UPAYA MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP PENGURANGAN
MELALUI METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)
PESERTA DIDIK KELOMPOK B RA MUSLIMAT NU ADIKARTO III
MUNTILAN MAGELANG

Skripsi

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam

Disusun oleh:

Siti Astuti

NIM : 12485191

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2014

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Astuti

NIM : 12485191

Program Studi : PGMI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 26 April 2014

Yang menyatakan

METERAI TEMPEL

88F88AAF000087025

ENAM RIBU RUPIAH 6000 DJP

Siti Astuti

NIM. 12485191

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga FM-UINSK-BM-05-03/RO

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir
Lamp : -

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama	:	Siti Astuti
NIM	:	12485191
Program Studi	:	PGMI
Fakultas	:	Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Judul Skripsi	:	Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Pengurangan Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Peseta Didik Kelompok B RA Muslimat NU Adikarto III Muntilan Magelang

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Islam.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera diajukan / dimunaqosahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 4 Mei 2014
Pembimbing

Drs. Rofik M. Ag
NIP. 19650405 199303 1 002

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga FM-UINSK-BM-05-07/RO

PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.2 /DT/PP.01.1/ 0112 /2014

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP PENGURANGAN MELALUI METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) PESERTA DIDIK KELOMPOK B RA MUSLIMAT NU ADIKARTO III MUNTILAN MAGELANG

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama	: Siti Astuti
NIM	: 12485191
Telah dimunaqasyahkan pada	: Hari Sabtu, 21 Juni 2014
Nilai Munaqasyah	: A-

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

Drs. Rofik, M.Ag
NIP. 19650405 199303 1 002

Penguji I

Dr. Maemonah, M.Ag
NIP. 19730309 2002 122006

Penguji II

Sri Purnami, S.Psi. M.A.
NIP. 19730119 199903 2 001

Yogyakarta, 08 JUL 2014
Dekan
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga

Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si
NIP. 19590525 198503 1 005

MOTTO

Kalau nilai 9 itu kesuksesan dalam kehidupan, maka nilai 9 sama dengan X ditambah Y ditambah Z. Bekerja adalah X, Y adalah Bermain, dan Z adalah Berdiam diri.*

* http://www.newoes.com/kata-kata-bijak-mutiara-kutipan-albert-einstein, diakses hari senin tanggal 21 April 2014 jam 11.30 WIB

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini Penulis persembahkan untuk:

Program Dual Mode System
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Yogyakarta

ABSTRAK

Siti Astuti, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Pengurangan Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Peserta Didik Kelompok B RA Muslimat NU Adikarto III Muntilan Magelang". Skripsi, Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2014.

Pendidikan anak usia dini/TK pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh yang salah satunya adalah kemampuan anak dalam logika matematika. Peserta didik di RA Muslimat NU Adikarto III, khususnya untuk kelompok B memiliki kemampuan mengenal konsep pengurangan yang masih rendah. Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu mengganti metode yang sebelumnya dengan metode yang memungkinkan peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran yaitu metode bermain peran (*role playing*). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui bagaimana penerapan metode bermain peran (*role playing*) pada pembelajaran mengenal konsep pengurangan peserta didik kelompok B di RA Muslimat NU Adikarto III Muntilan Magelang, (2) Mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan peserta didik kelompok B di RA Muslimat NU Adikarto III Muntilan Magelang dalam mengenal konsep pengurangan setelah menggunakan metode bermain peran (*role playing*).

Jenis penelitian ini adalah penelitan tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus, dimana masing-masing siklus terdiri atas 4 tahap yaitu tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi perilaku positif peserta didik saat pembelajaran berlangsung yang diambil dari lembar observasi, nilai hasil belajar peseta didik yang diambil dari pemberian soal tes pada akhir siklus, aktivitas guru selama proses pembelajaran yang diambil dari lembar observasi, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran *(role playing*), terjadi aktivitas belajar yang positif. Hal ini terlihat dari munculnya perilaku positif peserta didik seperti partisipasi, taat aturan, tanggung jawab, keaktifan, kreatifitas, kerjasama, dan kemandirian. (2) Pemahaman peserta didik akan konsep pengurangan mengalami peningkatan setelah peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Hambatan yang dihadapi saat pembelajaran berlangsung adalah sulitnya mengkondisikan peserta didik yang berperan sebagai penonton.

Kata Kunci: Konsep Pengurangan, Metode Bermain Peran.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

Dengan menyebut nama Alloh Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Alloh yang telah mencurahkan rahmat,taufik, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam tercurah kepada nabi agung Muhammad SAW juga keluarganya serta semua orang yang meniti jalannya.

Selama penulisan skripsi ini tentunya kesulitan dan hambatan telah dihadapi penulis. Dalam mengatasinya penulis tidak mungkin dapat melakukannya sendiri tanpa bantuan orang lain. Atas bantuan yang telah diberikan selama penelitian maupun penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Hamruni, M. Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf-stafnya, yang telah membantu penulis dalam menjalani studi program Sarjana Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
2. Drs. H. Jamroh Latief, M. Si. dan Dr. Imam Machali M.Pd selaku ketua dan sekretaris pengelola program Peningkatan Kualifikasi SI Guru MI dan PAI melalui *Dual Mode System* pada LPTK Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Drs. Rofik M. Ag selaku pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pikiran, mengarahkan serta memberikan petunjuk dalam penulisan skripsi ini dengan penuh keikhlasan.
4. Afni Widati, guru RA Muslimat NU Adikarto III Muntilan Magelang yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
5. Segenap peserta didik kelompok B RA Muslimat NU Adikarto III Muntilan Magelang atas ketersediannya menjadi responden dalam pengambilan data penelitian ini.

6. Kepada suami tercinta serta anak-anakku Fikri dan Ariq yang telah memberikan motivasi dan sebagai sumber inspirasi dalam penyusunan skripsi ini.
7. Segenap Dosen dan Karyawan yang ada di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan atas didikan, perhatian, layananan, serta sikap ramah dan bersahabat yang telah diberikan.
8. Teman-teman program Peningkatan Kualifikasi SI Guru MI dan PAI melalui *Dual Mode System* pada LPTK Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta di PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam menuntut ilmu.

Penulis sangat menyadari, bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 12 April 2014

Penyusun

Siti Astuti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....i
SURAT PERNYATAAN.....ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....iii
HALAMAN PENGESAHAN.....iv
HALAMAN MOTTO.....v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....vi
HALAMAN ABSTRAK.....vii
KATA PENGANTAR.....viii
DAFTAR ISI.....x
DAFTAR TABEL.....xii
DAFTAR GAMBAR.....xiii
DAFTAR GRAFIK.....xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....xv

BAB I. : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah..... 1

B. Rumusan Masalah..... 5

C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian..... 6

D. Kajian Pustaka..... 7

E. Landasan Teori..... 10

F. Hipotesis..... 26

G.Metode Penelitian..... 26

H.Sistematika Pembahasan..... 34

BAB II. : GAMBARAN UMUM RA MUSLIMAT NU ADIKARTO III MUNTILAN MAGELANG

A. Letak Geografis..... 36

B. Sejarah Singkat RAM NU Adikarto 3 Muntilan Magelang..... 37

C. Dasar dan Tujuan Pendidikan..... 39

D. Struktur Organisasi..... 40

E. Keadaan Guru, Siswa, dan Karyawan..... 42

F. Keadaan Sarana dan Prasarana..... 44

G.Keunikan dan Prestasi Sekolah..... 48

BAB III. : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pra Tindakan..... 50

B.Penerapan Metode Bermain Peran atau Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Pengurangan Kelompok B RA Muslimat NU Adikarto III Muntilan Magelang..... 53

C. Pembahasan..... 69

BAB IV. : PENUTUP

A. Kesimpulan..... 72

B. Saran..... 73

C. Kata Penutup 73

DAFTAR PUSTAKA.....75
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....76

DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 : Daftar Jumlah dan Nama Guru
RA Muslimat NU Adikarto III.....42
TABEL 2.2 : Daftar Guru RA Muslimat NU Adikarto III
Tahun Pelajaran 2013/2014.....43
TABEL 2.3 : Daftar Nama Peserta Didik RA Muslimat NU Adikarto III
Kelompok A.....43
TABEL 2.4 : Daftar Nama Peserta Didik RA Muslimat NU Adikarto III
Kelompok B.....44
TABEL 2.5 : Daftar Nama Karyawan RA Muslimat NU Adikarto III.....44
TABEL 2.6 : Luas dan Kondisi Ruang RA Muslimat NU Adikarto III.....46
TABEL 2.7 : Alat Permainan Luar Kelas RA Muslimat NU Adikarto III.....47
TABEL 2.8 : Alat Permainan Dalam Kelas RA Muslimat NU Adikarto III.....47
TABEL 3.1 : Jadwal Penelitian.....52
TABEL 3.2 : Daftar Perolehan Nilai Hasil Belajar Pra Tindakan.....52
TABEL 3.3 : Distribusi Ketercapaian Perilaku Positif Peserta Didik
RA Muslimat NU Adikarto III Siklus I.....58
TABEL 3.4 : Daftar Perolehan Nilai Tes Hasil Belajar Siklus I.....59
TABEL3.5 : Interval Perolehan Nilai Hasil Tes Belajar Kelompok B
RA Muslimat NU Adikarto III Siklus I.....60
TABEL 3.6 : Distribusi Ketercapaian Perilaku Positif Peserta Didik
RA Muslimat NU Adikarto III Siklus II.....65
TABEL 3.7 : Daftar Perolehan Nilai Tes Hasil Belajar Siklus II.....66
TABEL 3.8 : Interval Perolehan Nilai Hasil Tes Belajar Kelompok B
RA Muslimat NU Adikarto III Siklus II.....67
TABEL 3.9 : Prosentase Peningkatan Perilaku Positif Peserta Didik
Siklus I dan Siklus II RA Muslimat NU Adikarto III.....69
TABEL 3.10: Rekapitulasi Nilai Hasil Tes Belajar Peserta Didik
RA Muslimat NU Adikarto III.....70

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1.1 : Tahapan Pelaksanaan PTK.....31
GAMBAR 2.1 : Peta Lokasi RA Muslimat NU Adikarto III.....36
GAMBAR 2.2 : Struktur Organisasi RA Muslimat NU Adikarto III.....40
GAMBAR 2.3 : Denah Ruangan RA Muslimat NU Adikarto III.....45

