

**MENINGKATKAN PERHATIAN ANAK USIA 3-4 TAHUN MELALUI
KEGIATAN BERMAIN PERAN DI KB PERMATA HATI**

SKRIPSI



Oleh:

DINA WATI
NPM. 2286207033

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM

SAMARINDA

2026

**MENINGKATKAN PERHATIAN ANAK USIA 3-4 TAHUN MELALUI
KEGIATAN BERMAIN PERAN DI KB PERMATA HATI**

SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh:

DINA WATI
NPM. 2286207033

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM
SAMARINDA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN



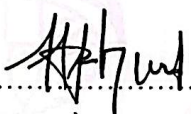
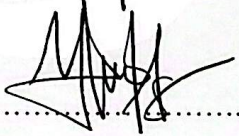
**MENINGKATKAN PERHATIAN ANAK USIA 3-4 TAHUN MELALUI
KEGIATAN BERMAIN PERAN DI KB PERMATA HATI**

SKRIPSI

**DINA WATI
NPM. 2286207033**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
Tanggal 14 April 2026

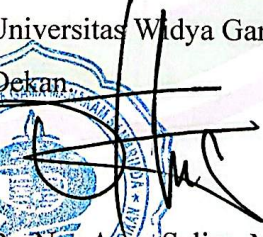
TIM PENGUJI

Nama/ Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nama Ketua/Sekretaris Tim <u>Reni Ardiana, M.Pd</u> NIDN. 1127128301	 (.....)	(15 APRIL 2026)
Pembimbing 1 <u>Rizqi Syafrina, M.Psi., Psikolog</u> NIDN.1101118501	 (.....)	(15 APRIL 2026)
Pembimbing 2 <u>Mahkamah Brantasari, S.E., M. Pd</u> NIDN. 1119117801	 (.....)	(15 APRIL 2026)
Penguji <u>Yuni Ika Pratiwi, M.Pd</u> NIDN. 1121069102	 (.....)	(15 APRIL 2026)

Samarinda, 14 April 2026

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda

Dekan


Dr. Nur Agus Salim, M. Pd
NIK. 2022.084.293

RIWAYAT HIDUP



Dina Wati Lahir pada tanggal 24 Oktober 1989 di desa beringin agung kecamatan samboja, Provinsi Kalimantan Timur merupakan anak ke dua dari empat bersaudara, pasangan bapak Muhammad Ali dan ibu Semmah.

Pendidikan formal dimulai dari tahun 1995 di sekolah dasar negeri 038 samboja dan lulus pada tahun 2002, kemudian melanjutkan sekolah menengah pertama Negeri 15 balikpapan dan lulus pada tahun 2005. Pendidikan berikutnya sekolah menengah lulus pada tahun 2008. Mulai mengajar di KB Permata Hati tahun 2012 sampai dengan sekarang. Dan melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Pada tahun 2022 di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Dengan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini melalui program Beasiswa seribu Guru yang diadakan oleh bupatai kutai kartanegara. Pada tahun 2025 penulis mengikuti kuliah kerja nyata (KKN) di kelurahan kuala kecamatan samboja kutai kartanegara, kemudian setelah itu mengikuti pengenalan lapangan pendidikan (PLP) pada bulan September 2025 di KB Permata Hati.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dina Wati

NPM : 2286207033

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

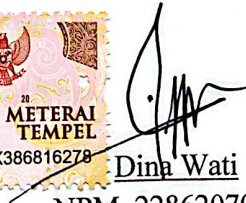
Judul Skripsi : Meningkatkan Perhatian Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Kegiatan
Bermain Peran Di KB Permata Hati

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat-pendapat orang yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Samarinda, 14 April 2026

Yang Menyatakan




Dina Wati

NPM. 2286207033

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

"Bermain adalah kunci, perhatian adalah pintu; bersama peran, masa depan anak terbuka lebar."

Dalam dunia bermain peran, perhatian anak mekar; dari imajinasi kecil, tumbuh generasi hebat."

PERSEMBAHAN:

Dengan segala kerendahan hati, skripsi ini saya persembahkan untuk:

Tuhan Yang Maha Esa, sumber inspirasi dan kekuatan dalam setiap langkah.

Orang tua tercinta, yang selalu menjadi pondasi cinta dan doa.

Dosen pembimbing, yang sabar membimbing perjalanan penelitian ini.

Anak-anak KB Permata Hati, khususnya usia 3-4 tahun, para pahlawan kecil

yang mengajarkan makna perhatian melalui tawa dan bermain.

Keluarga, rekan guru PAUD, dan semua pejuang pendidikan anak usia dini yang berdedikasi membentuk generasi emas.

Semoga karya ini bermanfaat bagi pengembangan PAUD di Indonesia. Aamiin.

ABSTRAK

Dina Wati, 2026, Meningkatkan Perhatian Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Peran Di KB Permata Hati. Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. Penelitian ini dibimbing oleh ibu Rizqi Syafrina, M. Psi., Psikolog dan Dosen Pembimbing I dan ibu Mahkamah Brantasari, S.E., M.Pd selaku Dosen Pembimbing II.

Perhatian anak usia 3-4 tahun sering kali rendah, yang menghambat proses belajar mengajar di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Penelitian ini bertujuan meningkatkan perhatian anak usia 3-4 tahun melalui kegiatan bermain peran di KB Permata Hati Samboja dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah 17 anak kelompok (usia 3-4 tahun) yang mengalami kesulitan konsentrasi selama kegiatan belajar. Data dikumpul melalui observasi, lembar checklist perhatian, dokumentasi, dan wawancara guru. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus: Siklus I melibatkan permainan peran sederhana seperti "Pilot". selama kali 3 pertemuan, sementara Siklus II menyempurnakan dengan variasi tema dan penguatan positif. Hasil menunjukkan peningkatan perhatian dari rata-rata 44,70% (pra-tindakan) menjadi 64,70% (pasca-Siklus I) dan 77,06% (pasca-Siklus II). Kegiatan bermain peran terbukti efektif karena menstimulasi minat intrinsik anak, meningkatkan fokus, dan mengintegrasikan aspek sosial-emosional. Kesimpulan penelitian menyatakan bahwa bermain peran dapat menjadi strategi inovatif untuk mengatasi rendahnya perhatian anak usia dini. Saran diberikan bagi guru PAUD untuk mengintegrasikan metode ini secara rutin, dengan penyesuaian pada anak berkebutuhan khusus.

Kata kunci: Bermain Peran; KB Permata Hati; Perhatian Anak.

ABSTRACT

Dina Wati, 2026, Improving the Attention of 3-4 Year Old Children Through Role-Play Activities at Permata Hati Kindergarten. Early Childhood Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Widya Gama Mahakam University, Samarinda. This research was supervised by Rizqi Syafrina, M.Psi., Psychologist and Supervisor I, and by MK Brantasari, S.E., M.Pd., Supervisor II. Children aged 3-4 often experience low attention spans, which hinders the teaching and learning process in Early Childhood Education (PAUD). This study aimed to improve the attention of 3-4 year old children through role-play activities at Permata Hati Kindergarten, Samboja, using the Classroom Action Research (CAR) method. The subjects were 17 children (aged 3-4) who experienced difficulty concentrating during learning activities. Data were collected through observation, attention checklists, documentation, and teacher interviews. The research was conducted in two cycles: Cycle I involved simple role-playing games such as "Pilot." During three sessions, Cycle II refined the learning with theme variations and positive reinforcement. Results showed an increase in attention span, from an average of 44.70% (pre-action) to 64.70% (post-Cycle I) and 77.06% (post-Cycle II). Role-playing activities proved effective because they stimulated children's intrinsic interest, increased focus, and integrated social-emotional aspects. The study concluded that role-playing can be an innovative strategy to address low attention span in early childhood. Recommendations are provided for PAUD teachers to routinely integrate this method, with adjustments for children with special needs.

Keywords: Children's Attention Span; Permata Hati Family Planning; Role-Playing

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Meningkatkan Perhatian Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Aktivitas Bermain Peran Di KB Permata Hati” dengan baik dan maksimal. Skripsi ini disusun sebagai persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Husaini Usman, M.Pd., M.T., selaku Rektor Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah menyediakan sarana dan prasarana sehingga penulis sangat terbantu dalam menyelesaikan proposal ini.
2. Dr. Nur Agus Salim, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, terima kasih atas kemudahan birokrasi yang diberikan kepada peneliti.
3. Ibu Mahkamah Brantasari, M.Pd, selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, dan sekaligus dosen pmebimbing dua. Terimakasih atas bimbingan, arahan, masukan, semangat dan motivasi yang diberikan dalam membimbing peneliti. Terimakasih yang sebesar-besarnya atas bantuan yang ibu berikan, yang selalu

menyemangati dan menginspirasi. Sungguh suatu kehormatan dan rasa bangga, peneliti berkesempatan menjadi mahasiswa bimbingan ibu.

4. Ibu Rizqi Syafrina, M.Psi., Psikolog selaku Dosen Pembimbing Utama sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Terimakasih atas segala bimbingan, arahan, masukan, dan semangat yang selalu diberikan kepada peneliti.
5. Ibu Reni Ardiana, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Terimakasih atas ilmu, bimbingan, motivasi dan arahan yang ibu berikan selama penelitian menjalani perkuliahan.
6. Ibu Yuni Ika Pratiwi, M.Pd, selaku Dosen Penguji. Terimakasih atas segala bimbingan, arahan, masukan, dan semangat yang selalu diberikan kepada peneliti.
7. Bapak dan Ibu seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. Terutama para Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmu pengetahuan, mendidik, dan membimbing peneliti selama perkuliahan. Rasa hormat dan bangga, peneliti bisa berkesempatan diajarkan dan dibimbing oleh para Ibu dosen. Semoga Ibu selalu dilimpahkan kesehatan, kemudahan, dan dalam lindungan Allah SWT.
8. Seluruh staff Tata Usaha Prodi, Fakultas, dan Perpustakaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah membantu dan memudahkan segala urusan administrasi

peneliti selama perkuliahan.

9. Suami dan Kedua Orang Tua yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan doa selama melakukan penulisan skripsi ini. Terimakasih kepada bapak dan mama yang telah memberikan segala kebutuhan dan memberikan tempat ternyaman sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.
10. Rekan sejawat serta peserta didik KB Permata Hati Samboja yang telah mendukung untuk penuntasan penelitian ini.
11. Keluarga dan rekan-rekan seperjuangan angkatan 2022 yang senantiasa memberikan dukungan moral dan motivasi selama pengerjaan skripsi.
12. Kepada seluruh pihak yang turut membantu memberikan masukan, motivasi, dukungan, dan doa baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT. membalas ketulusan hati dan kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi materi maupun penyajian. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat membawa dampak positif bagi para pembaca dan memberikan manfaat, khususnya bagi penulis dan pihak-pihak yang berkepentingan.

Samboja, 31 Maret 2026
Peneliti,



Dina Wati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
RIWAYAT HIDUP	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.	5
D. Manfaat Penelitian.	5
E. Batasan Masalah.	6
F. Definisi Operasional.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Deskripsi Konseptual.....	8
1. Definisi Perhatian Anak.....	9

a.	Aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotorik.....	9
b.	Faktor Yang Mempengaruhi Perhatian Anak.....	10
2.	Aktivitas Bermain Peran.....	11
a.	Masa Bermain.....	11
b.	Bermain Peran.....	12
c.	Metode Bermain Peran.....	13
B.	Kajian Penelitian Yang Relevan.....	14
C.	Kerangka Berpikir.....	17
D.	Hipotesis Tindakan.....	19
BAB III METODE PENELITIAN		20
A.	Jenis Penelitian.....	20
B.	Waktu Penelitian.....	21
1.	Lokasi/Tempat Penelitian.....	21
2.	Waktu Penelitian.....	21
C.	Deskripsi Tempat Penelitian.....	22
D.	Subjek dan Karakteristiknya.....	23
E.	Skenario Tindakan.....	23
1.	Tahap Perencanaan.....	23
a.	Observasi.....	23
b.	Analisis Permasalahan.....	24
c.	Menentukan Tindakan Atau Alternatif Masalah.....	24
d.	Menyusun Perangkat Pembelajaran.....	24
2.	Tahap Pelaksanaan.....	24

3. Tahap Refleksi.....	25
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	25
1. Metode Pengumpulan Data.	25
2. Instrumen Pengumpulan Data.	26
G. Kriteria Keberhasilan Tindakan	30
H. Teknik Analisis Data	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.	31
A. Hasil Penelitian.....	31
1. Deskripsi Hasil Penelitian	31
a. Lokasi Penelitian	31
b. Deskripsi Subjek Penelitian	31
c. Data Pengajar dan Kegiatan Pembelajaran	31
2. Deskripsi Kondisi Awal Sebelum Tindakan/Pra Tindakan.....	32
3. Tindakan Siklus I	36
a. Perencanaan	36
b. Pertemuan I Siklus I	37
c. Pertemuan II Siklus I.....	38
d. Pertemuan III Siklus I	39
e. Observasi	40
f. Refleksi.....	46
4. Tindakan Siklus II	48
a. Perencanaan	48
b. Siklus II Pertemuan 1	49

c. Siklus II Pertemuan 2	51
d. Observasi	52
e. Refleksi.....	57
B. Pembahasan	59
C. Temuan Penelitian.....	61
D. Keterbatasan Penelitian.	62
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	63
A. Simpulan.....	63
B. Implikasi	64
C. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.	67
LAMPIRAN-LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian yang relevan.....	14
Tabel 3.1	Instrumen Pengumpulan Data.....	26
Tabel 4.1	Presentase perhatian anak melalui aktivitas bermain peran	33
Tabel 4.2	Data Perkembangan Perhatian Anak pada Tahap Pra Tindakan	35
Tabel 4.3	Presentase Peningkatan Perhatian Anak Melalui Aktivitas Bermain Peran Pada Siklus I	41
Tabel 4.4	Data Perkembangan Perhatian Anak pada Tahap Siklus I	42
Tabel 4.5	Perbandingan Perkembangan Anak melalui Bermain Peran Peran	44
Tabel 4.6	Presentase Peningkatan Perhatian Anak Melalui Aktivitas2 Bermain Peran Pada Siklus II	51
Tabel 4.7	Data Perkembangan Perhatian Anak pada Tahap Siklus II	54
Tabel 4.6	Perbandingan Perkembangan Perhatian Anak Melalui Aktivitas Bermain Peran	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	18
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Intra Siklus I.....	71
Lampiran 2 Peta Konsep iklus I	72
Lampiran 3 RPPH Siklus I	73
Lampiran 4 Dokumentasi.....	78
Lampiran 5 Hasil Siklus I.....	82
Lampiran 6 Modul Intra Siklus II.....	83
Lampiran 7 Peta Konsep iklus II.....	84
Lampiran 8 RPPH Siklus II.....	85
Lampiran 9 Dokumentasi.....	90
Lampiran 10 Hasil Siklus II.....	93

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang diberikan sejak lahir sampai pada usia 6 tahun agar anak memiliki kesiapan untuk pendidikan lebih lanjut. Berbagai aspek perkembangan mulai dari nilai agama moral, sosial emosional, fisik motorik, kognitif, dan bahasa dikembangkan pada setiap harinya. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diberikan pada usia emas yang merupakan peletak dasar setiap kemampuan yang dikembangkan pada anak. Menurut (Anhusadar dalam Rohmah, 2025) Perkembangan kognitif anak usia dini sangat dipengaruhi oleh lingkungan dan bagaimana stimulasi diberikan oleh pengasuh dan pendidik mereka. Pendidikan pada masa ini seharusnya mendapatkan perhatian lebih dan khusus berkaitan dengan krisis pembelajaran di Indonesia yang telah berlangsung lama dan belum membaik dari tahun ke tahun.

