

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di lembaga RA Bustanul Ulum Desa Notorejo, Kecamatan Gondang, Kabupaten Tulungagung yaitu pada anak usia 5-6 tahun. Adapun yang diteliti adalah perilaku prososial yang dimiliki oleh anak apakah sudah berkembang dengan baik atau belum, serta bagaimana pembelajaran yang berkaitan dengan pengenalan perilaku prososial pada anak, oleh karena itu untuk mengetahui gambaran secara jelas tentang objek penelitian, peneliti akan mendeskripsikan tentang Ra Bustanul Ulum Gondang Tulungagung. Data-data yang disajikan diperoleh berdasarkan dokumentasi yang diambil oleh peneliti yaitu berupa data-data yang berada di kantor guru.

1. Letak Geografis Lembaga

Lembaga Ra Bustanul Ulum adalah salah satu sekolah tingkat awal yang berada di desa notorejo Rt.002 Rw.008 Kecamatan gondang, kabupaten Tulungagung. Lembaga yang dimiliki oleh yayasan ini merupakan lembaga swasta yang berhasil bermasyarakat dengan baik sehingga mampu memperoleh kepercayaan dari masyarakat dan memiliki jumlah murid yang sangat banyak di bandingkan oleh lembaga lainnya yang berada di desa tersebut. Sebenarnya di desa notorejo ini ada 2 tempat pendidikan pra sekolah khusus untu anak usia dini akan tetapi peneliti memilih untuk

melakukan sebuah penelitian di lembaga Ra Bustanul Ulum seperti yang sudah di ketahui bahwa Ra Bustanul Ulum terletak di ujung barat kabupaten tulungagung yaitu tepatnya di desa notorejo kecamatan gondang kabupaten tulungagung yaitu perbatasan antara kabupaten Tulungagung dan kabupaten Trenggalek.

Lembaga Ra Bustanul Ulum ini Berdiri sejak tahun 1983 yang awalnya bernama RA Alhidayah, berganti nama menjadi TK Al-Hidayah kemudian pada tahun 2012 resmi menjadi Yayasan RA Bustanul Ulum sampai dengan saat ini. Dan didalam yayasan tersebut terdapat 3 tempat menimba ilmu yaitu yang pertama RA Bustanul Ulum kemudiann MI Bustanul Ulum dan sebuah madin atau madrasah yang di miliki yayasan atau lembaga Bustanul Ulum. Dengan itu masyarakat cukup terjangkau dalam menuntut ilmu lengkap dengan sebuah madrasahnyanya.

2. Identitas Lembaga

- a. Nama dan Alamat Sekolah : RA Busatul Ulum
Dusun Salam, Rt. 002 Rw.008,
Desa Notorejo Kecamatan
Gondang Kabupaten Tulungagung.
- b. Nama Yayasan : Bustanul Ulum
- c. Tahun Berdiri : 1983
- d. Status tanah : Wakaf
- e. Data Guru Jumlah Guru : 8 orang

Tabel 4.1
Status nama Guru RA Bustanul Ulum

NO	NAMA	L/ P	Pendidikan	Bidang Studi
1	SITI KHABIBAH, S.Pd	P	S1	Kepala Sekolah
2	SITI NURUL.A, S.Pd	P	S1	Guru kelas
3	ARINAL HUSNA, S.Pd	P	S1	Guru kelas
4	ROFIATUN. N, S.Pd	P	S1	Pendamping
5	LIA ARISTANTI, S.Pd	P	S1	Guru kelas
6	FATKHU SININ, S.Pd	P	S1	Guru kelas
7	YUSNAINI. S, S.Hi	P	S1	Guru kelas
8	NURUN NIHAYAH	P	SMA/Mahasiswa	Pendamping

f. Sumber dana operasional : BOP dan Yayasan

Lembaga Ra Bustanul Ulum memiliki peserta didik dengan jumlah sebanyak 147 anak di tahun ajaran 2017/2018. 147 peserta didik tersebut dibagi menjadi 6 kelas besar, 3 kelas kelompok A dan 3 Kelas kelompok B. Akan tetapi peneliti berfokus pada salah satu kelas pada kelompok B Ra Bustanul Ulum yang terdiri dari 20 Anak peserta didik, dan 20 anak peserta didik tersebut terdiri dari 6 anak laki – laki dan 14 anak perempuan. Adapun daftar nama anak tertulis sebagai berikut.

Tabel 4.2
Nama anak RA Bustanul Ulum

No	Nama Anak	L/P	Kode Nama Anak
1	Arina Khoiriyah	P	AK
2	Echa Angelita Nurdiana	p	EAN

3	Elsa Bela Putri	P	EBP
4	Fathan Maulana Lais	L	FML
5	Galih Muhammad Sri Airlangga	L	GMSA
6	Kevin Wu Shifa Lizul Uman	L	KWSL
7	Khanza Adara Camron Akhirin Z	P	KACA
8	Neyra Ayu Novianti	P	NAN
9	Dava Aditya Nugraha	L	DAN
10	Nuriza Ayu Diana	P	NAD
11	Raffasya Alfa Rezi Adhitama	L	RARA
12	Rosita Nur Aini Ramadhan	P	RNAR
13	Vania Imroatus Zahro'	P	VIZ
14	Vildan Rendy Wibowo	L	VRW
15	Helena Ayu Sonya	P	HAS
16	Chika Alviena Arsyfa	p	CAA
17	Asna Khoirina Putri	P	AKP
18	Nadia Salsabila Ramadhani	P	NSR
19	Diana Ayu Lestari	P	DAL
20	Izzah Nathania Qonitah	p	INQ

B. Paparan Data

a. Paparan Data Pra-Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan di lembaga Ra Bustanul Ulum Nototejo Gondang Tulungagung. Sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan beberapa persiapan yang berkaitan dengan pelaksanaan tindakan agar dalam proses penelitian nantinya dapat berjalan dengan lancar tanpa adanya halangan dan juga bisa mendapatkan hasil yang baik dan memuaskan. Kegiatan pra tindakan ini di mulai pada tanggal 24 November 2017 dan setelah memperoleh surat ijin

penelitian dari IAIN Tulungagung Peneliti langsung melaksanakan proses penelitian. Adapun yang diteliti adalah perkembangan perilaku prososial anak kelompok B di Ra Bustanul Ulum Notorejo Gondang Tulungagung. Sesuai dengan rencana yang sudah di jadwal pada tanggal 24 November 2017. Peneliti melakukan pengujian yang bisa dikatakan dengan kegiatan pra siklus yakni kegiatan untuk mengukur tingkat pemahaman perilaku prososial anak di kelompok B. Pra siklus di sini di ikuti oleh 20 anak peserta didik dan berlangsung dengan baik juga tertib. Selanjutnya peneliti melakukan pengoreksian terhadap perkembangan perilaku prososial anak untuk mengetahui hasil pra siklus yang dapat dilihat dari hasil pra siklus.

Tabel 4.3

Hasil Instrument penelitian dari Kegiatan Pra Siklus

Tujuan	: Untuk meningkatkan perilaku prososial anak usia dini
Kelompok	: Usia 5-6 Tahun
Kompetensi Dasar	: 1.1,1.2,2.5,2.6,2.7,2.12
Indikator	: 3
RPPH/Siklus	: Pra Siklus

NO	Nama Anak	Indikator			Rata-rata	Capaian perkembangan
		1	2	3		
1	Arina	2	2	1	5/3=1.6	MB (Mulai Berkembang)
2	Angel	1	1	1	3/3=1	BB (Belum Berkembang)

3	Elsa	1	2	1	$4/3=1.3$	BB (Belum Berkembang)
4	Fathan	1	1	1	$3/3=1$	BB (Belum Berkembang)
5	Angga	1	1	2	$4/3=1.3$	BB (Belum Berkembang)
6	Kevin	1	2	1	$4/3=1.3$	BB (Belum Berkembang)
7	Airin	1	1	1	$3/3=1$	BB (Belum Berkembang)
8	Neyra	1	1	1	$3/3=1$	BB (Belum Berkembang)
9	Dava	1	2	2	$5/3=1.6$	MB (Mulai Berkembang)
10	Diana	1	1	1	$3/3=1$	BB (Belum Berkembang)
11	Raffa	2	1	1	$4/3=1.3$	BB (Belum Berkembang)
12	Rosita	1	1	1	$3/3=1$	BB (Belum Berkembang)
13	Vania	1	1	1	$3/3=1$	BB (Belum Berkembang)
14	Vildan	1	1	1	$3/3=1$	BB (Belum Berkembang)
15	Helena	2	1	1	$4/3=1.3$	BB (Belum Berkembang)
16	Syfa	1	2	1	$4/3=1.3$	BB (Belum Berkembang)
17	Asna	1	2	1	$4/3=1.3$	BB (Belum Berkembang)
18	Nadia	1	1	1	$3/3=1$	BB (Belum Berkembang)
19	Ayu	1	1	1	$3/3=1$	BB (Belum Berkembang)
20	Izza	1	1	1	$3/3=1$	BB (Belum Berkembang)

Penjelasan dari indikator tersebut sebagai berikut :

Indikator 1 : Anak Mampu Mengenal sikap prososial

Indikator 2 : anak mampu membedakan sikap prososial dan non prososial pada gambar buku cerita.

Indikator 3: anak mampu menceritakan ulang dengan kalimat sederhana tentang pengalaman atau pemahaman yang berada di buku cerita tentang perilaku prososial anak.

