang dilakukan setiap pertemuannya adalah sebagai berikut.

**Tabel 4.4**  
**Tindakan Siklus II**

<b>No.</b>	<b>Hari/Tanggal</b>	<b>Pertemuan</b>	<b>Nama Kegiatan</b>
1	Rabu, 10 Agustus 2016	7	Bermain peran "Pergi ke Bioskop"
2	Kamis, 11 Agustus 2016	8	Bermain peran "Pasar Tradisional"
3	Selasa, 16 Agustus 2016	9	Bermain peran "Berobat ke Rumah Sakit"
4	Jumat, 19 Agustus 2016	10	Bermain peran "Pergi ke Supermarket"

### 1. Pertemuan 7

Pertemuan ketujuh dilaksanakan pada hari Rabu, 10 Agustus 2016 pada pukul 08.00 WIB di kelompok B TK Wana Jaya Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan peneliti bersama kolaborator bertemu terlebih dahulu untuk mempersiapkan media yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran dengan tema "Pergi ke Bioskop". Adapun media yang digunakan yaitu uang-uangan, tiket, laptop, papan jadwal film.

Sebelum kegiatan bermain peran, anak-anak berbaris terlebih dahulu di depan kelas. Selesai berbaris peneliti dan kolaborator mengkondisikan anak duduk circle time. Guru mengucapkan salam

dan dilanjutkan membaca surat Al-Fatihah, doa orang tua dan doa sebelum belajar secara bersama-sama. Guru menanyakan kabar anak satu persatu dengan cara bernyanyi. Setelah itu, guru menjelaskan kepada anak bahwa mulai hari ini pelajaran selanjutnya akan disampaikan oleh Ibu Nina.

Peneliti mengucapkan salam dan anak-anak menjawab salam. Peneliti menjelaskan secara sederhana tentang bioskop kemudian menyebutkan peran apa saja yang ada di dalam kegiatan bermain peran Pergi ke Bioskop. Setelah itu peneliti menjelaskan media apa saja yang dapat digunakan saat bermain peran serta fungsi dari setiap media tersebut. Lamanya waktu permainan sudah diberitahukan di awal oleh peneliti. Anak dibebaskan memilih peran sesuai dengan keinginannya. Peran yang ada terdiri penjaga loket, pemeriksa tiket dan penonton.

Permainan dimulai dari dibukanya bioskop. Anak yang berperan sebagai penonton antri untuk membeli tiket. Setelah sampai di depan loket mereka menentukan film yang ingin ditonton dan kemudian membayarnya. Kemudian anak yang berperan sebagai penjaga loket menerima uang dan kemudian memberikan tiket yang sesuai dengan film yang ditonton. Seluruh penonton antri untuk membeli tiket dengan tertib. Setelah mendapatkan tiket, anak menunggu hingga pengumuman film yang ditayangkan akan dimulai. Kemudian mereka memasuki teater yang sesuai dengan film yang ditonton. Sebelum

masuk tiket mereka dicek terlebih dahulu oleh petugas. Anak-anak dapat menonton bioskop dengan tertib selama film ditayangkan. Setelah film ditayangkan anak dipersilahkan keluar dari bioskop. Setelah permainan selesai peneliti mengingatkan kalau waktu telah habis dan anak segera merapikan mediana sesuai dengan tempat semula.



Gambar 4.7 Suasana anak bermain peran “Pergi ke Bioskop”

Peneliti melakukan review di akhir kegiatan dengan tanya jawab kepada anak. Peneliti mengevaluasi apa saja yang telah anak lakukan dan peran apa saja yang didapat oleh setiap anak. Selain itu peneliti bertanya tentang perilaku positif apa saja yang muncul ketika bermain serta akibat dari perilaku yang telah dilakukan. Terakhir peneliti bertanya tentang perasaan anak setelah bermain.

Pada pertemuan ketujuh permainan berlangsung efektif. Semua peran dapat dipilih anak tanpa adanya konflik. Anak sudah mampu antri dengan tertib. Media digunakan dan dapat dirapikan kembali

sesuai tempatnya oleh anak. Pada permainan berlangsung anak-anak dapat mengikuti dengan tertib. (CL7)

## **2. Pertemuan 8**

Pertemuan kedelapan dilaksanakan pada hari Kamis, 11 Agustus 2016 pada pukul 08.00 WIB di kelompok B TK Wana Jaya Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan peneliti bersama kolaborator bertemu terlebih dahulu untuk mempersiapkan media yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran dengan tema “Pergi ke Pasar Tradisional”. Adapun media yang digunakan yaitu uang-uangan, sayur-sayuran, buah-buahan, telur-teluran, plastik, meja, alat timbangan.

Sebelum kegiatan bermain peran, anak-anak berbaris terlebih dahulu di depan kelas. Selesai berbaris peneliti dan kolaborator mengkondisikan anak duduk circle time. Guru mengucapkan salam dan dilanjutkan membaca surat Al-Fatihah, doa orang tua dan doa sebelum belajar secara bersama-sama. Guru menanyakan kabar anak satu persatu dengan cara bernyanyi. Setelah itu, guru menjelaskan kepada anak bahwa mulai hari ini pelajaran selanjutnya akan disampaikan oleh Ibu Nina.

Peneliti mengucapkan salam dan anak-anak menjawab salam. Peneliti menjelaskan secara sederhana tentang pasar tradisional kemudian menyebutkan peran apa saja yang ada di dalam kegiatan bermain peran Pergi ke Pasar Tradisional. Setelah itu peneliti

menjelaskan media apa saja yang dapat digunakan saat bermain peran serta fungsi dari setiap media tersebut. Lamanya waktu permainan sudah diberitahukan di awal oleh peneliti. Anak dibebaskan memilih peran sesuai dengan keinginannya. Peran yang ada terdiri penjual dan pembeli.

Permainan dimulai dari dibukanya pasar tradisional. Anak yang peran sebagai penjual mengambil media yang sesuai dengan perannya kemudian dirapihkan di atas meja. Setelah rapi pembeli datang dan memilih barang belanjaan sesuai dengan kebutuhannya. Setelah itu terjadi tawar menawar antara anak yang berperan sebagai penjual dan anak yang berperan sebagai pembeli. Setelah mencapai kesepakatan maka pembeli membungkus barang belanjannya dan pembeli memberikan uang kepada penjual. Seluruh anak yang berperan sebagai pembeli secara bergantian berbelanja di pasar tradisional. Setelah permainan selesai peneliti mengingatkan kalau waktu telah habis dan anak segera merapihkan mediana sesuai dengan tempat semula. Peneliti melakukan review di akhir kegiatan dengan tanya jawab kepada anak. Peneliti mengevaluasi apa saja yang telah anak lakukan dan peran apa saja yang didapat oleh setiap anak. Selain itu peneliti bertanya tentang perilaku positif apa saja yang muncul ketika bermain serta akibat dari perilaku yang telah dilakukan. Terakhir peneliti bertanya tentang perasaan anak setelah bermain.



Gambar 4.8 Suasana anak bermain peran “Pergi ke Supermarket”

Pada pertemuan kedelapan anak sudah dapat mengikuti kegiatan bermain peran dengan baik. Anak dapat mematuhi peraturan yang telah disepakati bersama di awal. Konflik saat memilih peran sudah tidak terlihat. Media yang digunakan oleh anak dapat dimanfaatkan dengan baik dan anak telah mampu mengembalikan ketempat semula. (CL8)

### 3. Pertemuan 9

Pertemuan kesembilan dilaksanakan pada hari Selasa, 16 Agustus 2016 pada pukul 08.00 WIB di kelompok B TK Wana Jaya Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan peneliti bersama kolaborator bertemu terlebih dahulu untuk mempersiapkan media yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran dengan tema “Berobat ke Rumah Sakit”. Adapun media yang digunakan yaitu uang-uangan dan peralatan mainan dokter-dokteran.



Sebelum kegiatan bermain peran, anak-anak berbaris terlebih dahulu di depan kelas. Selesai berbaris peneliti dan kolaborator mengkondisikan anak duduk circle time. Guru mengucapkan salam dan dilanjutkan membaca surat Al-Fatihah, doa orang tua dan doa sebelum belajar secara bersama-sama. Guru menanyakan kabar anak satu persatu dengan cara bernyanyi. Setelah itu, guru menjelaskan kepada anak bahwa mulai hari ini pelajaran selanjutnya akan disampaikan oleh Ibu Nina.

Peneliti mengucapkan salam dan anak-anak menjawab salam. Peneliti menjelaskan secara sederhana tentang rumah sakit kemudian menyebutkan peran apa saja yang ada di dalam kegiatan bermain peran Berobat ke Rumah Sakit. Setelah itu peneliti menjelaskan media apa saja yang dapat digunakan saat bermain peran serta fungsi dari setiap media tersebut. Lamanya waktu permainan sudah diberitahukan di awal oleh peneliti. Anak dibebaskan memilih peran sesuai dengan keinginannya. Peran yang ada terdiri dokter, perawat, pasien dan petugas loket pendaftaran.

Permainan dimulai dari dibukanya pasar rumah sakit. Anak yang berperan sebagai pasien memasuki rumah sakit. Pertama-tama pasien mendaftar di loket pendaftaran kemudian menunggu giliran dipanggil untuk menemui dokter. Setelah tiba giliran untuk menemui dokter lalu anak yang berperan menjadi dokter menanyakan apa saja keluhan yang dirasakan oleh pasien. Setelah itu dokter memeriksa

tekanan jantungnya menggunakan stetoskop. Setelah itu dokter menyarankan pasien untuk diperiksa oleh perawat. Anak yang berperan sebagai perawat memeriksa suhu badan pasien menggunakan thermometer. Kemudian perawat menyuntik pasien. Setelah itu pasien mendapat resep obat dari dokter yang harus segera ditebus di apotek. Pasien menuju apotek dan memberikan resep yang diberikan dokter kepada petugas apotek. Anak yang bertugas menjadi petugas apotek menerima resep dan kemudian memberikan obat kepada pasien. Pasien menerimanya dan membayar obat yang telah diberikan. Setelah itu pasien dapat beristirahat di rumah. Seluruh anak yang berperan sebagai pasien melakukan tata cara yang sama secara bergiliran. Setelah permainan selesai peneliti mengingatkan kalau waktu telah habis dan anak segera merapihkan medianya sesuai dengan tempat semula.



Gambar 4.9 Suasana anak bermain peran “Berobat ke Rumah Sakit”

Peneliti melakukan review di akhir kegiatan dengan tanya jawab kepada anak. Peneliti mengevaluasi apa saja yang telah anak lakukan

dan peran apa saja yang didapat oleh setiap anak. Selain itu peneliti bertanya tentang perilaku positif apa saja yang muncul ketika bermain serta akibat dari perilaku yang telah dilakukan. Terakhir peneliti bertanya tentang perasaan anak setelah bermain.