DAFTAR GRAFIK

GRAFIK 1 : Prosentase Ketercapaian Perilaku Positif Peserta Didik RA Muslimat NU Adikarto III Kelompok B Siklus I.....58

GRAFIK 2 : Nilai Tes Hasil Belajar Peserta Didik Muslimat NU Adikarto III Kelompok B Siklus I.....60

GRAFIK 3 : Prosentase Ketercapaian Perilaku Positif Peserta Didik RA Muslimat NU Adikarto III Kelompok B Siklus II.....66

GRAFIK 4 : Nilai Tes Hasil Belajar Peserta Didik RA Muslimat NU Adikarto III Kelompok B Siklus II.....68

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

LAMPIRAN 1: RKH Pra Siklus..... 1
LAMPIRAN 2: RKH Siklus I 2
LAMPIRAN 3: RKH Siklus II.....3
LAMPIRAN 4: Lembar Observasi Peserta Didik Siklus I.....4
LAMPIRAN 5: Lembar Observasi Peserta Didik Siklus I.....5
LAMPIRAN 6: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....6
LAMPIRAN 7: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....7
LAMPIRAN 8: Tes Hasil Belajar Siklus I.....8
LAMPIRAN 9: Tes Hasil Belajar Siklus II.....9
LAMPIRAN 10: Foto Kegiatan.....10
LAMPIRAN 11: Daftar Hadir Peserta Didik.....12
LAMPIRAN 12: Surat Keterangan Izin Penelitian.....13
LAMPIRAN 13: Kartu Bimbingan.....14
LAMPIRAN 14: Daftar Riwayat Hidup.....15
LAMPIRAN 15: Bukti Seminar Proposal.....16
LAMPIRAN 16: Skenario Permainan.....17
LAMPIRAN 17: Contoh Soal Yang Sudah Dikerjakan Anak.....19

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum TK 2004 memuat aspek-aspek perkembangan yang dipadukan dalam bidang pengembangan yang utuh, dimana salah satunya mencakup bidang pengembangan kemampuan dasar. Pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan anak. Salah satu bidang kemampuan dasar adalah kemampuan kognitif. Dalam Pedoman Penyusunanan Perangkat Pembelajaran RA / BA sesuai Permendiknas no.58 th.2009 tentang standar PAUD, disebutkan bahwa salah satu lingkup perkembangan yang termuat dalam Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok Usia 4-6 Tahun adalah perkembangan kognitif.

Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, mengembangkan kemampuan memilah-milah dan mengelompokkan, serta mempersiapkan pengembangan berpikir teliti.[1]

Pengembangan kognitif juga mempunyai maksud agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya sehingga

[1] Masitoh, dkk. *Strategi Pembelajaran TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011) modul 1, hlm. 19

dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memperdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.[2]

Lingkup perkembangan kognitif meliputi pengetahuan umum dan sains, pengetahuan konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, juga pengetahuan akan bilangan, lambang bilangan dan huruf.

Pengetahuan akan bilangan, lambang bilangan dan huruf dapat diterapkan melalui permainan matematika di Taman Kanak-kanak. Kesimpulannya, untuk mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik salah satunya dapat melalui permainan matematika. Guru memiliki peran penting dalam hal ini. Peran guru dalam mengembangkan kegiatan matematika adalah membangun rasa keingintahuan peserta didik secara alami tentang bentuk, ukuran, jumlah dan konsep-konsep dasar lain dalam matematika. Kepedulian dan ketertarikan guru terhadap apa yang dikatakan anak akan mendorong mereka untuk menceritakan pengalaman dan penemuan mereka.

RA Muslimat NU Adikarto III juga menerapkan permainan matematika dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya untuk mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik. Salah satu indikasi bahwa kemampuan kognitif peserta didik sudah mulai berkembang antara lain peserta didik memiliki kemampuan berhitung dasar, dimana salah satunya peserta didik memiliki kemampuan dalam mengenal konsep pengurangan. Penulis berpendapat penting membekali peserta

---

[2] Yuliani Nurani Sujiono, dkk. *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007) modul 1, hlm. 22

didik akan pengetahuan tentang konsep pengurangan dengan benar sebagai dasar atau bekal untuk mempelajari ilmu matematika, kelak jika peserta didik sudah melanjutkan ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Setelah diadakan evaluasi, penulis melihat bahwa kemampuan mengenal konsep pengurangan pada peserta didik RA Muslimat NU Adikarto III ternyata masih sangat kurang. Terbukti saat peserta didik diberi tugas menyelesaikan soal-soal tentang konsep pengurangan, mereka banyak yang masih belum bisa mengerjakan. Dari peserta didik yang berjumlah empat belas, hanya sekitar tiga anak atau tidak ada 25 % peserta didik yang mampu mengerjakan soal pengurangan dengan hasil memuaskan.[3]

Kurangnya kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal-soal pengurangan disebabkan karena penguasaan peserta didik akan konsep pengurangan juga masih rendah atau kurang. Hal ini disebabkan karena guru dalam memberikan materi tentang konsep pengurangan menggunakan metode yang kurang tepat. Guru memberikan materi tersebut dengan metode ceramah dan pemberian tugas. Alhasil peserta didik belum bisa membedakan atau cenderung menganggap sama antara konsep penjumlahan dengan konsep pengurangan. Disaat mengerjakan soal-soal tentang pengurangan tidak jarang guru juga harus mendatangi meja mereka satu persatu untuk menjelaskan bagaimana cara mengerjakan soal-soal tersebut.[4] Hal ini sangat tidak efektif, karena waktu pembelajaran menjadi sangat lama. Melihat kondisi yang demikian, penulis juga

[3] Dokumen nilai hasil tes belajar kelompok B

[4] Hasil observasi di Kelompok B, pada tanggal 6 Maret 2014 Jam 08. 45-09.15 WIB.

pernah mengganti metode dengan metode demonstrasi. Namun hasil belajar peserta didik tetap belum sesuai harapan.

Penulis menduga, bahwa permasalahan itu muncul dikarenakan kurang efektifnya metode yang digunakan guru dalam pembelajaran. Penggunaan metode ceramah menuntut peserta didik memusatkan perhatian dalam waktu cukup lama, padahal rentang waktu perhatian peserta didik di Taman Kanak-kanak relatif singkat. Demikian pula dengan penggunaan metode pemberian tugas, guru sering mengabaikan kejelasan tugas yang harus dilaksanakan dan batasan pemberian tugas. Sering kali peserta didik mengalami hambatan untuk memperoleh kemajuan belajar karena tidak menentunya batas yang harus dikerjakan. Adapun dengan penggunaan metode demonstrasi, kelemahannya terletak pada kurang variasinya media atau sumber belajar yang di dalam tingkat Taman Kanak-kanak biasa disebut APE atau alat permainan edukatif. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa jenuh dengan penggunaan media yang kurang bervariasi tersebut. Pada akhirnya peserta didik menjadi kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Melihat kondisi tersebut penulis mencoba menggunakan metode bermain peran atau *role playing* dalam menyampaikan materi khususnya mengenai konsep pengurangan kepada peserta didik. Metode bermain peran atau *role playing* adalah suatu cara penguasaan materi melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan. Metode ini banyak melibatkan peserta didik dan peserta didik biasanya akan senang belajar dengan menggunakan metode ini. Melalui metode bermain peran, memungkinkan peserta didik mampu menyerap materi yang disampaikan. Saat

peserta didik berperan sebagai penjual, secara tidak langsung peserta didik telah belajar konsep pengurangan dengan berkurangnya barang jualannya karena telah dibeli oleh temannya yang berperan sebagai pembeli. Sebaliknya saat peserta didik berperan sebagi pembeli, ia juga belajar mengenal konsep pengurangan manakala uangnya juga berkurang karena sudah dibelanjakan. Selain itu, metode bermain peran juga menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena peserta didik dituntut mampu menghayati perannya. Peserta didik juga memiliki pengetahuan akan konsep pengurangan dengan benar, sebagai bekal untuk mempelajari konsep-konsep matematika lainnya, saat mereka duduk di bangku sekolah dasar. Manfaat lain yang dapat diambil dari penggunaan metode bermain peran adalah menjamin partisipasi serta melahirkan kemampuan bekerjasama antar peserta didik. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik juga dilatih untuk mengolah sikap maupun perilaku positif lainnya seperti tanggung jawab serta kedisiplinan. Dengan dasar inilah penulis mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul " Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Pengurangan Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Peserta Didik Kelompok B di RA Muslimat NU Adikarto III Muntilan Magelang."

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penerapan metode bermain peran (*role playing*) pada pembelajaran mengenal konsep pengurangan peserta didik kelompok B di RA Muslimat NU Adikarto III Muntilan Magelang?
2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan peserta didik kelompok B di RA Muslimat NU Adikarto III Muntilan Magelang dalam mengenal konsep pengurangan setelah menggunakan metode bermain peran *(role playing*)?

C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

a. Untuk mengetahui penerapan metode bermain peran atau *role playing* dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep pengurangan peserta didik kelompok B di RA Muslimat NU Adikarto III Muntilan Magelang.
b. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal konsep pengurangan peserta didik kelompok B di RA Muslimat NU Adikarto III Muntilan Magelang setelah diterapkannya metode bermain peran (role playing).

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan sebagai berikut:

a. Peserta didik memiliki pengetahuan akan konsep pengurangan dengan benar serta mendorong peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran di sekolah.

b. Memberi wawasan kepada guru tentang penerapan metode bermain peran atau *role playing* dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal konsep pengurangan untuk peserta didik TK.

c. Memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi madrasah, terutama dalam rangka perbaikan pembelajaran sehingga meningkatkan mutu pendidikan.