Dari keterangan tabel diatas jika hasil rata-rata berupa koma (,) maka :

≥ 0.5 dibulatkan ke angka atas sedangka

\leq di bulatkan ke angka bawah

Jadi kesimpulan tabel diatas adalah anak yang mengikuti pra siklus sebanyak 20 anak, ada 10% (2 anak) yang nilai rata-ratanya 1,6 yang dibulatkan menjadi 2 dengan kategori tingkat perkembangannya mencapai MB yang artinya mulai berkembang. Sedangkan 90% (18 anak) mendapatkan nilai rata – rata 1,3 yang jika dibulatkan menjadi 1 atau di kategorikan tingkat perkembangan pada nilainya menjadi BB yaitu belum berkembang. Jadi kenyataan yang ada membuktikan bahwa pemahaman atau penanaman perilaku prososial yang dimiliki oleh anak masih belum berkembang hanya dengan menggunakan buku cerita dan anak hanya mendengarkan dan tidak berperan aktif dalam kegiatan, setelah kegiatan pra siklus ini peneliti akan melanjutkan pada siklus pertama yang menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan perilaku prososial anak.

C. Paparan Data Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan terbagi menjadi empat tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang membentuk suatu siklus secara rinci, masing-masing tahap dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Paparan data siklus I

a. Perencanaan tindakan

Pada tahap ini yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut

- (1) Menyiapkan rencana pembelajaran adapun rencana pembelajaran selengkapnya oleh peneliti dilampirkan pada bagian lampiran-lampiran Skripsi.
- (2) Menyiapkan media pembelajaran dan materi untuk bermain peran dengan tema tolong-menolong.
- (3) Menyiapkan lembar observasi dan juga anak didik
- (4) Melakukan koordinasi dengan ibu kepala Ra Bustanul Ulum dan juga guru kelas untuk membantu kegiatan observasi.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

1. Pertemuan Pertama pada siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu tanggal 8 Januari, 6 Februari, 8 Februari 2018. Dalam pelaksanaan siklus, peneliti dibantu oleh pengamat dalam mengamati proses pembelajaran. Pada saat tindakan berlangsung, pengamat melakukan observasi menggunakan lembar observasi

yang sebelumnya telah disiapkan oleh peneliti. Pengamat mulai mengamati mulai mengamati peserta didik tanpa mengganggu kegiatan belajar, pengamat mencatat data-data yang telah diketahui dari hasil pengamatannya, tahapan-tahapan pada tanggal 8 Januari 2018 dalam menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan perilaku prososial yaitu tolong menolong, adalah sebagai berikut :

2. Kegiatan Awal

Pada pertemuan pertama, peneliti isi dengan memperkenalkan permainan yang akan di terapkan pada kelompok B Ra Bustanul Ulum, peneliti mengucapkan salam sapa setelah itu peneliti mengkondisikan kelasn dfengan yel – yel penyemangat agar anak – anak siap mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Kegiatan Inti

Dari beberapa penjelasan kemudian di lanjutkan dengan beberapa pertanyaan kepada anak-anak, peneliti kemudian memberikan penguatan materi terhadap jawaban yang telah anak – anak berikan,. Peneliti memberikan umpan balik tentang materi yang sudah disiapkan sebelumnya, dalam penjelasannya peneliti melibatkan anak – anak untuk berperan aktif dalam mengikuti kegiatan bermain peran. sesekali peneliti memuji anak-anak atas keberanian mereka untuk tampil dan ber eksplorasi. Peneliti juga memberikan motivasi yang lebih agar semangat anak dalam belajar

lebih meningkat dan tertarik dalam pembelajaran peran. Peneliti juga menarik semangat anak dengan memberikan poin 4 atau bintang 4 jika terdapat anak yang selalu mentaati peraturan permainan dan juga memberikan bintang 1 untuk anak yang suka menggagu temanya ketika bermain peran.

Dari kegiatan bermain peran ini, secara langsung akan memberikan daya tarik anak untuk bermain dan termotivasi dalam belajar. Serta anak-anak yang kurang memahami pentingnya perilaku prososial akan secara langsung termotivasi untuk saling menolong temannya tanpa pamrih.

4. Kegiatan Akhir

Setelah tema kegiatahn selesai, peneliti mengajak anak didik untuk menyimpulkan kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini. Anak dapat tegas menjawab belajar tolong-menolong dengan bermain pura-puraan (peran/drama), penelitti menambahkan sedikit pesan-pesan yang terkait di dalam isi cerita permainan drama (peran) tersebut. Setelah itu peneliti menjelaskan pembelajaran di hari esok. Lalu dilanjudklan anak berkemas untuk pulang. Sebelum pulang peneliti mengajak anak-anak berdoa sebelum pulang terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan di jawab dengan salam oleh anak-anak.

5. Observasi

Observasi dilakukan disetiap pelaksanaan tindakan pengamatan dilakukan oleh 2 pengamat yaitu Siti Khabibah, S.Pd.I selaku kepala sekolah dan Arinal Husna, S.Pd selaku Wali kelas kelompok B sebagai pengamat 2. Jika nanti ada sesuatu yang tidak terdapat dalam pedoman pengamatan, hal tersebut dapat dimasukkan dalam catatan lapangan. Pengamatan dilakukan sesuai dengan pedoman yang sebelumnya telah dibuat oleh peneliti. Berikut adalah hasil dari laporan observasi :

Tabel 4.4
Instrumen Penilaian Pengamatan Perkembangan anak
Pertemuan I Siklus I

Tujuan : Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial
 Kelompok : Usia 5-6 Tahun
 Kompetensi dasar : 1.1,1.2,2.2, 2.3, 2.5, 2.8, 2.9, 3.5, 4.7
 Indikator : 3
 RPPH/Siklus : I/ Siklus I

NO	Nama Anak	Indikator			Rata-rata	Capaian Perkembangan (RPPH I)
		1	2	3		
1	Arina	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
2	Angel	1	2	2	$5/3=1,6$	MB(Mulai Berkembang)
3	Elsa	1	2	2	$5/3=1,6$	MB(Mulai Berkembang)
4	Fathan	2	1	2	$5/3=1,6$	MB(Mulai Berkembang)
5	Angga	2	1	2	$5/3=1,6$	MB(Mulai Berkembang)

6	Kevin	1	1	2	$4/3=1,3$	BB (Belum Berkembang)
7	Airin	2	2	1	$5/3=1,6$	MB (Mulai Berkembang)
8	Neyra	2	1	2	$5/3=1.6$	MB (Mulai Berkembang)
9	Dava	2	1	2	$5/3=1.6$	MB (Mulai Berkembang)
10	Diana	2	2	1	$5/3=1.6$	MB (Mulai Berkembang)
11	Raffa	2	2	1	$5/3=1.6$	MB (Mulai Berkembang)
12	Rosita	2	2	1	$5/3=1.6$	MB (Mulai Berkembang)
13	Vania	2	2	1	$5/3=1.6$	MB (Mulai Berkembang)
14	Vildan	2	2	1	$5/3=1.6$	MB (Mulai Berkembang)
15	Helena	2	2	1	$5/3=1.6$	MB (Mulai Berkembang)
16	Syfa	1	2	1	$4/3=1.3$	BB (Belum Berkembang)
17	Asna	2	2	1	$5/3=1.6$	MB (Mulai Berkembang)
18	Nadia	2	2	1	$5/3=1.6$	MB (Mulai Berkembang)
19	Ayu	2	2	1	$5/3=1.6$	MB (Mulai Berkembang)
20	Izza	2	2	1	$5/3=1.6$	MB (Mulai Berkembang)

Indikator 1 : Anak mampu barmain peran sesuai dengan aturan.

Indikator 2 : Anak mampu menyelesaikan masalah dalam permainan peran.

Indikator 3 : Anak mampu menceritakan dengan bahasanya tentang pengalamnya bermain peran.

Dari keterangan tabel diatas, jika hasil rata-rata berupa koma (,) maka :

$\geq 0,5$ maka di bulatkan ke angka atas, sedangkan

$< 0,5$ dibulatkan ke angka bawah

Jadi kesimpulan tabel diatas adalah dari beberapa anak yang telah mengikuti kegiatan RPPH 1 pada siklus I sejumlah 20 anak, ada 10% (2 anak) yang nilainya 1,3 dan dibulatkan menjadi 1, 85% (18 Anak) yang nilainya 1,6 yang di bulatkan menjadi 2, dan 5% (1 anak) yang nilainya 2, perbedaan perkembangan kegiatan di *pra siklus* yang menggunakan kegiatan cerita dengan buku cerita disini dapat di lihat dengan perkembangan anak yang peningkatanya menggunakan kegiatan bermain peran dengan tema rekreasi. agar lebih jelas, hal ini dapat kita lihat pada tabel berikut.

Tabel 4.5
Skala Pencapaian Rpph I Siklus I

Skala Pencapaian Perkembangan			
BB	MB	BSH	BSB
10% (2 Anak)	90% (18 Anak)	-	-

Pertemuan Kedua pada Siklus I

Kegiatan Awal

Pada pertemuan pertama, peneliti isi dengan memperkenalkan permainan yang akan di terapkan pada kelompok B Ra Bustanul Ulum, peneliti mengucapkan salam sapa setelah itu peneliti mengkondisikan kelasn dfengan yel – yel penyemangat agar anak – anak siap mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti

Dari beberapa penjelasan kemudian di lanjutkan dengan beberapa pertanyaan kepada anak-anak, peneliti kemudian memberikan penguatan materi terhadap jawaban yang telah anak – anak berikan,.

Peneliti memberikan umpan balik tentang materi yang sudah disiapkan sebelumnya, dalam penjelasannya peneliti melibatkan anak – anak untuk berperan aktif dalam mengikuti kegiatan bermain peran. seekali peneliti memuji anak-anak atas keberanian mereka untuk tampil dan ber eksplorasi. Peneliti juga memberikan motivasi yang lebih agar semangat anak dalam belajar lebih meningkat dan tertarik dalam pembelajaran peran. Peneliti juga menarik semangat anak dengan memberikan poin 4 atau bintang 4 jika terdapat anak yang selalu mentaati peraturan permainan dan juga memberikan bintang 1 untuk anak yang suka menggagu temanya ketika bermain peran.