Perkembangan kognitif anak tentunya disertai dengan perhatian anak pada suatu objek. Secara bahasa perhatian dapat diartikan sebagai minat yang di sukai dan di senangi. Di kamus besar bahasa Indonesia yang di susun oleh depdiknas di artikan bahwa perhatian ialah memperhatikan apa yang di perhatikan. Oleh karena itu perhatian difokuskan pada salah satu aspek psikologi yang menitik beratkan pada objek dari luar atau dalam individu. Menurut (Na'matussholilah, 2021) perhatian ini sering digunakan untuk memprediksi tingkah laku atau perilaku manusia dalam kehidupan sehari-hari. Perhatian seperti ini akan menambah warna pada tingkah laku dan arah atau bahkan warna. Saat seseorang tertarik dengan suatu

aktivitas, dia akan lebih memperhatikan. Oleh karena itu, ketika seorang siswa lebih memperhatikan suatu kelas, maka siswa tersebut akan bekerja keras untuk mendapatkan nilai yang baik melalui pembelajaran.

Perhatian anak usia 3-4 tahun adalah suatu keadaan dimana anak dapat memfokuskan pikirannya dalam melakukan atau mengerjakan sesuatu yang diperintahkan oleh gurunya di kelas. Untuk anak usia 3-4 tahun kurangnya konsentrasi dapat dilihat dari bagaimana anak tersebut di sekolah. Pemandangan anak-anak TK yang tidak bisa duduk diam di kelas merupakan hal lumrah yang sering terjadi, mengingat sebagian besar aktivitas anak usia prasekolah melibatkan gerak fisik dan bermain.

Cukup sulit bagi anak bila harus duduk diam dalam waktu lama dan berkonsentrasi. Sepertinya setiap anak dilengkapi dengan energi yang tak ada habis-habisnya untuk terus bergerak dengan lincahnya. Seperti contoh berlari-lari di dalam kelas, mengganggu temannya yang sedang belajar, dan asik sendiri dengan dirinya. Meskipun begitu anak-anak prasekolah, perlu diajarkan untuk duduk diam dalam menerima pembelajaran. Tetapi tentunya pengenalan itu hanya boleh dilakukan secara bertahap. Kita tidak bisa memaksakan anak untuk langsung duduk diam dan tidak boleh jalan-jalan di kelas. Disamping menjadi tugas tambahan bagi guru untuk memberikan ekstra perhatian pada anak-anak didiknya, sebagai sosok pengganti orang tua di sekolah yang kreatif dan inovatif, guru harus dapat mengendalikan situasi semacam ini. Salah satunya dengan menerapkan metode bermain peran dalam proses pembelajaran.

Bermain dan keterampilan komunikasi adalah dua hal yang penting

dirasakan dan dilakukan oleh anak. Melalui permainan, anak dapat menyampaikan sekaligus mengomunikasikan berbagai ide yang dimilikinya dengan mudah tanpa beban serta dengan ekspresi yang bebas pula. Melalui bermain anak dapat mempraktikkan kemampuan dan keterampilan yang dikuasainya serta mencoba, meneliti dan menemukan hal-hal baru, seperti ketika orangtua mengajak anak-anak untuk melakukan percakapan santai sambil memasak, berkebun, ataupun ketika makan malam. Percakapan tersebut akan membangun komunikasi antara orangtua dan anak yang lebih menyenangkan dan nyaman serta bermakna. Percakapan di waktu makan, apakah itu dalam bentuk eksplanatori atau dalam bentuk narasi, berhubungan positif dengan naiknya jumlah kosakata yang dimiliki anak.

Bermain peran pada anak usia dini merupakan salah satu bentuk kegiatan bermain yang memiliki nilai edukatif tinggi, karena melalui aktivitas ini anak dapat mengekspresikan imajinasi sekaligus menginternalisasi norma sosial yang berlaku. Menurut Khairani, Siregar, dan Lubis (2023) dalam *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, penerapan metode bermain peran terbukti meningkatkan perkembangan bahasa anak, baik dalam aspek kosakata maupun keterampilan komunikasi interpersonal. Selain itu, penelitian oleh Wijayanti (2020) menunjukkan bahwa permainan tradisional yang mengandung unsur bermain peran dapat menjadi media pengembangan kemampuan sosial anak, seperti kerja sama, empati, dan kontrol diri, yang sangat penting dalam membentuk karakter sejak dini. Dengan demikian, bermain peran tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai pendekatan pedagogis yang mendukung perkembangan holistik anak, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini sejalan dengan

tujuan pendidikan anak usia dini yang menekankan pentingnya stimulasi menyeluruh pada masa golden age, sehingga bermain peran dapat dipandang sebagai praktik yang relevan dan strategis dalam konteks pembelajaran berbasis pengalaman.

Metode pembelajaran dengan aktivitas bermain peran merupakan permainan yang digemari oleh peserta didik karena dianggap sangat menarik, menyenangkan, dan menarik perhatian. Begitupun yang terjadi di Kelompok Belajar Permata Hati, peserta didik sangat antusias dalam bermain peran. Dengan aktivitas bermain peran dapat meningkatkan motorik dan rasa percaya diri anak. Akan tetapi masih terdapat beberapa anak yang sulit untuk memahami aktivitas bermain peran dan cenderung pasif.

Dari hasil pengamatan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai meningkatkan perhatian anak usia 3-4 tahun melalui aktivitas bermain peran di Kelompok Bermain (KB) Permata Hati. Dengan melakukan penelitian ini, peneliti berharap menemukan solusi untuk permasalahan dan penanganan sejak dini mengenai peningkatan perhatian anak dalam belajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan perhatian anak usia 3-4 tahun melalui aktivitas bermain peran di KB Permata Hati?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pada penelitian ini ialah mengetahui solusi yang tepat untuk meningkatkan perhatian anak usia 3- 4 tahun melalui aktivitas bermain peran di KB Permata Hati.

D. Manfaat penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat dilakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Manfaat penelitian ini yaitu untuk menambah wawasan dan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya terkait konsep perhatian dan faktor yang dapat mempengaruhi anak usia dini melalui aktivitas bermain peran.
 - b. Diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin meneliti lebih lanjut mengenai peningkatan perhatian anak usia dini melalui aktivitas bermain peran.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan dapat digunakan sebagai referensi oleh peneliti selanjutnya.
 - b. Bagi Anak

Melatih daya fokus dan konsentrasi, dapat bekerja sama dengan teman serta

lebih peka dengan keadaan sekitar.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai meningkatkan fokus anak usia dini dan refrensi bagi peneliti sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan perhatian anak.

E. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa batasan yang perlu diperjelas agar fokus peneitian lebih terarah dan dapat menghasilkan kesimpulan yang relevan. Adapun batasan masalah pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Meningkatkan perhatian anak

Penelitian ini bertujuan pada meningkatkan perhatian anak pada usia 3-4 tahun dalam kegiatan belajar dan bermain.

2. Aktivitas bermain peran

Penelitian ini berfokus pada kegiatan bermain peran yang dilakukan di KB Permata Hati Kecamatan Samboja.

F. Definisi Operasional

1. Meningkatkan perhatian anak

Meningkatkan perhatian anak merupakan sebuah kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan daya fokus anak pada suatu hal yang di ajarkan atau diberikan dengan tujuan untuk mengasah psikomotorik anak agar dapat berkembang menjadi lebih baik.

2. Anak usia dini 3-4 tahun

Anak usia dini terutama umur 3-4 tahun merupakan usia yang memerlukan perhatian dan kesabaran untuk diberikan pendidikan awal. Dengan kegiatan-kegiatan yang mudah dan menyenangkan dapat menarik perhatian anak untuk mengetahui hal-hal baru yang dimulai dari rasa penasaran dan berlangsung menjadi kegiatan kegemaran, yang tak disadari bahwa dengan kegiatan tersebut anak mulai belajar hal-hal dasar tentang kehidupan.

3. Aktivitas bermain peran

Aktivitas bermain peran adalah sebuah kegiatan yang dilakukan dengan cara anak-anak berperanan sebagai tokoh atau situasi seperti dunia nyata guna mengembangkan imajinasi, kreativitas, empati, keterampilan emosional dan sosial seperti berkomunikasi, kerjasama, memecahkan masalah dan empati. Kegiatan bermain peran biasanya dilakukan dengan mengikuti arahan dari seorang pengarah dan menggunakan properti sederhana untuk mendukung kelancaran seperti kostum, alat peraga dan lain sebagainya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Definisi Perhatian Anak

Perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai suatu aktivitas yang dilakukan. Sebuah objek harus memiliki daya tarik agar mendapat perhatian bagi yang melihat. Menurut (Slameto, 2021) perhatian adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam hubungannya dengan pemilihan rangsangan yang datang dari lingkungannya. Perhatian anak dapat ditingkatkan melalui strategi pembelajaran yang menarik.

Pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktifitas individu yang ditujukan pada sesuatu atau kelompok objek. Selain itu, perhatian juga merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek. Dengan demikian maka apa yang diperhatikan akan betul-betul disadari oleh individu, dan akan betul-betul jelas bagi individu yang bersangkutan. Karena itu perhatian dan kesadaran akan mempunyai korelasi yang positif. Makin diperhatikan sesuatu objek akan makin disadari objek itu dan makin jelas bagi individu.

Sebuah perhatian sangat berpengaruh penting bagi anak, dengan memberikan perhatian kecil dapat memberikan sebuah arti yang besar. Dengan memberikan perhatian sejak dini anak akan merasa lebih percaya diri, serta dapat mempelajari hal-hal dari orang dewasa maupun sekitar, dan pentingnya

penanaman moral sejak dini

a. Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik

Menurut (Blom dalam Harahap Sari 2023), berpendapat bahwa tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu kepada tiga ranah yang melekat pada diri anak yaitu : ranah proses berfikir (kognitif), ranah nilai atau sikap (afektif), dan ranah keterampilan (psikomotorik). Dalam proses pembelajaran guru bertanggung jawab membantu meningkatkan mutu pendidikan yang diharapkan yakni perkembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik pada anak.

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut diperlukan tiga proses pendekatan. *Pertama*, aspek kognitif yaitu aspek yang meliputi ilmu pengetahuan (kecerdasan) anak. *Kedua*, aspek afektif yaitu aspek yang meliputi sikap anak. *Ketiga*, aspek psikomotorik yaitu aspek yang meliputi keterampilan (perbuatan/amal) anak.

Pada usia 3–4 tahun, anak mengalami perkembangan pesat pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotoriknya. Secara kognitif, anak mulai mampu mengenali bentuk, warna, dan angka sederhana, serta menunjukkan rasa ingin tahu tinggi melalui pertanyaan dan eksplorasi lingkungan. Dari sisi afektif, anak mulai belajar mengekspresikan emosi dengan lebih jelas, memahami aturan sosial dasar, serta menunjukkan rasa empati terhadap teman sebaya. Sementara itu, perkembangan psikomotorik terlihat dari meningkatnya koordinasi motorik kasar seperti berlari, melompat, dan memanjat, serta motorik halus seperti menggambar garis, mencoret, atau

menyusun balok dengan lebih teratur. Keseluruhan aspek ini saling mendukung sehingga anak semakin mandiri, kreatif, dan siap menghadapi pengalaman belajar yang lebih kompleks.

b. Faktor yang Mempengaruhi Perhatian Anak

Banyak faktor yang mempengaruhi perhatian anak dalam belajar diantaranya seperti faktor internal dan faktor eksternal. Menurut (Andeka, 2021) Pada faktor internal meliputi kondisi fisik dan kesehatan anak, faktor psikologis seperti sulitnya mengontrol emosional, Tingkat kecerdasan yang berbeda-beda, serta kebiasaan belajar yang buruk. Sedangkan pada faktor eksternal dapat terjadi ketika anak sulit fokus dikarenakan diganggu oleh teman sebaya atau di ajak mengobrol. Selain itu, faktor biologis seperti kesehatan, pola tidur, dan nutrisi juga memengaruhi kemampuan anak untuk mempertahankan konsentrasi. Keseluruhan faktor ini menunjukkan bahwa perhatian anak usia dini tidak hanya bergantung pada kemampuan individu, tetapi juga pada dukungan lingkungan yang kondusif dan responsif terhadap kebutuhan mereka. Sedangkan menurut Suprihatiningrum (2020) faktor-faktor yang mempengaruhi perhatian anak meliputi: faktor internal berupa minat, keahlian (fisik dan mental), karakteristik pribadi. Faktor eksternal berupa intensitas stimulus, keragaman stimulus, warna, gerak, dan sistem penyajian yang menarik.

Berdasarkan dua kutipan tersebut faktor-faktor yang mempengaruhi perhatian anak berupa faktor internal yang dapat dilihat dari minat, kondisi fisik dan karakteristik pribadi anak yang dapat diubah dengan memberikan

stimulus. Hal ini menggambarkan bahwa antara faktor internal dan eksternal saling berkaitan. Stimulus yang diberikan merupakan faktor eksternal yang diharapkan dapat mempengaruhi minat, keahlian, dan karakteristik anak untuk dapat berubah menjadi lebih baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang.

2. Aktifitas bermain Peran

a. Masa Bermain

Bermain bukan hanya tentang kegiatan fisik, tapi juga melibatkan imajinasi, eksplorasi dan interaksi sosial. Melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan berbagai keterampilan seperti keterampilan motorik kasar seperti berlari, melompat, dan motorik halus seperti menggambar, merangkak, serta keterampilan sosial dan emosional seperti halnya berbagi, berempati, dan memahami perasaan orang lain. Bermain juga merupakan kegiatan belajar anak-anak untuk mengatasi masalah, merespon lingkungan, dan mengembangkan kreativitas.

Bermain merupakan kegiatan yang spontan dilakukan oleh anak. Yakni tidak ada peraturan yang mengikat atau membutuhkan syarat-syarat tertentu. Menurut (Sri Andayani, 2021) bermain merupakan suatu kebutuhan anak dalam masa perkembangannya, baik perkembangan motorik maupun perkembangan kognisinya. Bermain juga dapat mengembangkan stimulasi perkembangan anak sehingga dapat mengembangkan kecerdasan anak. Bermain juga merupakan bentuk aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak yang bertujuan untuk mendapatkan

kesenangan, kegirangan, serta kebahagiaan.

b. Bermain Peran

Menurut (Yeni 2021) bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya hayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang akan dilaksanakan. Sedangkan menurut (Piaget dalam Khasanah 2023) bermain peran dikenal dengan sebutan bermain pura-pura, hayalan, fantasi dan simbolik.

Berdasarkan kedua kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain peran dapat mengembangkan daya hayal bagi anak. Oleh karena itu bermain peran tidak hanya memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi imajinasi, tetapi juga mengajarkan anak tentang pengendalian emosi, menunggu giliran, serta memahami karakter dan teman serta lingkungan sekitar. Aktivitas ini juga membantu anak-anak membangun hubungan yang lebih positif dengan teman-temannya, sehingga dapat meningkatkan komunikasi dan kolaborasi. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada pengembangan aspek akademis, tapi juga pada pembentukan karakter dan pengembangan sosial dan emosional anak. Bermain peran adalah metode efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial dan emosional anak sejak usia 3-4 tahun atau lebih, dimana anak berinteraksi dengan teman sebaya sambil memainkan peran sesuai tema yang diajarkan oleh guru.

c. Metode Bermain Peran

Metode bermain peran adalah pendekatan pembelajaran di mana anak-anak atau peserta didik memerankan peran atau karakter tertentu dalam situasi yang disimulasikan. Dalam metode ini, peserta didik mengambil peran yang berbeda-beda dan terlibat dalam interaksi sosial yang memungkinkan mereka menjalankan skenario tertentu, memecahkan masalah, dan bereaksi terhadap situasi yang dihadapi. Menurut (Ade Lasma, 2023) metode bermain peran memiliki beberapa komponen penting:

- 1) Peran dan Karakter: Peserta didik mengambil peran atau karakter tertentu dalam situasi yang telah ditentukan. Ini bisa menjadi karakter nyata atau fiktif.
- 2) Skenario atau Situasi: Skenario atau situasi yang disimulasikan dapat bervariasi, dari situasi sehari-hari hingga situasi yang lebih kompleks atau fiktif. Skenario ini menentukan konteks dan tujuan bermain peran.
- 3) Interaksi Sosial: Peserta didik berinteraksi satu sama lain dalam peran yang diambil, seperti berkomunikasi, bekerja sama, atau mengatasi konflik.
- 4) Pengembangan Keterampilan: Melalui bermain peran, peserta didik mengembangkan keterampilan sosial, emosional, kognitif, dan bahasa. Mereka belajar tentang perspektif orang lain, berpikir kritis, dan mengatasi masalah.
- 5) Pengalaman Praktis: Metode ini memberikan pengalaman praktis yang dapat membantu peserta didik memahami konsep, nilai, dan situasi yang

kompleks.