Pada pertemuan kesembilan anak-anak sudah mengikuti semua aturan permainan dengan baik. Anak-anak dapat memilih peran sesuai dengan keinginannya dengan tertib. Kemudian mereka dapat menggunakan dan meletakkan kembali mainannya sesuai dengan tempatnya. Ketika permainan berlangsung anak dapat berinteraksi dengan baik sesama anak. Komunikasi yang digunakan oleh anak sesuai dengan pembahasan tema dan sesuai dengan peran yang diperagakan. Seluruh anak terlihat antusias ketika bermain karena mengikutinya dari awal hingga akhir permainan. (CL9)

#### **4. Pertemuan 10**

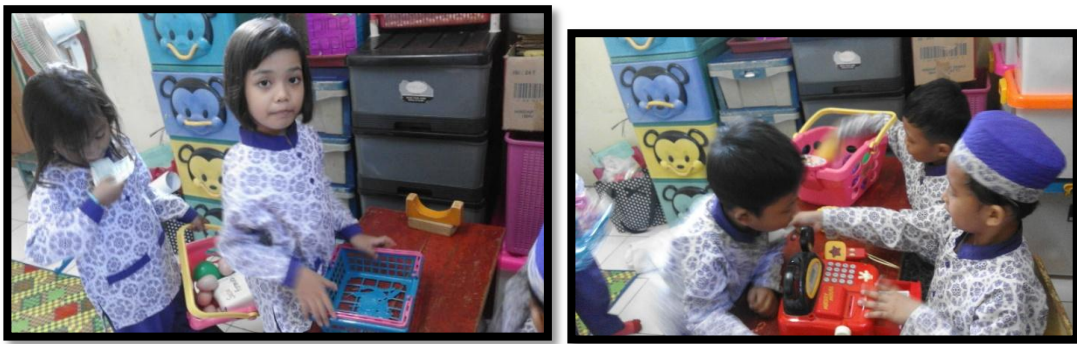
Pertemuan kesepuluh dilaksanakan pada hari Jumat, 19 Agustus 2016 pada pukul 08.00 WIB di kelompok B TK Wana Jaya Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan peneliti bersama kolaborator bertemu terlebih dahulu untuk mempersiapkan media yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran dengan tema "Pergi ke Supermarket". Adapun media yang digunakan yaitu uang-uangan, mesin kasir, sayur-sayuran, buah-buahan, kardus susu formula, bungkus makanan ringan.

Sebelum kegiatan bermain peran, anak-anak berbaris terlebih dahulu di depan kelas. Selesai berbaris peneliti dan kolaborator mengkondisikan anak duduk circle time. Guru mengucapkan salam dan dilanjutkan membaca surat Al-Fatihah, doa orang tua dan doa sebelum belajar secara bersama-sama. Guru menanyakan kabar anak satu persatu dengan cara bernyanyi. Setelah itu, guru menjelaskan kepada anak bahwa mulai hari ini pelajaran selanjutnya akan disampaikan oleh Ibu Nina.

Peneliti mengucapkan salam dan anak-anak menjawab salam. Peneliti menjelaskan secara sederhana tentang supermarket kemudian menyebutkan peran apa saja yang ada di dalam kegiatan bermain peran Pergi ke Supermarket. Setelah itu peneliti menjelaskan media apa saja yang dapat digunakan saat bermain peran serta fungsi dari setiap media tersebut. Lamanya waktu permainan sudah diberitahukan di awal oleh peneliti. Anak dibebaskan memilih peran sesuai dengan keinginannya. Peran yang ada terdiri pembeli dan kasir.

Permainan dimulai dari dibukanya supermarket. Anak yang berperan sebagai kasir menyusun barang barang di meja. Setelah itu anak yang berperan sebagai pembeli bebas memilih belanjaan sesuai dengan kebutuhannya. Setelah selesai memilih dan menaruhnya di dalam keranjang kemudian pembeli antri di depan kasir untuk membayar. Setelah pembeli berada di depan kasir kemudian kasir

mengeluarkan barang belanjaan dan menghitungnya menggunakan mesin kasir. Setelah itu kasir memberitahu jumlah harga kepada pembeli dan pembeli memberikan uangnya. Setelah itu penjual memberikan barang belanjaan yang telah dimasukkan ke dalam plastic. Seluruh pembeli satu persatu membayar di kasir dengan cara antri dengan tertib. Setelah permainan selesai peneliti mengingatkan kalau waktu telah habis dan anak segera merapihkan medianya sesuai dengan tempat semula.



Gambar 4.10 Suasana anak bermain peran “Pergi ke Supermarket”

Peneliti melakukan review di akhir kegiatan dengan tanya jawab kepada anak. Peneliti mengevaluasi apa saja yang telah anak lakukan dan peran apa saja yang didapat oleh setiap anak. Selain itu peneliti bertanya tentang perilaku positif apa saja yang muncul ketika bermain serta akibat dari perilaku yang telah dilakukan. Terakhir peneliti bertanya tentang perasaan anak setelah bermain.

Pada pertemuan kesepuluh seluruh anak sudah dapat mengikuti aturan permainan tanpa bantuan peneliti maupun kolaborator. Anak-anak dapat memilih peran yang diinginkannya sendiri dengan mengikuti aturan dengan baik. Seluruh media digunakan oleh anak sesuai dengan peran yang diperagakannya. Setelah selesai bermain seluruh anak dapat bekerjasama merapihkan mainannya. Kemudian anak dapat menceritakan kembali dan sudah dapat membedakan perilaku positif yang telah dilakukan oleh setiap anak. (CL10)

c. Refleksi (Reflecting)

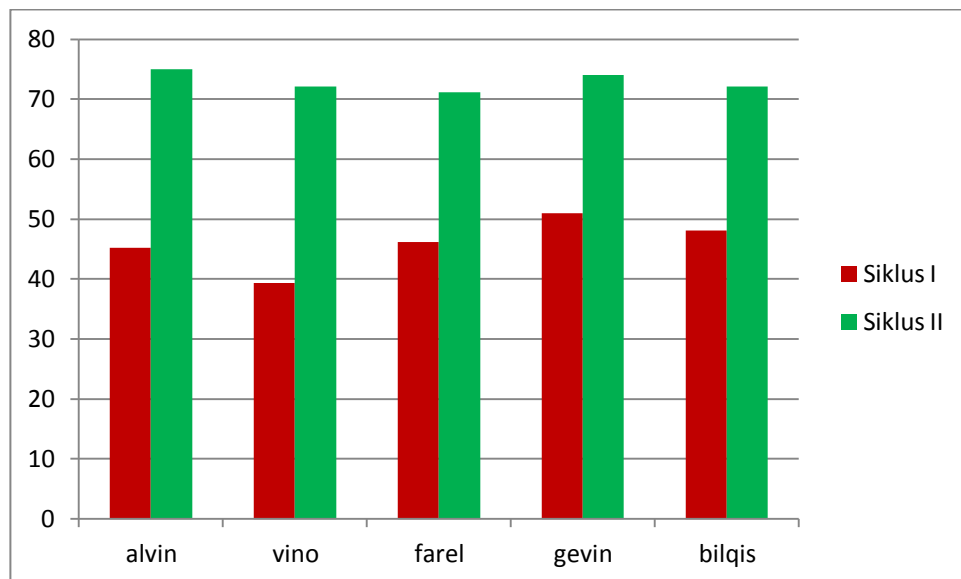
**Tabel 4.5**  
**Data Kemampuan Pemecahan Masalah di**  
**Kelompok B TK Wana Jaya pada Siklus II**

<b>No</b>	<b>Nama Responden</b>	<b>Persentase</b>
<b>1</b>	ALVIN	75%
<b>2</b>	VINO	72,1%
<b>3</b>	FAREL	71,2%
<b>4</b>	FEVIN	74%
<b>5</b>	BILQIS	72,1%
<b>Jumlah</b>		364,4%
<b>Rata-rata Kelas</b>		72,9%

Dari hasil tabel siklus II menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah anak rata-rata sebesar 72,9%. Pada tabel di atas menunjukkan bahwa semua anak telah mencapai skor pencapaian kemampuan pemecahan masalah yaitu 71%, jadi pada siklus II kemampuan pemecahan

masalah anak sudah meningkat secara optimal. Data Kuantitatif yang didapat dari siklus II yaitu dengan nilai max 75%.

Pada siklus II kemampuan pemecahan masalah anak sudah meningkat secara optimal. Hal ini terlihat dari prosentase pada siklus II, semua anak telah melebihi dari target 71%. Hal ini juga dapat dilihat dari deskripsi catatan lapangan yang hampir seluruh anak sudah mempunyai kemampuan pemecahan masalah dengan baik. Untuk melihat peningkatan skor peningkatan indicator kemampuan pemecahan masalah setiap anak dapat dilihat grafik di bawah ini:



**Grafik 4.2**  
**Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak pada siklus II**

Dari hasil grafik di atas terlihat perbedaan skor kemampuan pemecahan masalah terendah dilihat dari batang grafik terendah yang dimiliki

oleh responden FAREL, sedangkan skor yang tertinggi dengan batang grafik tertinggi yang dimiliki oleh responden ALVIN dan semua anak telah melebihi 71%. Maka dengan melihat grafik tersebut dapat dikatakan bahwa tindakan telah berhasil.

Berikut adalah data peningkatan butir instrument pada siklus II yang terjadi pada setiap butir instrument. Terdapat 10 butir instrument yang diamati peneliti dan kolaborator dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah

**Tabel 4.6**  
**Data Peningkatan Butir Instrumen dari Siklus I ke Siklus II**

<b>Butir Instrumen</b>	<b>Siklus 1</b>	<b>Siklus 2</b>	<b>Peningkatan</b>
1	31%	50%	19%
2	30%	45%	15%
3	28%	48%	20%
4	30%	45%	15%
5	30%	43%	13%
6	31%	48%	17%
7	28%	49%	21%
8	31%	49%	18%
9	28%	50%	22%
10	33%	49%	16%
Rata-rata			17,6%

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa terdapat butir instrument yang mengalami peningkatan yang paling tinggi pada butir instrument nomor 9. Dengan prosentase peningkatan 22%. Peningkatan butir instrument yang masih rendah yaitu dengan peningkatan 13 % pada butir



instrument nomor 5. Rata-rata dari peningkatan butir instrument adalah 17,6%.

## B. Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan secara terus menerus setiap siklus dengan prosentase kenaikan. Analisis data kualitatif dilakukan dengan cara menganalisis data dari hasil catatan lapangan, catatan wawancara dan catatan dokumentasi selama penelitian. Penyusunan data berdasarkan Miles and Huberman yaitu melalui tahapan (1) reduksi data, (2) display data dan (3) verifikasi.

### 1. Analisis Data Kuantitatif

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pra penelitian, siklus I dan siklus II, diperoleh prosentase kemampuan pemecahan masalah sebagai berikut.