Dari kegiatan bermain peran ini, secara langsung akan memberikan daya tarik anak untuk bermain dan termotivasi dalam belajar. Serta anak- anak yang kurang memahami pentingnya perilaku prososial akan secara langsung termotivasi untuk saling menolong temannya tanpa pamrih.

Kegiatan Akhir

Setelah tema kegiatahn selesai, peneliti mengajak anak didik untuk menyimpulkan kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini. Anak dapat tegas menjawab belajar tolong-menolong dengan bermain pura-puraan (peran/drama), penelitti menambahkan sedikit pesan-pesan yang terkait di dalam isi cerita permainan drama (peran) tersebut. Setelah itu peneliti menjelaskan pembelajaran di hari esok. Lalu dilanjudklan anak berkemas untuk pulang. Sebelum pulang peneliti mengajak anak-anak

berdoa sebelum pulang terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan di jawab dengan salam oleh anak-anak.

Tabel 4.6
Instrumen Penilaian Pengamatan Perkembangan anak
Pertemuan II Siklus I

Tujuan : Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial
 Kelompok : Usia 5-6 Tahun
 Kompetensi dasar : 1.1,1.2,2.2, 2.3, 2.5, 2.8, 2.9, 3.5, 4.7
 Indikator : 3
 RPPH/Siklus : II/ Siklus I

NO	Nama Anak	Indikator			Rata-rata	Capaian Perkembangan (RPPH II)
		1	2	3		
1	Arina	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
2	Angel	1	3	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
3	Elsa	2	1	2	5/3=1.6	MB (Mulai Berkembang)
4	Fathan	1	2	2	5/3=1.6	MB (Mulai Berkembang)
5	Angga	1	2	2	5/3=1.6	MB (Mulai Berkembang)
6	Kevin	1	1	2	4/3=1.3	BB (Belum Berkembang)
7	Airin	1	2	2	5/3=1.6	MB (Mulai Berkembang)
8	Neyra	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
9	Dava	2	2	2	6/3=2	MB (Mulai Berkembang)
10	Diana	1	2	2	5/3=1.6	MB(Mulai Berkembang)
11	Raffa	2	2	1	5/3=1.6	MB (Mulai Berkembang)
12	Rosita	2	1	2	5/3=1.6	MB (Mulai Berkembang)
13	Vania	1	2	2	5/3=1.6	MB (Mulai Berkembang)

14	Vildan	2	2	1	$5/3=1.6$	MB (Mulai Berkembang)
15	Helena	2	2	1	$5/3=1.6$	MB (Mulai Berkembang)
16	Syfa	1	2	2	$5/3=1.6$	MB (Mulai Berkembang)
17	Asna	1	2	2	$5/3=1.6$	MB (Mulai Berkembang)
18	Nadia	2	2	1	$5/3=1.6$	MB (Mulai Berkembang)
19	Ayu	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
20	Izza	1	2	1	$4/3=1.3$	BB (Belum Berkembang)

Indikator 1 : Anak mampu bermain peran sesuai dengan aturan.

Indikator 2 : Anak mampu menyelesaikan masalah dalam permainan peran.

Indikator 3 : Anak mampu menceritakan dengan bahasanya tentang pengalamannya bermain peran

Dari keterangan tabel diatas, jika hasil rata-rata berupa koma (,) maka :

$\geq 0,5$ maka di bulatkan ke angka atas, sedangkan

$< 0,5$ dibulatkan ke angka bawah

Jadi kesimpulan tabel diatas adalah dari beberapa anak yang telah mengikuti kegiatan RPPH 1 pada siklus I sejumlah 20 anak, ada 10% (2 anak) yang nilai rata-ratanya 1,3 yang di bulatkan menjadi 1, 75% (15 Anak) yang nilainya 1.6 dibulatkan menjadi 2, dan 25% (5 anak) yang nilainya 2. perbedaan perkembangan kegiatan di *Siklus I* Rpph II yang menggunakan bermain peran dengan Tema rekreasi (alat yang di bawa rekreasi) disini dapat di lihat dengan perkembangan anak yang peningkatanya menggunakan kegiatan bermain peran

dengan tema rekreasi taman bermain. agar lebih jelas, hal ini dapat kita lihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7
Skala Pencapaian Rpph II Siklus I

Skala Pencapaian Perkembangan			
BB	MB	BSH	BSB
10% (2 Anak)	90% (18 Anak)	-	-

Pertemuan Ke III pada Siklus I

Kegiatan Awal

Pada pertemuan pertama, peneliti isi dengan memperkenalkan permainan yang akan di terapkan pada kelompok B Ra Bustanul Ulum, peneliti mengucapkan salam sapa setelah itu peneliti mengkondisikan kelasn dfengan yel – yel penyemangat agar anak – anak siap mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti

Dari beberapa penjelasan kemudian di lanjutkan dengan beberapa pertanyaan kepada anak-anak, peneliti kemudian memberikan penguatan materi terhadap jawaban yang telah anak – anak berikan,. Peneliti memberikan umpan balik tentang materi yang sudah disiapkan sebelumnya, dalam penjelasannya peneliti melibatkan anak – anak untuk berperan aktif dalam mengikuti kegiatan bermain peran. sesekali peneliti memuji anak-anak atas keberanian mereka untuk tampil dan ber eksplorasi. Peneliti juga memberikan motivasi yang lebih agar semangat anak dalam belajar lebih meningkat dan tertarik dalam

pembelajaran peran. Peneliti juga menarik semangat anak dengan memberikan poin 4 atau bintang 4 jika terdapat anak yang selalu mentaati peraturan permainan dan juga memberikan bintang 1 untuk anak yang suka menggagu temanya ketika bermain peran.

Dari kegiatan bermain peran ini, secara langsung akan memberikan daya tarik anak untuk bermain dan termotivasi dalam belajar. Serta anak- anak yang kurang memahami pentingnya perilaku prososial akan secara langsung termotivasi untuk saling menolong temannya tanpa pamrih.

Kegiatan Akhir

Setelah tema kegiatan selesai, peneliti mengajak anak didik untuk menyimpulkan kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini. Anak dapat tegas menjawab belajar tolong-menolong dengan bermain pura-puraan (peran/drama), peneliti menambahkan sedikit pesan-pesan yang terkait di dalam isi cerita permainan drama (peran) tersebut. Setelah itu peneliti menjelaskan pembelajaran di hari esok. Lalu dilanjutklan anak berkemas untuk pulang. Sebelum pulang peneliti mengajak anak-anak berdoa sebelum pulang terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan di jawab dengan salam oleh anak-anak.

Tabel 4.6
Instrumen Penilaian Pengamatan Perkembangan anak
Pertemuan III Siklus I

Tujuan : Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial

Kelompok : Usia 5-6 Tahun

Kompetensi dasar : 1.1,1.2,2.2, 2.3, 2.5, 2.8, 2.9, 3.5, 4.7

Indikator : 3

RPPH/Siklus : III/ Siklus I

NO	Nama Anak	Indikator			Rata-rata	Capaian Perkembangan (RPPH III)
		1	2	3		
1	Arina	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
2	Angel	1	2	2	$5/3=1.6$	MB (Mulai Berkembang)
3	Elsa	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
4	Fathan	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
5	Angga	1	2	2	$5/3=1.6$	MB (Mulai Berkembang)
6	Kevin	2	1	1	$4/3=1.3$	BB (Belum Berkembang)
7	Airin	2	3	1	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
8	Neyra	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
9	Dava	2	3	2	$7/3=2.3$	MB (Mulai Berkembang)
10	Diana	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
11	Raffa	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
12	Rosita	1	2	2	$5/3=1.6$	MB (Mulai Berkembang)
13	Vania	1	2	2	$5/3=1.6$	MB (Mulai Berkembang)
14	Vildan	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)
15	Helena	2	2	2	$6/3=2$	MB (Mulai Berkembang)

16	Syfa	2	2	2	$6/3=2$	BB (Belum Berkembang)
17	Asna	2	2	1	$5/3=1.6$	BB (Belum Berkembang)
18	Nadia	2	2	1	$5/3=1.6$	BB (Belum Berkembang)
19	Ayu	2	2	1	$5/3=1.6$	BB (Belum Berkembang)
20	Izza	2	1	1	$4/3=1.3$	BB (Belum Berkembang)

Indikator 1 : Anak mampu barmain peran sesuai dengan aturan.

Indikator 2 : Anak mampu menyelesaikan masalah dalam permainan peran.