- 6) Penghayatan Emosional: Bermain peran memungkinkan peserta didik merasakan dan memahami perasaan dan emosi yang mungkin dialami dalam situasi tersebut.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang relevan atau terkait dengan penelitian yang di lakukan peneliti yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian yang relevan

No	Penulis dan Judul	Tempat Terbit	Kesamaan	Perbedaan
1.	Riskiyatul Musthofiyah (2025) Penggunaan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) untuk mengembangkan keterampilan sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun	Aulad: Journal on Early Childhood https://aulad.org/index.php/aulad	1. Penggunaan metode bermain peran untuk Mendukung perkembangan Kemampuan anak sejak dini. 2. Penelitian yang dilakukan sama yakni anak usia dini.	1. Anak yang diteliti memiliki perbedaan usia, yakni peneliti meneliti anak usia 3-4 tahun sedangkan pada penelitian Musthofiyah meneliti anak usia 4-5 tahun. 2. Lokasi penelitian di TK Himawari Ngaliyan Semarang, bukan di KB Permata Hati.
2	Erna Budiarti (2024) Implementasi	Fakultas Magister Pendidikan PAUD, Universitas	Metode bermain peran pada anak usia	1. Penelitian yang dilakukan oleh Erna Budiarti

No	Penulis dan Judul	Tempat Terbit	Kesamaan	Perbedaan
	Kemampuan Berbahasa Melalui Kegiatan Bermain Peran Dalam Menumbuhkan Karakter Anak Usia Dini	Panca Sakti Bekasi. Jambura Early Childhood https://doi.org/10.61650/jptk.v1i3.311	dini	adalah kemampuan berbahasa sedangkan peneliti melakukan penelitian mengenai meningkatkan Perhatian anak. 2. Lokasi penelitian di TK Pelita hati Dusun Pulau Jelmu, Kecamatan Jujuhan, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi; bukan di KB Permata Hati Kecamatan Samboja
3.	Fentry Hermaita Gultom (2022) Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Melalui Metode Bermain Peran TK Pelita Bangsa Kabupaten	Universitas Pancasakti Bekasi; Science and Education Journal https://doi.org/10.64626/snej.v2i3.271	Menggunakan metode bermain peran dalam penelitian	1. pada penelitian tersebut meneliti tentang kemampuan sosial, sedangkan peneliti melakukan penelitian

No	Penulis dan Judul	Tempat Terbit	Kesamaan	Perbedaan
	Bekasi			meningkatkan perhatian anak 2. lokasi penelitian pada penelitian tersebut adalah TK Pelita Bangsa Kabupaten Bekasi, Sedangkan peneliti melakukan penelitian di KB Permata Hati
4.	Yuni Afia Rachman (2024) Penerapan Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di TK An-Nahla Kelompok A Desa Kalisuren Kecamatan Tajurhalang Bogor Jawa Barat	Universitas Nahdatul Ulama Indonesia. https://repository.unusia.ac.id/id/eprint/793/1/Yuni%20Afia%20Rachman%20-%2019210061%20.pdf	1. Penelitian dilakukan sama yakni penelitian pada anak usia dini. 2. Sama-sama menggunakan metode bermain peran	3. pada penelitian tersebut meneliti tentang kemampuan sosial emosional, sedangkan peneliti melakukan penelitian meningkatkan perhatian anak 4. lokasi penelitian pada penelitian tersebut adalah

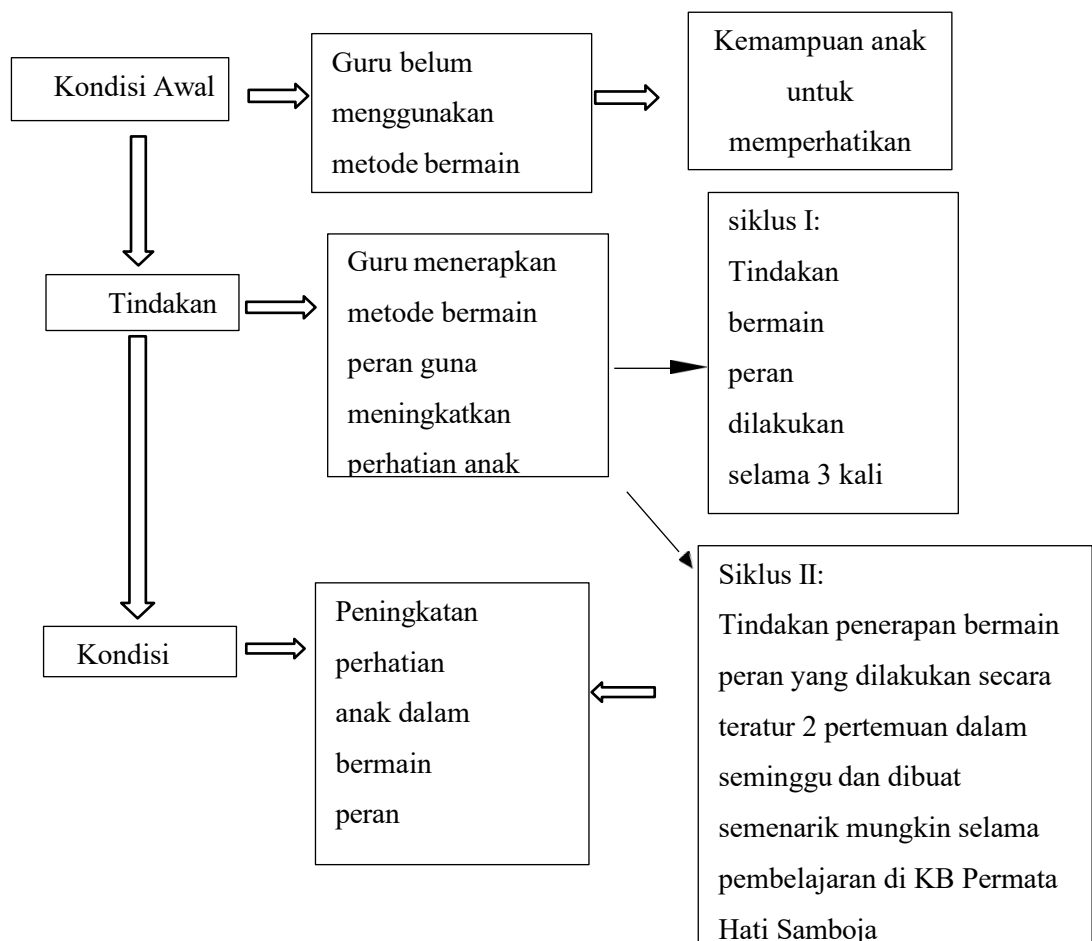
No	Penulis dan Judul	Tempat Terbit	Kesamaan	Perbedaan
				TK An-Nahla Desa Kalisuren Kabupaten Bogor, Sedangkan peneliti melakukan penelitian di KB Permata Hati
5.	Landewang, J., Amrullah, A., Istiana, N., & Nurhayati, N. (2025). Keefektifan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Nilai Moral Anak Usia Dini (Sopan Santunan, Menolong, dan Kebersihan): Studi Kuasi- Eksperimen di TK Bungamputi	<i>Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini</i> , 9 (5), 2030– 2042. https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.734 9	Menggunakan metode bermain peran dalam penelitian	1. Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 Tahun di TK Bungamputi. 2. pada penelitian tersebut meneliti tentang meningkatkan moral, sedangkan peneliti melakukan penelitian meningkatkan perhatian anak

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir pada penelitian ini berfokus pada upaya meningkatkan perhatian anak usia 3-4 tahun melalui aktivitas bermain peran dikelompok bermain

permata hati. Dengan melakukan aktivitas bermain peran diharapkan dapat memberikan perubahan pada fokus anak sejak dini, salah satu kegiatan yang disenangi anak-anak yang dapat membantu mengembangkan perhatian anak di kelompok bermain dapat dilakukan salah satunya dengan cara bermain peran.

Metode bermain peran dilakukan dengan berbagai cara seperti anak mengikuti arahan guru dan iringan musik, dapat juga dengan menggunakan cerita atau dogeng, yakni guru mengajarkan anak dengan bercerita atau mendongeng kemudian anak bergerak mengikuti iringan cerita yang diucapkan oleh guru.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir diatas dapat diajukan sebagai berikut: meningkatkan perhatian anak usia dini usia 3-4 tahun melalui aktivitas bermain peran di KB Permata Hati

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah desain Penilaian Tindakan Kelas atau PTK. Menurut (Pahleviannur, 2022) dalam bukunya bahwa penelitian tindakan kelas adalah bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan sebuah tindakan yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran dikelas dengan lebih profesional. Dapat diartikan secara luas bahwa PTK ialah sebagai penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan mutu atau memecahkan masalah pada kelompok yang diteliti serta mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakan, selanjutnya diberikan tindakan selanjutnya yang bersifat penyempurnaan dengan situasi dan kondisi, sehingga dapat memperoleh hasil yang baik.

Penilaian Tindakan Kelas atau PTK yang digunakan merupakan metode yang digunakan untuk mengetahui apakah metode bermain peran yang digunakan dapat memberikan perubahan pada daya fokus untuk meningkatkan perhatian anak usia dini di dalam kelompok bermain di sekolah. Dengan melakukan kegiatan tersebut dapat dilihat atau observasi untuk melihat hasil pengamatan dan mengambil kesimpulan kemudian dijadikan sebagai dasar untuk dilakukan tindakan selanjutnya. Model yang akan digunakan adalah model Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart. Di kutip dari artikel (Azizah, 2025) Terdapat empat tahapan dalam model ini yakni perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), observasi (*observe*),

dan refleksi (*reflect*). Tahap perencanaan berisi semua hal yang akan dilaksanakan pada tahap tindakan; tahap tindakan dilakukan bersamaan dengan observasi, yakni guru melakukan tindakan sekaligus mengobservasi kegiatan yang terjadi. Setelah dilakukan tindakan dan observasi maka diperoleh data-data penelitian. Data tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui bahwa tujuan dan hasil penelitian telah tercapai atau belum tercapai; analisis data tersebut refleksi. Jika tujuan belum tercapai serta untuk memvalidasi hasil penelitian, peneliti melakukan siklus kedua dimulai dari perencanaan hingga refleksi.

B. Waktu Penelitian

1. Lokasi/Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di KB Permata Hati, Desa Beringin Agung, Kecamatan Samboja, Kabupaten Kutai Kartanegara untuk menindak lanjuti mengenai meningkatkan perhatian anak usia dini 3-4 tahun melalui aktivitas bermain peran. Lokasi tersebut dipilih dikarenakan peneliti sedang melakukan proses mengajar disekolah tersebut, dengan demikian diharapkan agar peneliti dapat lebih mudah memahami karakter peserta didik dan mendapatkan solusi yang tepat untuk melatih daya fokus peserta didik dengan bermain peran.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada hari Jumat, 23 Januari 2026 (pra siklus), 26-28 Januari 2026 (siklus I), 3-4 Februari 2026 (siklus II). Tahapan penelitian meliputi persiapan, pengumpulan data, analisis data, serta menyusun laporan akhir. Pengumpulan data dilakukan mulai dari observasi yakni analisis permasalahan, menentukan tindakan dan menyusun perangkat pembelajaran

yang dilakukan pada awal proses pembelajaran, kemudian tahap pelaksanaan, setelah menentukan tema serta kegiatan guru mulai melaksanakan kegiatan dan tahap refleksi.

- a. Pra-siklus yakni 1 kali pertemuan untuk mengukur kemampuan awal anak.
- b. Siklus I yakni 3 kali pertemuan melakukan aktivitas bermain peran.
- c. Refleksi dan revisi setelah Siklus I.
- d. Siklus II yakni 2 kali pertemuan lanjutan setelah perbaikan di siklus sebelumnya.

Durasi setiap pertemuan adalah 30–40 menit, menyesuaikan dengan karakteristik rentang perhatian anak usia dini.

C. Deskripsi Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di KB Permata Hati, Desa Beringin Agung, Kecamatan Samboja, Kabupaten Kutai Kartanegara untuk menindak lanjuti mengenai meningkatkan perhatian anak usia dini 3-4 tahun melalui aktivitas bermain peran. Lokasi tersebut dipilih dikarenakan peneliti sedang melakukan proses mengajar disekolah tersebut, dengan demikian diharapkan agar peneliti dapat lebih mudah memahami karakter peserta didik dan mendapatkan solusi yang tepat untuk melatih daya fokus peserta didik dengan bermain peran.

Sumber data didapatkan melalui observasi kepada peserta didik usia 3-4 tahun seperti seberapa minat peserta didik melakukan aktivitas bermain peran. Selain itu dilakukan juga dokumentasi untuk merekam data visual hasil pembelajaran atau proses pembelajaran.

D. Subjek dan Karakteristiknya

Subjek dalam penelitian ini yakni anak Kelompok Bermain Permata Hati Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 17 anak, sebelas (11) anak perempuan dan enam (6) anak laki-laki serta dikelas di ampu oleh 2 guru.

Karakteristik anak KB Permata Hati meliputi aktif dalam bermain peran, sangat antusias dan bersemangat. Hal ini dapat dilihat ketika ketika guru mengajarkan kegiatan bermain peran anak-anak sangat antusias berdiri menghampiri guru dan sangat aktif bergerak mengikuti iringan lagu. Akan tetapi terdapat anak-anak yang sangat aktif sehingga seringkali mengganggu temannya hingga tidak fokus mengikuti iringan lagu dan enggan mendengarkan guru, serta terdapat pula anak yang pasif yang hanya selalu diam dan enggan mengikuti arahan dari guru dan menyesuaikan dengan teman-temannya. Hal inilah yang membuat peneliti ingin melakukan penelitian untuk menarik minat anak dan meningkatkan perhatian anak dalam aktivitas bermain peran.

E. Skenario Tindakan

Terdapat tiga tahapan dalam penelitian ini, yakni tahap perencanaan, pelaksanaan dan refleksi.

1. Tahap Perencanaan

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat permasalahan pada kelompok bermain Permata Hati pada anak usia 3-4 tahun. Pada penelitian ini peneliti terjun langsung dalam mengajar bermain peran guna melihat permasalahan

yang terjadi dalam pembelajaran. Dalam observasi tersebut peneliti melihat permasalahan yakni anak sulit fokus dalam pembelajaran bermain peran atau asik dengan dunianya sendiri.

b. Analisis Permasalahan

Setelah menganalisis permasalahan peneliti pada anak usia dini umur 3-4 tahun di KB Permata Hati permasalahan tersebut ialah anak- anak kurang fokus dalam pembelajaran atau aktivitas bermain peran.

c. Menentukan Tindakan atau Alternatif Masalah

Setelah peneliti menemukan masalah pada pembelajaran tersebut maka peneliti akan melakukan pembiasaan kepada peserta didik untuk lebih mendengarkan dan fokus pada kegiatan bermain peran yang sedang dilaksanakan di dalam kelas.

d. Menyusun Perangkat Pembelajaran

Setelah melakukan analisis atau observasi, kemudian peneliti merancang RPPH yang berisi rencana kegiatan harian mengenai pembelajaran bermain peran yang telah diprogramkan guna menangani masalah fokus anak usia dini 3-4 tahun dalam bermain peran di KB Permata Hati.