D. Kajian Pustaka

Ada beberapa hasil penelitian yang relevan dan berkaitan dengan penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran untuk peserta didik usia TK, diantaranya adalah sebagai berikut :

Pertama, penelitian yang dilakukan saudari Yulia Siska, mengambil judul penelitian "Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing)* Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Tk Al-Kautsar Bandar Lampung Tahun Ajaran 2010 / 2011". Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Tujuan penelitian ini adalah memperoleh gambaran tentang peningkatan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak di TK melalui metode bermain peran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui metode

bermain peran terdapat peningkatan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara yang cukup besar, khususnya pada siklus kedua.[5]

Kedua, Penelitian yang dilakukan Ambar Puspawerdini, Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Universitas Muhammadiyah Magelang yang mengambil judul " Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Taman Kanak-Kanak". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh salah satu metode pembelajaran di TK, yakni metode bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak di TK Pelita Harapan Cirebon, khususnya di kelompok B1 tahun ajaran 2010-2011. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi kecerdasan interpersonal anak TK Pelita Harapan Kota Cirebon sesudah diterapkannya metode bermain peran menunjukkan peningkatan yang berarti. Kecerdasan interpersonal anak TK Pelita Harapan Cirebon khususnya kelompok B1 memiliki tingkat kecerdasan interpersonal yang tinggi, dimana anak sudah dapat diterima sepenuhnya dengan baik oleh anak lainnya ataupun orang lain yang berada di lingkungan sekitarnya.[6]

Ketiga, penelitian yang berjudul " Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak TK Melalui Metode Bermain Peran". Penelitian dilakukan oleh Teti Sumiati, mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. Subjek dan objek penelitian yakni anak TK Kelompok B di TK Bunga Kecamatan Bungursari Kabupaten Purwakarta Tahun Pelajaran 2012-2013. Penelitian berbentuk

---

[5] Yulia Siska "Pengaruh Metode Bermain Peran...*Skripsi* http://jurnal.upi.edu/file/4-Yulia_Siska-edit.pdf. Diakses hari selasa tanggal 22 Februari 2014 jam 12.00

[6] Ambar Puspawerdini, "Pengaruh Metode Bermain Peran..." *Laporan Penelitian*, Universitas Muhammadiyah Magelang , http://fai.ummgl.ac.id/fai_jurnal/Pengaruh%20Metode%20Bermain,pdf. Diakses hari selasa tanggal 22 Februari 2014 jam 12.00

Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian merekomendasikan bahwa metode bermain peran dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak TK.[7]

Keempat, thesis yang berjudul "Meningkatkan Pemahaman Konsep Penjumlahan dan Pengurangan Pada Pecahan Melalui Penerapan Teori Belajar Bruner Pada Siswa Kelas IV B Sekolah Dasar Negeri Keputran A Yogyakarta". Penelitian ini dilaksanakan oleh Mahilda Dea Komalasari, mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV B Sekolah Dasar Negeri Keputran A Yogyakarata terhadap konsep penjumlahan dan Pengurangan pada pecahan melalui penerapan Teori Belajar Bruner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Teori Belajar Bruner dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas IV B SDN Keputran A Yogyakarta terhadap konsep penjumlahan dan pengurangan pada pecahan.[8]

Sedangkan dari penelitian ini, yang membedakan adalah subjek dan objek yang diteliti, yaitu pengembangan kognitif khususnya tentang pengenalan konsep pengurangan untuk peserta didik di TK. Penelitian ini menggunakan metode bermain peran atau *role playing.*

---

[7] Teti Sumiati, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara..." *Thesis*, Universitas Pendidikan Indonesia. http://repository.upi.edu/3341/. Diakses hari selasa tanggal 22 Februari 2014 jam 12.00

[8] Mahilda Dea Komalasari ,"Meningkatkan Pemahaman Konsep Penjumlahan dan Pengurangan...." *Thesis*, Universitas Negeri Yogyakarta http://www.google.com/#q=teori+konsep+pengurangan. Diakses hari selasa tanggal 22 Februari 2014 jam 12.00

E. Landasan Teori

1. Konsep Pengurangan

a. Pengertian Konsep Pengurangan

Definisi konsep memiliki banyak arti, antara lain:[9]

1) Rancangan atau buram surat.
2) Ide atau pengertian yang diabstrakkan dari peristiwa kongkret.
3) Gambaran objek dari mental, proses, atau apapun yang ada di luar bahasa, yang digunakan oleh akal budi untuk memahami hal-hal lain.

Pengertian konsep adalah ide-ide atau gagasan-gagasan yang terbentuk dari sifat-sifat yang sama.[10]Konsep sendiri dapat dibedakan menjadi tiga kelompok, yaitu:[11]

1) Konsep dasar, konsep dasar merupakan materi-materi atau bahan-bahan-bahan dan sekumpulan bahasan, dan umumnya merupakan materi baru untuk para peserta didik yang mempelajarinya.
2) Konsep yang berkembang, konsep yang berkembang merupakan sifat atau penerapan dari konsep-konsep dasar.
3) Konsep yang harus dibina keterampilannya, dimana konsep yang termasuk ke dalam jenis konsep ini dapat merupakan konsep-konsep dasar atau konsep-konsep yang berkembang.

---

[9] Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005) hlm. 588

[10] Karso,dkk. *Pendidikan Matematika I*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2014) modul1, hlm. 43

[11] *Ibid*, hlm. 44

Sedangkan definisi pengurangan, memiliki makna sebagai berikut:[12]

1) Proses, cara, perbuatan mengurangi atau mengurangkan.
2) Hitungan tertentu mengurangi.
3) Penyusutan.

Jadi definisi konsep pengurangan dapat diartikan sebagai ide atau rancangan, proses yang berkenaan dengan hitungan mengurangi. Pengurangan merupakan bagian dari operasi hitung dasar mate matika yang berfungsi untuk memperoleh selisih dari dua bilangan atau lebih.

Berikut ini akan dijelaskan hubungan atau keterkaitan antara kemampuan mengenal konsep pengurangan dengan pengembangan kognitif serta kecerdasan matematika (*logic smart*).

Pengembangan kognitif pada peserta didik dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bidang pengembangan, antara lain pengembangan aritmatika. Pengembangan aritmatika berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung dan konsep berhitung permulaan. Adapun kemampuan berhitung dan konsep berhitung permulaan yang akan dikembangkan, antara lain meliputi mengenal penambahan dan pengurangan.

Sesungguhnya manusia lahir dikaruniai berbagai macam kecerdasan. Gardner membagi kecerdasan tersebut menjadi delapan macam kecerdasan. Salah satu kecerdasan tersebut adalah kecerdasan logika-matematika (*logic smart)* . Kecerdasan logika-matematika adalah kecerdasan dalam hal angka

[12] Depdikbud, *Kamus Besar*..., hlm. 616

dan logika. Kecerdasan ini melibatkan keterampilan mengolah angka dan atau kemahiran menggunakan logika atau akal sehat.[13] Kecerdasan logika matematika pada dasarnya melibatkan kemampuan-kemampuan menganalisis masalah secara logis, menemukan atau menciptakan rumus-rumus atau pola matematika dan menyelidiki sesuatu secara ilmiah. Saat peserta didik belajar mengenal konsep pengurangan dan akhirnya ia memiliki kemampuan tersebut, berarti peserta didik tadi mampu menggunakan kecerdasan matematikanya (*logic smart*).

b. Operasi Hitung Dasar Matematika

Sejak dini peserta didik perlu diberi pengetahuan tentang pemahaman operasi hitung. Operasi hitung merupakan salah satu konsep matematika yang paling mendasar. Dalam mengajarkan konsep operasi hitung pada peserta didik perlu memperhatikan tahap perkembangan berpikir peserta didik. Pada tahap awal konsep operasi hitung yang diajarkan adalah konsep pejumlahan untuk bilangan natural (asli).

Operasi hitung dasar dalam matematika dapat dibedakan menjadi empat operasi hitung dasar yaitu :

1) Penjumlahan, adalah operasi hitung untuk memperoleh dua bilangan bulat atau lebih.
2) Pengurangan, adalah operasi hitung untuk memperoleh selisih dari dua bilangan atau lebih.

[13] Yuliani Nurani Sujiono, dkk. *Metode Pengembangan Kognitif*..., modul 6, hlm. 14

3) Perkalian, adalah penjumlahan berulang dengan penjumlahan tetap.

4) Pembagian, adalah pengurangan berulang dengan pengurangan tetap.

c. Pengurangan

Setelah konsep penjumlahan bilangan asli dikuasai peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan penanaman konsep pengurangan. Karena sifat pengurangan yang berkebalikan dengan operasi penjumlahan, maka syarat penguasaan operasi penjumlahan menjadi mutlak untuk peserta didik.

Bila pada penjumlahan, kita mencari jumlahnya, maka pada pengurangan, kita mencari selisihnya.

5	-	3	=	$\boxed{}$
Yang dikurangi		pengurang		selisih

Pada 5-3 = $\boxed{}$ kita harus mencari bilangan yang bila ditambahkan kepada 3 diperoleh lima.

1). Fakta-fakta dasar pengurangan

Pada fakta-fakta dasar pengurangan, bilangan yang dikurangi harus kurang atau sama dengan 18, sedangkan pengurangnya ialah bilangan cacah dari 0 sampai dengan 9, dengan catatan bahwa selisihnya harus bilangan cacah dan besarnya dari 0 sampai dengan 9.[14]

Seperti pada penjumlahan, soal cerita sehari-hari mengenai pengurangan yang akan diterangkan itu supaya diubah dahulu ke

[14] Karso,dkk. *Pendidikan Mate-matika I....,* modul 2, hlm. 26

dalam model, baru kemudian ke dalam simbol. Ini sangat penting terutama pada saat-saat permulaan peserta didik mengenal konsep pengurangan.

Penjumlahan berkaitan dengan penggabungan atau penyatuan himpunan sejenis. Sedangkan pengurangan berkaitan dengan pemisahan himpunan benda-benda sejenis. Pada umumnya persoalan pengurangan dapat dilihat dalam 3 macam keadaan, yaitu: membuang, mencari suku yang hilang, dan membandingkan.[15]

2) Cara Mengajar Operasi Pengurangan.

Metode atau cara untuk mengajarkan pengurangan pada tahap awal yang paling sesuai adalah dengan menghubungkan ke konsep penambahan, yaitu dengan pendekatan menghitung ke atas / *counting up* (contoh 3+?=8), bukan dengan pendekatan ke bawah / *counting down* (contoh 8-3=?). Karena dengan pendekatan menghitung keatas, peserta didik dapat menggunakan pemahaman yang telah didapat selama mempelajari operasi penambahan untuk selanjutnya digunakan mempelajari pengurangan.