Indikator 3 : Anak mampu menceritakan dengan bahasanya tentang pengalamnya bermain peran

Dari keterangan tabel diatas, jika hasil rata-rata berupa koma (,) maka :

$\geq 0,5$ maka di bulatkan ke angka atas, sedangkan

$< 0,5$ dibulatkan ke angka bawah

Jadi kesimpulan tabel diatas adalah dari beberapa anak yang telah mengikuti kegiatan RPPH 1 pada siklus I sejumlah 20 anak, ada 10% (2 anak) yang nilai rata-ratanya 1,3 yang di bulatklan menjadi 1, dan 35% (7 anak) yang nilainya 1,6 yang di bulatkan menjadi 2.50% (10 Anak) Yang nilainya 2, 5% (1 Anak) Nilai rata-ratanya 2,3 Dibulatkan menjadi 2. perbedaan perkembangan kegiatan di Siklus I Rpph 2 yang menggunakan kegiatan bermain peran dengan tema rekreasi taman bermain dengan rpph ke III sikluis I disini dapat di lihat dengan perkembangan anak yang peningkatanya menggunakan

kegiatan bermain peran dengan tema rekreasi/ pasar buah. agar lebih jelas, hal ini dapat kita lihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7
Skala Pencapaian Rpph III Siklus I

Skala Pencapaian Perkembangan			
BB	MB	BSH	BSB
10% (2 Anak)	90% (18Anak)	-	-

Dari hasil 3 RPPH tersebut jadi perlu adanya kompilasi data yang gunanya untuk memperoleh capaian akhir perkembangan anak, hal tersebut dapat kita lihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.8
Kompilasi data dari 3 RPPH Siklus I

NO	Nama Anak	Cp RPPH Ke-			Capaian Akhir Perkembangan	Presentase pemerolehan Capaian Perkembangan Kelas
		1	2	3		
1	Arina	MB	MB	MB	MB	
2	Angel	MB	MB	MB	MB	
3	Elsa	MB	MB	MB	MB	
4	Fathan	MB	MB	BB	BB	
5	Angga	MB	MB	BB	BB	
6	Kevin	BB	BB	MB	MB	
7	Airin	MB	MB	MB	MB	
8	Neyra	MB	MB	MB	MB	
9	Dava	MB	MB	MB	MB	
10	Diana	MB	MB	MB	MB	
11	Raffa	MB	MB	MB	MB	
12	Rosita	MB	MB	MB	MB	

13	Vania	MB	MB	MB	MB	$MB = \frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$ BSH = 0 % BSB = 0 %
14	Vildan	MB	MB	MB	MB	
15	Helena	MB	MB	MB	MB	
16	Syfa	BB	MB	MB	MB	
17	Asna	MB	MB	MB	MB	
18	Nadia	MB	MB	MB	MB	
19	Ayu	MB	MB	MB	MB	
20	Izza	MB	BB	BB	BB	

Keterangan :

Dari pemerolehan data kompilasi dapat kita lihat bahwa dari ke 3 RPPH dari siklus I data yang di peroleh dari 20 anak yang bernilai BB= Belum Berkembang ada 2 anak dengan presentase 10% sedangkan anak yang bernilai MB Mulai berkembang ada 18 anak dengan perolehan presentase 90%. Maka hal tersebut jika kita lihat dari tingkat keberhasilan yang telah peneliti tetapkan yaitu 80% anak dalam kategori BSH, maka tingkat keberhasilan masih belum memenuhi.

Catatan Hasil Lapangan

Catatan hasil lapangan dibuat oleh peneliti sehubungan dengan hal hal penting selama proses pembelajaran berlangsung dan hal – hal tersebut tidak tercantum dalam lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti dan juga pengamat adalah sebagai berikut :

1. Berkenaan dengan aktivitas peneliti dalam proses pembelajaran.
 - a. Kurangnya pengkondisian terhadap aktivitas anak.
 - b. Kurang tepat dalam mengatur waktu.

2. Berkenaan dengan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.
 - a. Masih ada anak-anak yang ramai sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan peneliti
 - b. Masih ada beberapa anak yang belum mengerti tentang bermain peran.

Kendala dan Rencana Perbaikan

Kendala yang peneliti alami selama pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut :

1. Belum adanya tempat khusus untuk kegiatan bermain peran berlangsung.
2. Suasana ruang bermain peran sangat bising karena dilakukan di tempat bermain anak disitu terdapat banyak orang tua yang sedang menunggu anaknya.
3. Rata – rata perilaku prososial anak masih belum mencapai taraf keberhasilan yang sesuai karena ketuntasan anak dalam bersikap dengan positif masih mencapai 2 dan itu masih kurang dari standard ketuntasan minimal yang di tentukan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka, perlu adanya rencana baru yakni perbaikan yang akan dilakukan peneliti. Rencana perbaikan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Peneliti memberikan cara baru yang lebih menarik dan dapat dilakukan di ruang kelas yang di pakai belajar anak sehari – hari.

2. Peneliti memberikan sedikit motivasi kepada anak untuk tertib dan selalu fokus.
3. Perlu adanya bergantian tema dan media baru agar lebih mudah di mengerti anak dan menarik kesenangan.

Berdasarkan hasil refleksi dapat ditarik kesimpulan bahwa setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I ini perlu adanya pengulangan siklus dikarenakan tingkat keberhasilan belum memenuhi kriteria ketuntasan yaitu 80%.

Paparan Data Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Pada kegiatan ini yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan rencana pembelajaran. Adapun rencana pembelajaran telah dilampirkan pada bagian lampiran skripsi.
2. Menyiapkan media pembelajaran yang akan di buat bermain peran yaitu alat-alat dokter dan sepeda
3. Mempersiapkan lembar observasi peneliti dan anak didik pada siklus II
4. Melakukan koordinasi sama Ibu kepala Ra Bustanul Ulum dan juga guru kelas dalam hal bermain peran.

Perencanaan tindakan pada siklus II ini mengacu pada perbaikan masalah yang terdapat di dalam siklus I . dengan adanya masalah dan juga hambatan yang terdapat pada siklus I, diharapkan perbaikan

tindakan yang diberikan pada pembelajaran siklus II dapat berjalan secara optimal.

Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan Ke I pada Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu tanggal 13, 15, 21 februari 2018. Dalam pelaksanaan tindakan siklus II, peneliti dibantu oleh pengamat dalam mengamati proses pembelajaran. Pada saat tindakan berlangsung, pengamat melakukan observasi melakukan lembar observasi yang sebelumnya telah disiapkan oleh peneliti. Pengamat mulai mengamati peserta didik tanpa mengganggu kegiatan belajar, pengamat mencatat data-data yang ada memberikan catatan – catatan mengenai apa saja yang terjadi dalam pelaksanaan tersebut. Tahapan – tahapan di siklus ke II adalah sebagai berikut :

Kegiatan Awal

Pada pertemuan pertama, peneliti isi dengan memperkenalkan permainan yang akan di terapkan pada kelompok B Ra Bustanul Ulum, peneliti mengucapkan salam sapa setelah itu peneliti mengkondisikan kelas dengan yel – yel penyemangat agar anak – anak siap mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti

Dari beberapa penjelasan kemudian di lanjutkan dengan beberapa pertanyaan kepada anak-anak, peneliti kemudian memberikan

penguatan materi terhadap jawaban yang telah anak – anak berikan,. Peneliti memberikan umpan balik tentang materi yang sudah disiapkan sebelumnya, dalam penjelasannya peneliti melibatkan anak – anak untuk berperan aktif dalam mengikuti kegiatan bermain peran. sesekali peneliti memuji anak-anak atas keberanian mereka untuk tampil dan ber eksplorasi. Peneliti juga memberikan motivasi yang lebih agar semangat anak dalam belajar lebih meningkat dan tertarik dalam pembelajaran peran. Peneliti juga menarik semangat anak dengan memberikan poin 4 atau bintang 4 jika terdapat anak yang selalu mentaati peraturan permainan dan juga memberikan bintang 1 untuk anak yang suka menggagu temanya ketika bermain peran.

Dari kegiatan bermain peran ini, secara langsung akan memberikan daya tarik anak untuk bermain dan termotivasi dalam belajar. Serta anak- anak yang kurang memahami pentingnya perilaku prososial akan secara langsung termotivasi untuk saling menolong temannya tanpa pamrih.

Kegiatan Akhir

Setelah tema kegiatahn selesai, peneliti mengajak anak didik untuk menyimpulkan kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini. Anak dapat tegas menjawab belajar tolong-menolong dengan bermain pura-puraan (peran/drama), penelitti menambahkan sedikit pesan-pesan yang terkait di dalam isi cerita permainan drama (peran) tersebut. Setelah itu peneliti menjelaskan pembelajaran di hari esok. Lalu dilanjudkkan anak

berkemas untuk pulang. Sebelum pulang peneliti mengajak anak-anak berdoa sebelum pulang terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan di jawab dengan salam oleh anak-anak.

Tabel 4.6
Instrumen Penilaian Pengamatan Perkembangan anak
Pertemuan I Siklus II

Tujuan : Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial
 Kelompok : Usia 5-6 Tahun
 Kompetensi dasar : 1.1,1.2,2.2, 2.3, 2.5, 2.8, 2.9, 3.5, 4.7
 Indikator : 3
 RPPH/Siklus : I/ Siklus II

NO	Nama Anak	Indikator			Rata-rata	Capaian Perkembangan (RPPH II)
		1	2	3		
1	Arina	3	2	2	$\frac{7}{3} = 2,3$	MB
2	Angel	2	2	1	$\frac{5}{3} = 1,6$	MB
3	Elsa	2	1	2	$\frac{5}{3} = 1,6$	MB
4	Fathan	2	1	2	$\frac{5}{3} = 1,6$	MB
5	Angga	2	2	1	$\frac{5}{3} = 1,6$	MB
6	Kevin	2	2	1	$\frac{5}{3} = 1,6$	MB
7	Airin	2	1	2	$\frac{5}{3} = 1,6$	MB
8	Neyra	1	2	1	$\frac{4}{3} = 1,3$	BB
9	Dava	3	2	2	$\frac{7}{3} = 2,3$	MB
10	Diana	1	2	1	$\frac{4}{3} = 1,3$	BB
11	Raffa	2	1	2	$\frac{5}{3} = 1,6$	MB

12	Rosita	2	2	1	$\frac{5}{3} = 1,6$	MB
13	Vania	2	2	1	$\frac{5}{3} = 1,6$	MB
14	Vildan	2	1	2	$\frac{5}{3} = 1,6$	MB
15	Helena	1	2	1	$\frac{4}{3} = 1,3$	BB
16	Syfa	2	1	2	$\frac{5}{3} = 1,6$	MB
17	Asna	2	2	1	$\frac{5}{3} = 1,6$	MB
18	Nadia	2	2	1	$\frac{5}{3} = 1,6$	MB
19	Ayu	1	2	1	$\frac{4}{3} = 1,3$	BB
20	Izza	1	2	1	$\frac{4}{3} = 1,3$	BB

Indikator 1 : Anak mampu bermain peran sesuai dengan aturan.