**Tabel 4.7**  
**Data Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Pra Penelitian, Siklus I, Siklus II dan Prosentase Kenaikan**

Nama Responden	Prosentase			Peningkatan Prosentase Keseluruhan
	Pra Penelitian	Siklus I	Siklus II	
ALVIN	26%	45,2%	75%	49%
VINO	22,1%	39,4%	72,1%	50%
FAREL	26%	46,2%	71,2%	46,2%
GEVIN	31,7%	51%	74%	42,3%
BILQIS	29,8%	48,1%	72,1%	42,3%
Rata-rata	27,12%	45,98	72,88	45,96

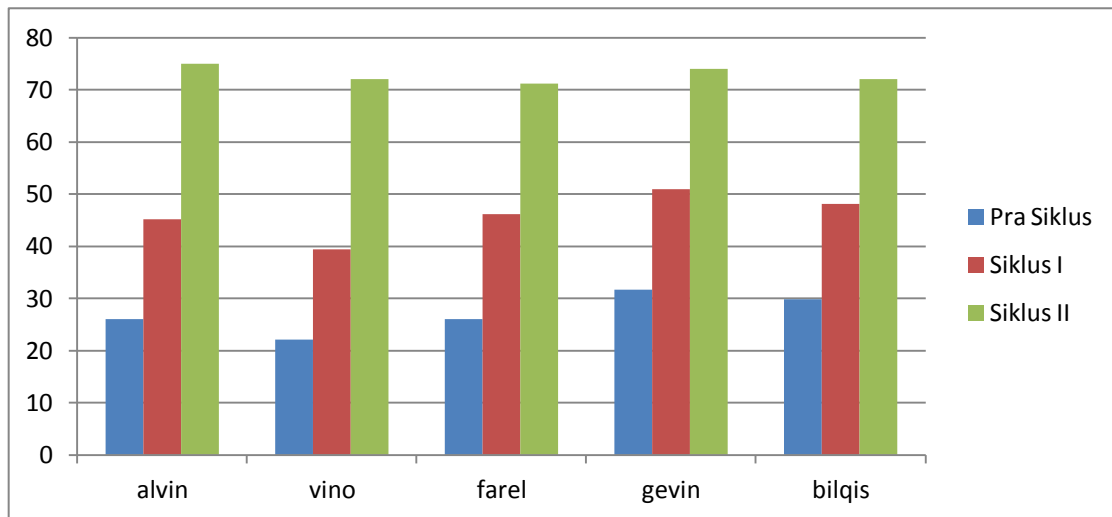
Secara kuantitatif, dilihat dari tabel menunjukkan peningkatan skor kemampuan pemecahan masalah dari pra penelitian, siklus I ke siklus II telah mencapai target pencapaian yaitu 71% dilihat dari skor setiap anak. Pada pra penelitian hanya mendapatkan prosentase rata-rata sebesar 27,12%. Pada siklus I sudah mengalami peningkatan tetapi masih belum mencapai 71% yaitu dengan prosentase rata-rata 45,98%. Pada siklus II mengalami peningkatan di atas target pencapaian yaitu dengan prosentase rata-rata 72,88%

Pada siklus I, peningkatan kemampuan pemecahan masalah mencapai rata-rata prosentase 45,98%. Hal ini ditunjukkan dari anak dapat aktif mendengarkan, dapat melakukan negosiasi, dapat menetapkan batasan aturan, dapat memahami lingkungan dan dapat memberikan penegasan terhadap perilaku positif. Walaupun demikian anak masih melakukan itu semua dengan bantuan dan arahan peneliti ataupun guru. Anak-anak yang mendapat arahan dan bantuan sudah dapat melakukan kegiatan dengan benar dan sesuai dengan aturan bermain peran.

Pada siklus II, peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak mencapai rata-rata prosentase 72,88%. Hal ini ditunjukkan dari anak yang sudah dengan baik aktif mendengarkan saat peneliti atau guru berbicara. Anak dapat memperhatikan serta member respon saat berkomunikasi. Saat melakukan negosiasi

anak sudah dapat berdiskusi dengan baik kepada teman ataupun guru untuk mencari solusi. Anak sudah dapat menetapkan batasan aturan yang telah disepakati bersama. Selain itu, anak sudah dapat beradaptasi dan berinteraksi dengan baik terhadap lingkungan di sekolahnya. Penegasan perilaku positif pada anak sudah muncul ketika anak dapat mempraktekkan dan menjelaskan akibat dari setiap perilaku yang diperbuatnya.

Pencapaian kenaikan kemampuan pemecahan masalah ditunjukkan anak selama pemberian tindakan yaitu kegiatan bermain peran pada setiap pertemuannya sesuai dengan indikator yaitu aktif mendengarkan, negosiasi, menetapkan batasan, memahami lingkungan dan afirmasi. Grafik peningkatan kemampuan pemecahan masalah dari pra penelitian, siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut



**Grafik 4.3**  
**Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Pra Penelitian, Siklus I dan Siklus II**

Dari grafik tersebut terlihat perbandingan kenaikan skor pra penelitian, siklus I dan siklus II. Batang grafik pra penelitian ditunjukkan dengan warna biru batang grafik siklus I ditunjukkan dengan warna merah. Dan batang grafik siklus II ditunjukkan dengan warna hijau. Peningkatan yang terjadi dari pra penelitian ke siklus I rata-rata sebesar 18,86% dan peningkatan dari pra penelitian ke siklus II rata-rata sebesar 45,76%. Dengan ini dihasilkan bahwa kemampuan pemecahan masalah di siklus II dengan prosentase rata-rata anak sebesar 72,88%. Maka dari pengamatan yang dilakukan pada pra penelitian yang dilakukan sampai siklus II kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada pra penelitian, siklus I dan siklus II selain mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak, diperoleh juga prosentase peningkatan setiap butir instrument dari kemampuan pemecahan masalah anak di Kelompok B TK Wana Jaya sebagai berikut:

**Tabel 4.8**  
**Data Prosentase Kenaikan Setiap Butir Instrumen pada Kemampuan Pemecahan Masalah Pra Penelitian, Siklus I dan Siklus II**

<b>Butir Instrumen</b>	<b>Pra Siklus</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>	<b>Peningkatan</b>
1	18%	31%	50%	23,2 %
2	19%	30%	45%	20,5 %
3	18%	28%	48%	25,0 %
4	18%	30%	45%	22,3 %
5	18%	30%	43%	24,1 %
6	18%	31%	48%	12,5 %
7	16%	28%	49%	19,6 %
8	18%	31%	49%	23,2 %
9	18%	28%	50%	21,4 %
10	19%	33%	49%	21,4 %
Rata-Rata	18%	30%	47,6%	20,3 %

Berdasarkan tabel di atas dapat terlihat peningkatan prosentase pada setiap butir instrument kemampuan pemecahan masalah anak dari pra penelitian, siklus I dan siklus II. Prosentase tersebut menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan mengalami peningkatan mulai dari siklus I hingga siklus II. Hasil rata-rata prosentase yang didapatkan pada pra siklus hingga siklus I

meningkat sebesar 12% dan dari pra penelitan ke siklus II meningkat sebesar 29,6%.

## **2. Analisis Data Kualitatif**

Analisis data kualitatif dilakukan berdasarkan catatan lapangan, catatan dokumentasi dan catatan wawancara. Penyusunan data berdasarkan Miles dan Huberman yaitu melalui tahapan reduksi data, display data dan verifikasi/penarikan kesimpulan. Reduksi data merupakan penjabaran data yang dipilih dan berkaitan dengan penelitian yang diambil dari catatan lapangan dan catatan dokumentasi dari pertemuan 1 sampai pertemuan 10 dan 3 catatan wawancara. Display data merupakan penggambaran data-data yang terkait dengan indikator kemampuan pemecahan masalah dan tindakan yang dilakukan dalam penelitian. Verifikasi/penarikan kesimpulan merupakan hasil dari proses kegiatan bermain peran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

### **a. Aktif Mendengarkan**

#### **1) Reduksi Data Memaparkan Semua Data yang digunakan**

**Pertemuan pertama**, peneliti menjelaskan secara sederhana tentang keluarga kemudian menyebutkan peran apa saja yang ada di dalam kegiatan bermain peran Keluargaku. Anak dapat memberikan respon peneliti atau guru berbicara.

Peneliti bertanya, “Siapa saja anggota yang ada di dalam keluarga?”, (CL1.p.2.kl6.) Anak-anak menjawab sesuai dengan pengetahuan mereka. Gevin menjawab, “Ada papa, mama dan anak. Farel menambahkan, “Ada kakak dan adik”. (CL1.p.2.kl7.) Sedangkan Bilqis hanya diam saja. (CL1.p.2.kl8.) Vino dan Alvin sibuk bercanda dan bercakap-cakap tanpa memperhatikan peneliti. (CL1.p.2.kl9.)

**Pertemuan kedua,** peneliti menjelaskan secara sederhana tentang kebun binatang kemudian menyebutkan peran apa saja yang ada di dalam kegiatan bermain peran Pergi Ke Kebun Binatang. Anak dapat memberikan respon peneliti atau guru berbicara.

Peneliti bertanya kepada anak-anak siapa saja yang sudah pernah pergi ke kebun binatang. (CL2.p.2.kl3.) Secara bersama-sama anak-anak menjawab “Saya Bu”. (CL2.p.2.kl4.)

**Pertemuan ketiga,** peneliti menjelaskan secara sederhana tentang kantor pos kemudian menyebutkan peran apa saja yang ada di dalam kegiatan bermain peran Pergi Ke Kantor Pos. Anak dapat memberikan respon peneliti atau guru berbicara.

Peneliti bertanya kepada anak siapa saja yang sudah pernah pergi ke kantor pos. (CL3.p.2.kl2.) Semua anak menjawab belum pernah. (CL3.p.2.kl3.) Kemudian secara sederhana sambil menunjukkan gambar kantor pos peneliti menjelaskan tentang kantor pos dan tata cara mengirim surat atau mengirim paket melalui kantor pos. (CL3.p.2.kl4.)

**Pertemuan keempat,** peneliti menjelaskan secara sederhana tentang Bank kemudian menyebutkan peran apa saja yang ada di dalam kegiatan bermain peran Menabung di Bank. Anak dapat memberikan respon peneliti atau guru berbicara.

Peneliti mengucapkan salam dan anak-anak menjawab salam. (CL4.p.2.kl1.) Peneliti menjelaskan kalau hari ini anak-anak akan bermain peran dengan tema “Menabung di Bank”. (CL4.p.2.kl2.) Peneliti bertanya kepada anak siapa saja yang sudah pernah pergi ke Bank. (CL4.p.2.kl3.) Kemudian secara sederhana peneliti menjelaskan tentang Bank serta tata cara menabung di Bank. (CL4.p.2.kl4.) Peneliti menjelaskan peran dan tugas apa saja yang ada ketika bermain. (CL4.p.2.kl5.)

**Pertemuan kelima,** peneliti menjelaskan secara sederhana tentang café ice cream kemudian menyebutkan peran apa saja yang ada di dalam kegiatan bermain peran Café Ice Cream. Anak dapat memberikan respon peneliti atau guru berbicara.

Peneliti mengucapkan salam dan anak-anak menjawab salam. (CL5.p.2.kl1.) Peneliti menjelaskan kalau hari ini anak-anak akan bermain peran dengan tema “Café Ice Cream” (CL5.p.2.kl2.) Peneliti bertanya kepada anak siapa saja yang pernah makan ice cream. (CL5.p.2.kl3.) Kemudian secara sederhana peneliti menjelaskan tentang café ice cream. (CL5.p.2.kl4.) Peneliti menjelaskan peran dan tugas apa saja yang ada ketika bermain peran dengan tema ini. (CL5.p.2.kl5.)

**Pertemuan keenam,** peneliti menjelaskan secara sederhana tentang sekolah kemudian menyebutkan peran apa



saja yang ada di dalam kegiatan bermain peran Sekolahku.

Anak dapat memberikan respon peneliti atau guru berbicara.

Peneliti mengucapkan salam dan anak-anak menjawab salam. (CL6.p.2.kl1.) Peneliti menjelaskan kalau hari ini anak-anak akan bermain peran dengan tema “Sekolahku”. (CL6.p.2.kl2.) Peneliti menjelaskan secara sederhana tentang sekolah serta unsur serta peran apa saja yang ada di sekolah. (CL6.p.2.kl3.) Peneliti menjelaskan peran dan tugas apa saja yang ada ketika bermain peran dengan tema ini. (CL6.p.2.kl4.)

**Pertemuan ketujuh,** peneliti menjelaskan secara sederhana tentang bioskop kemudian menyebutkan peran apa saja yang ada di dalam kegiatan bermain peran Pergi ke Bioskop. Anak dapat memberikan respon peneliti atau guru berbicara.