Cara pengajaran operasi pengurangan dibagi menjadi tiga tahap, yaitu:[16]

---

[15] Karso,dkk. *Pendidikan Mate-matika I....*, modul 2, hlm. 28

[16] Alexander Agung Santoso Gunawan, " *Cara Mengajar Operasi Pengurangan*". www.sigmetris.com/index.php?option=com_content&task=view&id=12&itemid=28. Diakses hari jum'at tanggal 28 februari 2014, jam 11.00

a) Tahap Pengenalan Pengurangan

Dalam tahap ini, diperkenalkan dahulu konsep selisih dalam kehidupan sehar-hari. Agar perpindahan dari konsep penambahan ke konsep pengurangan dapat berjalan baik, maka digunakan pendekatan menghitung keatas (*counting up*), yaitu dengan mencari berapa kumpulan benda yang dibutuhkan agar jumlahnya sama dengan kumpulan benda yang lebih banyak. Dalam tahapan ini kita bisa memanfaatkan media atau macam-macam benda mainan. Misal, selama bermain kelereng, jika ada dua buah kelereng dilantai, kita dapat mengajukan pertanyaan pada peserta didik berapa kelereng yang harus ditambahkan agar jumlahnya menjadi tujuh kelereng (contoh 2+?= 7). Setelah peserta didik memahami pengurangan dengan pendekatan menghitung ke atas (*counting up*), berarti mereka telah siap untuk mengenal pendekatan menghitung kebawah (*counting down*) yang bersifat langsung ke persoalannya. Pendekatan ini dapat diajarkan dengan cara mengambil dua kelereng dari sepuluh kelereng, kemudian ditanyakan hasilnya pada peserta didik (contoh 10-2=?). Pendekatan ini harus di iringi dengan penggunaan kata-kata untuk menjelaskan konsep pengurangan tersebut misalnya" sepuluh dikurangi dua sama dengan delapan". Dengan mengajarkan fakta-fakta ini secara terus-menerus kepada

peserta didik, mereka akan dapat menarik kesimpulan tentang operasi matematika khususnya tentang konsep pengurangan dengan tepat meski belum disampaikan dalam bentuk angka tertulis.

b) Tahap Pengurangan Tradisional

Tahap pengurangan tradisional dimulai dengan penulisan angka dan simbol operasi pengurangan (-). Pada tahap ini, peserta didik sudah harus dapat mengabtraksi konsep bilangan kedalam sebuah notasi desimal tertulis. Urutan pengajarannya, berdasarkan tingkat kesulitan yang harus dikerjakan oleh peserta didik , yaitu berdasarkan banyaknya digit bilangan yang terlibat, misalnya satuan, puluhan, ratusan dan seterusnya. Sebagai catatan, untuk peserta didik TK dibatasi sampai digit bilangan satuan.

Contoh 4-2 = ?

Mengingat pada tahap ini merupakan masa transisi, artinya dari bentuk pengajaran verbal pada tahap pengenalan ke bentuk pengajaran tertulis, maka waktu mengajarkannya memerlukan media benda untuk mengilustrasikan prosesnya. Misalnya dengan bantuan jari-jari tangan atau potongan-potongan lidi.

Prosesnya sebagai berikut : 4 (“empat”dengan empat jari diacungkan) + (“dikurangi”) 2 (“dua” dengan mengurangkan

satu persatu jari dari satu sampai dengan dua) = (“sama dengan”) (dua jari tangan diacungkan) yang kemudian dituliskan sebagai 2 (“ dua”).

c) Tahap Pengurangan Mental

Perhitungan mental adalah cara menghitung dengan hanya menggunakan otak manusia, tanpa dengan peralatan yang lain. Perhitungan mental dapat meningkatkan kepercayaan diri, kecepatan merespon, ingatan dan daya konsentrasi pada para praktisinya. Kunci utama dalam pengurangan secara mental adalah ingatan memori dalam mengurangkan dari 0 sampai dengan sembilan.

d. Permainan Matematika di TK

Kemampuan mengenal konsep pengurangan merupakan bagian kegiatan permulaan berhitung yang diperuntukkan bagi peserta didik di Taman Kanak kanak. Kegiatan ini bukanlah sesuatu yang dilarang sejauh mengikuti prinsip-prinsip yang benar. Menurut Pestilozzi yang dikutip oleh Masnipal, dia memasukkan belajar menghitung (*counting*), mengukur (*measuring*) dalam kegiatan belajar disekolahnya. [17] Begitu pula menurut Montessori yang masih dikutip oleh Masnipal, dia juga memasukkan salah satu dari tiga aktivitas belajarnya dalam pendidikannya yang disebut sebagai *academic materials*, dimana salah satunya meliputi matematika.[18] Akan

[17] Masnipal. *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesioanal,(* Jakarta: Gramedia, 2013), hlm. 23.

[18] *Ibid*, hlm. 23

tetapi sifatnya masih permulaan. Dalam memberikan materi yang berhubungan dengan matematika berprinsip pada kesiapan dan minat anak. Selain itu pada prakteknya juga harus menggunakan alat bantu ataupun media yang sesuai.

Peserta didik belajar matematika secara tidak sengaja saat mereka bermain. Peserta didik menerapkan konsep matematika secara alami hampir setiap hari melalui kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan. Permainan matematika di TK adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktifitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat alamiah.

Secara umum permainan matematika di TK bertujuan agar peserta didik dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman, dan menyenangkan, sehingga diharapkan peserta didik akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya di sekolah dasar.[19]

Secara khusus permainan matematika di TK bertujuan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan berikut, yaitu:[20]

1) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat disekitar anak.
2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.

[19] Yuliani Nurani Sujiono, dkk. *Metode Pengembangan Kognitif...*, modul 11, hlm. 4
[20] *Ibid*, hlm.5

3) Dapat memahami konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.

4) Dapat melakukan suatu aktifitas melalui daya abstraksi, apresiasi serta ketelitian yang tinggi.

5) Dapat berkreatifitas dan berimajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Adapun manfaat permainan matematika di TK adalah sebagai berikut:[21]

1) Membelajarkan peserta didik berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan.

2) Menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal.

3) Membantu peserta didak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain

2. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru dituntut kreatifitasnya dalam menciptakan pembelajaran yang PAIKEM yaitu pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Salah satunya guru harus bisa memilih strategi atau penggunaan metode yang memungkinkan suatu materi pelajaran dapat dengan cepat dikuasai oleh peserta didik. Metode adalah satu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Metode juga

[21] *Ibid*, hlm. 6

dapat diartikan sebagai cara menyampaikan / mentrasfer ilmu yang tepat sesuai dengan anak usia TK sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi anak didik.[22] Metode merupakan bagian dari strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan. Setiap guru akan menggunakan metode yang sesuai dengan tujuan dan gaya melaksanakan kegiatannya.

1) Hakekat Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak. Sesuai pendapat Solehuddin yang dikutip oleh Masitoh bahwa pada intinya, bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan dan fleksibel.[23]Setiap aktifitas bermain selalu didasarkan pada perolehan kesenangan dan kepuasan. Hal ini sesuai dengan fungsi utama bermain yaitu untuk relaksasi dan menyegarkan (*refresing*) kondisi fisik dan mental yang berada diambang ketegangan.[24]

Melalui kegiatan bermain peserta didik dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur isi, mengukur berat, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda dan sebagainya.

---

[22] *ibid*, modul 7, hlm. 3

[23] Masitoh, dkk. *Strategi Pembelajaran TK*..., modul 9, hlm. 3

[24] Rinoto Bin, *"Pengertian Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran"* dalam http:// model pembelajaransd.blog.spot.com/2014/01/pengertian-metode-bermain-peran-dalam,html, diakses hari senin tangg al 14 April 2014 jam 11.00 WIB.

Banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh peserta didik pra sekolah melalui bermain. Pada usia prasekolah peserta didik diharapkan menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran , landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain.

Pengetahuan akan konsep-konsep ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Anak usia prasekolah mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur atau masih sulit belajar dengan serius. Tetapi bila pengenalan konsep-konsep tersebut dilakukan sambil bermain maka anak akan merasa senang, tanpa ia sadari ternyata ia sudah banyak belajar.

Terdapat 8 fungsi bermain bagi anak menurut Hartley, Frank dan Goldenson dalam Moeslichatoen R yang dikutip oleh Masitoh, yaitu sebagai berikut:[25]

1. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa**.**
2. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata.
3. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata.
4. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat.
5. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima.
6. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan.

[25] Masitoh, dkk. *Strategi Pembelajaran TK...*, modul 9, hlm. 5

7. Mencerminkan pertumbuhan.
8. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian.

Ada beberapa penggolongan kegiatan bermain. Salah satunya kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak. Kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. Bermain bebas dan spontan.

Merupakan kegiatan bermain yang tidak memiliki peraturan dan aturan main. Sebagian besar merupakan kegiatan mandiri. Anak akan terus bermain sampai ia tidak berminat lagi. Kegiatan bermain bebas ini lebih bersifat eksploratif.

2. Bermain berpura-pura.

Bermain berpura adalah bermain yang menggunakan daya khayal, yaitu dengan memakai bahasa berpura-pura, bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu, dan binatang tertentu, yang dalam dunia nyata tidak dilakukan.

2) Bermain Peran

Bermain peran termasuk salah satu jenis bermain aktif, diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih.[26] Apa yang dilakukan anak tampil dalam tingkah laku nyata dan dapat diamati dan biasanya melibatkan penggunaan bahasa.

[26] Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain Mainan dan Permainan*, (Jakarta: Grasindo, 2005), hlm. 57

Metode bermain peran adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh, sehingga siswa berlatih untuk penghayatan dan terampil memakai materi yang dipelajari. Jadi metode bermain peran atau role playing adalah bentuk penyampaian materi pembelajaran yang ditekankan pada setiap individu dengan berbagai figur penghayatan dan perasaan. Metode ini dapat melibatkan tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, dimana untuk aspek kognitif meliputi pemecahan masalah. Melalui bermain peran (*role playing*), peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.[27]

3) Tujuan dan Manfaat Metode Bermain Peran

Ada beberapa manfaat yang bisa diambil dari penggunaan metode bermain peran (*role playing*), diantaranya adalah:

a) Peserta didik dapat mengeksplorasi perasaannya
b) Peserta didik dapat memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya.
c) Peserta didik mampu mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

[27] Sriyandi " Metode Role Playing" (online) dalam http://www.wordpress.com, diakses hari Senin tanggal 14 April 2014 jam 11.00 WIB.

d) Peserta didik mampu mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.