Indikator 2 : Anak mampu menyelesaikan masalah dalam permainan peran.

Indikator 3 : Anak mampu menceritakan dengan bahasanya tentang pengalamannya bermain peran

Dari keterangan tabel diatas, jika hasil rata-rata berupa koma (,) maka :

$\geq 0,5$ maka di bulatkan ke angka atas, sedangkan

$< 0,5$ dibulatkan ke angka bawah

Jadi kesimpulan tabel diatas adalah dari beberapa anak yang telah mengikuti kegiatan RPPH 1 pada siklus I sejumlah 20 anak, ada 25% (5 anak) yang nilai rata-ratanya 1,3 yang di bulatkan menjadi 1,70% (14 anak) yang nilainya 1,6 di bulatkan menjadi 2, 10% (1 Anak) yang nilai rata-ratanya 2,3 dibulatkan menjadi 2. perbedaan

perkembangan kegiatan di Siklus I Rpph III yang menggunakan kegiatan bermain peran dengan tema rekreasi Pasar buah dengan rpph ke I siklus III disini dapat di lihat dengan perkembangan anak yang peningkatanya menggunakan kegiatan bermain peran dengan tema Alat Transportasi sepeda. agar lebih jelas, hal ini dapat kita lihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7
Skala Pencapaian Rpph I Siklus II

Skala Pencapaian Perkembangan			
BB	MB	BSH	BSB
25% (5 Anak)	75% (15 Anak)	-	-

Kegiatan Awal

Pada pertemuan pertama, peneliti isi dengan memperkenalkan permainan yang akan di terapkan pada kelompok B Ra Bustanul Ulum, peneliti mengucapkan salam sapa setelah itu peneliti mengkondisikan kelasn dfengan yel – yel penyemangat agar anak – anak siap mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti

Dari beberapa penjelasan kemudian di lanjutkan dengan beberapa pertanyaan kepada anak-anak, peneliti kemudian memberikan penguatan materi terhadap jawaban yang telah anak – anak berikan,. Peneliti memberikan umpan balik tentang materi yang sudah disiapkan sebelumnya, dalam penjelasannya peneliti melibatkan anak – anak untuk berperan aktif dalam mengikuti kegiatan bermain peran. sesekali

peneliti memuji anak-anak atas keberanian mereka untuk tampil dan ber eksplorasi. Peneliti juga memberikan motivasi yang lebih agar semangat anak dalam belajar lebih meningkat dan tertarik dalam pembelajaran peran. Peneliti juga menarik semangat anak dengan memberikan poin 4 atau bintang 4 jika terdapat anak yang selalu mentaati peraturan permainan dan juga memberikan bintang 1 untuk anak yang suka menggagu temanya ketika bermain peran.

Dari kegiatan bermain peran ini, secara langsung akan memberikan daya tarik anak untuk bermain dan termotivasi dalam belajar. Serta anak- anak yang kurang memahami pentingnya perilaku prososial akan secara langsung termotivasi untuk saling menolong temannya tanpa pamrih.

Kegiatan Akhir

Setelah tema kegiatahn selesai, peneliti mengajak anak didik untuk menyimpulkan kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini. Anak dapat tegas menjawab belajar tolong-menolong dengan bermain pura-puraan (peran/drama), penelitti menambahkan sedikit pesan-pesan yang terkait di dalam isi cerita permainan drama (peran) tersebut. Setelah itu peneliti menjelaskan pembelajaran di hari esok. Lalu dilanjudklan anak berkemas untuk pulang. Sebelum pulang peneliti mengajak anak-anak berdoa sebelum pulang terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan di jawab dengan salam oleh anak-anak.

Tabel 4.6
Instrumen Penilaian Pengamatan Perkembangan anak
Pertemuan II Siklus II

Tujuan : Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial

Kelompok : Usia 5-6 Tahun

Kompetensi dasar : 1.1,1.2,2.2, 2.3, 2.5, 2.8, 2.9, 3.5, 4.7

Indikator : 3

RPPH/Siklus : II/ Siklus II

NO	Nama Anak	Indikator			Rata-rata	Capaian Perkembangan (RPPH II)
		1	2	3		
1	Arina	2	3	2	$7/3=2,3$	MB
2	Angel	2	2	2	$6/3=2$	MB
3	Elsa	2	2	2	$6/3=2$	MB
4	Fathan	2	2	2	$6/3=2$	MB
5	Angga	3	2	2	$7/3=2.3$	MB
6	Kevin	1	2	1	$4/3=1.3$	BB
7	Airin	2	2	2	$6/3=2$	MB
8	Neyra	2	2	2	$6/3=2$	MB
9	Dava	2	3	2	$7/3=2.3$	MB
10	Diana	2	2	2	$6/3=2$	MB
11	Raffa	2	2	2	$6/3=2$	MB
12	Rosita	2	2	2	$6/3=2$	MB
13	Vania	1	2	1	$5/3=1.6$	MB
14	Vildan	2	2	1	$5/3=1.6$	MB
15	Helena	2	2	2	$6/3=2$	MB

16	Syfa	2	2	1	$5/3=1.6$	MB
17	Asna	2	2	2	$6/3=2$	MB
18	Nadia	2	2	2	$6/3=2$	MB
19	Ayu	2	2	2	$6/3=2$	MB
20	Izza	2	1	2	$5/3=1.6$	MB

Indikator 1 : Anak mampu bermain peran sesuai dengan aturan.

Indikator 2 : Anak mampu menyelesaikan masalah dalam permainan peran.

Indikator 3 : Anak mampu menceritakan dengan bahasanya tentang pengalamannya bermain peran

Dari keterangan tabel diatas, jika hasil rata-rata berupa koma (,) maka :

$\geq 0,5$ maka di bulatkan ke angka atas, sedangkan

$< 0,5$ dibulatkan ke angka bawah

Jadi kesimpulan tabel diatas adalah dari beberapa anak yang telah mengikuti kegiatan RPPH 1 pada siklus I sejumlah 20 anak, ada 5% (1 anak) yang nilai rata-ratanya 1,3 yang di bulatkan menjadi 1, dan 20% (4 anak) yang nilainya 1,6 di bulatkan menjadi 2, 60% (12 Anak) yang nilainya 2, 15% (3 Anak) yang Nilainya 2,3 dibulatkan menjadi 2. perbedaan perkembangan kegiatan di Siklus II Rpph I yang menggunakan bermain peran dengan Tema Alat transportasi sepeda roda 3 disini dapat di lihat dengan perkembangan anak yang peningkatanya menggunakan kegiatan bermain peran dengan tema

Alat transportasi dengan tema sepeda. agar lebih jelas, hal ini dapat kita lihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7
Skala Pencapaian Rpph II Siklus II

Skala Pencapaian Perkembangan			
BB	MB	BSH	BSB
5% (1 Anak)	95% (19 Anak)	-	-

Kegiatan Awal

Pada pertemuan pertama, peneliti isi dengan memperkenalkan permainan yang akan di terapkan pada kelompok B Ra Bustanul Ulum, peneliti mengucapkan salam sapa setelah itu peneliti mengkondisikan kelasn dfengan yel – yel penyemangat agar anak – anak siap mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti

Dari beberapa penjelasan kemudian di lanjutkan dengan beberapa pertanyaan kepada anak-anak, peneliti kemudian memberikan penguatan materi terhadap jawaban yang telah anak – anak berikan,. Peneliti memberikan umpan balik tentang materi yang sudah disiapkan sebelumnya, dalam penjelasannya peneliti melibatkan anak – anak untuk berperan aktif dalam mengikuti kegiatan bermain peran. sesekali peneliti memuji anak-anak atas keberanian mereka untuk tampil dan ber eksplorasi. Peneliti juga memberikan motivasi yang lebih agar semangat anak dalam belajar lebih meningkat dan tertarik dalam pembelajaran peran. Peneliti juga menarik semangat anak dengan

memberikan poin 4 atau bintang 4 jika terdapat anak yang selalu mentaati peraturan permainan dan juga memberikan bintang 1 untuk anak yang suka menggagu temanya ketika bermain peran.

Dari kegiatan bermain peran ini, secara langsung akan memberikan daya tarik anak untuk bermain dan termotivasi dalam belajar. Serta anak- anak yang kurang memahami pentingnya perilaku prososial akan secara langsung termotivasi untuk saling menolong temannya tanpa pamrih.

Kegiatan Akhir

Setelah tema kegiatahn selesai, peneliti mengajak anak didik untuk menyimpulkan kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini. Anak dapat tegas menjawab belajar tolong-menolong dengan bermain pura-puraan (peran/drama), penelitti menambahkan sedikit pesan-pesan yang terkait di dalam isi cerita permainan drama (peran) tersebut. Setelah itu peneliti menjelaskan pembelajaran di hari esok. Lalu dilanjudklan anak berkemas untuk pulang. Sebelum pulang peneliti mengajak anak-anak berdoa sebelum pulang terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan di jawab dengan salam oleh anak-anak.