Peneliti mengucapkan salam dan anak-anak menjawab salam. (CL7.p.2.kl1.) Peneliti menjelaskan kalau hari ini anak-anak akan bermain peran dengan tema “Pergi ke Bioskop”. (CL7.p.2.kl2.) Peneliti bertanya siapa saja yang sudah pernah pergi ke bioskop. (CL7.p.2.kl3.)

**Pertemuan kedelapan,** peneliti menjelaskan secara sederhana tentang pasar tradisional kemudian menyebutkan peran apa saja yang ada di dalam kegiatan bermain peran Pergi ke Pasar Tradisional. Anak dapat memberikan respon peneliti atau guru berbicara.

Peneliti mengucapkan salam dan anak-anak menjawab salam. (CL8.p.2.kl1.) Peneliti menjelaskan kalau hari ini

anak-anak akan bermain peran dengan tema “Pergi ke Pasar Tradisional”. (CL8.p.2.kl2.) Peneliti bertanya siapa saja yang sudah pernah pergi ke pasar tradisional. (CL8.p.2.kl3.) Peneliti menjelaskan secara sederhana tentang sekolah serta unsur serta peran apa saja yang ada di sekolah. (CL8.p.2.kl4.)

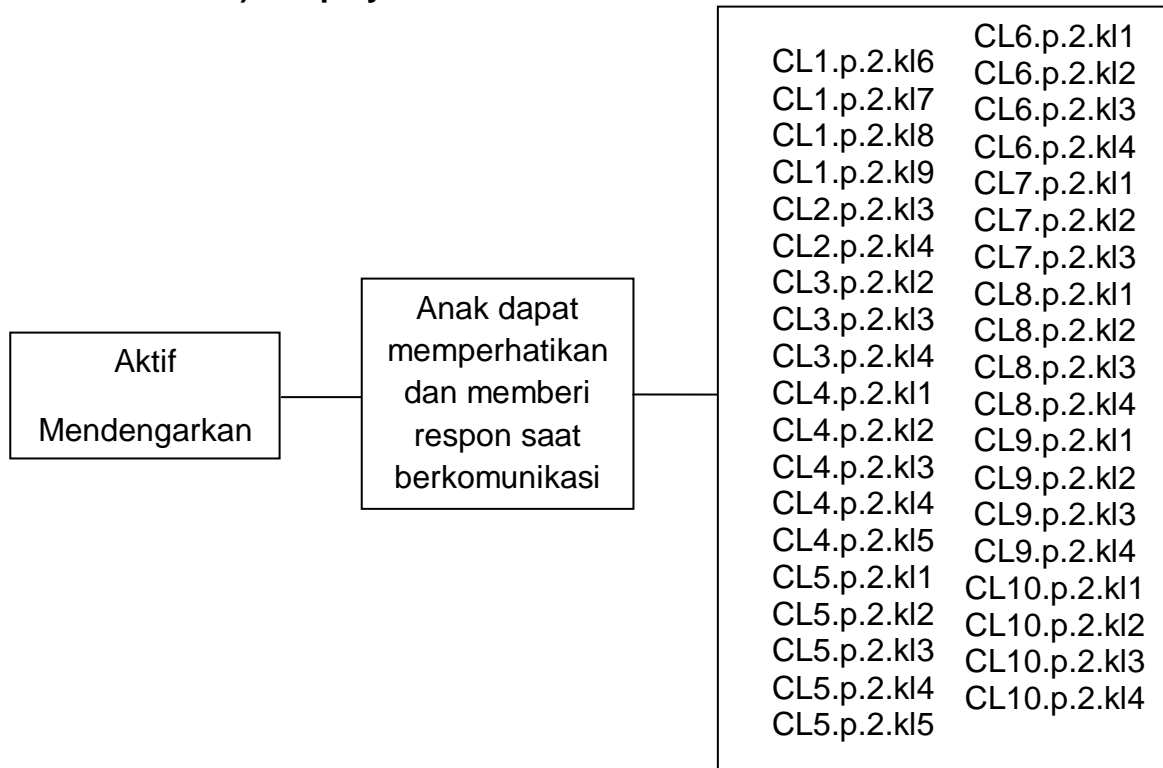
**Pertemuan kesembilan,** peneliti menjelaskan secara sederhana tentang rumah sakit kemudian menyebutkan peran apa saja yang ada di dalam kegiatan bermain peran Berobat ke Rumah Sakit. Anak dapat memberikan respon peneliti atau guru berbicara.

Peneliti mengucapkan salam dan anak-anak menjawab salam. (CL9.p.2.kl1.) Peneliti menjelaskan kalau hari ini anak-anak akan bermain peran dengan tema “Berobat ke Rumah Sakit”. (CL9.p.2.kl2.) Peneliti bertanya siapa saja yang pernah pergi ke rumah sakit. (CL9.p.2.kl3.) Peneliti menjelaskan secara sederhana tentang rumah sakit dan tata cara berobat ke rumah sakit. (CL9.p.2.kl4.)

**Pertemuan kesepuluh,** peneliti menjelaskan secara sederhana tentang supermarket kemudian menyebutkan peran apa saja yang ada di dalam kegiatan bermain peran Pergi ke Supermarket. Anak dapat memberikan respon peneliti atau guru berbicara.

Peneliti mengucapkan salam dan anak-anak menjawab salam. (CL10.p.2.kl1.) Peneliti menjelaskan kalau hari ini anak-anak akan bermain peran dengan tema “Pergi ke Supermarket”. (CL10.p.2.kl2.) Peneliti bertanya siapa saja yang sudah pernah pergi ke supermarket. (CL10.p.2.kl3.) Peneliti menjelaskan secara sederhana tentang supermarket dan tata cara berbelanja di supermarket. (CL10.p.2.kl4.)

## 2) Display Data



Pada pertemuan awal anak masih ada yang tidak mendengarkan ketika guru memberikan penjelasan. Alvin dan Vino tidak fokus pada apa saja yang disampaikan guru karena mereka sibuk bercanda sehingga tidak merespon pertanyaan yang diberikan oleh guru. Pada pertemuan ke tiga hingga ke sepuluh anak sudah dapat menunjukkan antusiasme ketika mendengarkan. Hal ini terlihat ketika anak duduk tertib ketika menjelaskan meskipun guru terkadang harus mengingatkan.

### 3) Verifikasi

Pada aspek mendengarkan aktif, untuk mengembangkannya setiap pertemuan peneliti selalu menjelaskan menggunakan bahasa yang jelas dan sederhana sehingga mudah dipahami oleh anak. Selain itu peneliti membawa gambar dengan ukuran besar yang sesuai dengan tema yang akan dilaksanakan. Penjelasan awal pada kegiatan bermain peran merupakan upaya untuk anak dapat mengembangkan aspek aktif mendengarkan. Pada siklus II anak sudah dapat duduk tertin ketika peneliti menjelaskan. Hal ini menunjukkan bahwa Anak dapat memperhatikan dan memberi respon saat berkomunikasi telah berkembang

#### b. Negosiasi

##### 1) Reduksi Data Memaparkan Semua Data yang digunakan

**Pertemuan kedua**, anak melakukan diskusi untuk mencari solusi dalam menentukan peran yang diinginkan oleh setiap anak. Anak dapat memilih peran yang diinginkannya.

Pemilihan peran sesuai dengan keinginan anak. (CL2.p.2.kl10.) Awalnya Alvin, Vino dan Bilqis ingin menjadi penjaga loket. (CL2.p.2.kl11.) Kemudian Farel berkata, “Bu, saya ingin jadi pengunjung.” (CL2.p.2.kl12.) Dan Gevin berkata, “Bu, saya mau jadi macan”. (CL2.p.2.kl13.) Peneliti mawarkan hewan dengan menjukkan topeng bergambar wajah hewan dengan berkata, “Ayo siapa yang ingin menjadi monyet, gajah dan jerapah”. (CL2.p.2.kl14.) Alvin kemudian ingin

menjadi monyet sedangkan Vino dan Bilqis tetap ingin menjadi penjaga loket. (CL2.p.2.kl15.) Kemudian Gevin mengusulkan pendapat dengan berkata, “Bu, yang jadi penjaga loket yang duduknya rapi saja.” (CL2.p.2.kl16.) Kemudian peneliti dan anak-anak lain menyetujuinya. (CL2.p.2.kl17.) Bilqis langsung duduk dengan rapi tanpa bersuara sedangkan Vino malah maju ke depan dan berkata kalau ia tetap ingin menjadi penjaga loket. (CL2.p.2.kl18.)

**Pertemuan ketiga**, anak melakukan diskusi untuk mencari solusi dalam menentukan peran yang diinginkan oleh setiap anak. Anak dapat memilih peran yang diinginkannya.

Peneliti bertanya kepada anak-anak bagaimana kesepakatan yang dapat dilakukan untuk memilih peran. (CL3.p.2.kl9.) Gevin berkata “Yang duduknya rapi boleh memilih duluan Bu”. (CL3.p.2.kl10.) Kemudian Bilqis menambahkan, “Tunjuk tangan Bu”. (CL3.p.2.kl11.) Setelah itu terdapat kesepakatan bahwa yang boleh memilih peran dahulu adalah yang duduknya rapi dan menunjuk tangan. (CL3.p.2.kl12.) Pada permainan ini yang bertugas menjaga loket adalah Gevin. (CL3.p.2.kl17.) Alvin dan Vino tidak dapat duduk dengan tenang sehingga mereka tidak dapat memilih peran terlebih dahulu. (CL3.p.2.kl18.) Vino, Alvin, Farel dan Bilqis berperan sebagai orang yang mengirim surat dan paket. (CL3.p.2.kl19.)

**Pertemuan keempat**, anak melakukan diskusi untuk mencari solusi dalam menentukan peran yang diinginkan oleh setiap anak. Anak dapat memilih peran yang diinginkannya.

Alvin duduk dengan rapi dan menunjuk tangan terlebih dahulu maka Alvin boleh memilih perannya pertama kali. (CL4.p.2.kl9.) Alvin berkata, “Aku mau jadi teller”. Kemudian anak lain berperan sebagai nasabah. (CL4.p.2.kl10.)

**Pertemuan kelima,** anak melakukan diskusi untuk mencari solusi dalam menentukan peran yang diinginkan oleh setiap anak. Anak dapat memilih peran yang diinginkannya.

Bilqis dan Vino menunjuk tangan hampir bersamaan. (CL5.p.2.kl9.) Tetapi kemudian Farel berkata kalau Bilqis yang menunjuk tangan terlebih dahulu sehingga Bilqis memilih peran. (CL5.p.2.kl10.) Bilqis memilih sebagai kasir. (CL5.p.2.kl11.) Farel berperan sebagai *waiterss*. Vino, Alvin dan Gevin memilih menjadi pembeli es krim. (CL5.p.2.kl12.)

**Pertemuan keenam,** anak melakukan diskusi untuk mencari solusi dalam menentukan peran yang diinginkan oleh setiap anak. Anak dapat memilih peran yang diinginkannya.

Vino dan Bilqis memilih sebagai guru. (CL6.p.2.kl8.) Sedangkan Gevin, Farel dan Alvin memilih sebagai murid. (CL6.p.2.kl9.) Bilqis dan Vino menirukan gaya Ibu Yani sebagai guru kelas mereka saat mengajar. (CL6.p.3.kl3.) Bilqis memimpin doa dan nyanyi-nyanyian kepada anak-anak. (CL6.p.3.kl4.) Anak mengikuti dengan baik saat Bilqis memimpin sebagai guru. (CL6.p.3.kl5.)