2. Tahap Pelaksanaan

Selanjutnya peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar seperti biasa mengikuti rencana pembelajaran. Akan tetapi dalam pembelajaran guru mengajarkan bermain peran pada anak dengan di amati dan dibimbing secara langsung dan seksama.

3. Tahap Refleksi

Tahap refleksi bertujuan untuk melihat apakah proses pembelajaran yang dilakukan sudah mulai berkembang atau belum. Jika telah mengikuti tahapan-tahapan tetapi belum mendapatkan hasil yang memuaskan maka peneliti akan melakukan ulang kegiatan tersebut dimulai dari observasi, tahap pelaksanaan hingga refleksi kembali hingga mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan harapan guru.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Metode Pengumpulan Data

Dalam metodologi penelitian, pengumpulan data ialah rangkaian prosedur penting dalam menilai secara sistematis. Menurut (Daruhadi, 2024) teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan informasi atau data penelitian dan merupakan langkah yang strategis dalam metodologi penelitian. Adapun metode pengumpulan data yang dapat digunakan antara lain observasi, wawancara, tes, angket dan dokumentasi. Oleh karena itu, peneliti menggunakan observasi dan dokumentasi untuk penelitian ini.

- a. Observasi/pengamatan yang dilakukan oleh peneliti adalah untuk melihat serta meninjau perkembangan meningkatnya fokus anak usia dini pada saat bermain peran selama proses kegiatan berlangsung dan mencatat setiap perkembangan serta kendala yang dialami anak.
- b. Dokumentasi digunakan untuk merekam data visual mengenai proses kegiatan berupa RPPH, lembar observasi, foto dan video saat kegiatan

bermain peran berlangsung

2. Instrumen Pengumpulan Data

Tabel 3.1 Insrument Pengumpulan Data

Aspek yang diamati	Teori	STTPA	Skor	Indikator
Aspek sosial-emosional	Kemampuan dalam empati, kerja sama, dan Mengontrol emosi	Dapat bekerjasama dengan teman sebaya dalam bermain peran serta mengontrol emosi	4	Peserta didik Mampu bekerja Sama dengan Teman sebaya Serta mengontrol Emosi dengan baik
			3	Peserta didik cukup mampu bekerja sama dengan teman sebaya namun kurang dalam Mengontrol emosi

Aspek yang diamati	Teori	STTPA	Skor	Indikator
			2	Peserta didik dapat bekerja sama dengan teman sebaya tetapi kesulitan dalam mengontrol emosi
			1	Peserta didik kurang dapat bekerja sama dengan teman sebaya dan sulit mengontrol emosi.
Keterampilan komunikasi	Penguasaan dalam kosakata, intonasi, dan kejelasan dalam berbicara	Mampu mengucapkan kalimat-kalimat sederhana dalam cerita atau mengikuti lagu dan bernyanyi sesuai dengan bimbingan guru.	4	Peserta didik mampu mengikuti ucapan guru atau arahan guru dengan baik dalam bermain peran
			3	Cukup memahami perintah guru dan mengikuti arahan namun sulit fokus dalam bermain peran

Aspek yang diamati	Teori	STTPA	Skor	Indikator
			2	Memahami perintah dan arahan guru tetapi enggan untuk melaksanakan
			1	Kurang Mendengarkan perintah atau arahan guru dan sulit berkonsentrasi dalam bermain peran.
Pengembangan karakter	Mampu menerapkan kejujuran, kedisiplinan, serta kemandirian	Menjiwai karakter yang ditugaskan oleh guru, toleransi, dan kemandirian.	4	Memerankan tokoh dengan sangat baik sesuai dengan arahan guru
			3	Cukup baik memerankan tokoh sesuai dengan arahan guru
			2	Perlu diarahkan beberapa kali Untuk memahami peran dalam tokoh
			1	Sulit memahami tokoh yang diberikan

Aspek yang diamati	Teori	STTPA	Skor	Indikator
				oleh guru dan perlu diarahkan berulang kali
Kreativitas dan imajinasi	Kemampuan menghayati peran dan improvisasi.	Menghayati peran sebagai tokoh tertentu, improvisasi dan memiliki ide-ide dalam bermain peran	4	Menghayati peran dengan sangat baik dan mengikuti iringan lagu
			3	Cukup baik dalam menghayati peran dan mengikuti iringan lagu
			2	Sedikit sulit menghayati peran dan mengikuti iringan lagu
			1	Enggan menghayati peran dan tidak mengikuti iringan lagu maupun perintah

G. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Dalam penilaian ini kriteria keberhasilan tindakan merujuk pada acuan instrumen, kriteria keberhasilan dapat dilihat ketika anak mengalami peningkatan dalam pembelajaran. Penelitian di anggap berhasil jika $\geq 76\%$ anak usia 3-4 tahun di KB Permata Hati berada dalam kriteria perkembangan sangat baik (PSB).

H. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan berupa deskriptif kualitatif. Menurut (Waruwu, 2024), Metode penelitian deskriptif kualitatif merupakan sebuah metode yang digunakan untuk menemukan pengetahuan atau teori atau penelitian terdahulu melalui buku, maupun jurnal. Dalam proses pengkajian, peneliti mencari kesamaan, menemukan ketidaksamaan, memberikan pandangan meringkas serta menggabungkan menjadi sebuah pemikiran baru.

Peneliti berusaha menciptakan makna dari interaksi dengan peserta didik. Peneliti berusaha memahami makna dan nilai dari setiap pertemuan dalam aktivitas bermain peran dengan peserta didik. Setiap peserta didik memiliki keunikan dan ciri khas tersendiri, karena itu peneliti akan menilai peserta didik dengan cara pengamatan perkembangan kepada peserta didik secara langsung. Setelah melakukan pengamatan secara menyeluruh peneliti melakukan penilaian dengan deskripsi, yakni Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BS)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di KB Permata Hati, Desa Beringin Agung, Kecamatan Samboja. KB ini terletak di Jalan Rukun Sari, RT 03, Desa Beringin Agung berdekatan dengan RA Al-Isra dan masjid. KB Permata Hati memiliki 1 ruangan yang dijadikan kelas dan disekat sebagian untuk dijadikan kantor guru. Keseluruhan peserta didik berjumlah 17 siswa.

b. Deskripsi Subyek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada KB Permata Hati yang berjumlah 17 anak dengan 6 laki laki 11 perempuan. Kriteria subyek pada anak usia 3-4 tahun yang tentunya memiliki sikap sangat aktif dan bersemangat.

c. Data Pengajar dan Kegiatan Pembelajaran

KB Permata Hati memiliki 2 tenaga pendidik yang terdiri dari 1 kepala sekolah yang merangkap menjadi guru kelas dan 1 guru kelas lainnya. Didalam kelas diajarkan oleh 2 tenaga pendidik. Kegiatan pembelajaran KB Permata Hati dilaksanakan setiap hari senin-sabtu dari pukul 8.00- 10.00 WITA.

2. Deskripsi Kondisi Awal Sebelum Tindakan/Pra Tindakan

Sebelum melakukan Tindakan kelas, peneliti melakukan observasi awal sebelum tindakan atau pra tindakan dalam kegiatan pembelajaran disekolah. Pengamatan sebelum tindakan dilakukan pada hari Jumat, 23 Januari 2026 dengan tujuan mengamati perkembangan perhatian anak dalam aktivitas belajar bermain peran. Peneliti menilai perkembangan perhatian anak dalam aktivitas bermain peran menggunakan instrument lembar observasi yang berbentuk ceklis. Hasil penelitian pra Tindakan tersebut akan dibandingkan dengan hasil sesudah dilakukannya tindakan.

Kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian tindakan kelas yakni anak-anak diberikan contoh atau arahan oleh guru kemudian anak-anak diberikan tugas masing-masing untuk mempelajari karakter yang telah diberikan oleh guru. Pelaksanaan pra tindakan menggunakan pegamatan terhadap kemampuan anak mengenai perhatian anak dalam mendengarkan penjelasan guru, memahami arahan dan menerapkan kegiatan bermain peran sesuai dengan yang telah diarahkan oleh guru.

Hasil kemampuan aktivitas dalam bermain peran pada pra tindakan dapat diketahui bahwa kemampuan perhatian anak melalui aktivitas bermain peran masih perlu ditingkatkan. Upaya peningkatan perhatian anak melalui kegiatan bermain peran dapat dilihat melalui tabel data yang telah didapatkan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Presentase perhatian anak melalui aktivitas bermain peran Tahap Pra Tindakan

No	Nama	Perhatian	Pema- haman	Pene- rapan	Jumlah skor	presentase	kriteria
1.	Alf	1	2	2	5	50%	MB
2.	Ais	2	1	1	4	40%	MB
3.	Hn	1	2	1	4	40%	MB
4.	Ic	1	1	1	3	30%	MB
5.	Ec	2	3	2	7	70%	BSH
6.	As	2	3	2	7	70%	BSH
7.	Gr	1	2	1	4	40%	MB
8.	Rk	2	2	2	6	60%	BSH
9.	Az	1	2	2	4	40%	MB
10.	MI	1	1	1	3	30%	MB
11.	Dz	1	1	1	3	30%	MB
12.	DI	1	2	2	5	50%	MB
13.	Ka	1	1	1	3	30%	MB
14.	Ik	2	2	1	5	50%	MB
15.	Ns	1	1	1	3	30%	MB
16.	Rn	1	2	1	4	40%	MB
17.	Hbl	2	2	2	6	60%	BSH
Jumlah					76	760%	
Rata-rata					4,47	44,70%	

Keterangan:

BSB: Berkembang Sangat Baik (76%-100%)

BSH: Berkembang Sesuai Harapan (51%-75%)

MB: Mulai Berkembang (26%-50%)

BB: Belum Berkembang (0%-25%)

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan anak dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) belum ada, pada Kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 4 anak yakni Eca, Asta, Razka, Habil. Hasil tersebut dapat dilihat dari fokus atau perhatian anak ketika guru menjelaskan dan menyampaikan peran yang harus dilakukan oleh anak, pada aspek pemahaman anak juga dapat memahami arahan yang diberikan oleh guru dengan sangat cepat dan cukup baik, dan pada aspek penerapan dapat dilihat juga bahwa anak dapat menerapkan apa yang telah dijelaskan dan diarahkan oleh guru dengan baik serta penyampaian yang cukup bagus. Adapun yang berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB) terdapat 13 anak, yakni Aif, Ais, Hanin, Ica, Gibran, Azam, Mahlika, Dzira, Dila, Kia, Ika, Nasyama, Rania. Hal ini dapat dilihat ketika guru menjelaskan anak-anak sulit untuk memperhatikan atau sibuk dengan dunia mereka, selain itu pemahaman yang kurang dari yang telah dijelaskan oleh guru membuat penerapan karakter kurang maksimal.

Perhitungan yang diperoleh dari pengamatan pra tindakan dapat diketahui bahwa dari 17 anak dalam perhatian anak melalui aktivitas bermain peran terdapat 4 anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan presentase tertinggi 70% dan terdapat 13 anak yang masih dalam kriteria Masih Berkembang (MB) dengan presentase terendah yaitu 30%. Berikut adalah perkembangan perhatian anak usia 3-4 tahun melalui aktivitas bermain peran di KB Permata Hati Kecamatan Samboja yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 4.2 Data Perkembangan Perhatian Anak pada Tahap Pra Tindakan

No	Indikator	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase
1.	Perhatian	BSB	0	0%
		BSH	0	0%
		MB	6	35%
		BB	11	65%
2.	Pemahaman	BSB	0	0%
		BSH	2	12%
		MB	9	53%
		BB	6	35%
3.	Penerapan	BSB	0	0%
		BSH	0	0%
		MB	7	41%
		BB	10	59%
Rata-rata (%)				44,70%

Keterangan:

BSB: Berkembang Sangat Baik (76%-100%)

BSH: Berkembang Sesuai Harapan (51%-76%)

MB: Mulai Berkembang (26%-50%)

BB: Belum Berkembang (0%-25%)

Berdasarkan tabel diatas presentase indikator pencapaian dalam meningkatkan perhatian anak melalui aktivitas bermain peran, pada aspek

perhatian sebanyak 6 anak mulai berkembang atau 35% dan sebagian anak masih belum berkembang yang berjumlah 11 anak atau 65%; pada aspek pemahaman jumlah anak yang telah berkembang sesuai harapan terdapat 2 anak atau 12%, terdapat 9 anak yang mulai berkembang atau 53% dan masih cukup banyak anak-anak yang belum berkembang yakni berjumlah 6 anak atau 35%; pada aspek penerapan terdapat 7 anak yang mulai berkembang atau 41% dan cukup banyak anak yang belum berkembang yakni berjumlah 10 anak atau 59%. Rata-rata pada presentase tersebut adalah 44,70% sehingga peningkatan perhatian anak melalui aktivitas bermain peran pada Pra Tindakan mencapai kriteria Mulai Berkembang (MB).

3. Tindakan Siklus I

Pelaksanaan siklus 1 dilakukan selama 3 kali pertemuan pada tanggal 26-28 Januari 2026. Pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dan dilakukan didalam sekolah. Berikut Gambaran penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh peneliti pada siklus I.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti yakni sebagai berikut:

- 1) Peneliti dan guru kelas menentukan hari dan tanggal pelaksanaan siklus I.

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan selama tiga hari mulai dari hari Senin tanggal 26 Januari sampai dengan 28 Januari 2026.

- 2) Peneliti bersama guru kelas menyusun rencana pelaksanaan

pembelajaran harian (RPPH)

Guru dan peneliti melakukan kerjasama dalam merencanakan kegiatan yang akan dilakukan yakni kegiatan bermain peran. Kegiatan bermain akan di tampilkan pada hari terakhir setelah setiap anak berlatih dan memahami karakter masing masing yang telah diberikan oleh guru.

- 3) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada kegiatan belajar
Alat dan bahan yang digunakan adalah kertas bergambar sesuai dengan tema yakni tema pekerjaan sehingga guru dan peneliti perlu mempersiapkan gambar gambar yang berhubungan dengan pekerjaan diantaranya seperti gambar pesawat dan pilot. Selain itu, guru dan peneliti juga akan mempersiapkan sebuah kostum pilot dan beberapa kursi untuk digunakan dalam bermain peran.
- 4) Mempersiapkan lembar observasi dan alat dokumentasi.

Peneliti mejelaskan kepada guru kelas mengenai instrumen observasi untuk penilaian mengenai meningkatkan perhatian anak melalui aktivitas bermain peran agar peneliti dan guru memiliki persepsi yang sama. Instrumen observasi yang digunakan berupa ceklis dengan nama anak beserta indikator penilaiannya. Peneliti juga mempersiapkan sebuah kamera *handphone* untuk mendokumentasikan penelitian pada tindakan siklus I.

b. Siklus I Pertemuan 1

Pelaksanaan siklusI pada pertemuan1 dilaksanakan pada hari Senin pada tanggal 26 Januari 2026 dengan Tema “Pekerjaan” dan sub tema “Pilot”

pembelajaran dilakukan dari pukul 08.00 WITA sampai 10.00 WITA. Kegiatan belajar dimulai dengan mengucapkan salam dan berdoa, kemudian dilanjutkan dengan menanyakan kabar kepada anak-anak. Kemudian guru mengajak anak-anak untuk berfikir mengenai apa itu pekerjaan, kemudian dilanjutkan dengan guru menjelaskan apa yang dimaksud dengan pekerjaan tidak lupa guru juga memberikan beberapa pertanyaan mengenai apa saja jenis-jenis pekerjaan, setelah anak menjawab jenis-jenis pekerjaan yang mereka ketahui guru pada materi inti.