4) Karakteristik Bermain Peran

Terdapat lima karakteristik Bermain Peran, yaitu:

a) Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.

b) Didasari motivasi yang muncul dari dalam.

c) Sifatnya spontan dan sukarela, bukan merupakan kewajiban.

d) Senantiasa melibatkan peran aktif dari anak, baik secara fisik maupun mental

e) Memiliki hubungan sistematik yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kemampuan kreatif, memecahkan masalah, kemampuan berbahasa, dan sebagainya.

5) Langkah-langkah Pelaksanaan Metode Bermain Peran

Langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran adalah sebagai berikut:

a) Pemilihan masalah, peran guru adalah mengemukakan masalah yang diangkat dari cerita kehidupan sehari-hari sehingga bisa mendorong keinginan peserta didik utuk mencari jalan pemecahannya.

b) Pemilihan peran, guru memilih dan menentukan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh pemain.

c) Menyusun tahap-tahap bermain peran. Tugas guru menyusun naskah dialog. Untuk peserta didik TK kemungkinan sulit jika harus menghafal naskah dialog karena banyak peserta didik TK yang belum bisa membaca lancar, karenanya peserta didik TK diberi kebebasan dalam berdialog asal jangan sampai keluar dari aturan –aturan yang telah dibuat.

d) Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua peserta didik yang tidak menjadi pemain atau pemeran.

e) Pemeranan, dalam tahap ini para peserta didik mulai beraksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario bermain peran.

f) Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari peserta didik

g) Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah ditentukan.

3. Keterkaitan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Dengan Kemampuan Mengenal Konsep Pengurangan

Dalam pembelajaran melalui metode bermain peran terjadi pertemuan antara penjual dan pembeli yang akan melakukan transaksi. Para penjual akan menawarkan barang serta menentukan harganya. Pembeli akan membeli barang sambil menawar harga. Jika terjadi kesepakatan antara keduanya maka terjadilah proses jual beli. Kemudian penjual disuruh menghitung barang dagangannya dan ternyata telah berkurang dari jumlah sebelumnya, begitu pula pembeli menghitung jumlah uangnya yang ternyata juga telah berkurang dari jumlah sebelumnya karena sebagian telah habis dibelanjakan. Dari sini peserta didik secara tidak langsung telah mengenal konsep pengurangan melalui metode bermain peran *(role playing*).

F. Hipotesis

Dengan menggunakan metode bermain peran maka kemampuan peserta didik kelompok B di RA Adikarto 3 dalam mengenal konsep pengurangan akan meningkat.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penulisan skripsi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan membuat perbaikan praktek mengajar melalui penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan peserta didik

dalam mengenal konsep pengurangan yang pelaksanaan pembelajarannya dilakukan dalam dua siklus.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian di RA Muslimat NU Adikarto III, yang berlokasi di Dusun Bungasari Desa Adikarto Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang.

Waktu pelaksanaan penelitian dari Bulan Maret sampai dengan Bulan April tahun 2014

3. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelompok B, RA Muslimat NU Adikarto III yang beralamat di Bungasari, Adikarto, Muntilan, Magelang. Jumlah peserta didik ada 14 anak, terdiri dari laki-laki enam anak dan perempuan ada delapan anak.

4. Sumber Data

Penulis memperoleh data dalam penyusunan skripsi ini melalui:

a. Peserta didik

Data dari peserta didik diperlukan untuk memperoleh informasi mengenai hasil belajar peserta didik beserta aktivitas selama proses belajar mengajar.

b. Guru

Data dari guru diperlukan untuk melihat tingkat keberhasilan dari penerapan metode bermain peran atau *role playing* dalam upaya

meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengenal konsep pengurangan di RA Muslimat NU Adikarto III.

c. Teman sejawat.

Data dari teman sejawat diperlukan untuk lebih memperkuat hasil penelitian serta memperoleh data-data lainnya yang tidak mungkin dapat diperoleh dari peserta didik atau guru.

5. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi :

a. Observasi

Observasi dilakukan penulis dengan cara mengamati serta mencatat kegiatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Proses pengamatan dilakukan tanpa mengganggu kegiatan individu / kelompok yang diamati. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah ditentukan.

b. Tes Hasil Belajar

Dalam penelitian ini, tes diberikan berupa lembar soal yang harus dikerjakan perindividu menjelang akhir kegiatan pembelajaran.

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dari hasil observasi maupun tes hasil belajar. Data yang diperoleh dari dokumentasi berupa foto-foto yang memberikan gambaran secara

kongkret mengenai aktivitas peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.

6. Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Hasil Observasi

Dari data hasil observasi baik yang ditujukan untuk peserta didik maupun guru, kemudian dilakukan analisis. Hasil analisis akan memberikan gambaran yang jelas bagaimana situasi guru dan peserta didik saat proses pembelajaran mengenal konsep pengurangan melalui metode bermain peran berlangsung. Lembar observasi berisi pernyataan-pernyataan yang harus diisi oleh kolaborator atau teman sejawat. Aspek yang diobservasi berjumlah 7 aspek untuk peserta didik dan 10 aspek untuk guru. Lembar pernyataan yang diberikan baik untuk peserta didik maupun guru berupa pernyataan positif. Setiap peserta didik akan mendapat nilai atau skor 4 bila dalam observasi peserta didik menunjukkan perilaku sangat baik, mendapat skor 3 bila menunjukkan perilaku baik, mendapat skor 2 bila menunjukkan perilaku cukup, dan mendapat skor 1 bila menunjukkan perilaku kurang dalam setiap aspek yang diobservasi. Sedangkan untuk guru, pernyataan hanya diisi dengan menberi tanda centang (√) pada jawaban ya apabila guru menunjukkan atau melakukan sesuai pernyataan yang dimaksud, dan pada jawaban tidak apabila guru tidak menunjukkan atau melakukan sesuai pernyataan yang dimaksud.

Setelah lembar observasi terisi kemudian dilakukan penghitungan untuk menentukan prosentase setiap aspek-aspek penilaian. Caranya sebagai berikut:

Prosentase ketercapaian nilai setiap aspek sama dengan jumlah anak yang mendapat nilai A ditambah jumlah anak yang mendapat nilai B, dibagi jumlah anak keseluruhan dikalikan seratus.

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{A+B}}{\text{Jumlah anak}} \text{ x } 100$$

Dari penilaian tersebut ditambah data-data hasil observasi yang ditujukan untuk guru maka akan tersaji data hasil observasi yang kemudian dilakukan analisis lebih lanjut untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran yang dilakukan antara peserta didik dengan guru.

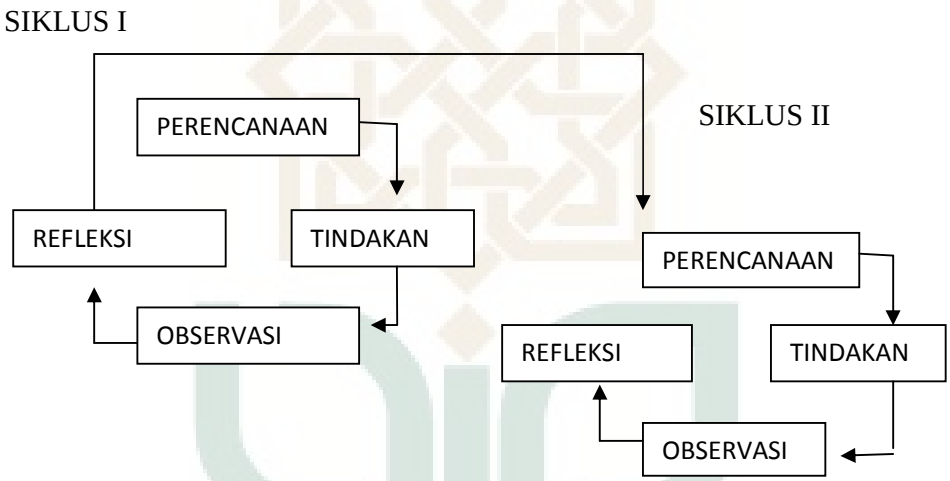
b. Analisis Hasil Belajar

Data hasil belajar dianalisis dengan cara membandingkan antara prosentase nilai tes hasil belajar sebelum perbaikan pembelajaran dengan prosentase nilai tes hasil belajar setelah perbaikan pembelajaran baik pada siklus I dan siklus II. Bila prosentase nilai tes hasil belajar setelah pembelajaran menunjukkan peningkatan maka dapat diasumsikan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengenal konsep pengurangan.

7. Prosedur Penelitian

Model atau desain yang digunakan dalam Penelitian tindakan kelas ini adalah model Kemmis dan Taggart, dimana dalam satu siklus tediri atas 4 komponen yaitu *planning* (perencanaan), *acting* (tindakan), *observing* (observasi), dan *reflecting* (refleksi).[28] Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan melalui 2 siklus. Adapun Prosedur pelaksanaan PTK ini dapat digambarkan sebagi berikut:

Gambar Tahapan Pelaksanaan PTK



SIKLUS I

a. Perencanaan (Planning)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan tindakan ini adalah:

1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RKH) dengan menggunakan metode bermain peran.

[28] Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 16.

2) Mempersiapkan sarana dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran

3) Mempersiapkan lembar observasi yang akan digunakan pada setiap kegiatan pembelajaran.