**Pertemuan ketujuh,** anak melakukan diskusi untuk mencari solusi dalam menentukan peran yang diinginkan oleh setiap anak. Anak dapat memilih peran yang diinginkannya.

Kemudian anak-anak duduk rapi untuk mendengarkan dengan seksama peneliti supaya dia bisa dipilih terlebih dahulu oleh peneliti. (CL7.p.2.kl8.) Alvin bertugas menjadi petugas loket. (CL7.p.2.kl9.) Gevin memilih peran sebagai petugas pengecek tiket yang berada di depan pintu bioskop. (CL7.p.2.kl10.) Bilqis, Farel dan Vino memilih sebagai penonton bioskop. (CL7.p.2.kl11.)

**Pertemuan kedelapan,** anak melakukan diskusi untuk mencari solusi dalam menentukan peran yang diinginkan oleh setiap anak. Anak dapat memilih peran yang diinginkannya.

Farel dan Gevin memilih peran sebagai penjual. (CL8.p.2.kl9.) Sedangkan Bilqis, Alvin dan Vino memilih peran menjadi pembeli. (CL8.p.2.kl10.) Bilqis memulai berbelanja sedangkan Alvin dan Vino mengantri di belakang Bilqis. (CL8.p.3.kl2.) Bilqis membeli telur. (CL8.p.3.kl3.) Farel selaku penjual menimbang telur yang dibeli oleh Bilqis. (CL8.p.3.kl4.)

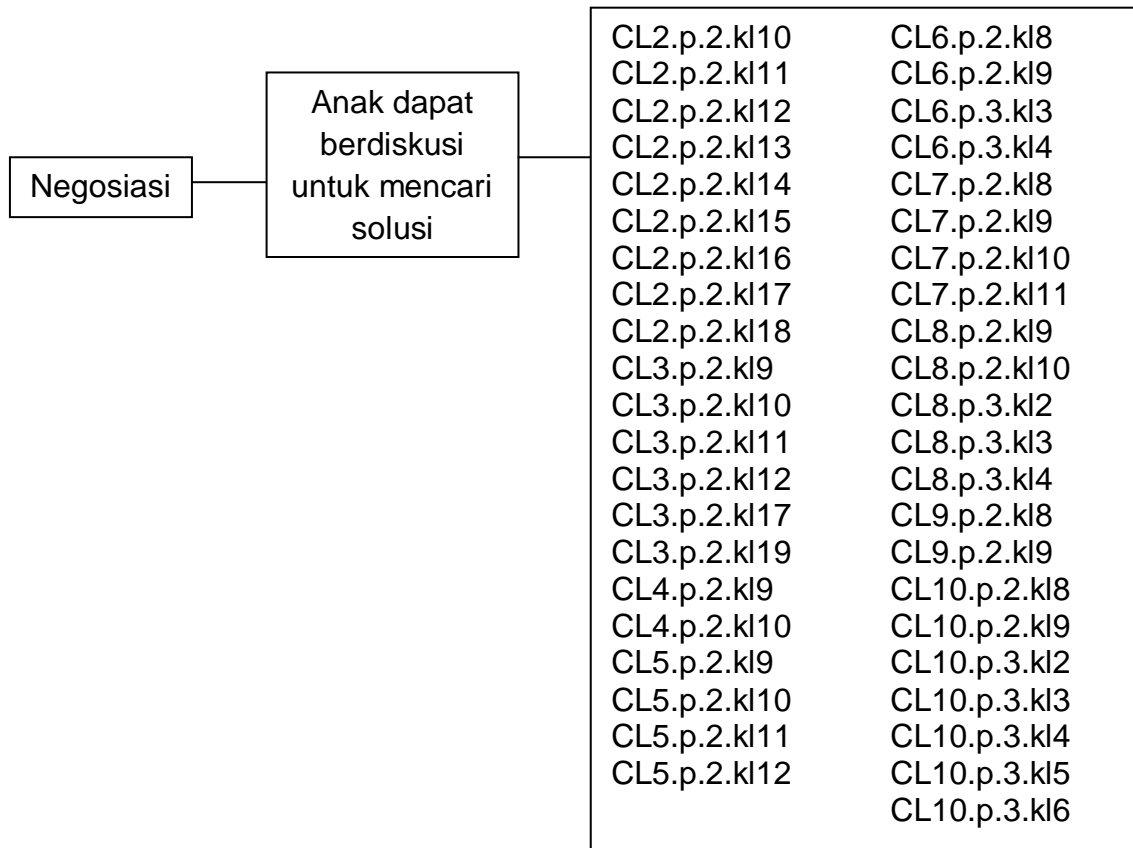
**Pertemuan kesembilan,** anak melakukan diskusi untuk mencari solusi dalam menentukan peran yang diinginkan oleh setiap anak. Anak dapat memilih peran yang diinginkannya.

Gevin berperan sebagai pasien. Bilqis berperan sebagai petugas apotek. Alvin bertugas sebagai dokter. (CL9.p.2.kl8.) Vino dan Farel bertugas sebagai perawat. (CL9.p.2.kl9.)

**Pertemuan kesepuluh,** anak melakukan diskusi untuk mencari solusi dalam menentukan peran yang diinginkan oleh setiap anak. Anak dapat memilih peran yang diinginkannya.

Gevin berperan sebagai penjaga kasir. (CL10.p.2.kl8.) Bilqis, Alvin, Vino dan Farel berperan sebagai Pembeli. (CL10.p.2.kl9.) Bilqis mengambil belanjaan berupa susu formula. (CL10.p.3.kl2.) Alvin mengambil belanjaan berupa makanan ringan yaitu coklat dan aneka biskuit. (CL10.p.3.kl3.) Vino mengambil belanjaan berupa aneka minuman. (CL10.p.3.kl4.) Farel mengambil belanjaan telur. (CL10.p.3.kl5.) Semuanya menaruh barang belanjannya di dalam keranjang masing-masing kemudian antri di depan kasir. (CL10.p.3.kl6.)

## 2) Display Data



Kegiatan bermain peran dapat menstimulasi anak dalam melakukan negosiasi dalam menentukan peran yang diinginkan. Anak-anak mampu berdiskusi untuk mencari solusi sebelum bermain dalam menentukan peran.

## 3) Verifikasi

Pada kegiatan bermain peran anak dapat berdiskusi sesuai dengan arahan peneliti. Pada pertemuan keempat anak sudah dapat menemukan solusi ketika ingin memilih peran yang diinginkan.



### c. Menetapkan Batasan

#### 1) Reduksi Data Memaparkan Semua Data yang digunakan

**Pertemuan ketiga,** anak menciptakan aturan dalam kegiatan bermain peran yang disepakati bersama. Setelah itu anak menaati peraturan yang telah dibuat.

Peraturan pertama yang disepakati adalah anak-anak harus mendengarkan ketika peneliti ataupun kolaborator sedang berbicara. (CL3.p.2.kl7.) Peraturan kedua adalah kesepakatan dalam memilih peran yang akan dimainkan. (CL3.p.2.kl8.) Setelah itu peraturan yang ketiga adalah tidak boleh merebut mainan teman tanpa izin. (CL3.p.2.kl13.) Peraturan keempat adalah berhenti ketika waktu permainan telah usai. (CL3.p.2.kl14.) Peraturan kelima adalah merapihkan mainan ketempat semula. (CL3.p.2.kl15.)

**Pertemuan keempat,** anak menciptakan aturan dalam kegiatan bermain peran yang disepakati bersama. Setelah itu anak menaati peraturan yang telah dibuat.

Peneliti menjelaskan lama waktu dalam permainan berlangsung. (CL4.p.2.kl7.) Kemudian anak-anak duduk rapi supaya dapat memilih peran lebih awal. (CL4.p.2.kl8.) Alvin duduk dengan rapi dan menunjuk tangan terlebih dahulu maka Alvin boleh memilih perannya pertama kali. (CL4.p.2.kl9.)

**Pertemuan kelima,** anak menciptakan aturan dalam kegiatan bermain peran yang disepakati bersama. Setelah itu anak menaati peraturan yang telah dibuat.

Peneliti menjelaskan lama waktu dalam permainan berlangsung. (CL5.p.2.kl7.) Kemudian anak-anak duduk rapi

untuk mendengarkan dengan seksama peneliti supaya dia bisa dipilih terlebih dahulu oleh peneliti. (CL5.p.2.kl8.)

**Pertemuan keenam,** anak menciptakan aturan dalam kegiatan bermain peran yang disepakati bersama. Setelah itu anak menaati peraturan yang telah dibuat.

Peneliti menjelaskan lama waktu dalam permainan berlangsung. (CL6.p.2.kl6.) Kemudian anak-anak duduk rapi untuk mendengarkan dengan seksama peneliti supaya dia bisa dipilih terlebih dahulu oleh peneliti. (CL6.p.2.kl7.)

**Pertemuan ketujuh,** anak menciptakan aturan dalam kegiatan bermain peran yang disepakati bersama. Setelah itu anak menaati peraturan yang telah dibuat.

Anak dengan rapi duduk sesuai dengan tempatnya dan menonton film dengan seksama. (CL7.p.3.kl11.) Peneliti menyatakan bahwa permainan telah selesai. (CL7.p.4.kl1.)

**Pertemuan kedelapan,** anak menciptakan aturan dalam kegiatan bermain peran yang disepakati bersama. Setelah itu anak menaati peraturan yang telah dibuat.

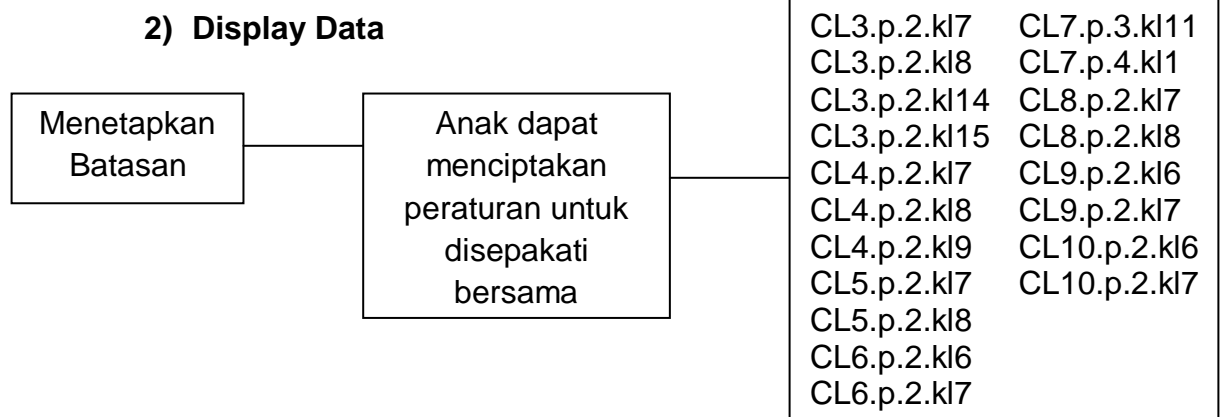
Peneliti menjelaskan lama waktu dalam permainan berlangsung. (CL8.p.2.kl7.) Kemudian anak-anak duduk rapi untuk mendengarkan dengan seksama peneliti supaya dia bisa dipilih terlebih dahulu oleh peneliti. (CL8.p.2.kl8.)

**Pertemuan kesembilan,** anak menciptakan aturan dalam kegiatan bermain peran yang disepakati bersama. Setelah itu anak menaati peraturan yang telah dibuat.