Guru menjelaskan beberapa pekerjaan termasuk pekerjaan menjadi pilot. Guru menjelaskan apa itu pekerjaan pilot dengan menunjukkan beberapa gambar pilot dan pesawat. Kemudian guru memberikan pertanyaan mengenai apa yang dilakukan pilot untuk melihat seberapa antusias anak-anak menjawab dan memahami penjelasan guru.

c. Siklus I Pertemuan 2

Pelaksanaan siklus I pada pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Selasa pada tanggal 27 Januari 2026 dengan Tema “Pekerjaan” Sub Tema “Pilot” pembelajaran dimulai pukul 08.00 WITA sampai 10.00 WITA.

Pada pertemuan ini diawali dengan guru dan murid membaca doa sebelum belajar bersama, kemudian dilanjutkan dengan menanyakan kabar anak-anak hari ini dan melakukan absensi untuk mengetahui siapa saja yang tidak hadir. Setelah itu guru menanyakan Kembali pembelajaran sebelumnya mengenai “Pekerjaan” dengan sub tema “Pilot”. Guru menanyakan apakah anak-anak masih mengingat apa itu pekerjaan dan apa pekerjaan seorang

pilot. Setelah itu dilanjutkan dengan guru menjelaskan lebih terperinci lagi mengenai manfaat bekerja sebagai pilot hingga resiko bekerja sebagai pilot. Setelah guru menjelaskan materi mengenai pekerjaan sebagai pilot selanjutnya guru masuk kedalam materi inti yaitu mengajak anak-anak melakukan kegiatan bermain peran dengan salah satu anak menjadi pilot yakni yang bernama Razka, dan 16 anak menjadi penumpang dengan menyanyikan lagu “Pesawat” dengan sedikit berdialog sesuai dengan yang telah diarahkan oleh guru.

Kegiatan tersebut dilakukan secara berulang agar anak memahami dan dapat menampilkan dengan baik. Tidak lupa sesekali guru menjelaskan ulang dan mengarahkan anak-anak agar sesuai dengan dialog dan menyanyikan lagu dengan selaras dengan teman-teman yang lainnya.

d. Siklus I Pertemuan 3

Pertemuan selanjutnya dilakukan pada hari Rabu tanggal 28 Januari 2026 dengan melanjutkan kembali praktik bermain peran yakni dengan menampilkan hasil berlatih bermain peran menjadi pilot.

Kegiatan dibuka dengan guru mengucapkan salam dan melakukan doa bersama sebelum belajar. Setelah melakukan doa bersama dilanjutkan dengan guru menanyakan kabar anak-anak hari ini dan melakukan absensi untuk mengetahui siapa saja anak yang tidak masuk. Setelah itu, dilanjutkan dengan pertanyaan mengenai persiapan anak-anak dalam menampilkan hasil Latihan bermain peran beberapa hari lalu.

Sebelum memulai kegiatan penampilan bermain peran menjadi

seorang pilot dan penumpang, guru memberikan arahan dan bimbingan terlebih dahulu sekaligus mengingatkan kembali yang telah diajarkan di hari sebelumnya. Peneliti dan guru berkolaborasi atau bekerjasama dalam mempersiapkan untuk penampilan bermain peran yakni dengan peneliti membantu Razka menggunakan kostum pilot dan seorang guru Menyusun kursi dengan bentuk berbaris layaknya kursi pesawat. Setelah semua persiapan selesai di persiapan maka dimulailah penampilan bermain peran. Penampilan bermain peran dimulai dengan pilot mengajak penumpang untuk masuk dan duduk di kursi penumpang masing-masing sesuai dengan yang telah ditetapkan. Razka sebagai pilot melakukan Gerakan layaknya seorang pilot sungguhan dengan diiringi oleh teman-temannya menyanyikan lagu “Pesawat” secara bersama-sama sembari menggerak gerakkan badan ke kanan dan kekiri mengikuti irama lagu. Sesekali guru membantu anak-anak mengingat lagu yang di nyanyikan dan membantu anak-anak agar bernyanyi dengan kompak.

e. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti ketika berlangsungnya kegiatan pembelajaran mulai dari pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir guna melihat peningkatan perhatian anak melalui aktivitas bermain peran. Peneliti menggunakan panduan instrument penelitian pada perhatian, pemahaman dan penerapan dalam aktivitas bermain peran. Peneliti mengamati perkembangan perhatian anak dari siklus I dan mencatat perkembangan tersebut. Setiap perkembangan kecil yang telah dilakukan oleh anak akan sangat berpengaruh

terhadap indikator keberhasilan yang diinginkan oleh peneliti. Observasi dilakukan mulai awal proses pembelajaran guna menilai keaktifan anak dalam belajar, pemahaman anak terhadap sesuatu yang diajarkan dan kesiapan anak dalam menerapkan yang telah diajarkan oleh guru. Hasil dari pengamatan pada siklus I adalah sebagai berikut.

Tabel 4.3. Presentase Peningkatan Perhatian Anak Melalui Aktivitas Bermain Peran Pada Siklus I

No	Nama	Perhatian	Pemahaman	Penerapan	Jumlah skor	Presentase	kriteria
1.	Alf	2	2	3	7	70%	BSH
2.	Ais	2	2	3	7	70%	BSH
3.	Hn	2	2	3	7	70%	BSH
4.	Ic	2	1	2	5	50%	MB
5.	Ec	2	2	3	7	70%	BSH
6.	As	2	2	3	7	70%	BSH
7.	Gr	2	2	3	7	70%	BSH
8.	Rk	2	3	2	7	70%	BSH
9.	Az	2	2	3	7	70%	BSH
10.	Ml	2	2	2	6	60%	BSH
11.	Dz	2	2	1	5	50%	MB
12.	Dl	2	2	2	6	60%	BSH
13.	Ka	2	2	2	6	60%	BSH
14.	Ik	2	2	3	7	70%	BSH
15.	Ns	2	1	2	5	50%	MB
16.	Rn	2	2	3	7	70%	BSH
17.	Hbl	2	3	2	7	70%	BSH

Jumlah	110	1.100%	
Rata-rata	6,47	64,70%	

Keterangan:

BSB: Berkembang Sangat Baik (76%-100%)

BSH: Berkembang Sesuai Harapan (51%-75%)

MB: Mulai Berkembang (26%-50%)

BB: Belum Berkembang (0%-25%)

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa peningkatan perhatian anak usia 3-4 tahun melalui aktivitas bermain peran di KB Permata Hati pada siklus I yang dilakukan selama 3 pertemuan anak-anak yang berapa pada kriteria Belum Berkembang (BB) tidak ada, Pada Kriteria Mulai Berkembang (MB) terdapat tiga anak yakni Ica, Dzira, Nasyama, pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 14 anak yakni Alif, Ais, Hanin, Eca, Asta Gibran, Razka, Azam, Mahlika, Dila, Kia, Ika, Rania dan Habil, dan yang Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ada.

Tabel 4.4 Data Perkembangan Perhatian Anak pada Tahap Siklus I

No	Indikator	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase
1.	Perhatian	BSB	0	0%
		BSH	0	0%
		MB	17	100%
		BB	0	0%
2.	Pemahaman	BSB	0	0%

No	Indikator	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase
		BSH	2	12%
		MB	13	76%
		BB	2	12%
3.	Penerapan	BSB	0	0%
		BSH	9	52%
		MB	7	41%
		BB	1	5%
Rata-rata (%)				64,70%

Keterangan:

BSB: Berkembang Sangat Baik (76%-100%)

BSH: Berkembang Sesuai Harapan (51%-76%)

MB: Mulai Berkembang (26%-50%)

BB: Belum Berkembang (0%-25%)

Berdasarkan tabel diatas presentase indikator pencapaian dalam meningkatkan perhatian anak melalui aktivitas bermain peran, pada aspek perhatian sebanyak 17 anak mulai berkembang atau 100%; pada aspek pemahaman jumlah anak yang telah berkembang sesuai harapan terdapat 2 anak atau 12%, terdapat 13 anak yang mulai berkembang atau 53% dan banyak anak yang belum berkembang yakni berjumlah 2 anak atau 1%; pada aspek penerapan terdapat 7 anak yang mulai berkembang atau 41%, terdapat 9 anak yang berkembang sesuai harapan atau 52% dan banyak anak yang belum

berkembang yakni berjumlah 1 anak atau 5%. Rata-rata pada presentase tersebut adalah 64,70% sehingga peningkatan perhatian anak melalui aktivitas bermain peran pada Pra Tindakan mencapai kriteria Mulai Berkembang (MB).

Dari hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan bahwa terdapat peningkatan perhatian anak melalui aktivitas bermain peran dibandingkan pada saat pra tindakan. Pada saat pra tindakan hanya terdapat 4 anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), setelah dilakukannya siklus I Sebagian besar anak-anak telah mencapai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu berjumlah 14 anak. Hal tersebut menunjukkan perkembangan yang cukup signifikan pada perhatian, pemahaman, penerapan dalam aktivitas bermain peran. Berikut ini merupakan tabel perbandingan perkembangan perhatian anak setelah dilakukannya siklus I.

Tabel 4.5 Perbandingan Perkembangan Perhatian Anak Melalui Aktivitas Bermain Peran

NO	Nama	Pratindakan		Siklus I	
		Presentase	Kriteria	Presentase	Kriteria
1.	Alf	50%	MB	70%	BSH
2.	Ais	40%	MB	70%	BSH
3.	Hn	40%	MB	70%	BSH
4.	Ic	30%	MB	50%	MB
5.	Ec	70%	BSH	70%	BSH
6.	As	70%	BSH	70%	BSH
7.	Gr	40%	MB	70%	BSH
8.	Rk	60%	BSH	70%	BSH
9.	Az	40%	MB	70%	BSH
10.	Ml	30%	MB	60%	BSH
11.	Dz	30%	MB	50%	MB
12.	Dl	50%	MB	60%	BSH
13.	Ka	30%	MB	60%	BSH
14.	Ik	50%	MB	70%	BSH

NO	Nama	Pratindakan		Siklus I	
		Presentase	Kriteria	Presentase	Kriteria
15.	Ns	30%	MB	50%	MB
16.	Rn	40%	MB	70%	BSH
17.	Hbl	60%	BSH	70%	BSH
Rata-rata		44,70%	MB	64,70%	BSH

Keterangan:

BSB: Berkembang Sangat Baik (76%-100%)

BSH: Berkembang Sesuai Harapan (51%-75%)

MB: Mulai Berkembang (26%-50%)

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa meningkatkan perhatian anak usia 3-4 tahun melalui aktivitas bermain peran di KB Permata Hati mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Dapat dilihat bahwa pada saat pra tindakan terdapat 13 anak yang berada pada kategori Masih Berkembang (MB) dan 4 anak pada kategori Berkembang Sesuai Harapan meningkat menjadi 14 anak pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan masih terdapat 3 anak yang berada pada kategori Masih Berkembang (MB) tetapi mulai meningkat dilihat dari kenaikan presentase pada siklus I.

Dilihat dari jumlah rata-rata dari pra tindakan yang sebelumnya 44,70% meningkat menjadi 64,70% pada siklus I memperlihatkan bahwa meningkatkan perkembangan anak usia 3-4 tahun melalui aktivitas bermain peran di KB Permata Hati dapat ditingkatkan dengan berbagai upaya seperti peneliti dan guru berupaya menunjang kegiatan bermain peran terasa lebih menyenangkan sehingga anak-anak merasa mulai berantusias untuk

mengikuti instruksi yang telah diberikan oleh guru

Akan tetapi, peningkatan yang terjadi kepada anak-anak mulai dari pra tindakan hingga siklus I hanya sebesar 20% yakni dari 44,70% menjadi 64,70%. Hal tersebut belum mencapai indikator yang ditetapkan oleh peneliti yaitu $\geq 76\%$ sehingga diperlukan usaha lebih lanjut untuk meningkatkan perhatian anak usia 3-4 tahun melalui aktivitas bermain peran dengan cara memberikan tambahan ide yang menarik termasuk dukungan berupa pemberian semangat, arahan dan *reward* atau hadiah untuk anak-anak yang memiliki antusias dalam bermain peran.

f. Refleksi

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I menunjukkan bahwa indikator keberhasilan belum tercapai. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil peningkatan perhatian anak melalui aktivitas bermain peran pada siklus I adalah 64,70% sehingga masih terdapat kekurangan dalam meningkatkan perhatian anak melalui aktivitas bermain peran. Selain belum tercapainya indikator keberhasilan, perlu ditingkatkan arahan, memberi semangat serta apresiasi berupa *reward* untuk anak-anak yang memiliki semangat dan fokus dalam bermain peran. Hal ini dilakukan guna meningkatkan semangat anak-anak dalam aktivitas bermain peran yang dibimbing oleh guru.

Hasil dari pengamatan peneliti dan guru kelas terdapat beberapa anak yang sulit untuk fokus atau enggan memperhatikan arahan guru sehingga berdampak pada kurangnya pemahaman dan tidak kompak dalam menerapkan yang telah diarahkan oleh guru. Hal ini mengakibatkan ketidak

selarasan antar teman dalam melakukan bermain peran, mulai dari bernyanyi yang tidak seirama dengan teman, mengganggu teman yang lain, dan fokus dengan kegiatan sendiri.

Peneliti mencoba melakukan perbaikan pada siklus ke-II dengan cara sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan kembali kegiatan awal saat bermain peran menjadi pilot dan penumpang serta memberikan arahan lebih detail kepada anak-anak tentang apa saja yang harus mereka lakukan, selain itu guru juga memberikan informasi bahwa setiap anak yang mengikuti arahan sesuai dengan yang guru berikan dan melakukan perannya dengan baik akan mendapatkan hadiah.
- 2) Anak-anak melakukan lagi latihan dengan dibimbing oleh guru dan menyanyikan lagu “Pesawat” bersama sama secara berulang sampai selaras dengan teman-temannya. Razka yang bertugas sebagai pilot dan beberapa teman akan berlatih secara berulang untuk mengingat dialog singkat yang telah diberikan oleh guru.
- 3) Setelah penampilan bermain peran selesai dilakukan, guru dan peneliti memberikan *reward* berupa bingkisan cemilan dan stiker bintang atau stiker jempol.

Perbaikan yang telah direncanakan akan dilakukan pada siklus ke II agar dapat meningkatkan perhatian anak dalam bermain peran. Peneliti melakukan kerja sama dengan guru untuk melakukan perbaikan guna meningkatkan perhatian anak dalam bermain peran dan hasil pembelajaran

sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

4. Tindakan Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dan refleksi pada siklus I, guru dan peneliti menyiapkan perencanaan sebagai berikut.

- 1) Peneliti dan guru kelas menentukan hari dan pelaksanaan siklus II
Pelaksanaan tindakan siklus II akan dilakukan pada hari Selasa, dan Rabu pada tanggal 3 dan 4 Februari 2026.
- 2) Peneliti berkoordinasi dengan guru kelas untuk memperhatikan refleksi dan perbaikan yang akan dilakukan pada tindakan siklus II. Peneliti menyusun Rencana Pembelajaran Harian (RPPH) bersama dengan guru kelas.
- 3) Kegiatan bermain peran menjadi pilot dilakukan pada kegiatan inti. Kegiatan bermain peran menjadi seorang petani akan dilaksanakan pada tema “Pekerjaan”. Setiap anak akan berlatih untuk mendalami peran yang telah ditentukan dan dilaksanakan akan ditampilkan pada hari terakhir pada tindakan siklus II.
- 4) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran pada penelitian tindakan kelas.

Peneliti dan guru mempersiapkan alat dan bahan berupa beberapa cangkul kecil, bibit tanaman, tanah, air yang akan digunakan untuk bermain peran, topi caping yang akan digunakan saat kegiatan inti dan beberapa hadiah yang akan diberikan kepada peserta didik setelah

kegiatan inti selesai.