Tabel 4.6
Instrumen Penilaian Pengamatan Perkembangan anak
Pertemuan III Siklus II

Tujuan : Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial

Kelompok : Usia 5-6 Tahun

Kompetensi dasar : 1.1,1.2,2.2, 2.3, 2.5, 2.8, 2.9, 3.5, 4.7

Indikator : 3

RPPH/Siklus : III/ Siklus II

NO	Nama Anak	Indikator			Rata-rata	Capaian Perkembangan (RPPH II)
		1	2	3		
1	Arina	2	3	3	$8/3=2,6$	BSH
2	Angel	2	2	3	$7/3=2.3$	MB
3	Elsa	2	2	2	$6/3=2$	MB
4	Fathan	2	3	2	$7/3=2.3$	MB
5	Angga	2	3	2	$7/3=2.3$	MB
6	Kevin	2	3	2	$7/3=2.3$	MB
7	Airin	3	2	2	$7/3=2.3$	MB
8	Neyra	3	2	3	$8/3=2.6$	BSH
9	Dava	2	3	3	$8/3=2.6$	BSH
10	Diana	3	2	2	$7/3=2.3$	MB
11	Raffa	3	3	2	$8/3=2.6$	BSH
12	Rosita	3	2	3	$8/3=2.6$	BSH
13	Vania	2	2	2	$6/3=2$	MB
14	Vildan	3	2	2	$7/3=2.3$	MB
15	Helena	3	2	2	$7/3=2.3$	MB

16	Syfa	3	2	3	$8/3=2.6$	BSH
17	Asna	2	3	2	$7/3=2.3$	MB
18	Nadia	2	2	2	$6/3=2$	MB
19	Ayu	2	2	2	$6/3=2$	MB
20	Izza	2	2	2	$6/3=2$	MB

Indikator 1 : Anak mampu barmain peran sesuai dengan aturan.

Indikator 2 : Anak mampu menyelesaikan masalah dalam permainan peran.

Indikator 3 : Anak mampu menceritakan dengan bahasanya tentang pengalamnya bermain peran

Dari keterangan tabel diatas, jika hasil rata-rata berupa koma (,) maka :

$\geq 0,5$ maka di bulatkan ke angka atas, sedangkan

$< 0,5$ dibulatkan ke angka bawah

Jadi kesimpulan tabel diatas adalah dari beberapa anak yang telah mengikuti kegiatan RPPH 1 pada siklus I sejumlah 20 anak, ada 25% (5 anak) yang nilai rata-ratanya 2, 45% (9 anak) yang nilainya 2.3 di bulatkan menjadi 2, 30%(6 Anak) yang nilainya 2.6 dibulatkan menjadi 3. perbedaan perkembangan kegiatan di Siklus II Rpph II yang menggunakan bermain peran dengan Tema Alat transportasi sepeda disini dapat di lihat dengan perkembangan anak yang peningkatanya menggunakan kegiatan bermain peran dengan tema Mobil Sekolah. agar lebih jelas, hal ini dapat kita lihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7
Skala Pencapaian Rpph III Siklus II

Skala Pencapaian Perkembangan			
BB	MB	BSH	BSB
-	70% (14 Anak)	30% (6 Anak)	-

Dari hasil RPPH tersebut perlu adanya kompilasi data yang gunanya untuk memperoleh capaian akhir perkembangan anak. Hal tersebut dapat kita lihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.8
Kompilasi data dari 3 RPPH Siklus II

NO	Nama Anak	Cp RPPH Ke-			Capaian Akhir Perkembangan	Presentase pemerolehan Capaian Perkembangan Kelas
		1	2	3		
1	Arina	MB	MB	BSH	BSH	BB = 0%
2	Angel	MB	MB	MB	MB	
3	Elsa	MB	MB	MB	MB	
4	Fathan	MB	MB	MB	MB	
5	Angga	MB	MB	MB	MB	
6	Kevin	MB	MB	MB	MB	
7	Airin	MB	MB	MB	MB	
8	Neyra	BB	MB	BSH	BSH	
9	Dava	MB	MB	BSH	BSH	
10	Diana	BB	MB	MB	MB	
11	Raffa	MB	MB	BSH	BSH	
12	Rosita	MB	MB	BSH	BSH	
13	Vania	MB	MB	MB	MB	

14	Vildan	MB	MB	MB	MB	MB= $\frac{14}{20} \times 100\% = 70\%$
15	Helena	BB	MB	MB	MB	
16	Syfa	MB	MB	BSH	BSH	BSH = $\frac{6}{20} \times 100\% = 30\%$
17	Asna	MB	MB	MB	MB	BSB = 0 %
18	Nadia	MB	BB	MB	MB	
19	Ayu	BB	BB	MB	MB	
20	Izza	BB	BB	MB	MB	

Keterangan :

Dari pemerolehan data kompilasi dapat kita lihat bahwa dari ke 3 RPPH dari siklus I data yang di peroleh dari 20 anak yang bernilai MB= Mulai Berkembang ada 14 anak dengan presentase 70% sedangkan anak yang bernilai BSH Berkembang Sesuai Harapan ada 6 anak dengan perolehan presentase 30%. Maka hal tersebut jika kita lihat dari tingkat keberhasilan yang telah peneliti tetapkan yaitu 80% anak, maka tingkat keberhasilan masih belum memenuhi.

Catatan Hasil Lapangan

Catatan hasil lapangan dibuat oleh peneliti sehubungan dengan hal -hal penting selama proses pembelajaran berlangsung dan hal – hal tersebut tidak tercantum dalam lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti dan juga pengamat adalah sebagai berikut :

1. Berkenaan dengan aktivitas peneliti dalam proses pembelajaran.
 - a. Kurang konsisten dalam pengaturan waktu.
 - b. Kurangnya kesederhanaan anak dalam percakapan bermain peran.

2. Berkenaan dengan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.
 - a. Masih ada anak-anak yang ramai sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan peneliti
 - b. Masih ada beberapa anak yang malu untuk bermain peran.

Kendala dan Rencana Perbaikan

Kendala yang peneliti alami selama pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut :

1. Suasana ruang bermain peran sangat bising karena dilakukan di tempat bermain anak disitu terdapat banyak orang tua yang sedang menunggu anaknya.
2. Rata – rata perilaku prososial anak masih belum mencapai taraf keberhasilan yang sesuai karena ketuntasan anak dalam bersikap dengan positif masih mencapai 2.5 dan itu masih kurang dari standard ketuntasan minimal yang di tentukan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka, perlu adanya rencana baru yakni perbaikan yang akan dilakukan peneliti. Rencana perbaikan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Peneliti memberikan cara baru yang lebih menarik dan dapat menumbuhkan kembali minat dan fokus konsentrasi anak
2. Peneliti memberikan sedikit motivasi kepada anak untuk tertib dan selalu fokus untuk menyelesaikan masalah pada permainan peran.

Refleksi

Refleksi pada siklus II ini dilakukan setelah selesai pembelajaran dilakukan oleh peneliti dan guru sejawat. Kemudian hasil refleksi di peroleh permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

- a. Aktivitas anak di dalam kelas menunjukkan tindakan keberhasilan anak dalam kategori cukup. Ini menunjukkan sikap antusias anak mengikuti permainan peran yang di terapkan oleh peneliti.
- b. Aktivitas peneliti menunjukkan tingkat keberhasilan tindakan pada kategori sangat baik.
- c. Presentasi belajar anak pada siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Dan dapat di bandingkan dengan siklus I berdasarkan khasil refleksi dapat ditarik kesimpulan bahwa

Pelaksanaan pada siklus II ini perlu adanya peengulangan siklus dikarenakan tingkat keberhasilan masih belum memenuhi Kriteria penilaian yaitu dengan standard 80%.

Paparan data Siklus III

- a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakuakn oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Menyiapkan rencana pembelajaran. Adapun rencana pembelajaran telah dilampirkan pada bagian lampiran skripsi.
2. Menyiapkan media pembelajaran yang akan di buat bermain peran

3. Mempersiapkan lembar observasi peneliti dan anak didik pada siklus III
4. Melakukan koordinasi sama Ibu kepala Ra Bustanul Ulum dan juga guru kelas dalam hal bermain peran.

b. **Tahap Pelaksanaan Tindakan**

1. Pertemuan Ke I pada Siklus III

Pelaksanaan tindakan pada siklus III dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan yaitu tanggal 7 Maret, 27, 30 April 2018. Dalam pelaksanaan tindakan siklus III, peneliti dibantu oleh pengamat dalam mengamati proses pembelajaran. Pada saat tindakan berlangsung, pengamat melakukan observasi menggunakan lembar observasi yang sebelumnya telah disiapkan oleh peneliti. Pengamat mulai mengamati peserta didik tanpa mengganggu kegiatan belajar, pengamat mencatat data-data yang ada memberikan catatan – catatan mengenai apa saja yang terjadi dalam pelaksanaan tersebut. Tahapan – tahapan di siklus ke III adalah sebagai berikut :

2. Kegiatan Awal

Pada pertemuan pertama, peneliti isi dengan memperkenalkan permainan yang akan di terapkan pada kelompok B Ra Bustanul Ulum, peneliti mengucapkan salam sapa setelah itu peneliti mengkondisikan kelas dengan yel – yel penyemangat agar anak – anak siap mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Kegiatan Inti

Dari beberapa penjelasan kemudian di lanjutkan dengan beberapa pertanyaan kepada anak-anak, peneliti kemudian memberikan penguatan materi terhadap jawaban yang telah anak – anak berikan,. Peneliti memberikan umpan balik tentang materi yang sudah disiapkan sebelumnya, dalam penjelasannya peneliti melibatkan anak – anak untuk berperan aktif dalam mengikuti kegiatan bermain peran. sesekali peneliti memuji anak-anak atas keberanian mereka untuk tampil dan ber eksplorasi. Peneliti juga memberikan motivasi yang lebih agar semangat anak dalam belajar lebih meningkat dan tertarik dalam pembelajaran peran. Peneliti juga menarik semangat anak dengan memberikan poin 4 atau bintang 4 jika terdapat anak yang selalu mentaati peraturan permainan dan juga memberikan bintang 1 untuk anak yang suka menggagu temanya ketika bermain peran.