Peneliti mengingatkan lama waktu dalam permainan berlangsung. (CL9.p.2.kl6.) Kemudian anak-anak duduk rapi untuk mendengarkan dengan seksama peneliti supaya dia bisa dipilih terlebih dahulu oleh peneliti (CL9.p.2.kl7.).

**Pertemuan kesepuluh,** anak menciptakan aturan dalam kegiatan bermain peran yang disepakati bersama. Setelah itu anak menaati peraturan yang telah dibuat.

Peneliti mengingatkan waktu dalam permainan berlangsung. (CL10.p.2.kl6.) Kemudian anak-anak duduk rapi untuk mendengarkan dengan seksama peneliti supaya dia bisa dipilih lebih awal oleh peneliti. (CL10.p.2.kl7.)



Pada pertemuan ketiga sudah terlihat anak dapat menciptakan aturan dalam kegiatan bermain peran. Aturan tersebut dibuat langsung oleh anak sesuai dengan kesepakatan bersama.

### 3) Verifikasi

Pada kegiatan bermain peran terdapat aturan yang harus ditaati oleh anak supaya kegiatan dapat berjalan dengan baik. Upaya yang dilakukan supaya aturan tersebut ditaati oleh anak maka peneliti membuatnya bersama dengan anak. Ketika anak langsung yang terlibat dalam membuat aturan maka dengan senang hati anak dapat menaatinya dengan baik.

#### d. Memahami Lingkungan

##### 1) Reduksi Data Memaparkan Semua Data yang digunakan

**Pertemuan pertama**, anak dapat memerankan peran sesuai dengan peran yang dia pilih. Kemudian anak dapat menggunakan media sesuai dengan media yang sesuai dengan perannya. Setelah selesai anak dapat mengembalikan media ke tempatnya.

Bilqis mulai mengambil kompor dan panci mainan. (CL1.p.3.kl2.) Sedangkan Vino terlihat sedang mencuci piring di *wastafel*. (CL1.p.3.kl3.) Kemudian Farel dan Gevin sedang duduk dan makan. Dan anak-anak langsung tidur siang bersama. (CL1.p.3.kl9.) Kemudian beberapa menit kemudian, Vino membangunkan anak-anaknya. (CL1.p.3.kl10.) Semua anak kemudian bangun. Bilqis kembali memasak makanan sedangkan Vino terlihat memotong ikan. (CL1.p.3.kl11.) Farel, Gevin dan Alvin hanya memegang media dan kemudian tidur-tiduran di atas meja. (CL1.p.3.kl12.)

**Pertemuan kedua,** anak dapat memerankan peran sesuai dengan peran yang dia pilih. Kemudian anak dapat menggunakan media sesuai dengan media yang sesuai dengan perannya. Setelah selesai anak dapat mengembalikan media ke tempatnya.

Permainan dimulai, Farel menuju loket untuk membeli tiket. (CL2.p.3.kl1.) Farel berjalan membawa keranjang makanan dan kamera mainan. (CL2.p.3.kl2.) Farel menghampiri Bilqis yang bertugas menjaga loket dengan menyerahkan uang. (CL2.p.3.kl3.) Kemudian Bilqis bertanya, “Untuk berapa orang” dan Farel menjawab, “Satu orang”. (CL2.p.3.kl4.) Bilqis pun merobek tiket dan menyerahkan tiket tersebut kepada Farel. .) Anak yang terlihat merapihkan mainan sesuai dengan tempatnya kembali adalah Farel dan Bilqis. (CL2.p.4.kl2.)

**Pertemuan ketiga,** anak dapat memerankan peran sesuai dengan peran yang dia pilih. Kemudian anak dapat menggunakan media sesuai dengan media yang sesuai dengan perannya. Setelah selesai anak dapat mengembalikan media ke tempatnya.

Pada permainan ini yang bertugas menjaga loket adalah Gevin. (CL3.p.2.kl17.) Alvin dan Vino tidak dapat duduk dengan tenang sehingga mereka tidak dapat memilih peran terlebih dahulu. (CL3.p.2.kl18.) Vino, Alvin, Farel dan Bilqis berperan sebagai orang yang mengirim surat dan paket. (CL3.p.2.kl19.) Permainan dimulai dengan anak mengambil media yang sesuai dengan peran yang diperagakan masing-masing. (CL3.p.3.kl1.) Anak-anak kemudian merapihkan semua media yang telah digunakan ketempat semula. (CL3.p.4.kl2.)

**Pertemuan keempat,** anak dapat memerankan peran sesuai dengan peran yang dia pilih. Kemudian anak dapat menggunakan media sesuai dengan media yang sesuai dengan perannya. Setelah selesai anak dapat mengembalikan media ke tempatnya.

Permainan dimulai dengan anak mengambil media yang sesuai dengan peran yang diperagakan masing-masing. (CL4.p.3.kl1.) Alvin duduk di kursi teller dan bersiap-siap menjadi teller. (CL4.p.3.kl2.) Vino datang ke Bank dengan mengambil formulir bukti setoran dan kemudian menulis data diri yang sesuai dengan formulir. (CL4.p.3.kl3.) Hal yang sama dilakukan oleh Bilqis, Farel, dan Gevin. (CL4.p.3.kl4.) Mereka awalnya berebutan ketika datang ke teller. (CL4.p.3.kl5.) Kemudian Gevin berkata, “Aku duluan Vino. Kamu dibelakang aku barisnya.” (CL4.p.3.kl6.) Setelah itu mereka semua antri untuk maju ke teller. (CL4.p.3.kl7.) Gevin terlebih dahulu maju ke depan teller, dia menyerahkan formulir setoran, buku tabungan serta uang kepada teller. (CL4.p.3.kl8.) Alvin yang bertugas menjadi teller menerimanya dari Gevin. (CL4.p.3.kl9.) Alvin memberi cap dan tanda tangan di bukti setoran yang telah ditulis oleh Gevin. (CL4.p.3.kl10.) Anak-anak kemudian merapikan semua media yang telah digunakan ketempat semula. (CL4.p.4.kl2.)

**Pertemuan kelima,** anak dapat memerankan peran sesuai dengan peran yang dia pilih. Kemudian anak dapat menggunakan media sesuai dengan media yang sesuai dengan perannya. Setelah selesai anak dapat mengembalikan media ke tempatnya.

Permainan dimulai dengan anak mengambil media yang sesuai dengan peran yang diperagakan masing-masing.

(CL5.p.3.kl1.) Para pembeli mengambil uang-uangan sebagai transaksi ketika membeli es krim. (CL5.p.3.kl2.) Penjual mengambil bahan membuat es krim. (CL5.p.3.kl3.) Setelah itu mereka berada sesuai dengan tempat peran yang telah ditentukan bersama. (CL5.p.3.kl4.) Vino, Alvin dan Gevin duduk di tempat yang telah disediakan. (CL5.p.3.kl5.) Anak-anak kemudian merapihkan semua media yang telah digunakan ketempat semula. (CL5.p.4.kl2.)

**Pertemuan keenam,** anak dapat memeranan peran sesuai dengan peran yang dia pilih. Kemudian anak dapat menggunakan media sesuai dengan media yang sesuai dengan perannya. Setelah selesai anak dapat mengembalikan media ke tempatnya.

Vino dan Bilqis memilih sebagai guru. (CL6.p.2.kl8.) Sedangkan Gevin, Farel dan Alvin memilih sebagai murid. (CL6.p.2.kl9.) Permainan dimulai dengan anak mengambil media yang sesuai dengan peran yang diperagakan masing-masing. (CL6.p.3.kl1.) Anak mengikuti dengan baik saat Bilqis memimpin sebagai guru. (CL6.p.3.kl5.) Setelah itu dilanjutkan oleh Vino yang menjadi guru. (CL6.p.3.kl6.)

**Pertemuan ketujuh,** anak dapat memeranan peran sesuai dengan peran yang dia pilih. Kemudian anak dapat menggunakan media sesuai dengan media yang sesuai dengan perannya. Setelah selesai anak dapat mengembalikan media ke tempatnya.

Alvin bertugas menjadi petugas loket. (CL7.p.2.kl9.) Gevin memilih peran sebagai petugas pengecek tiket yang berada di depan pintu bioskop. (CL7.p.2.kl10.) Bilqis, Farel dan Vino memilih sebagai penonton bioskop. (CL7.p.2.kl11.) Permainan dimulai dengan anak mengambil media yang sesuai dengan peran yang

diperagakan masing-masing. (CL7.p.3.kl1.) Anak-anak mulai membeli tiket dengan cara antri yang rapi ke belakang. (CL7.p.3.kl2.) Anak-anak sabar menunggu giliran sampai maju ke depan loket. (CL7.p.3.kl3.)

**Pertemuan kedelapan,** anak dapat memeranan peran sesuai dengan peran yang dia pilih. Kemudian anak dapat menggunakan media sesuai dengan media yang sesuai dengan perannya. Setelah selesai anak dapat mengembalikan media ke tempatnya.

Farel dan Gevin memilih peran sebagai penjual. (CL8.p.2.kl9.) Sedangkan Bilqis, Alvin dan Vino memilih peran menjadi pembeli. (CL8.p.2.kl10.) Permainan dimulai dengan anak mengambil media yang sesuai dengan peran yang diperagakan masing-masing. (CL8.p.3.kl1.) Anak-anak kemudian merapihkan semua media yang telah digunakan ketempat semula. (CL8.p.4.kl2.)

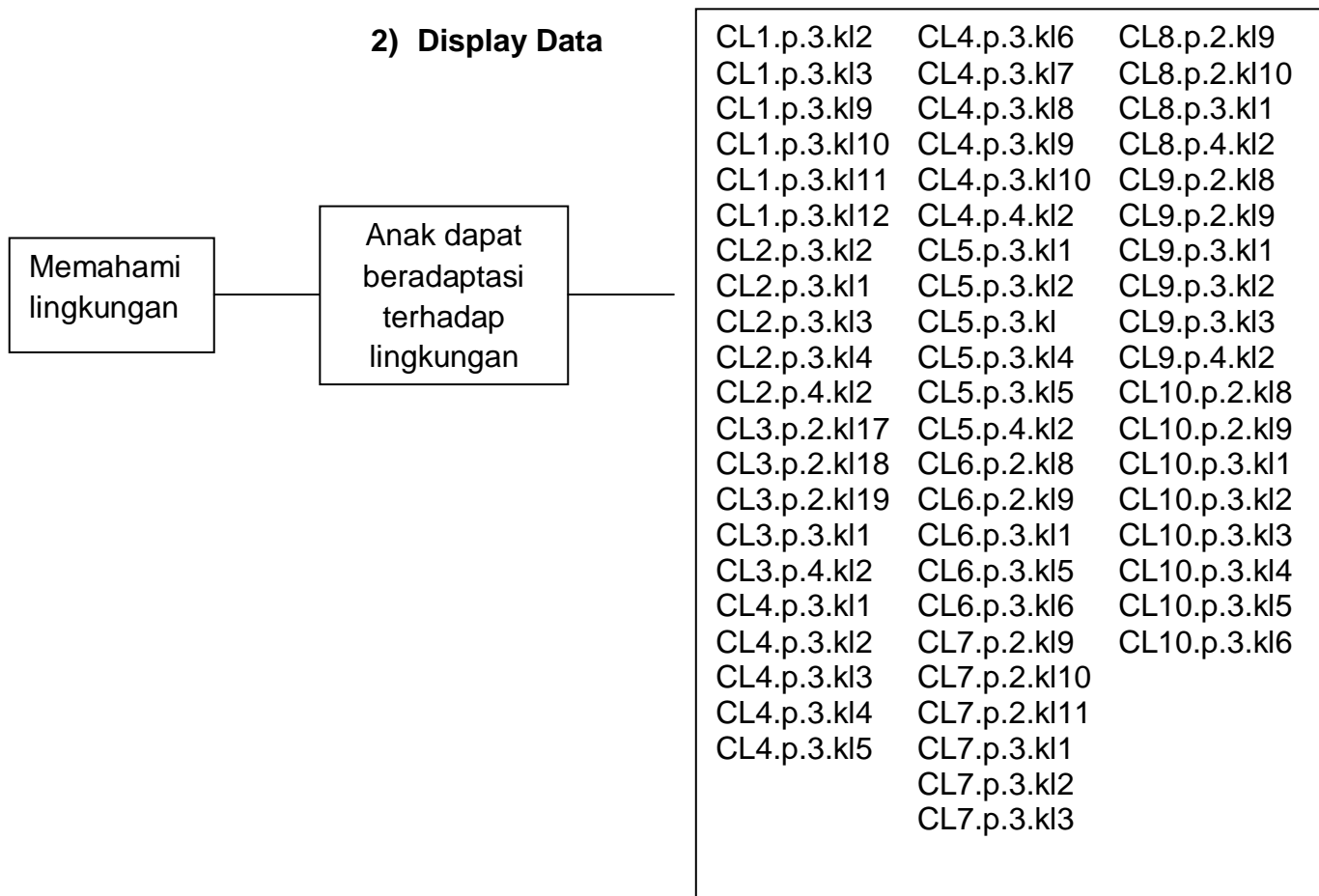
**Pertemuan kesembilan,** anak dapat memeranan peran sesuai dengan peran yang dia pilih. Kemudian anak dapat menggunakan media sesuai dengan media yang sesuai dengan perannya. Setelah selesai anak dapat mengembalikan media ke tempatnya.