5) Menyiapkan lembar observasi dan alat dokumentasi

Peneliti menjelaskan kepada guru kelas mengenai instrumen observasi untuk penilaian mengenai meningkatkan perhatian anak melalui aktivitas bermain peran agar peneliti dan guru memiliki persepsi yang sama. Instrumen observasi yang digunakan berupa ceklis dengan nama anak beserta indikator penilaiannya. Peneliti juga mempersiapkan sebuah kamera *handphone* untuk mendokumentasikan penelitian pada tindakan siklus II.

b. Siklus II Pertemuan 1

Pelaksanaan siklus II pada pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Selasa pada tanggal 3 Februari 2026 dengan tema “Pekerjaan” dan sub tema “Pramugari”.

Kegiatan diawali dengan guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak - anak hari ini. Kemudian guru mengajak peserta didik untuk doa bersama sebelum pembelajaran dimulai. Setelah berdoa dilanjutkan dengan melakukan absensi untuk melihat siapa anak yang tidak hadir. Setelah itu, guru memulai pembelajaran dengan menanyakan apakah anak-anak masih mengingat bagaimana kegiatan bermain peran menjadi pilot di minggu lalu. Selanjutnya guru juga menjelaskan ulang mengenai aturan bermain peran agar semua anak semakin paham dengan perannya masing-masing.

Setelah guru menjelaskan maka dimulailah latihan bermain peran menjadi pramugari/pramugara dan penumpang. Diawali dengan Razka dan

Ica masuk sebagai pramugari dan pramugara kemudian dilanjut dengan teman-teman yang masuk sebagai penumpang dengan memperagakan layaknya penumpang yang akan membeli dengan menyiapkan properti dan alat yang digunakan untuk jual beli. Pada saat melakukan bermain peran, sesekali guru mengingatkan kepada peserta didik untuk bermain peran sambil bernyanyi. Peserta didik menyanyikan lagu “Pesawat” secara bersama-sama sambil menggerakkan badan kekiri dan kekanan. Latihan dilakukan secara berulang hingga dirasa anak-anak mampu melakukan kegiatan bermain peran dengan baik.

Setelah kegiatan berlatih dalam bermain peran menjadi pramugari dan pramugara selesai, guru mengajak peserta didik lain untuk datang ke pesawat, duduk di kursi yang disediakan. Selain itu, guru mengingatkan kembali bahwa dihari berikutnya akan dilakukan penampilan bermain peran menjadi pramugari/pramugara dan penumpang. Guru menyampaikan pesan agar anak dapat melakukan yang terbaik dalam bermain peran esok hari dikarenakan guru akan memberikan hadiah kepada anak-anak yang melakukan bermain peran dengan baik. Hal ini dilakukan guru guna memberi semangat kepada peserta didik agar peserta didik lebih bersemangat dan berantusias dalam bermain peran menjadi

Pramugari/pramugara dan penumpang. Kemudian kegiatan ditutup dengan guru mengajak peserta didik bernyanyi sebelum pulang, kemudian dilanjut dengan berdoa bersama.

c. Siklus II Pertemuan 2

Kegiatan dilakukan pada hari Rabu tanggal 4 Februari 2026 dimulai pukul 08.00 WITA sampai dengan 10.00 WITA. Diawali dengan guru masuk kedalam kelas dan mengajak peserta didik untuk melakukan doa bersama. Setelah doa bersama guru melakukan absensi untuk memastikan peserta didik yang masuk sekolah. Setelah melakukan absensi guru menanyakan kabar peserta didik dan menyanyikan beberapa lagu bersama sebelum memulai pembelajaran agar peserta didik merasa bersemangat. Sebelum kegiatan dimulai guru mengingatkan kembali bahwa anak-anak yang melakukan kegiatan bermain peran akan mendapatkan hadiah dari peneliti dan guru, hal itu membuat peserta didik semakin berantusias untuk bermain peran.

Selanjutnya akan masuk kedalam kegiatan inti yaitu kegiatan bermain peran menjadi pramugari/pramugara dan penumpang. Sebelum melakukan kegiatan bermain peran, peneliti dan guru bekerja sama mempersiapkan beberapa perlengkapan yang akan digunakan seperti makanan, minuman dan kertas bertuliskan angka yang dijadikan sebagai yang dan membantu Razka dan Ica berganti pakaian menggunakan kostum pramugari. Setelah semua persiapan telah selesai maka dimulailah kegiatan bermain peran tersebut. Diawali dengan Razka dan Ica masuk kemudian menyusun barang yang akan dijual.

Kemudian teman masuk dan duduk di kursi yang telah disediakan. Para pramugari/pramugara dan penumpang bernyanyi bersama berlenggok

kekanan dan kekiri mengikuti irama lagu. Kegiatan berlangsung dengan kondusif dan peserta didik merasa sangat berantusias. Setelah selesai bernyanyi, seolah kegiatan jual dan beli sudah dimulai.

d. Observasi

Observasi dilakukan peneliti selama proses pembelajaran dilakukan mulai dari pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir untuk melihat peningkatan perhatian anak melalui aktivitas bermain peran. Peneliti menggunakan panduan instrument penelitian pada perhatian, pemahaman dan penerapan dalam aktivitas bermain peran. Peneliti mencatat setiap perkembangan yang terjadi pada setiap anak, setiap perkembangan yang akan di catat dan sangat berpengaruh terhadap indikator keberhasilan yang diinginkan oleh peneliti. Observasi dilakukan guna menindak lanjuti hasil perkembangan dari siklus I mulai dari awal proses pembelajaran untuk menilai keaktifan anak dalam belajar, pemahaman anak terhadap sesuatu yang diajarkan dan kesiapan anak dalam menerapkan yang telah diajarkan oleh guru. Hasil dari pengamatan pada siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 4.6 Presentase Peningkatan Perhatian Anak Melalui Aktivitas Bermain Peran Pada Siklus II

No	Nama	Perhatian	Pemahaman	Penerapan	Jumlah skor	Presentase	Kriteria
1.	Alf	2	3	3	8	80%	BSB
2.	Ais	3	2	3	8	80%	BSB
3.	Hn	2	3	3	8	80%	BSB
4.	Ic	2	3	3	8	80%	BSB
5.	Ec	2	3	3	8	80%	BSB

No	Nama	Perhatian	Pemahaman	Penerapan	Jumlah skor	Presen tase	Kriteria
6.	As	2	2	3	7	70%	BSH
7.	Gr	2	2	3	7	70%	BSH
8.	Rk	2	3	3	8	80%	BSB
9.	Az	3	2	3	8	80%	BSB
10.	Ml	3	2	2	7	70%	BSH
11.	Dz	3	2	3	8	80%	BSB
12.	Dl	2	3	3	8	80%	BSB
13.	Ka	2	2	3	7	70%	BSH
14.	Ik	3	2	3	8	80%	BSB
15.	Ns	2	2	3	7	70%	BSH
16.	Rn	3	2	3	8	80%	BSB
17.	Hbl	2	3	3	8	80%	BSB
Jumlah					131	1.310%	
Rata-rata					7,71	77, 06%	

Keterangan:

BSB: Berkembang Sangat Baik (76%-100%)

BSH: Berkembang Sesuai Harapan (51%-75%)

MB: Mulai Berkembang (26%-50%)

BB: Belum Berkembang (0%-25%)

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa meningkatkan perhatian anak usia 3-4 tahun melalui aktivitas bermain peran di KB Permata Hati terdapat peningkatan yang cukup signifikan. Dapat dilihat dari siklus I terdapat 14 anak yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 3 anak dalam kategori Masih Berkembang (MB), Pada siklus II

terdapat peningkatan yakni terdapat 12 anak dalam kategori Berkembang sangat baik (BSB) dan 5 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Tabel 4.7 Data Perkembangan Perhatian Anak pada Tahap Siklus II

No	Indikator	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase
1.	Perhatian	BSB	0	0%
		BSH	6	35%
		MB	11	65%
		BB	0	0%
2.	Pemahaman	BSB	0	0%
		BSH	7	41%
		MB	10	59%
		BB	0	0%
3.	Penerapan	BSB	0	0%
		BSH	16	94%
		MB	1	5%
		BB	0	0%
Rata-rata (%)				77,06%

Keterangan:

BSB: Berkembang Sangat Baik (76%-100%)

BSH: Berkembang Sesuai Harapan (51%-76%)

MB: Mulai Berkembang (26%-50%)

BB: Belum Berkembang (0%-25%)

Berdasarkan tabel diatas presentase indikator pencapaian dalam meningkatkan perhatian anak melalui aktivitas bermain peran, pada aspek perhatian sebanyak 11 anak mulai berkembang atau 65% dan terdapat 6 anak yang berkembang sesuai harapan atau 35%; pada aspek pemahaman jumlah anak yang telah berkembang sesuai harapan terdapat 7 anak atau 41%, terdapat 10 anak yang mulai berkembang atau 59%; pada aspek penerapan terdapat 1 anak yang mulai berkmebang atau 5% dan anak berkembang sesuai harapan yakni berjumlah 16 anak atau 94%. Rata-rata pada presentase tersebut adalah 77,06% sehingga peningkatan perhatian anak melalui aktivitas bermain peran pada Pra Tindakan mencapai kriteria Mulai Berkembang (MB).

Dari hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa terdapat peningkatan perhatian anak melalui aktivitas bermain peran dibandingkan saat pada siklus I. Hal tersebut menunjukkan perkembangan yang cukup baik pada perhatian anak, pemahaman dan penerapan dalam aktivitas bermain peran. Upaya pemberian *reward* atau hadiah untuk memberikan semangat anak dalam belajar memberikan dampak baik yang dapat dilihat bahwa anak memiliki semangat tinggi dalam belajar sehingga dapat mempengaruhi hasil dari pembelajaran. Berikut adalah tabel perbandingan perkembangan perhatian anak pada pra tindakan, siklus I dan siklus II.

Tabel 4.8 Perbandingan Perkembangan Perhatian Anak Melalui Aktivitas Bermain Peran

NO	Nama	Pratindakan		Siklus I		Siklus II	
		Presentase	Kriteria	Presentase	Kriteria	Presentase	kriteria
1.	Alf	50%	MB	70%	BSH	80%	BSB
2.	Ais	40%	MB	70%	BSH	80%	BSB
3.	Hn	40%	MB	70%	BSH	80%	BSB
4.	Ic	30%	MB	50%	MB	80%	BSB
5.	Ec	70%	BSH	70%	BSH	80%	BSB
6.	As	70%	BSH	70%	BSH	70%	BSH
7.	Gr	40%	MB	70%	BSH	70%	BSH
8.	Rk	60%	BSH	70%	BSH	80%	BSB
9.	Az	40%	MB	70%	BSH	80%	BSB
10.	Ml	30%	MB	60%	BSH	70%	BSH
11.	Dz	30%	MB	50%	MB	80%	BSB
12.	Dl	50%	MB	60%	BSH	80%	BSB
13.	Ka	30%	MB	60%	BSH	70%	BSH
14.	Ik	50%	MB	70%	BSH	80%	BSB
15.	Ns	30%	MB	50%	MB	70%	BSH
16.	Rn	40%	MB	70%	BSH	80%	BSB
17.	Hbl	60%	BSH	70%	BSH	80%	BSB
Rata-rata		44,70%	MB	64,70%	BSH	77,06%	BSB

Keterangan:

BSB: Berkembang Sangat Baik (76%-100%)

BSH: Berkembang Sesuai Harapan (51%-75%)

MB: Mulai Berkembang (26%-50%)

BB: belum Berkembang (0%-25%)

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa meningkatkan perhatian anak usia 3-4 tahun melalui aktivitas bermain peran di KB Permata Hati pada saat pra tindakan terdapat 14 anak yang masuk dalam kategori Masih Berkembang (MB) dapat diketahui bahwa masih banyak

anak-anak yang sulit untuk fokus dalam belajar dengan berbagai macam faktor. Hal inilah yang membuat peneliti mencoba untuk melakukan penelitian guna berupaya untuk meningkatkan perhatian anak dalam belajar terutama pada aktivitas bermain peran. Setelah dilakukan siklus I terlihat mulai ada perkembangan dari beberapa anak yang semula terdapat 14 anak dalam kategori Masih Berkembang (MB) menurun menjadi 3 anak yang masih dalam kategori masih berkembang. Akan tetapi, hasil dari penelitian pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan oleh peneliti yakni $\leq 76\%$. Oleh sebab itu peneliti akan melakukan siklus ke-II dengan berupaya meningkatkan perhatian anak dengan cara memberikan *reward* atau hadiah.

Setelah dilakukan siklus ke- II dapat dilihat bahwa anak-anak berkembang sangat pesat dari yang semula pada siklus I terdapat 3 anak dalam kategori Masih Berkembang (MB) pada siklus II tidak ada.

e. Refleksi

Berdasarkan dari hasil pengamatan sesuai dengan instrumen yang telah telah ditentukan, maka dapat diketahui bahwa indikator keberhasilan telah mencapai target yaitu 77,6%. Data yang diperoleh dengan cara menganalisis data bersama guru kelas KB Permata Hati yang berkolaborasi mengambil keputusan untuk melakukan tindakan siklus ke-II. Hal ini didasari dari hasil penelitian siklus I yang belum mencapai indikator keberhasilan sesuai dengan yang diinginkan oleh peneliti. Hasil dari indikator keberhasilan siklus I adalah 64,70%, hasil tersebut belum memenuhi standar yang

diharapkan oleh peneliti sehingga peneliti melanjutkan ke siklus II dan mendapatkan hasil 77,6% yang telah sesuai dengan harapan peneliti yakni indikator keberhasilan melebihi $\leq 76\%$.

Jika dilihat kenaikan persentase dari siklus I ke siklus II hanya 12,9% lebih sedikit dibandingkan dengan persentase pada pra Siklus ke Siklus I yaitu 20%. Hal ini disebabkan peneliti tidak mengambil tindakan untuk melakukan pertemuan ke 3 sebagaimana yang dilakukan pada siklus I. Karena menurut peneliti, persentase keseluruhan pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan. Dari hasil penelitian ini, peneliti dapat menganalisa bahwa banyaknya pertemuan akan mempengaruhi tingkat perhatian anak yang meningkat lebih tinggi lagi. Media yang digunakan kurang menarik bagi anak, salah satunya adalah menggunakan uang yang sebaiknya menggunakan uang tiruan. Tetapi peneliti hanya menggunakan kertas HVS yang dipotong-potong dan diberikan angka menggunakan spidol. Selain itu jumlah barang yang digunakan untuk jual beli kurang beragam sehingga kurang mendapat perhatian anak yang lebih banyak lagi.

Pada siklus II dapat dilihat bahwa melalui kegiatan bermain peran dapat meningkatkan perhatian anak. Peningkatan yang dapat dilihat berupa perhatian anak, pemahaman anak, dan penerapan anak pada saat bermain peran. Dengan mengupayakan hal-hal baru yang sebelumnya belum dilakukan pada saat bermain peran terbukti dapat meningkatkan perhatian anak yang semula sulit fokus menjadi fokus dan bersemangat.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dan berkolaborasi dengan guru kelas di KB Permata Hati yang dilakukan selama lima kali pertemuan dalam dua siklus yakni siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa meningkatkan perhatian anak melalui aktivitas bermain peran mengalami peningkatan. Hasil pengamatan meningkatkan perhatian anak melalui aktivitas bermain peran yang diperoleh pada saat peneliti sebelum melakukan tindakan dan setelah melakukan tindakan pada siklus I terdapat peningkatan. Akan tetapi peningkatan tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan oleh peneliti sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan dengan melakukan tindakan pada siklus ke-II. Hal ini dikarenakan pada saat pelaksanaan siklus I masih terdapat beberapa kendala atau kekurangan yang memerlukan adanya tindakan lagi untuk perbaikan pada siklus ke-II yang diharapkan dapat mencapai indikator keberhasilan sesuai dengan yang diinginkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Ade Lasma (2023) bahwa melalui bermain peran, peserta didik mengembangkan keterampilan sosial, emosional, kognitif, dan Bahasa. Mereka belajar tentang perspektif orang lain, berpikir kritis, dan mengatasi masalah.