Dari kegiatan bermain peran ini, secara langsung akan memberikan daya tarik anak untuk bermain dan termotivasi dalam belajar. Serta anak- anak yang kurang memahami pentingnya perilaku prososial akan secara langsung termotivasi untuk saling menolong temannya tanpa pamrih.

4. Kegiatan Akhir

Setelah tema kegiatahn selesai, peneliti mengajak anak didik untuk menyimpulkan kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini. Anak dapat tegas menjawab belajar tolong-menolong dengan

bermain pura-puraan (peran/drama), peneliti menambahkan sedikit pesan-pesan yang terkait di dalam isi cerita permainan drama (peran) tersebut. Setelah itu peneliti menjelaskan pembelajaran di hari esok. Lalu dilanjutkan anak berkemas untuk pulang. Sebelum pulang peneliti mengajak anak-anak berdoa sebelum pulang terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan di jawab dengan salam oleh anak-anak.

Tabel 4.6
Instrumen Penilaian Pengamatan Perkembangan anak
Pertemuan I Siklus III

Tujuan : Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial
 Kelompok : Usia 5-6 Tahun
 Kompetensi dasar : 1.1,1.2,2.2, 2.3, 2.5, 2.8, 2.9, 3.5, 4.7
 Indikator : 3
 RPPH/Siklus : I/ Siklus III

NO	Nama Anak	Indikator			Rata-rata	Capaian Perkembangan (RPPH II)
		1	2	3		
1	Arina	2	3	3	$8/3=2.6$	BSH
2	Angel	3	2	2	$7/3=2.3$	MB
3	Elsa	2	3	2	$7/3=2.3$	MB
4	Fathan	3	2	3	$8/3=2.6$	BSH
5	Angga	2	2	3	$7/3=2.3$	MB
6	Kevin	2	2	2	$6/3=2$	MB
7	Airin	3	2	3	$8/3=2.6$	BSH
8	Neyra	2	2	3	$7/3=2.3$	MB

9	Dava	3	3	2	$8/3=2.6$	BSH
10	Diana	2	3	3	$8/3=2.6$	BSH
11	Raffa	2	3	3	$8/3=2.6$	BSH
12	Rosita	2	3	2	$7/3=2.3$	MB
13	Vania	3	2	2	$7/3=2.3$	MB
14	Vildan	2	3	2	$7/3=2.3$	MB
15	Helena	2	2	3	$7/3=2.3$	MB
16	Syfa	3	3	2	$8/3=2.6$	BSH
17	Asna	3	2	2	$7/3=2.3$	MB
18	Nadia	3	2	2	$7/3=2.3$	MB
19	Ayu	3	2	2	$7/3=2.3$	MB
20	Izza	3	2	2	$7/3=2.3$	MB

Indikator 1 : Anak mampu barmain peran sesuai dengan aturan.

Indikator 2 : Anak mampu menyelesaikan masalah dalam permainan peran.

Indikator 3 : Anak mampu menceritakan dengan bahasanya tentang pengalamnya bermain peran

Dari keterangan tabel diatas, jika hasil rata-rata berupa koma (,) maka :

$\geq 0,5$ maka di bulatkan ke angka atas, sedangkan

$< 0,5$ dibulatkan ke angka bawah

Jadi kesimpulan tabel diatas adalah dari beberapa anak yang telah mengikuti kegiatan RPPH I pada siklus III sejumlah 20 anak, ada 70% (14 anak) yang nilai rata-ratanya 2.3 dibulatkan menjadi 2, dan

30% (6 anak) yang nilainya 2.6 di bulatkan menjadi 3. perbedaan perkembangan kegiatan di Siklus II Rpph III yang menggunakan bermain peran dengan Alat Transportasi Mobil Sekolah disini dapat di lihat dengan perkembangan anak yang peningkatanya menggunakan kegiatan bermain peran dengan tema Air Api Udara (Air Danau).agar lebih jelas, hal ini dapat kita lihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7
Skala Pencapaian Rpph I Siklus III

Skala Pencapaian Perkembangan			
BB	MB	BSH	BSB
-	70% (14 Anak)	30% (6 Anak)	-

Pertemuan Ke II pada Siklus III

1. Kegiatan Awal

Pada pertemuan pertama, peneliti isi dengan memperkenalkan permainan yang akan di terapkan pada kelompok B Ra Bustanul Ulum, peneliti mengucapkan salam sapa setelah itu peneliti mengkondisikan kelasn dfengan yel – yel penyemangat agar anak – anak siap mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

Dari beberapa penjelasan kemudian di lanjutkan dengan beberapa pertanyaan kepada anak-anak, peneliti kemudian memberikan penguatan materi terhadap jawaban yang telah anak – anak berikan,. Peneliti memberikan umpan balik tentang materi yang sudah disiapkan sebelumnya, dalam penjelasannya peneliti melibatkan anak – anak untuk berperan aktif dalam mengikuti

kegiatan bermain peran. sesekali peneliti memuji anak-anak atas keberanian mereka untuk tampil dan ber eksplorasi. Peneliti juga memberikan motivasi yang lebih agar semangat anak dalam belajar lebih meningkat dan tertarik dalam pembelajaran peran. Peneliti juga menarik semangat anak dengan memberikan poin 4 atau bintang 4 jika terdapat anak yang selalu mentaati peraturan permainan dan juga memberikan bintang 1 untuk anak yang suka menggagu temanya ketika bermain peran.

Dari kegiatan bermain peran ini, secara langsung akan memberikan daya tarik anak untuk bermain dan termotivasi dalam belajar. Serta anak- anak yang kurang memahami pentingnya perilaku prososial akan secara langsung termotivasi untuk saling menolong temannya tanpa pamrih.

3. Kegiatan Akhir

Setelah tema kegiatahn selesai, peneliti mengajak anak didik untuk menyimpulkan kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini. Anak dapat tegas menjawab belajar tolong-menolong dengan bermain pura-puraan (peran/drama), penelitti menambahkan sedikit pesan-pesan yang terkait di dalam isi cerita permainan drama (peran) tersebut. Setelah itu peneliti menjelaskan pembelajaran di hari esok. Lalu dilanjudkkan anak berkemas untuk pulang. Sebelum pulang peneliti mengajak anak-anak berdoa sebelum pulang

terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan di jawab dengan salam oleh anak-anak.

Tabel 4.6
Instrumen Penilaian Pengamatan Perkembangan anak
Pertemuan II Siklus III

Tujuan : Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial
 Kelompok : Usia 5-6 Tahun
 Kompetensi dasar : 1.1,1.2,2.2, 2.3, 2.5, 2.8, 2.9, 3.5, 4.7
 Indikator : 3
 RPPH/Siklus : II/ Siklus III

NO	Nama Anak	Indikator			Rata-rata	Capaian Perkembangan (RPPH II)
		1	2	3		
1	Arina	3	3	3	$9/3=3$	BSH
2	Angel	4	2	3	$9/3=3$	BSH
3	Elsa	3	3	3	$9/3=3$	BSH
4	Fathan	3	3	2	$8/3=2.6$	BSH
5	Angga	3	3	3	$9/3=3$	BSH
6	Kevin	1	1	2	$4/3=1.3$	BB
7	Airin	3	3	3	$9/3=3$	BSH
8	Neyra	3	3	2	$8/3=2.6$	BSH
9	Dava	3	4	3	$10/3=3.3$	BSH
10	Diana	3	2	3	$8/3=2.6$	BSH
11	Raffa	3	3	3	$9/3=3$	BSH
12	Rosita	2	2	3	$7/3=2.3$	MB
13	Vania	3	3	3	$9/3=3$	BSH

14	Vildan	3	3	3	$9/3=3$	BSH
15	Helena	3	3	3	$9/3=3$	BSH
16	Syfa	3	3	3	$9/3=3$	BSH
17	Asna	3	2	2	$7/3=2.3$	MB
18	Nadia	3	3	2	$8/3=2.6$	BSH
19	Ayu	3	3	3	$9/3=3$	BSH
20	Izza	3	2	2	$7/3=2.3$	MB

Indikator 1 : Anak mampu bermain peran sesuai dengan aturan.

Indikator 2 : Anak mampu menyelesaikan masalah dalam permainan peran.

Indikator 3 : Anak mampu menceritakan dengan bahasanya tentang pengalamannya bermain peran

Dari keterangan tabel diatas, jika hasil rata-rata berupa koma (,) maka :

$\geq 0,5$ maka di bulatkan ke angka atas, sedangkan

$< 0,5$ dibulatkan ke angka bawah

Jadi kesimpulan tabel diatas adalah dari beberapa anak yang telah mengikuti kegiatan RPPH II pada siklus III sejumlah 20 anak, ada 5% (1 anak) yang nilai rata-ratanya 1.3 dibulatkan menjadi 1, 15% (3 anak) yang nilainya 2.3 di bulatkan menjadi 2, 20% (4 Anak) yang nilainya 3, 55% (11 Anak) dengan nilai 3, 5% (1 Anak) yang nilainya 3.3 dibulatkan menjadi 3. perbedaan perkembangan kegiatan di Siklus III Rpph I yang menggunakan bermain peran dengan Tema Air Api Udara (Air Danau) disini dapat di lihat dengan

perkembangan anak yang peningkatannya menggunakan kegiatan bermain peran dengan tema Air Api Udara (kebakaran). agar lebih jelas, hal ini dapat kita lihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7
Skala Pencapaian Rpph II Siklus III

Skala Pencapaian Perkembangan			
BB	MB	BSH	BSB
5% (1 Anak)	15% (3 Anak)	80% (16 Anak)	–

Pertemuan Ke III pada Siklus III

1. Kegiatan Awal

Pada pertemuan pertama, peneliti isi dengan memperkenalkan permainan yang akan di terapkan pada kelompok B Ra Bustanul Ulum, peneliti mengucapkan salam sapa setelah itu peneliti mengkondisikan kelasn dfengan yel – yel penyemangat agar anak – anak siap mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

Dari beberapa penjelasan kemudian di lanjutkan dengan beberapa pertanyaan kepada anak-anak, peneliti kemudian memberikan penguatan materi terhadap jawaban yang telah anak – anak berikan,. Peneliti memberikan umpan balik tentang materi yang sudah disiapkan sebelumnya, dalam penjelasannya peneliti melibatkan anak – anak untuk berperan aktif dalam mengikuti kegiatan bermain peran. sesekali peneliti memuji anak-anak atas keberanian mereka untuk tampil dan ber eksplorasi. Peneliti juga memberikan motivasi yang lebih agar semangat anak dalam belajar

lebih meningkat dan tertarik dalam pembelajaran peran. Peneliti juga menarik semangat anak dengan memberikan poin 4 atau bintang 4 jika terdapat anak yang selalu mentaati peraturan permainan dan juga memberikan bintang 1 untuk anak yang suka menggagu temanya ketika bermain peran.