Gevin berperan sebagai pasien. Bilqis berperan sebagai petugas apotek. Alvin bertugas sebagai dokter. (CL9.p.2.kl8.) Vino dan Farel bertugas sebagai perawat. (CL9.p.2.kl9.) Permainan dimulai dengan anak mengambil media yang sesuai dengan peran yang diperagakan masing-masing. (CL9.p.3.kl1.) Alvin mengambil stetoskop. Vino mengambil thermometer. (CL9.p.3.kl2.) Farel mengambil jarum suntik dan Bilqis mengambil obat-obatan. (CL9.p.3.kl3.) Anak-anak kemudian merapihkan semua media yang telah digunakan ketempat semula. (CL9.p.4.kl2.)



**Pertemuan kesepuluh**, anak dapat memerankan peran sesuai dengan peran yang dia pilih. Kemudian anak dapat menggunakan media sesuai dengan media yang sesuai dengan perannya. Setelah selesai anak dapat mengembalikan media ke tempatnya.

Gevin berperan sebagai penjaga kasir. (CL10.p.2.kl8.) Bilqis, Alvin, Vino dan Farel berperan sebagai Pembeli. (CL10.p.2.kl9.) Permainan dimulai saat anak mengambil media yang sesuai dengan peran yang diperagakan masing-masing. (CL10.p.3.kl1.) Bilqis mengambil belanjaan berupa susu formula. (CL10.p.3.kl2.) Alvin mengambil belanjaan berupa makanan ringan yaitu coklat dan aneka biskuit. (CL10.p.3.kl3.) Vino mengambil belanjaan berupa aneka minuman. (CL10.p.3.kl4.) Farel mengambil belanjaan telur. (CL10.p.3.kl5.) Semuanya menaruh barang belanjannya di dalam keranjang masing-masing kemudian antri di depan kasir. (CL10.p.3.kl6.)



Pada kegiatan bermain peran anak dapat memahi lingkungan yang berbeda sesuai dengan peran yang dipilih. Setiap anak dapat menjalankan tugas sesuai dengan peran yang dipilih.

### **3) Verifikasi**

Kegiatan bermain peran merupakan upaya peneliti supaya anak dapat memahami lingkungannya. Lingkungan diciptakan berbeda dengan beraneka tema supaya anak dengan mudah beradaptasi. Dalam kegiatan bermain peran terlihat anak bisa menyesuaikan

dengan peran yang telah dipilihnya dan menjalankan tugas sesuai dengan peran tersebut.

#### e. Afirmasi

##### 1) Reduksi Data Memaparkan Semua Data yang digunakan

**Pertemuan pertama**, anak dapat menyebutkan perilaku positif yang muncul pada peran yang dimainkan. Anak dapat menjelaskan akibat dari perilaku-perilaku positif yang muncul.

Selanjutnya peneliti bertanya perilaku positif apa saja yang anak-anak telah lakukan. (CL1.p.4.kl9.) Kemudian Farel menjawab “Saya sudah merapihkan mainan Bu.” (CL1.p.4.kl10.) Dan Bilqis pun berkata, “Saya juga merapihkan mainan Bu”. (CL1.p.4.kl11.) Pertanyaan selanjutnya yang disampaikan oleh peneliti adalah apa saja manfaat ketika anak-anak merapihkan mainan. (CL1.p.4.kl12.) Farel menjawab, “Supaya kelasnya rapi bu.” (CL1.p.4.kl13.) Sedangkan Gevin menjawab, “Supaya mainannya tidak hilang dan rusak Bu.” (CL1.p.4.kl14.)

**Pertemuan kedua**, anak dapat menyebutkan perilaku positif yang muncul pada peran yang dimainkan. Anak dapat menjelaskan akibat dari perilaku-perilaku positif yang muncul.

Kemudian anak-anak dan peneliti kembali duduk membuat circle time. (CL2.p.4.kl3.) Selanjutnya peneliti bertanya kepada anak-anak perilaku positif apa saja yang telah dilakukan oleh anak. (CL2.p.4.kl4.) Farel menjawab, “Tidak mengganggu teman saat bermain.” (CL2.p.4.kl5.) Peneliti kemudian melanjutkan pertanyaan manfaat apa saja yang didapat ketika anak-anak melakukan perilaku positif. (CL2.p.4.kl6.) Maka Bilqis

menjawab, “Tidak ada yang berantem”. (CL2.p.4.kl7.) Sedangkan Farel menjawab “Tidak ada yang berebutan mainan”. (CL2.p.4.kl8.)

**Pertemuan ketiga,** anak dapat menyebutkan perilaku positif yang muncul pada peran yang dimainkan. Anak dapat menjelaskan akibat dari perilaku-perilaku positif yang muncul.

Peneliti kemudian bertanya kepada anak-anak perilaku positif apa saja yang telah dilakukan oleh anak. (CL3.p.4.kl4.) Vito menjawab “Tidak keluar kelas saat bermain”. (CL3.p.4.kl5.) Peneliti kemudian melanjutkan pertanyaan manfaat apa saja yang didapat ketika anak-anak melakukan perilaku positif. (CL3.p.4.kl6.) Farel menjawab, “Semua anak bermain dengan senang” (CL3.p.4.kl7.)

**Pertemuan keempat,** anak dapat menyebutkan perilaku positif yang muncul pada peran yang dimainkan. Anak dapat menjelaskan akibat dari perilaku-perilaku positif yang muncul.

Alvin menjawab kalau harus antri ketika ingin menabung. . (CL4.p.4.kl5.)

**Pertemuan kelima,** anak dapat menyebutkan perilaku positif yang muncul pada peran yang dimainkan. Anak dapat menjelaskan akibat dari perilaku-perilaku positif yang muncul.

Peneliti kemudian bertanya kepada anak-anak perilaku positif apa saja yang telah dilakukan oleh anak. (CL5.p.4.kl4.) Alvin menjawab kalau harus saling memaafkan ketika teman berbuat salah. (CL5.p.4.kl5.)

**Pertemuan keenam,** anak dapat menyebutkan perilaku positif yang muncul pada peran yang dimainkan. Anak dapat menjelaskan akibat dari perilaku-perilaku positif yang muncul.

Peneliti kemudian bertanya kepada anak-anak perilaku positif apa saja yang telah dilakukan oleh anak. (CL6.p.4.kl4.) Bilqis berkata, “Tidak boleh berisik di kelas dan harus mendengarkan saat guru berbicara” (CL6.p.4.kl5.)

**Pertemuan ketujuh,** anak dapat menyebutkan perilaku positif yang muncul pada peran yang dimainkan. Anak dapat menjelaskan akibat dari perilaku-perilaku positif yang muncul.

Peneliti kemudian bertanya kepada anak-anak perilaku positif apa saja yang telah dilakukan oleh anak. (CL7.p.4.kl4.) Vino berkata, “Harus duduk tenang saat menonton supaya tidak mengganggu orang lain.” (CL7.p.4.kl5.)

**Pertemuan kedelapan,** anak dapat menyebutkan perilaku positif yang muncul pada peran yang dimainkan. Anak dapat menjelaskan akibat dari perilaku-perilaku positif yang muncul.

Peneliti kemudian bertanya kepada anak-anak perilaku positif apa saja yang telah dilakukan oleh anak. (CL8.p.4.kl4.) Gevin menjawab, “Tidak boleh merebut mainan yang dipegang teman supaya tidak berantem” (CL8.p.4.kl5.)

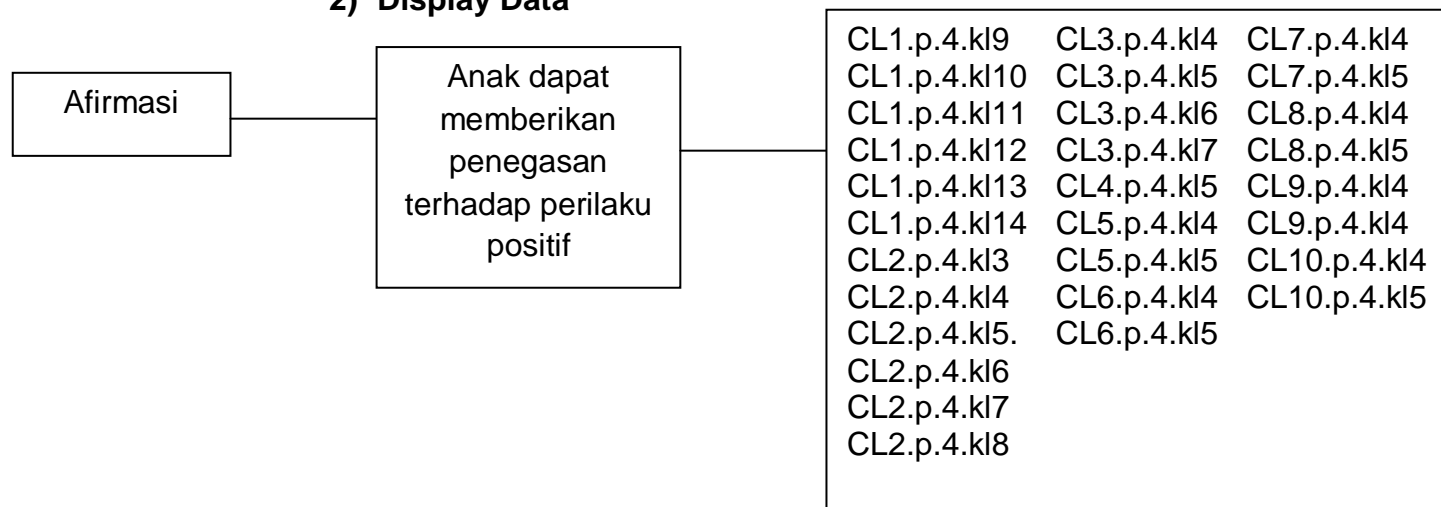
**Pertemuan kesembilan,** anak dapat menyebutkan perilaku positif yang muncul pada peran yang dimainkan. Anak dapat menjelaskan akibat dari perilaku-perilaku positif yang muncul.