4) Mempersiapkan soal tes yang akan diberikan pada akhir siklus, dimana tes dibuat oleh penulis.

b. Tindakan (actuating)

Pada tahap ini, penulis melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai yang telah direncanakan. Disini penulis bertindak sebagai peneliti juga guru pelaksana tindakan. Selama pembelajaran berlangsung, dalam mengajar penulis harus menggunakan RKH yang telah disusun.

c. Observasi (Observing)

Observasi dilakukan oleh teman sejawat. Observasi dilakukan saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang sudah disiapkan oleh penulis. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui jalannya pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.

d. Refleksi (Reflecting)

Pada tahapan ini, penulis mengumpulkan juga mengidentifikasi data yang telah diperoleh, yaitu meliputi data dari lembar observasi serta tes hasil belajar. Melalui kegiatan refleksi ini penulis dapat mengetahui kekurangan-kekurangan maupun kelebihan-kelebihan

yang terjadi selama pembelajaran. Jika berdasarkan refleksi siklus I indikator keberhasilan yang diharapkan belum tercapai, maka dilanjutkan ke siklus II.

SIKLUS II

Siklus II dilaksanakan berdasar hasil refleksi siklus I. Pelaksanaan siklus II akan diawali kembali dengan sebuah perencanaan, dan dilanjutkan dengan tindakan, observasi, dan refleksi. Kegiatan pada siklus II dilakukan sebagai penyempurnaan atau perbaikan pada siklus I terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain peran dengan memperhatikan kelemahan-kelemahan maupun saran serta masukan yang diperoleh dari siklus I.

8. Indikator Kriteria Keberhasilan

Indikator Kriteria Keberhasilan dari penelitian ini adalah terjadinya peningkatan kemampuan peserta didik dalam memahami operasi berhitung dasar matematika khususnya mengenai konsep pengurangan yang dibuktikan dengan semakin meningkatnya nilai hasil akhir dari tes hasil belajar setelah diterapkannya metode bermain peran (*role playing*).

Minimal 75 % dari jumlah peserta didik memperoleh nilai hasil belajar dengan kategori nilai minimal B.

Terdapat peningkatan perilaku positif peserta didik saat pembelajaran berlangsung dalam setiap aspek penilaian minimal 75% dari jumlah keseluruhan peserta didik.

H. Sistematika Pembahasan

Guna mempermudah pembahasan, maka penulis membagi pokok pembahasan menjadi beberapa BAB. Adapun sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut:

Bagian formalitas yang terdiri dari halaman judul skripsi, halaman surat pernyataan, halaman surat persetujuan skripsi, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman abstrak, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, daftar tabel, daftar gambar serta daftar lampiran.

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II membahas tentang gambaran umum RA Muslimat NU Adikarto III Muntilan Magelang, yang meliputi: letak dan keadaan geografis, sejarah berdiri dan berkembangnya, dasar dan tujuan pendidikan, struktur organisasi, keadaan guru, siswa, dan karyawan, keadaan sarana dan prasarana, serta prestasi dan keunikan RA.

Bab III berisi tentang proses pembelajaran mengenal konsep pengurangan di RA Muslimat NU Adikarto III yang meliputi: pelaksanaan pembelajaran mengenal konsep pengurangan dengan menggunakan metode bermain peran serta pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap prestasi belajar peserta didik di TK.

Bab IV adalah penutup, berisi tentang kesimpulan, saran dan kata penutup. Bagian terakhir dari skripsi ini berisi daftar pustaka dan beberapa lampiran yang berkaitan dengan penelitian

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian Tindakan Kelas tentang Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Pengurangan melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) telah dilaksanakan dalam dua siklus kegiatan, menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran *(role playing*), terjadi aktivitas belajar yang positif. Hal ini terlihat dari munculnya perilaku positif peserta didik pada partisipasi, taat aturan serta tanggung jawab yang tinggi yang apabila diprosentase mencapai 100 % baik saat pelaksanaan pembelajaran pada siklus I maupun siklus II. Untuk keaktifan dari 77% saat siklus I meningkat menjadi 92% pada siklus II, kreatifitas dan kerjasama masing-masing 38% saat siklus I meningkat menjadi 92% dan 83% saat siklus II, dan kemandirian dari 61% saat siklus I meningkat menjadi 67% saat siklus II. Hambatan atau kendala yang dihadapi saat pembelajaran berlangsung adalah sulitnya mengkondisikan peserta didik yang bertugas sebagai penonton. Hal ini terjadi karena saat pembelajaran berlangsung perhatian guru terpusat pada peserta didik yang sedang melakukan adegan peran.
2. Pemahaman peserta didik akan konsep pengurangan mengalami peningkatan setelah peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran

dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Besarnya peningkatan kemampuan peserta didik kelompok B di RA Muslimat NU Adikarto III dalam mengenal konsep pengurangan dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) terlihat dari nilai tes hasil belajar. Yaitu saat pratindakan peserta didik yang mendapat nilai minimal kategori B hanya 21% menjadi 61% setelah pelaksanaan pada siklus I, dan 67% setelah pelaksanaan siklus II.

B. Saran

1. Diperlukan perencanaan yang matang serta kreatifitas yang tinggi untuk membuat suasana belajar dengan metode bermain peran benar-benar hidup, terutama dalam hal penghayatan sesuai peran yang bagi peserta didik tingkat RA cenderung sulit.
2. Dalam kegiatan pembelajaran diperlukan rekan sejawat yang berfungsi sebagai teman diskusi dan membantu mempersiapkan hal-hal yang diperlukan saat kegiatan bermain peran berlangsung, seperti mengkondisikan peserta didik yang berperan sebagai pengamat atau penonton.

C. Penutup

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Alloh SWT yang telah melimpahkan Rahmat serta Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Upaya

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Pengurangan Melalui Metode Bermain Peran Kelompok B RA Muslimat NU Adikarto III Muntilan Magelang.

Penulis menyadari jika skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari segi materi, teknik penulisan dan lain sebagainya. Karenanya kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya, penulis berharap semoga skripsi ini bisa memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, khususnya bagi para guru-guru pengasuh TK/RA.

DAFTAR PUSTAKA

Alexander Agung Santoso Gunawan. *Cara Mengajar Operasi Pengurangan*, www.sigmetris.com/index.php?option=com_content&task=view&id=12&itemid=28, diakses hari jum'at tanggal 28 februari 2014, jam 11.00

Badru Zaman, dkk. *Media dan Sumber Belajar TK*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2009

Jamun, dkk. *Pedoman Penyusunan Perangkat Pembelajaran RA/BA (Sesuai Permendiknas no.58 th.2009 tentang Standar PAUD)*, Mapenda Kanwil Kemenag Provinsi Jawa- Tengah, 2011

Karso,dkk. *Pendidikan Matematika I*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2014

Masitoh, dkk. *Strategi Pembelajaran TK*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2011

Masnipal. *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesioanal*, Jakarta: Gramedia,2013

Mayke S. Tedjasaputra. *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta: Grasindo, 2001

E. Mulyasa. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012

Nafiah. *Upaya Peningkatan Minat Belajar Matematika Dengan Metode Belajar Sambil Bermain Siswa Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Kadireso Teras Boyolali Tahun Ajaran 2010/2011*, Skripsi. Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2011

Suharsimi Arikunto, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007

Sukiman, dkk. *Pedoman Penulisan Skripsi Program Peningkatan Kualifikasi S1 Guru MI/Guru PAI pada Sekolah Melalui Dual Mode System*, Yogyakarta: UIN Suka, 2014

S. Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010

Yuliani Nurani Sujiono, dkk. *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2007

Zainal Arifin. *Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : RKH Pra Siklus

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B
Semester/Minggu : 2/7
Hari/Tanggal : Kamis, 6 Maret 2014
Waktu : 07.30-10.00 WIB

Tema : Pekerjaan
Sub tema : Alat Bekerja

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK		PEND. NASIONALISME, KARAKTERBANGSA, KEWIRAUSAHAAN .EKONOMI,KREATIF
			TEKNIK	HASIL	
NAM.58 Melafalkan surat al-Humazah BHS.10 Menjawab pertanyaan sederhana FM.9 Berlari sambil melompat seimbang tanpa jatuh	**I.KEGIATAN AWAL (30 MENIT)** -Berbaris, masuk kelas, doa salam, ikrar -PL: Menghafal Surat Al- Humazah -TJ: Alat bekerjanya petani dan nelayan -Demonstrasi dan PL: Berlari sambil melompati tali	Iqro Gambar alat bekerja Tali	Observasi Percakapan Unjuk kerja		Religius Komunikatif Kerja keras
KOG.31 Menyebut hasil pengurangan FM.41 Mencocok bentuk BHS.33 Menghubungkan dan menyebut tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya	**II.KEGIATAN INTI (60 MENIT)** -Demontrasi dan PT: Mengenal konsep pengurangan -PT: Mencocok gambar perahu -PT: Menarik garis gambar dengan tulisan yang sesuai	Balok-balok Gambar, Alat mencocok Lembar soal	Unjuk kerja Hasil karya Penugasan		Kerja keras Tanggung jawab Kerja keras
FM.30 Mengurus dirinya sendiri tanpa bantuan, misal makan, cuci tangan, dsb	**III.STIRAHAT + MAKAN (30 MENIT)** -Bermain di dalam dan di luar -cuci tangan,berdoa sebelum dan sesudah makan	Alat permainan Air, lap, sabun, bekal makan dan minum	Observasi		Kemandirian
SOSEM.25 Berani bertanya dan menjawab FM.25 Bertepuk tangan membentuk irama	**IV.KEGIATAN AKHIR (30 MENIT** -TJ: Keberanian bertanya dan menjawab -PL: Menyanyi dan tepuk-tepuk tangan -Berdoa pulang, salam. -Pulang sambil bersalaman	Langsung Anak dan guru	Percakapan Observasi		Jujur, Demokratis Kreatif

Mengetahui,

Kepala RA Adikarto 3

Siti Astuti, A.Ma

Muntilan, 5 Maret 2014

Guru Kelompok B

Siti Astuti

LAMPIRAN 2 : RKH Siklus I

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B
Semester/Minggu : 2/10
Hari/Tanggal : Jum'at, 28 Maret 2014
Waktu : 07.30-10.00 WIB