Tindakan siklus I dilakukan selama tiga hari yakni pada tanggal 26-28 Januari 2026. Kegiatan yang dilakukan dimulai pada hari pertama dengan pengenalan berupa materi pekerjaan terutama pilot agar peserta didik memahami terlebih dulu mengenai pekerjaan sebagai seorang pilot kemudian dilanjutkan dengan guru mengajak peserta didik untuk bermain peran menjadi seorang pilot dengan beberapa anak menjadi penumpang. Pada hari kedua dan ketiga dilakukan

latihan bermain peran selama 2 hari guna anak-anak mempelajari peran masing-masing salah satu anak menjadi pilot dan 16 anak menjadi penumpang. Hal ini sejalan dengan pendapat Yeni (2021) bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya hayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap pengembangan yang akan dilaksanakan. Sedangkan menurut Piaget dalam Khasanah (2023) bermain peran dikenal dengan sebutan bermain pura-pura, hayalan, fantasi dan simbolik. Pada siklus I Peneliti dan guru memberikan arahan dan contoh yang harus dilakukan oleh peserta didik pada saat bermain peran. Akan tetapi terdapat beberapa kendala yang membuat peneliti kesulitan yakni peserta didik yang sulit untuk fokus mendengarkan arahan dan lebih suka bermain dengan teman sebayanya ataupun sibuk dengan dunianya. Peneliti tetap memberikan arahan dan mengingatkan berkali-kali agar peserta didik dapat melakukan sesuai dengan yang diharapkan.

Dari hasil pengamatan penelitian dilapangan pada siklus I menunjukkan bahwa indikator keberhasilan belum tercapai. Hal ini diketahui dari hasil kegiatan bermain peran di siklus I adalah 64,70% sehingga masih banyak kekurangan dalam meningkatkan perhatian anak melalui aktivitas bermain peran. Setelah melihat hasil dari indikator keberhasilan siklus I belum tercapai maka dilakukan siklus II untuk meningkatkan indikator keberhasilan.

Pada tindakan siklus II peneliti dan guru mencoba hal baru untuk meningkatkan perhatian anak yaitu dengan memberikan *reward* atau hadiah kepada anak agar anak memiliki semangat untuk belajar dan mendengarkan guru dengan baik. Pada tindakan siklus II yang dilakukan selama dua hari dengan tema yang

sama namun sub tema berbeda dengan siklus I. Pada hari pertama peserta didik diberitahukan oleh guru bahwa jika mereka melakukan bermain peran akan mendapat hadiah. Terlihat dari hasil tindakan siklus II terdapat peningkatan yang semula pada siklus I indikator keberhasilan mencapai 64,70% meningkat menjadi 77,06% pada siklus II.

Dalam penelitian ini hasil pengamatan yang dilakukan peneliti seperti yang telah dicatat sesuai dengan data di lapangan menunjukkan bahwa meningkatkan perhatian anak usia 3-4 tahun pada anak usia dini melalui aktivitas bermain peran mengalami peningkatan dalam tiga aspek yakni perhatian, pemahaman, dan penerapan. Berdasarkan hasil penerapan diatas, maka meningkatkan perhatian anak usia 3-4 tahun melalui aktivitas bermain peran di KB Permata Hati dapat ditingkatkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Suprihatiningrum (2020) faktor eksternal berupa intensitas stimulus, keragaman stimulus, warna, Gerak dan sistem penyajian yang menarik. Jadi, stimulus yang diberikan harus sesuai dengan kebutuhan anak dan banyak sedikitnya stimulus tersebut juga harus dipertimbangkan untuk diberikan kepada anak secara klasikal.

C. Temuan Penelitian

Kegiatan bermain peran pada anak usia dini ternyata dapat menjadi sarana bagi guru untuk mengetahui seberapa tingkat perhatian anak sebelum dan sesudah mendapatkan sebuah perlakuan. Selain itu dapat menstimulasi pemahaman dan penerapan tentang karakter yang sebaiknya dimiliki anak usia dini.

Pada penelitian ini terdapat kenaikan presentase dari hasil observasi pra tindakan ke siklus I kenaikan presentase tersebut terlihat sangat signifkanyaitu

sebesar 20%. Sedangkan pada siklus I ke siklus II hanya ada kenaikan sebesar 12,36%. Hal ini dipengaruhi karena kurangnya jumlah pertemuan pada siklus II. Peneliti beranggapan bahwa siklus II telah tuntas karena secara klasikal presentase tersebut telah mencapai target berdasarkan indikator keberhasilan yaitu 77,6%.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa jumlah pertemuan dapat mempengaruhi Tingkat keberhasilan. Hal ini dikarenakan semakin banyak stimulasi yang diberikan, maka akan semakin meningkat kemampuan anak.

Pemberian reward atau hadiah kepada anak ternyata dapat memberikan dampak yang cukup signifikan. Reward yang diberikan berupa bingkisan cemilan dan stiker Bintang atau stiker jempol. Terlihat bahwa anak-anak menjadi antusias dan bersemangat dalam belajar mulai dari mendengarkan guru, memperhatikan hingga mengikuti arahan dan memberikan penampilan yang penuh semangat dan antusias. Dengan begitu dapat meningkatkan indikator keberhasilan sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti.

D. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian yang dihadapi oleh peneliti adalah sarana dan prasarana yang kurang memadai seperti kostum untuk menunjang pembelajaran yang masih kurang, bahan untuk dijual yang kurang beragam dan kurang banyak jumlahnya, uang kertas yang tidak menari, beberapa kursi yang rusak sehingga harus hati-hati saat digunakan agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Selain itu waktu pertemuan yang kurang pada siklus II yaitu hanya 2 kali pertemuan.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian Tindakan kelas yang telah dilakukan dengan kolaborasi antara peneliti dan guru kelas dalam meningkatkan perhatian anak usia 3-4 tahun melalui aktivitas bermain peran di KB Permata Hati yang berfokus pada aspek perhatian, pemahaman dan penerapan. Dapat dilihat pada hasil pengamatan Pra Tindakan, siklus I hingga siklus II. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil meningkatkan perhatian anak melalui aktivitas bermain peran pada Pra Tindakan memperoleh hasil presentase 44,70% sehingga masuk pada kriteria Mulai Berkembang (MB). Pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 64,70% dan masuk pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), namun dari tindakan pada Siklus I asil yang telah dicapai belum dengan yang diharapkan oleh peneliti. Sehingga peneliti melakukan tindakan Siklus II dan kemudian mencapai hasil presentase sebesar 77,06% yang masuk dalam kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan telah mencapai hasil sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti.

Dalam pelaksanaan meningkatkan perhatian anak melalui aktivitas bermain peran, guru melakukan sesuai dengan langkah-langkah yang telah dirancang untuk melakukan pembelajaran yaitu perhatian, guru memberikan arahan kepada peserta didik dan mengingatkan peserta didik untuk mendengarkan arahan guru agar dapat memahami penjelasan yang telah guru berikan; pemahaman, setelah guru menjelaskan tatacara melakukan kegiatan bermain peran guru memberikan beberapa pertanyaan untuk memastikan bahwa peserta didik telah

memahami arahan yang guru berikan; penerapan, setelah guru memberikan penjelasan dilanjutkan dengan peserta didik mempraktekan sesuai dengan yang telah diarahkan oleh guru.

Meningkatkan perhatian anak melalui aktivitas bermain peran dengan meningkatkan perhatian, pemahaman dan penerapan merupakan Solusi dari masalah yang ada pada peserta didik KB Permata Hati. Pencapaian peningkatan perhatian anak melalui aktivitas bermain peran pada Siklus I telah mengalami peningkatan akan tetapi belum mencapai indikator keberhasilan sehingga perlu dilakukan siklus II guna meningkatkan indikator keberhasilan. Kegiatan ini dilakukan guna meningkatkan perhatian anak yang dilakukan secara berulang agar peserta didik semakin memahami yang harus dilakukan dalam bermain peran. Tidak hanya bimbingan dan motivasi berupa kata-kata pujian tetapi juga dengan memberikan *reward* agar peserta didik semakin berantusias dalam melakukan aktivitas bermain peran. Hal tersebut dilakukan untuk memancing daya tarik anak dalam kegiatan bermain peran supaya meningkatkan perhatian anak dalam proses pembelajaran.

B. Implikasi

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa meningkatkan perhatian anak usia 3-4 tahun melalui aktivitas bermain peran di KB Permata Hati dapat ditingkatkan. Meningkatkan perhatian anak pada penelitian ini berfokus pada meningkatkan perhatian, pemahaman, dan penerapan peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas yang dilakukan selama dua siklus. Tindakan Siklus I dilakukannya kegiatan bermain peran seperti biasanya akan tetapi guru

lebih meningkatkan Kembali kepada peserta didik untuk lebih fokus pada pembelajaran dalam bermain peran. Sedangkan pada Siklus II guru menambahkan *reward* atau hadiah untuk meningkatkan daya tarik anak dalam belajar dan lebih berantusias dalam mengikuti kegiatan bermain peran.

Pelaksanaan kegiatan bermain peran diawali dengan mengenalkan bermacam-macam pekerjaan atau profesi kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan lebih rinci mengenai pekerjaan sebagai pilot. Kemudian guru menjelaskan kegiatan bermain peran yang akan dilakukan oleh peserta didik. Dimulai dengan menjelaskan memberikan peran kepada peserta didik kemudian menajarkan lagu pesawat dan menyanyikan secara bersama-sama. Selain itu guru juga mendampingi setiap latihan peserta didik dan memberikan arahan kepada peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan bermain peran. Guru dalam aktivitas bermain peran berperan sebagai fasilitator dan motivator bagi peserta didik. Setelah melakukan aktivitas bermain peran peserta didik akan diberikan *reward* atau hadiah sebagai tanda apresiasi terhadap kegiatan yang telah berhasil dilakukan dan diselesaikan dengan baik.

C. Saran

Berdasarkan pelaksanaan penelitian dalam meningkatkan perhatian anak usia 3-4 tahun melalui aktivitas bermain peran di KB Permata Hati, memiliki beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi guru

Guru KB Permata Hati perlu melakukan pengembangan terhadap kegiatan yang dapat meningkatkan perhatian anak seperti kegiatan bermain peran. Pada proses pembelajaran guru perlu memberikan *feedback* cukup sering kepada peserta didik dapat berupa *verbal* (ucapan), fisik maupun dengan memberikan *reward* (hadiah).

2. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya harus dapat memberikan motivasi atau inovasi baru untuk meningkatkan perhatian anak dalam aktivitas bermain peran agar peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Andeka Wiwik (2021). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SDN 04 Sitiung*. journal Education and Counseling, vol 1.2, hal195-19
<https://www.unars.ac.id/ojs/index.php/consilium/article/download/1179/781>
- Azizah, M.N dan kawan-kawan (2025). *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini*
https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JMP/article/download/10439/5880/61110?utm_source=copilot.com
- Daruhadi. G (2024). *Pengumpulan Data Penelitian*. Jurnal Cendekia Ilmiah, vol 3.5,hal5423.<http://repository.uin-malang.ac.id/1123/1/metode-pengumpulan.pdf>
- Dhieni Nurdiana (2021) *Metode Pengembangan Bahasa*. Tangerang Selatan Universitas Terbuka.
- Erna Budiarti (2024) *Impementasi Kemampuan Berbahasa Melalui Kegiatan Bermain Peran Dalam Menumbuhkan Karakter Anak Usia Dini* FakultasMagister Pendidikan PAUD, Universitas Panca Sakti Bekasi. Jambura Early Childhood <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i3.311>
- Fentry Hermaita Gultom (2022) *Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Melalui Metode Bermain Peran TK Pelita Bangsa Kabupaten Bekasi* Universitas Pancasakti Bekasi; Science and Education Journal <https://doi.org/10.64626/snej.v2i3.271>
- Hasanah, S. (2025). *Pendidikan anak Usia Dini*. Purbalingga: Eureka Media Aksara. https://penerbiteureka.com/2025/10/15/pendidikan-anak-usia-dini/?utm_source=copilot.com
- Harahap, Sari dan Kawan-kawan (2023). *Pengaruh Perkembangan Kemampuan Pada Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar*
<https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.741>
- Khasanah siti (2023) *Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Pembentukan Sosial Emosional Anak*. Skripsi Universitas Islam Negri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
- Komari (2025). *Menggali Potensi Optimal Anak Usia Dini: Tinjau Literatur*. Jurnal Ilmiahedukatif,11.1,116-118.
<https://www.academia.edu/download/90058518/3183.pdf>

- Lasman Harianja.A (2023). *Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7.4,4872.
<https://pdfs.semanticscholar.org/a928/fcfd3c2868402646ee4ccbab037458a9583e.pdf>
- Landewang, J.dan Kawan-kawan. (2025).*Keefektifan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Nilai Moral Anak Usia Dini (Sopan Santunan, Menolong, dan Kebersihan): Studi Kuasi-Eksperimen di TK Bungamputi*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 9 (5), 2030–2042.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7349>
- Lubis, N.J dan kawan-kawan (2023) “Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak” yang diterbitkan di *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 7 No. 5 (2023).
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5383>
- Pahleviannur, R (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Sukoharjo: Pradika Pustaka. Hal.2.
https://files.osf.io/v1/resources/x6p8n_v1/providers/osfstorage/6340efc6ec7f3f14c7f5f545?action=download&direct&version=1
- Rachman, A.Y (2024) *Penerapan Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di TK An-Nahla Kelompok A Desa Kalisuren Kecamatan Tajurhalang Bogor Jawa Barat*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 9 (5), 2030–2042. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7349>
- Rachmawati, Yeni dan Ali Nugraha (2021) *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Tangerang Selatan Universitas Terbuka
- Riskiyatul Musthofiyah, (2025) *Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk mengembangkan keterampilan sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Aulad: Journal on Early Childhood*.
<https://aulad.org/index.php/aulad>
- Rohmah (2025) *Perkembangan dan Pendidikan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i1.5918>
- Slameto (2021). *Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta. Rineka Cipta
- Suprihatiningrum, Jamil (2020) *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media
- Wawu, M (2024). *Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep, Prosedur, Kelebihan*

dan Peran di Bidang Pendidikan. Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, vol 5.2, hal 199-200.
<https://pdfs.semanticscholar.org/8de8/be521b4102a42c318fec3d4ec4dcd375ff94.pdf>

Wijayanti, Rina *permainan tradisional sebagai media pengembangan kemampuan sosial anak*. unikama. <http://repository.unikama.ac.id/id/eprint/1938>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

MODUL INTRA

Semester/Minggu : II/ IV
Kelompok/Usia : 3-4 Tahun
Hari/Tgl : senin-jumat /26-30 Januari 2026
Tema/Topik/sub topik : Macam-macam Pekerjaan/ pilot
Alokasi Waktu : 08.00 - 10.00

Tujuan pembelajaran

- menyebutkan 1-2 ciri pilot (seragam, Mengendarai Pesawat)
- anak menirukan Gerakan pilot sederhana (melambaikan Tangan, terbang)
- anak mengekspresikan gagasan dan imajinasi tentang pekerjaan pilot

Pencapaian pembelajaran

- Mengembangkan kemampuan mengenal identitas Pilot, tempat kerja, dan lingkungan terdekatnya secara menyeluruh melalui pengalaman bermakna dan kontekstual.