Peneliti kemudian bertanya kepada anak-anak perilaku positif apa saja yang telah dilakukan oleh anak. (CL9.p.4.kl4.) Alvin menjawab, “Harus berbuat baik kepada sesama teman” (CL9.p.4.kl4.)

**Pertemuan kesepuluh**, anak dapat menyebutkan perilaku positif yang muncul pada peran yang dimainkan. Anak dapat menjelaskan akibat dari perilaku-perilaku positif yang muncul.

Peneliti kemudian bertanya kepada anak-anak perilaku positif apa saja yang telah dilakukan oleh anak. (CL10.p.4.kl4.) Bilqis menjawab, “Bergantian dengan teman menggunakan mainan” . (CL10.p.4.kl5.)

## 2) Display Data



Pada kegiatan bermain peran afirmasi dapat dilihat dari evaluasi yang dilakukan peneliti kepada peneliti. Setiap anak dapat mengungkapkan perilaku apa saja yang telah dilakukan oleh anak.

## 3) Verifikasi

Evaluasi akhir yang dilakukan peneliti kepada anak merupakan upaya yang dilakukan peneliti dalam meningkatkan kemampuan anak dalam memberikan penegasan terhadap perilaku positif. Perilaku positif tersebut

yaitu perilaku yang telah dilakukan oleh anak selama kegiatan bermain peran.

### C. Interpretasi Hasil Analisis

Interpretasi hasil analisis dipaparkan dalam 2 jenis analisis data yaitu analisis data bahwa penelitian ini dikatakan berhasil jika kemampuan pemecahan masalah anak mencapai prosentase 71%. Berdasarkan hasil analisis data pada pra penelitian diperoleh rata-rata sebesar 21% kemudian pada siklus I prosentase rata-rata diperoleh sebesar 46% Perolehan prosentase tersebut belum mencapai 71% sehingga peneliti melanjutkan pada siklus II. Pada siklus II prosentase mencapai hasil 72,9%. Dengan perolehan data tersebut telah terjadi peningkatan prosentase pada siklus II. Berikut adalah tabel peningkatan kemampuan pemecahan masalah.

**Tabel 4.9**  
**Data Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah**

<b>Kegiatan</b>	<b>Prosentase Hasil Tindakan</b>	<b>Prosentase Peningkatan</b>
Pra Penelitian	27,1%	-
Siklus 1	46%	18,9%
Siklus 2	72,9%	26,9%
Prosentase Peningkatan Keseluruhan		45,8%

Berdasarkan analisis data dengan prosentase kenaikan diperoleh peningkatan sebesar 18,9% dari pra penelitian ke siklus I, yang mana hasil pra penelitian dengan skor sebesar 27,1% setelah

diberi tindakan naik menjadi 46%. Pada siklus II mengalami kenaikan mencapai skor 72,9%. Dengan menunjukkan peningkatan sebesar 26,9%. Maka penelitian ini dapat dikatakan berhasil karena pada siklus II telah mencapai skor sebesar 72,9%. Dari target pencapaian 71%. Dengan demikian hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah di Kelompok B TK Wana Jaya, Kebayoran Baru dapat diterima.

Hasil analisis data kualitatif membuktikan bahwa kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Melalui kegiatan bermain peran, anak dapat aktif mendengarkan, melakukan negosiasi, menetapkan batasan, memahami lingkungan dan afirmasi.

#### **D. Temuan Hasil dan Pembahasan Temuan Lapangan**

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif diperoleh prosentase kemampuan pemecahan masalah anak pada pra penelitian adalah 27,1% sedangkan siklus I sebesar 46%. Terjadi peningkatan sebanyak 18,9% pada pra penelitian ke siklus I. Penelitian telah dilaksanakan sebanyak 6 kali pertemuan pada siklus I namun target pencapaian sebesar 71% belum tercapai. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang menyebabkan penelitian pada siklus I ini belum mencapai target. Penyebab tersebut diantaranya adalah guru kurang interaktif kepada



anak sehingga anak kurang antusias ketika mendengarkan sehingga terlihat pada butir instrument penilaian anak belum mencapai target. Penyebab lainnya adalah media yang digunakan oleh peneliti masih terbatas sehingga anak masih suka merebut media yang telah digunakan lainnya. Selain itu penyebab yang terlihat ketika aturan yang telah disepakati bersama dibuat kurang adanya pengingat yang dilakukan secara terus menerus dan berkelanjutan oleh peneliti yang menyebabkan anak melanggar aturan yang telah disepakati.

Pada siklus II prosentase sebesar 72,9%. Terjadi peningkatan sebesar 26,9% pada siklus I ke siklus II. Target penelitian telah tercapai sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian. Pada siklus II kegiatan bermain peran dilakukan sebanyak 4 kali. Berdasarkan refleksi yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator terdapat evaluasi yang harus diperbaiki pada siklus II, peneliti menggunakan media gambar besar yang sesuai dengan tema yang dilakukan. Hal ini menyebabkan anak lebih antusias ketika mendengarkan penjelasan di awal kegiatan. Selain itu peneliti memperbanyak media yang digunakan sesuai dengan tema kegiatan dan juga memperjelas setiap kegunaan media yang sesuai dengan peran yang dipilih sehingga anak sudah tidak lagi berebut media dengan anak lain. Selain itu peneliti pada siklus ke II selalu mengingatkan aturannya yang telah disepakati bersama dengan cara menyebutkan dengan cara membaca bersama.

Hasil tersebut dapat menunjukkan kesesuaian dengan hipotesis tindakan yang terjadi kenaikan pra penelitian ke siklus I dan siklus II melebihi 71% maka hipotesis diterima. Dengan demikian maka dapat dinyatakan bahwa kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah di TK Wana Jaya, Kebayoran Baru.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan sebanyak 10 kali pertemuan telah terlihat peningkatan yang baik pada kemampuan pemecahan masalah di kelompok B TK Wana Jaya Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Hal ini dapat terlihat pada setiap aspeknya yaitu pada aspek aktif mendengarkan, negosiasi, menetapkan batasan, memahami lingkungan dan afirmasi.

### **1. Aspek Aktif Mendengarkan**

Kemampuan anak ketika aktif mendengarkan terlihat ketika di awal kegiatan bermain peran. Saat peneliti menjelaskan secara sederhana tentang tema pada kegiatan bermain yang akan dilakukan anak mampu memperhatikan dengan baik penjelasan yang diberikan peneliti. Selain itu, anak dapat memberi respon saat berkomunikasi. Pada siklus I di awal kegiatan anak masih terlihat kurang antusias ketika mendengarkan. Hal ini disebabkan peneliti kurang interaktif kepada anak sehingga hanya sebagian anak yang aktif mendengarkan dan anak yang tidak fokus mengganggu anak lainnya. Berdasarkan refleksi maka penelitian pada siklus II

dilakukan peneliti dengan cara membawa gambar berukuran besar yang telah disesuaikan dengan tema kegiatan. Hal tersebut terlihat efektif pada anak karena anak dapat fokus kepada peneliti dengan melihat gambar. Peneliti pada siklus II semakin interaktif kepada anak sehingga kemampuan anak ketika mendengarkan dapat berkembang dengan baik.

## **2. Aspek Negosiasi**

Kemampuan anak melakukan negosiasi pada kegiatan bermain peran dapat terlihat ketika berdiskusi untuk mencari solusi. Anak mampu berdiskusi menentukan peran yang dimainkan. Saat berdiskusi anak mampu berdiskusi tanpa terjadinya konflik. Pada siklus I anak belum dapat memilih peran sendiri. Peneliti selalu memberi arahan kepada anak supaya anak dapat menemukan solusi dalam menentukan peran sesuai dengan keinginannya. Pada siklus II mulai diskusi telah terbangun dengan baik tanpa arahan dari peneliti sehingga anak sudah dapat menemukan solusi ketika memilih peran tanpa terjadinya konflik.

## **3. Aspek Metapkan Batasan**

Pada kegiatan bermain peran kemampuan anak dalam metapkan batasan. Anak mampu menciptakan peraturan untuk disepakati bersama. Peraturan yang telah disepakati bersama oleh anak kemudian dapat dipatuhi oleh anak dengan baik.

Batasan yang dibuat merupakan kesepakatan yang dibuat bersama dengan anak. Pada siklus I, aturan tersebut sudah tercipta namun masih ada anak yang masih melanggar. Hal tersebut karena belum adanya pengingat yang terus menerus dari peneliti. Berdasarkan refleksi pada siklus II peneliti mengingatkan selalu aturan yang telah dibuat dan disepakati bersama dengan anak. Peneliti selalu membacakan aturan tersebut sebelum memulai kegiatan bermain peran dan dibacakan dengan lantang bersama-sama dengan anak.

#### **4. Aspek Memahami Lingkungan**

Kemampuan anak dalam memahami lingkungan disekeliling anak dapat terlihat ketika anak dapat menggunakan media sesuai dengan peran yang dimainkan. Setelah selesai bermain, anak sudah mampu merapihkan mainannya ke tempat yang semula. Pada siklus I, terdapat beberapa anak yang masih merebut media yang digunakan oleh anak lain. Hal ini disebabkan karena ketersediaan media yang terbatas dan anak tersebut masih kurang memahami kegunaan dari media yang digunakan. Berdasarkan refleksi yang telah dilakukan maka pada siklus II peneliti menjelaskan secara detail kegunaan media yang digunakan dan ketersediaan media tersebut sesuai dengan peran yang telah dipilihnya.

## **5. Aspek Afirmasi**

Kemampuan afirmasi pada anak dapat terlihat ketika anak dalam melakukan perilaku positif ketika bermain peran. Kemudian penguatan positif yang ditunjukkan terlihat ketika di akhir peneliti mengevaluasi, anak sudah mampu menyebutkan perilaku positif apa saja yang telah dilakukan. Pada siklus I, terlihat masih sebagian anak yang berperilaku positif pada kegiatan bermain peran sebagian anak lainnya masih belum melakukan perilaku positif. Hal ini dikarenakan kurangnya penguatan positif yang dilakukan peneliti kepada anak. Berdasarkan refleksi yang telah dilaksanakan maka pada siklus II maka peneliti memberikan positif kepada anak diakhir kegiatan bermain peran pada saat evaluasi. Peneliti melakukan tanya jawab kepada anak tentang hal positif apa saja yang telah dilaksanakan oleh anak. Kemudian peneliti juga bertanya kepada anak dampak dari perilaku positif yang telah dilakukan kepada anak. Semua anak sudah dapat melakukan dan menjelaskan dengan baik perilaku positif serta dampak yang didapat ketika bermain peran dilaksanakan.

## **E. Keterbatasan Pemberian Tindakan**

Selama penelitian berlangsung, peneliti berusaha melaksanakan penelitian ini dengan semaksimal mungkin. Namun

disadari bahwa peneliti melakukan keterbatasan dalam pemberian tindakan. Keterbatasan pemberian tindakan tersebut adalah keterbatasan peneliti dalam mendokumentasikan kegiatan pembelajaran sehingga ada beberapa aktivitas yang tidak dapat didokumentasikan. Selain itu keterbatasan dalam penelitian ini adalah instrument pemantuan tindakan pemecahan masalah hanya dapat digunakan dalam kegiatan bermain peran.