Tema : Tanah airku
Sub tema : Bendera tanah air

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK		PEND. NASIONALISME, KARAKTERBANGSA, KEWIRAUSAHAAN .EKONOMI,KREATIF
			TEKNIK	HASIL	
	I.KEGIATAN AWAL (30 MENIT)				
NAM.72 Melafalkan bacaan sholat FM.22 Melambungkan berbagai objek, berbagai bentuk, dan ukuran dengan satu atau dua tangan	-Berbaris, masuk kelas, doa salam, ikrar -PL: Amal/infak -PT: Hafalan bacaan sholat -Demontrasi dan PL: Melambungkan bola besar dengan dua tangan	Kotak amal, uang Bk. Panduan Sholat Bola besar	Observasi Unjuk kerja		Peduli sosial Religius Kerja keras
	II.KEGIATAN INTI (60 MENIT)				
KOG.31 Menyebut hasil pengurangan BHS. 14 Berkomunikasi secara lisan dengan bahasanya sendiri (sesuai anak) FM.50 Mewarnai bentuk gambar sederhana dengan rapi	-PL: Mengenall konsep pengurangan melalui metode bermain peran -PL: Melakukan percakapan antara penjual dengan pembeli -PT: Mewarnai gambar bendera	Meja, gambar,uang mainan, APE, Lembar soal Langsung (anak) Krayon, gambar bendera	Unjuk kerja Percakapan Hasil Karya		Kerja keras Komunikatif Kreatif
	III. ISTIRAHAT + MAKAN (30 MENIT)				
FM.30 Mengurus dirinya sendiri tanpa bantuan, misal makan, cuci tangan, dsb	-Bermain di dalam dan di luar -cuci tangan,berdoa sebelum dan sesudah makan	Alat permainan Air, lap, sabun, bekal makan dan minum	Observasi		Peduli lingkungan
	IV.KEGIATAN AKHIR (30 MENIT)				
SOSEM.11 Melaksanakan tugas yang diberikan guru BHS.18 Menyanyi lebih dari 20 lagu anak	-TJ:Mampu melaksanakan tugas -PL: Menyanyi lagu-lagu yang sudah dihafal -Berdoa pulang, salam. Pulang sambil bersalaman	Langsung Anak dan guru	Percakapan Observasi		Tanggung jawab Semangat kebangsaan

Mengetahui,

Kepala RA Adikarto 3

Siti Astuti, A. Ma

Muntilan, 27 Maret 2014

Guru Kelompok B

Siti Astuti

LAMPIRAN 3: RKH Siklus II

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B
Semester/Minggu : 2/12
Hari/Tanggal : Jum'at, 11 April 2014
Waktu : 07.30-10.00 WIB

Tema : Tanah airku
Sub tema : Dasar dan lambang negara

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK		PEND. NASIONALISME, KARAKTERBANGSA, KEWIRAUSAHAAN .EKONOMI,KREATIF
			TEKNIK	HASIL	
	I.KEGIATAN AWAL (30 MENIT) -Berbaris, masuk kelas, doa salam, ikrar -PL: Amal/infak -PT: Melafalkan adzan -PL: Melompat dari ketinggian 30 cm	Kotak amal, uang Bk. Panduan Sholat Kursi	Observasi Unjuk kerja		Peduli sosial Religius Kerja keras
NAM.71 Melafalkan adzan dan iqomat FM. 6 Melompat vdari ketinggian 30-40 cm					
	II.KEGIATAN INTI (60 MENIT) -PL: Mengenal konsep pengurangan melalui metode bermain peran -PL: Melakukan percakapan antara penjual dengan pembeli -PT: Menjiplak pola pohon beringin kemudian digunting dan ditempel di buku	Meja, balon, permen, snack, uang serta lembar soal Langsung (anak) Gunting, lem	Unjuk kerja Percakapan Hasil Karya		Kerja keras Komunikatif Kreatif
KOG.31 Menyebut hasil pengurangan BHS. 11 Melakukan percakapan sederhana dengan teman sebaya atau orang dewasa FM. 61 Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk atau pola					
	III.ISTIRAHAT + MAKAN (30 MENIT) -Bermain di dalam dan di luar -cuci tangan,berdoa sebelum dan sesudah makan	Alat permainan Air, lap, sabun, bekal makan dan minum	Observasi		Peduli lingkungan
FM.30 Mengurus dirinya sendiri tanpa bantuan, misal makan, cuci tangan, dsb					
	IV.KEGIATAN AKHIR (30 MENIT) -TJ: Kesan-kesan tentang bermain peran -PL: Menyanyi lagu "Garuda Pancasila" -Berdoa pulang, salam. -Pulang sambil bersalaman	Langsung Anak dan guru	Percakapan Observasi		Tanggung jawab Semangat kebangsaan
SOSEM. 13 Bermain pura-pura tentang profesi BHS.18 Menyanyi lebih dari 20 lagu anak					

Mengetahui,

Kepala RA Adikarto 3

Siti Astuti, A.Ma

Muntilan, 10 April 2014

Guru Kelompok B

Siti Astuti

LAMPIRAN 4: Lembar Observasi untuk Peserta Didik Siklus I

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK

No	Nama	Aspek Penilaian						
		Partisipasi	Keaktifan	Kerjasama	Kreatifitas	Taat Aturan	Kemandirian	Tanggung Jawab
1	Adam							
2	Azza							
3	Farrah							
4	Fuad							
5	Hilmi							
6	Husein							
7	Lucky							
8	Milla							
9	Dika							
10	Novia							
11	Tya							
12	Khana							
13	Manda							
14	Haqy							

LAMPIRAN 5 : Lembar Observasi untuk Peserta Didik Siklus II

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK

No	Nama	Aspek Penilaian						
		Partisipasi	Keaktifan	Kerjasama	Kreatifitas	Taat Aturan	Kemandirian	Tanggung Jawab
1	Adam							
2	Azza							
3	Farrah							
4	Fuad							
5	Hilmi							
6	Husein							
7	Lucky							
8	Milla							
9	Dika							
10	Novia							
11	Tya							
12	Khana							
13	Manda							
14	Haqy							

LAMPIRAN 6: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

No	Aspek Penilaian	Ya	Tidak
1	Guru menyiapkan RKH, Media Pembelajaran, Tes Hasil Belajar, serta Lembar Observasi	√	
2	Guru mengulas materi sebelumnya	√	
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada peserta didik	√	
4	Guru menjelaskan metode pembelajaran yang akan dipakai	√	
5	Guru melakukan pengorganisasian kelas	√	
6	Guru melakukan observasi saat pembelajaran berlangsung	√	
7	Guru membimbing dan memotivasi anak	√	
8	Guru mengelola waktu	√	
9	Guru berusaha menciptakan suasana kegiatan yang menyenangkan	√	
10	Guru melakukan komunikasi yang efektif	√	

Adikarto, 28 Maret 2014
Observer

Afni Widati

LAMPIRAN 7 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

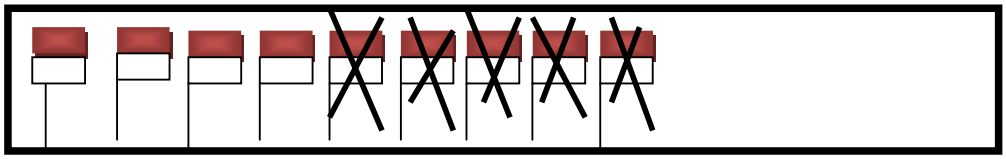
No	Aspek Penilaian	Ya	Tidak
1	Guru menyiapkan RKH, Media Pembelajaran, Tes Hasil Belajar, serta Lembar Observasi	√	
2	Guru mengulas materi sebelumnya	√	
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada peserta didik	√	
4	Guru menjelaskan metode pembelajaran yang akan dipakai	√	
5	Guru melakukan pengorganisasian kelas	√	
6	Guru melakukan observasi saat pembelajaran berlangsung	√	
7	Guru membimbing dan memotivasi anak	√	
8	Guru mengelola waktu	√	
9	Guru berusaha menciptakan suasana kegiatan yang menyenangkan	√	
10	Guru melakukan komunikasi yang efektif	√	

Adikarto, 11 April 2014
Observer

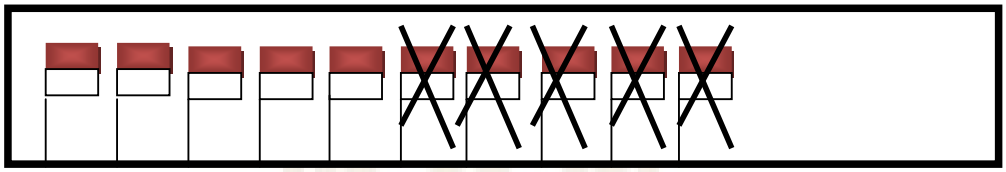
Afni Widati

LAMPIRAN 8 : Tes Hasil Belajar Siklus I

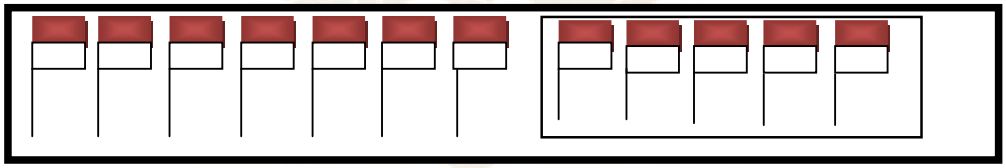
Selesaikan soal-soal pengurangan di bawah ini !



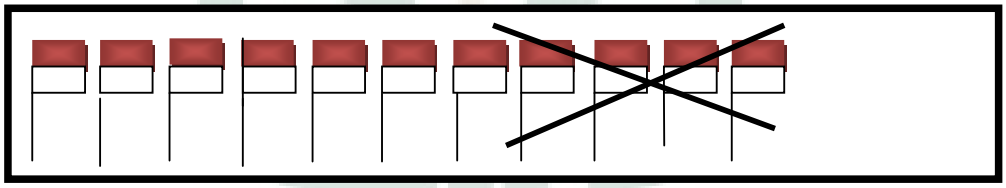
.....-.....=.....



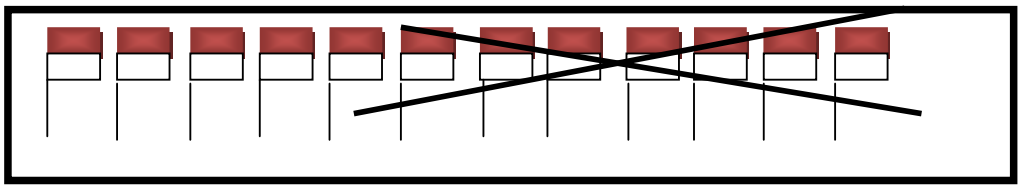
.....-.....=.....