Dari kegiatan bermain peran ini, secara langsung akan memberikan daya tarik anak untuk bermain dan termotivasi dalam belajar. Serta anak- anak yang kurang memahami pentingnya perilaku prososial akan secara langsung termotivasi untuk saling menolong temannya tanpa pamrih.

3. Kegiatan Akhir

Setelah tema kegiatahn selesai, peneliti mengajak anak didik untuk menyimpulkan kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini. Anak dapat tegas menjawab belajar tolong-menolong dengan bermain pura-puraan (peran/drama), penelitti menambahkan sedikit pesan-pesan yang terkait di dalam isi cerita permainan drama (peran) tersebut. Setelah itu peneliti menjelaskan pembelajaran di hari esok. Lalu dilanjudkkan anak berkemas untuk pulang. Sebelum pulang peneliti mengajak anak-anak berdoa sebelum pulang terlebih dahulu lalu peneliti mengucapkan salam dan di jawab dengan salam oleh anak-anak.

Tabel 4.6
Instrumen Penilaian Pengamatan Perkembangan anak
Pertemuan III Siklus III

Tujuan : Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial

Kelompok : Usia 5-6 Tahun

Kompetensi dasar : 1.1,1.2,2.2, 2.3, 2.5, 2.8, 2.9, 3.5, 4.7

Indikator : 3

RPPH/Siklus : III/ Siklus III

NO	Nama Anak	Indikator			Rata-rata	Capaian Perkembangan (RPPH III)
		1	2	3		
1	Arina	3	3	4	10/3=3.3	BSH
2	Angel	3	3	4	10/3=3.3	BSH
3	Elsa	3	3	3	9/3=3	BSH
4	Fathan	4	3	3	10/3=3.3	BSH
5	Angga	4	3	4	11/3=3.6	BSB
6	Kevin	1	2	2	5/3=1.6	MB
7	Airin	4	3	3	11/3=3.3	BSH
8	Neyra	4	3	3	11/3=3.3	BSH
9	Dava	4	3	4	11/3=3.6	BSB
10	Diana	4	3	3	10/3=3.3	BSH
11	Raffa	4	3	3	10/3=3.3	BSH
12	Rosita	4	3	4	11/3=3.6	BSB
13	Vania	4	3	3	10/3=3.3	BSH
14	Vildan	4	3	3	11/3=3.3	BSH
15	Helena	4	3	3	10/3=3.3	BSH

16	Syfa	3	3	3	$9/3=3$	BSH
17	Asna	3	3	4	$10/3=3.3$	BSH
18	Nadia	3	3	4	$10/3=3.3$	BSH
19	Ayu	3	3	4	$10/3=3.3$	BSH
20	Izza	3	3	3	$9/3=3$	BSH

Indikator 1 : Anak mampu barmain peran sesuai dengan aturan.

Indikator 2 : Anak mampu menyelesaikan masalah dalam permainan peran.

Indikator 3 : Anak mampu menceritakan dengan bahasanya tentang pengalamnya bermain peran

Dari keterangan tabel diatas, jika hasil rata-rata berupa koma (,) maka :

$\geq 0,5$ maka di bulatkan ke angka atas, sedangkan

$< 0,5$ dibulatkan ke angka bawah

Jadi kesimpulan tabel diatas adalah dari beberapa anak yang telah mengikuti kegiatan RPPH III pada siklus III sejumlah 20 anak, ada 5% (1 anak) yang nilai rata-ratanya 1.6 yang dibulatkan menjadi 2, 15% (3 anak) yang nilainya 3, 65% (13 Anak) yang nilainya 3.3 dibulatkan menjadi 3, 15% (3 Anak) yang nilainya 3.6 Dibulatkan menjadi 4. perbedaan perkembangan kegiatan di Siklus III Rpph II yang menggunakan bermain peran dengan Tema Air Api Udara kebakaran disini dapat di lihat dengan perkembangan anak yang peningkatanya menggunakan kegiatan bermain peran dengan tema

Air Api udara (Bahaya Air).agar lebih jelas, hal ini dapat kita lihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7
Skala Pencapaian Rpph III Siklus III

Skala Pencapaian Perkembangan			
BB	MB	BSH	BSB
-	5% (1 Anak)	80% (16 Anak)	15% (3Anak)

Dari hasil RPPH tersebut perlu adanya kompilasi data yang gunanya untuk memperoleh capaian akhir perkembangan anak. Hal tersebut dapat kita lihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.8
Kompilasi data dari 3 RPPH Siklus II

NO	Nama Anak	Cp RPPH Ke-			Capaian Akhir Perkembangan	Presentase pemerolehan Capaian Perkembangan Kelas
		1	2	3		
1	Arina	BSH	BSH	BSH	BSH	
2	Angel	MB	BSH	BSH	BSH	
3	Elsa	MB	BSH	BSH	BSH	
4	Fathan	BSH	BSH	BSH	BSH	
5	Angga	MB	BSH	BSB	BSB	
6	Kevin	BB	BB	MB	MB	
7	Airin	BSH	BSH	BSH	BSH	
8	Neyra	BSH	BSH	BSH	BSH	
9	Dava	BSH	BSH	BSB	BSB	
10	Diana	BSH	BSH	BSH	BSH	
11	Raffa	BSH	BSH	BSH	BSH	
12	Rosita	MB	MB	BSB	BSB	

13	Vania	MB	BSH	BSH	BSH	
14	Vildan	MB	BSH	BSH	BSH	$MB = \frac{1}{20} \times 100\% = 5\%$
15	Helena	MB	BSH	BSH	BSH	$BSH = \frac{16}{20} \times 100\% = 80\%$
16	Syfa	BSH	BSH	BSH	BSH	$BSB = \frac{3}{20} \times 100\% = 15\%$
17	Asna	MB	MB	BSH	BSH	
18	Nadia	MB	BSH	BSH	BSH	
19	Ayu	MB	BSH	BSH	BSH	
20	Izza	MB	MB	BSH	BSH	

Keterangan :

Dari pemerolehan data kompilasi dapat kita lihat bahwa dari ke 3 RPPH pada siklus data yang di peroleh dari 20 anak yang bernilai MB = mulai berkembang ada 1 anak dengan prosentase 5% sedangkan anak yang mendapatkan nilai BSH = ada 16 anak dengan prosentase 80% dan anak yang mendapat nilai BSB = berkembang sangat baik ada 3 anak dengan prosentase 15% maka tingkat keberhasilan dikatakan sudah memenuhi target ketuntasan yang telah di tetapkan.

Catatan Hasil Lapangan

Catatan hasil lapangan dibuat oleh peneliti sehubungan dengan hal -hal penting selama proses pembelajaran berlangsung dan hal – hal tersebut tidak tercantum dalam lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti dan juga pengamat adalah sebagai berikut :

1. Berkenaan dengan aktivitas peneliti dalam proses pembelajaran.
 - a. Kurang konsisten dalam pengaturan waktu.
 - b. Kurangnya kesederhanaan anak dalam percakapan bermain peran.

2. Berkenaan dengan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.
 - a. Masih ada anak-anak yang ramai sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan peneliti
 - b. Masih ada beberapa anak yang malu untuk bermain peran.

Refleksi

Berdasarkan Kegiatan Refleksi terhadap hasil tes akhir dan hasil observasi pada siklus 3, maka dapat diperoleh beberapa hal berikut :

- a. Hasil kegiatan bermain peran anak berdasarkan skor tes akhir menunjukkan peningkatan yang cukup baik dari tes sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman perilaku prososial anak bisa meningkat. Hal tersebut menggambarkan bahwa tidak perlu adanya pengulangan siklus untuk meningkatkan hasil belajar anak.
- b. Aktivitas guru telah menunjukkan tingkat keberhasilan pada criteria baik. Oleh karena itu, tidak perlu pengulangan siklus untuk aktivitas guru..
- c. Presentasi belajar anak pada siklus III menunjukkan keberhasilan criteria sangat baik. Oleh karena itu tidak perlu adanay pengulangan siklus untuk aktivitas peserta didik.

Berdasarkan hasil refleksi dapat disimpulkan bahwa setelah pelaksanaan pada siklus III ini tidak diperlukan pengulangan siklus karena secara umum kegiatan pembelajaran telah berjalan sesuai

rencana selain itu anak-anak menjadi lebih semangat dan mampu bersikap prososial secara baik yaitu y rasa empati yang sangat tinggi terhadap temannya.