Pendekatan pembelajaran

Agama dan budi pekerti

Peserta didik mampu menunjukkan rasa Syukur kepada tuhan dan sikap hormat kepada pilot atas perannya terhadap penumpang

Jati diri

anak mengenali identitas pekerjaan pilot

Dasar-dasar literasi

Anak memahami konsep pekerjaan melalui media cerita, gambar, symbol, dan kegiatan berbicara sederhana

Peta konsep



RPPH

Hari/Tanggal: Senin, 26 Januari 2026

Kegiatan	Alat dan Bahan
<p>Kegiatan rutin diluar kelas (Berbaris, membaca doa masuk rumah)</p> <p>1.Kegiatan Awal (30 Menit) - Berdoa sebelum belajar ,salam,absen -Mengenal asmaul husna -hafalan doa mau tidur</p>	<p>Guru dan anak murid</p> <p>Guru,Murid,Absen kelas</p> <p>Guru & murid</p>
<p>2.Kegiatan Inti (90 menit)</p> <p>- Upacara bendera - mengenal profesi pilot - melingkari gambar pilot dan menjelaskan apa tugasnya - posyandu - mengaji</p>	<p>- halaman sekolah - guru dan murid - baju profesi - kertas kerja - alat timbangan,meteran dan pengukur kepala - buku iqro</p>
<p>3.Istirahat (30 Menit) -makan Bersama -bermain</p>	<p>Bekal anak APE Luar dan Pe dalam</p>
<p>4.Kegiatan Akhir -Diskusi kegiatan hari ini dan esok hari -Persiapan pulang -Berdo'a sesudah belajar</p>	<p>Guru dan murid</p>
<p>5.Asesmen - Ceklis - forto folio</p>	

Mengetahui Kepala
 Guru Kelas
 KB Permata Hati

Guru Kelas

Dina Wati

Purwanti

Hari/Tanggal: Selasa, Selasa 27 Januari 2026

Kegiatan	Alat dan Bahan
<p>Kegiatan rutin diluar kelas (Berbaris, membaca doa masuk rumah)</p> <p>1.Kegiatan Awal (30 Menit) -Berdoa sebelum belajar ,salam,absen -Mengenal asmaul husna -hafalan doa bangun tidur - belajar huruf abjad</p>	<p>Guru dan anak murid</p> <p>Guru,Murid,Absen kelas</p> <p>Guru & murid</p>
<p>2.Kegiatan Inti (90 menit)</p> <p>- Mengenal ciri-ciri pilot - melingkari perlengkapan yang digunakan saat bekerja - mewarnai pilot</p>	<p>- guru dan murid - fc - fc</p>
<p>3.Istirahat (30 Menit) -Makan Bersama -Bermain</p>	<p>Bekal anak APE luar dan Ape dalam</p>
<p>4.Kegiatan Akhir -Diskusi kegiatan hari ini dan esok hari -Persiapan pulang -Berdo'a sesudah belajar</p>	<p>Guru,Murid</p>
<p>5.Asesmen - Ceklis - forto folio</p>	

Mengetahui Kepala
KB Permata Hati

Guru Kelas

Dina Wati

Purwanti

Hari/Tanggal:Rabu 28 Januari 2026

Kegiatan	Alat dan Bahan
<p>Kegiatan rutin diluar kelas (Berbaris, membaca doa masuk rumah)</p> <p>1.Kegiatan Awal (30 Menit) -Berdoa sebelum belajar ,salam,absen -Mengenal asmaul husna -hafalan doa bangun tidur - Mengenal Angka 1-10</p>	<p>Guru dan anak murid</p> <p>Guru,Murid,Absen kelas</p>
<p>2.Kegiatan Inti (90 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - mengenal Kendaraan yang dikemudikan pilot - bermain peran Pilot membawa penumpang - mengaji 	<ul style="list-style-type: none"> - guru dan anak - bp hal 10 - bp hal 11 - buku iqro
<p>3.Istirahat (30 Menit) -Makan Bersama -Bermain</p>	<p>Bekal anak APE luar dan Ape dalam</p>
<p>4.Kegiatan Akhir -Diskusi kegiatan hari ini dan esok hari -Persiapan pulang -Berdo'a sesudah belajar</p>	<p>Guru,Murid</p>
<p>5.Asesmen - Ceklis - forto folio</p>	

Mengetahui Kepala
KB Permata Hati

Guru Kelas

Dina Wati

Purwanti

Hari/ Tanggal : Kamis,29 Januari 2026

Kegiatan	Alat dan Bahan
<p>Kegiatan rutin diluar kelas (Berbaris, membaca doa masuk rumah)</p> <p>1.Kegiatan Awal (30 Menit) -Berdoa sebelum belajar ,salam,absen -Mengenal asmaul husna -hafalan / melafalkan doa mau tidur - mengenal angka 1-10</p>	<p>Guru dan anak murid</p> <p>Guru,Murid,Absen kelas</p> <p>Guru & murid</p>
<p>2.Kegiatan Inti (90 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - memberi tanda silang yang bukan kelengkapan saat bekerja - memasang huruf pada kata “pesawat terbang” - Mengaji 	<ul style="list-style-type: none"> - guru dan anak - bp hal 12 - Kursi dan seragam pilot - Buku Tilawati
<p>3.Istirahat (30 Menit) -Makan Bersama -Bermain</p>	<p>Bekal anak APE luar dan Ape dalam</p>
<p>4.Kegiatan Akhir -Diskusi kegiatan hari ini dan esok hari -Persiapan pulang -Berdo'a sesudah belajar</p>	<p>Guru,Murid</p>
<p>5.Asesmen - Ceklis - forto folio</p>	

Mengetahui Kepala
KB Permata Hati

Guru Kelas

Dina Wati

Purwanti

Hari/Tanggal: Jum'at,30 Januari 2026

Kegiatan	Alat dan Bahan
<p>Senam irama Kegiatan rutin diluar kelas (Berbaris, membaca doa masuk rumah)</p> <p>1.Kegiatan Awal (30 Menit) -Berdoa sebelum belajar ,salam,absen -Mengenal asmaul husna -hafalan / melafalkan doa mau tidur</p>	<p>Wareless,anak peraga langsung</p> <p>Guru,Murid,Absen kelas</p> <p>Guru & murid</p>
<p>2.Kegiatan Inti (90 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - senam irama - menebalkan kata pilot lalu melingkari kendaraan yang di kemudikan pilot 	<ul style="list-style-type: none"> - salon dan hp - Buku Paket
<p>3.Istirahat (30 Menit) -Makan Bersama -Bermain</p>	<p>Bekal anak APE luar dan Ape dalam</p>
<p>4.Kegiatan Akhir -Diskusi kegiatan hari ini dan esok hari -Persiapan pulang -Berdo'a sesudah belajar</p>	<p>Guru,Murid</p>
<p>5.Asesmen -Ceklis -Hasil Karya</p>	

Mengetahui Kepala
 KB Permata hati

Guru Kelas

Dina Wati

Purwanti

DOKUMENTASI KEGIATAN

Siklus I Pertemuan 1



Siklus I Pertemuan 2



Siklus I Pertemuan 3





Hasil Siklus I

No	Nama	Perhatian				Pemahaman				Penerapan				Jumlah skor	Kategori
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Alf		√				√					√		70%	BSH
2	Ais		√				√					√		70%	BSH
3	Hn		√				√					√		70%	BSH
4	Ic		√			√						√		50%	MB
5	Ec		√				√					√		70%	BSH
6	As		√				√					√		70%	BSH
7	Gr		√				√					√		70%	BSH
8	Rk		√					√				√		70%	BSH
9	Az		√				√					√		70%	BSH
10	Ml		√				√					√		60%	BSH
11	Dz		√				√			√				50%	MB
12	Dl		√				√					√		60%	BSH
13	Ka		√				√					√		60%	BSH
14	Ik		√				√					√		70%	BSH
15	Ns		√			√				√				50%	MB
16	Rn		√				√					√		70%	BSH
17	Hbl		√					√		√				70%	BSH

MODUL INTRA

Semester/Minggu : II/ VI
Kelompok/Usia : 3-4 Tahun
Hari/Tgl : senin-jumat /2-6 Februari 2026
Tema/Topik/sub topik: Macam-macam Pekerjaan/ Pramugari dan Pramugara
Alokasi Waktu : 08.00 - 10.00

Tujuan pembelajaran

- menyebutkan 1-2 ciri Pramugari/Pramugara (seragam, Mengendarai Pesawat)
- anak menirukan Gerakan pilot sederhana (melambaikan Tangan, terbang)
- anak mengekspresikan gagasan dan imajinasi tentang pekerjaan pramugari/pramugara

Pencapaian pembelajaran

- Mengembangkan kemampuan mengenal identitas pramugari/pramugara, tempat kerja, tanggung jawab, dan lingkungan terdekatnya secara menyeluruh melalui pengalaman bermakna dan kontekstual.

Pendekatan pembelajaran

Agama dan budi pekerti

Peserta didik mampu menunjukkan rasa Syukur kepada tuhan dan sikap hormat kepada pilot atas perannya terhadap penumpang

Jati diri

anak mengenali identitas pekerjaan pramugari/pramugara

Dasar-dasar literasi

Anak memahami konsep pekerjaan melalui media cerita, gambar, symbol, dan kegiatan berbicara sederhana

Peta konsep



RPPH

Hari/Tanggal:kamis,05 febuari 2026

Kegiatan	Alat dan Bahan
<p>Kegiatan rutin diluar kelas (Berbaris, membaca doa masuk rumah)</p> <p>1.Kegiatan Awal (30 Menit) - Berdoa sebelum belajar ,salam,absen - menghafal doa bangun tidur</p>	<p>Guru dan anak murid</p> <p>Guru,Murid,Absen kelas</p> <p>Guru & murid</p>
<p>2.Kegiatan Inti (90 menit)</p> <p>- Mengerjakan Mazze</p>	<p>Guru dan murid</p> <p>-kertas fc</p>
<p>3.Istirahat (30 Menit) -makan Bersama -bermain</p>	<p>Bekal anak APE Luar dan APE dalam</p>
<p>4.Kegiatan Akhir -Diskusi kegiatan hari ini dan esok hari -Persiapan pulang -Berdo'a sesudah belajar</p>	<p>Guru dan murid</p>
<p>5.Asesmen - Ceklis - forto folio</p>	

Mengetahui Kepala
KB Permata Hati

Guru Kelas

Dina Wati

Purwanti

RPPH

Hari/Tanggal: Senin 2 febuari 2026

Kegiatan	Alat dan Bahan
<p>Kegiatan rutin diluar kelas (Berbaris, membaca doa masuk rumah)</p> <p>1.Kegiatan Awal (30 Menit) - Berdoa sebelum belajar ,salam,absen - menghafal doa bangun tidur</p>	<p>Guru dan anak murid</p> <p>Guru,Murid,Absen kelas</p> <p>Guru & murid</p>
<p>2.Kegiatan Inti (90 menit)</p> <p>-bercerita mengenal macam-macam pekerjaan -menghitung jumlah pesawat</p>	<p>-guru dan anak</p> <p>-foto copy</p>
<p>3.Istirahat (30 Menit) -makan Bersama -bermain</p>	<p>Bekal anak APE Luar dan APE dalam</p>
<p>4.Kegiatan Akhir -Diskusi kegiatan hari ini dan esok hari -Persiapan pulang -Berdo'a sesudah belajar</p>	<p>Guru dan murid</p>
<p>5.Asesmen - Ceklis - forto folio</p>	

Mengetahui Kepala
KB Permata Hati

Guru Kelas

Dina Wati

Purwanti

RPPH

Hari/Tanggal: Selasa, 03 febuari 2026

Kegiatan	Alat dan Bahan
<p>Kegiatan rutin diluar kelas (Berbaris, membaca doa masuk rumah)</p> <p>1.Kegiatan Awal (30 Menit) - Berdoa sebelum belajar ,salam,absen - menghafal doa bangun tidur - Mengenal angka 1-10</p>	<p>Guru dan anak murid</p> <p>Guru,Murid,Absen kelas</p> <p>Guru & murid Papan Tulis Spidol</p>
<p>2.Kegiatan Inti (90 menit)</p> <p>- mengenal pejerjaan pramugari/pramugara - Berlatih main Peran - Memasang Puzzle Pesawat</p>	<p>-guru dan anak - Guru Dan Anak - Puzzle</p>
<p>3.Istirahat (30 Menit) -makan Bersama -bermain</p>	<p>Bekal anak APE Luar dan APE dalam</p>
<p>4.Kegiatan Akhir -Diskusi kegiatan hari ini dan esok hari -Persiapan pulang -Berdo'a sesudah belajar</p>	<p>Guru dan murid</p>
<p>5.Asesmen - Ceklis - forto folio</p>	

Mengetahui Kepala
KB Permata Hati

Guru Kelas

Dina Wati

Purwanti

RPPH

Hari/Tanggal: Rabu 04 febuari 2026

Kegiatan	Alat dan Bahan
<p>Kegiatan rutin diluar kelas (Berbaris, membaca doa masuk rumah)</p> <p>1.Kegiatan Awal (30 Menit) - Berdoa sebelum belajar ,salam,absen - menghafal doa bangun tidur</p>	<p>Guru dan anak murid</p> <p>Guru,Murid,Absen kelas</p> <p>Guru & murid</p>
<p>2.Kegiatan Inti (90 menit)</p> <p>- Mendengarkan Dongeng -Lempar Tangkap Bola - Bermain peran pramugari/pramugara</p>	<p>-guru dan anak -buku paket - guru & murid</p>
<p>3.Istirahat (30 Menit) -makan Bersama -bermain</p>	<p>Bekal anak APE Luar dan APE dalam</p>
<p>4.Kegiatan Akhir -Diskusi kegiatan hari ini dan esok hari -Persiapan pulang -Berdo'a sesudah belajar</p>	<p>Guru dan murid</p>
<p>5.Asesmen - Ceklis - forto folio</p>	

Mengetahui Kepala
KB Permata Hati

Guru Kelas

Dina Wati

Purwanti

RPPH

Hari/Tanggal:jumat, 06 febuari 2026

Kegiatan	Alat dan Bahan
<p>Kegiatan rutin diluar kelas (Berbaris, membaca doa masuk rumah)</p> <p>Senam</p> <p>1.Kegiatan Awal (30 Menit) - Berdoa sebelum belajar ,salam,absen - menghafal doa bangun tidur</p>	<p>Guru dan anak murid</p> <p>Guru,Murid,Absen kelas</p> <p>Guru & murid</p>
<p>2.Kegiatan Inti (90 menit) -menjiplak bentuk daun dengan tehnik semprot</p>	<p>- daun kelor,pewarna,kertas HVS</p>
<p>3.Istirahat (30 Menit) -makan Bersama -bermain</p>	<p>Bekal anak APE Luar dan APE dalam</p>
<p>4.Kegiatan Akhir -Diskusi kegiatan hari ini dan esok hari -Persiapan pulang -Berdo'a sesudah belajar</p>	<p>Guru dan murid</p>
<p>5.Asesmen - Ceklis - forto folio</p>	

Mengetahui Kepala
KB Permata Hati

Guru Kelas

Dina Wati

Purwanti

DOKUMENTASI SIKLUS II

Siklus II Pertemuan 1





Siklus II Pertemuan 2



Hasil Siklus II

No	Nama	Perhatian				Pemahaman				Penerapan				Jumlah skor	Kategori
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Alf		√				√					√		80%	BSH
2	Ais			√			√					√		80%	BSH
3	Hn		√				√					√		80%	BSH
4	Ic		√				√					√		80%	MB
5	Ec		√				√					√		80%	BSH
6	As		√				√					√		70%	BSH
7	Gr		√				√					√		70%	BSH
8	Rk		√				√					√		80%	BSH
9	Az			√			√					√		80%	BSH
10	Ml			√			√				√			70%	BSH
11	Dz			√			√					√		80%	MB
12	Dl		√				√					√		80%	BSH
13	Ka		√				√					√		70%	BSH
14	Ik			√			√					√		80%	BSH
15	Ns		√				√					√		70%	MB
16	Rn			√			√					√		80%	BSH
17	Hbl		√				√					√		80%	BSH