.....-.....=.....



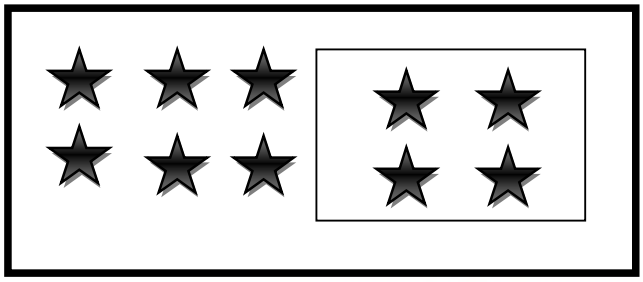
.....-.....=.....



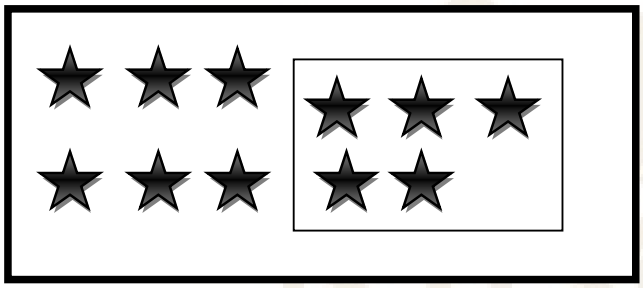
.....-.....=.....

LAMPIRAN 9 : Tes Hasil Belajar Siklus II

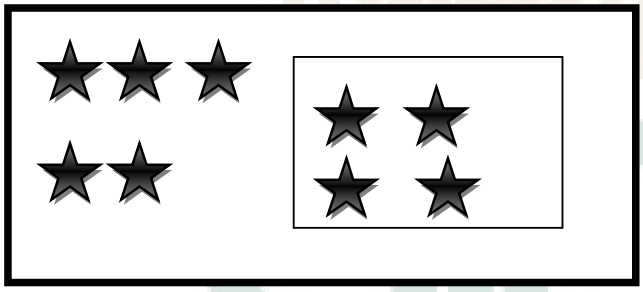
Selesaikan soal-soal pengurangan di bawah ini !



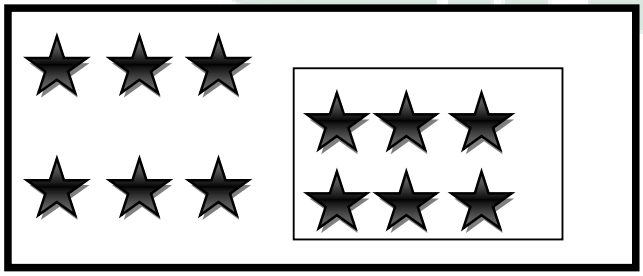
.....-.....=.....



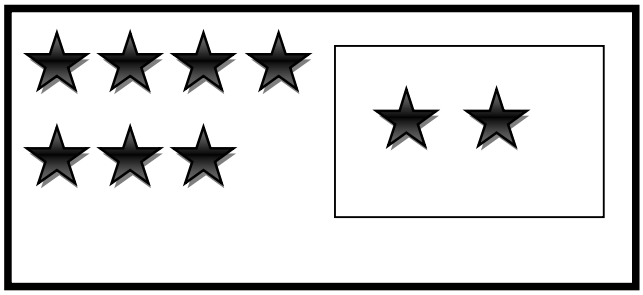
.....-.....=.....



.....-.....=.....



.....-.....=.....



.....-.....=.....

LAMPIRAN 10

FOTO KEGIATAN

Gambar 1. Guru memberi pengarahan kepada anak yang berperan sebagai pembeli

Gambar 2. Guru membagi uang logam kepada anak untuk membeli barang

Gambar 3. Anak-anak sibuk membeli barang dari teman yang berperan sebagai penjual

Gambar 4. Anak-anak melakukan tawar-menawar barang

Gambar 5. Anak-anak sedang mengerjakan soal-soal pengurangan

Gambar 6. Guru mengobservasi anak-anak

LAMPIRAN 11

DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK KELOMPOK B
RA MUSLIMAT NU ADIKARTO 3

No	Nama	Siklus I (28-3-2014)	Siklus II (11-4-2014)
1	M. Gusti Adam Y.	√	√
2	Azza Ilfana	√	√
3	Farrah Adilla	-	-
4	Fuad Hanifan	√	√
5	Himi Nurruz Zaman	√	√
6	Husein Shodiq Fuadi	√	-
7	Lucky Salsabila	√	√
8	Millatu Azka	√	√
9	M. Andika Pratama	√	√
10	Novia Nur Afif	√	√
11	Rizqy Aditya Ningsih	√	√
12	Siti Khana Aulia	√	√
13	Tabina Muza Amanda	√	√
14	Yusuf Ahmad Bayhaqi	√	√
Jumlah hadir		13 anak	12 anak

Peneliti

Siti Astuti
NIM.12485191

LAMPIRAN 12

RA MUSLIMAT NU ADIKARTO 3 MUNTILAN MAGELANG

Alamat : Bungasari Adikarto Muntilan Magelang 56451

Nomor :
Lamp :
Hal : Surat Keterangan Izin

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala RA Muslimat NU Adikarto 3, menerangkan bahwa :

Nama : Siti Astuti

NIM : 12485191

Universitas : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Program Studi : PGMI

Keterangan : Telah mengadakan penelitian mulai tanggal 17 Maret 2014 sampai dengan 11 April 2014

Dengan Judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Pengurangan Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Kelompok B RA Muslimat NU Adikarto 3 Muntilan Magelang

Dengan observer sebagai berikut:

Nama : Afni Widati

Jabatan : Guru Pendamping

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Adikarto,15 April 2014

Kepala RA

Siti Astuti A.Ma

LAMPIRAN 13

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga FM-UINSK-BM-06/R0

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Siti Astuti

Nomor Induk : 12485191

Pembimbing : Drs. Rofik M.Ag

Judul Skrisi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Pengurangan Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Kelompok B RA Muslimat NU Adikarto 3 Muntilan Magelang

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : PGMI

No	Tanggal	Konsultasi Ke :	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	1-2-2014	I	Pengajuan Judul Skripsi	
2	23-2-2014	II	Seminar Proposal	
3	15-3-2013	III	Teknik Penulisan, Daftar Pustaka, Bab I & Bab II	
4	13-4-2014	IV	Bab III & Bab IV	
5	26-4-2014	V	Halaman-halaman Formalitas	
6	3-5-2014	VI	Finishing	

Yogyakarta, 4 Mei 2014

Pembimbing

Drs. Rofik M.Ag

NIP.19650405 199303 1 002

LAMPIRAN 14

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama	: Siti Astuti
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat Tanggal Lahir	: Magelang, 26 Juni 1979
Alamat	: Trayem Sirahan Salam Magelang

RIWAYAT PENDIDIKAN

TK	: RA Muslimat NU Adikarto 3	Lulus Tahun 1985
SD	: SDN Adikarto I	Lulus Tahun 1991
SMP	: SMP N 2 Muntilan	Lulus Tahun 1994
SMA	: SMA N I Muntilan	Lulus Tahun 1997
DII	: STAINU Temanggung	Lulus Tahun 2003

LAMPIRAN 16

SKENARIO PERMAINAN

Skenario bermain peran (*role playing*) saat siklus I serta siklus II, baik bagian I maupun bagian II sama, dimana mula-mula para penjual menawarkan barang dagangan untuk menarik minat para pembeli. Kemudian pembeli mendatangi penjual. Para pembeli memilih-milih barang sambil menawar harga, jika pembeli tertarik dan penjual juga sepakat dengan harga yang ditawar pembeli, maka pembeli akan membeli barang dagangan penjual.

Daftar Nama Peserta Didik / Pemain Pelaksanaan Metode Bermain Peran Siklus I

a. Bagian I

Kelompok 1			**Kelompok 2**		
No	**Nama**	**Peran**	**No**	**Nama**	**Peran**
1	Dika	Penjual Balon	1	Lucky	Penonton
2	Husein	Penjual Kue	2	Milla	Penonton
3	Tya	Penjual Bola	3	Khana	Penonton
4	Azza	Pembeli 1	4	Novia	Penonton
5	Fuad	Pembeli 2	5	Adam	Penonton
6	Hilmi	Pembeli 3	6	Haqy	Penonton
7	Manda	Pembeli 4			

b. Bagian II

Kelompok 1			**Kelompok 2**		
No	**Nama**	**Peran**	**No**	**Nama**	**Peran**
1	Adam	Penjual Balon	1	Dika	Penonton
2	Novia	Penjual Kue	2	Husein	Penonton
3	Khana	Penjual Bola	3	Tya	Penonton
4	Milla	Pembeli 1	4	Azza	Penonton
5	Lucky	Pembeli 2	5	Fuad	Penonton
6	Haqy	Pembeli 3	6	Hilmi	Penonton
			7	Manda	Penonton

Daftar Nama Peserta Didik / Pemain Pelaksanaan Metode Bermain Peran Siklus II

a. Bagian I

Kelompok 1			Kelompok 2		
No	**Nama**	**Peran**	**No**	**Nama**	**Peran**
1	Milla	Penjual Roti	1	Novia	Penonton
2	Fuad	Penjual Permen	2	Haqy	Penonton
3	Lucky	Penjual Sabun	3	Tya	Penonton
4	Dika	Pembeli 1	4	Khana	Penonton
5	Adam	Pembeli 2	5	Manda	Penonton
6	Azza	Pembeli 3	6	Hilmi	Penonton

b. Bagian II

Kelompok 1			Kelompok 2		
No	**Nama**	**Peran**	**No**	**Nama**	**Peran**
1	Khana	Penjual Roti	1	Milla	Penonton
2	Manda	Penjual Permen	2	Fuad	Penonton
3	Hilmi	Penjual Sabun	3	Lucky	Penonton
4	Novia	Pembeli 1	4	Dika	Penonton
5	Haqy	Pembeli 2	5	Adam	Penonton
6	Tya	Pembeli 3	6	Azza	Penonton