

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK  
MELALUI MEDIA GAMBAR ANGKA 1-10 DI RA/T.I  
AL-MUSHTAFHAFAWIYAH KOTA MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)  
Program Studi Pendidikan Guru Raudathul Atfhal  
(PGRA)*



**NAMA : DESY MARDHIYATI**  
**NPM : 1101240016**  
**Program Studi : Pendidikan Guru Raudathul Atfhal (PGRA)**

**FAKULTAS PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2016**

## ABSTRAK

### **DESY MARDHIYATI (1101240016), Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Gambar Angka 1-10 Di RA/T.I Al-Mushthafawiyah Kota Medan.**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak menggunakan permainan media gambar angka di TK al-Mushthafawiyah Kelurahan Medan Perjuangan, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan tahun ajaran 2016/2017. Metode yang digunakan penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak 3 siklus, dimana dalam masing-masing siklus terdapat empat tahapan yaitu: (1) perencanaan tindakan: (2) pelaksanaan tindakan (3) observasi tindakan (4) refleksi tindakan. Peneliti ini dilaksanakan secara kolaborasi bersama guru TK al-Mushthafawiyah Kota Medan. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak TK al-Mushthafawiyah Kelurahan Medan Perjuangan, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan yang berjumlah 20 anak dan guru TK al-Mushthafawiyah Kota Medan. Data yang dikumpulkan adalah data tentang kemampuan berhitung dan data tentang prosedur pembelajaran melalui permainan media gambar angka. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi untuk mengamati proses pembelajaran melalui permainan media gambar angka dan mengamati tindakan guru saat menerapkan permainan media gambar angka dan catatan lapangan digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian penting yang muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung dan mencatat semua kejadian yang terjadi diluar perencanaan atau pencatatan permasalahan-permasalahan yang muncul pada waktu dilaksanakan kegiatan. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dengan membandingkan hasil indikator pencapaian setiap siklus, dari kondisi prasiklus, siklus I, siklus II dan siklus III untuk mengetahui pembelajaran melalui permainan media gambar angka. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak di TK al-Mushthafawiyah Kelurahan Medan Perjuangan, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan mengalami peningkatan, hal tersebut dapat dilihat dari hasil persentase prasiklus 18,75%, siklus I mencapai 36,25%, siklus II mencapai 65%, dan pada siklus III mencapai 87,5%. Kesimpulan penelitian ini adalah menggunakan media gambar angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK al-Mushthafawiyah Kelurahan Medan Perjuangan, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan.

Kata Kunci: *Kemampuan Berhitung, Media Gambar Angka.*

## ABSTRACT

**DESY MARDHIYATI (1101240016), Counting Method by Number Figures 1-10 to improve numeracy skill of children in RA/T.I Al-Mushthafawiyah Kota Medan.**

This research purpose was to improve numeracy skill of children by number figures game in TK Al-Mushthafawiyah Kelurahan Medan Perjuangan, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan 2015/2016 school year. The method used in this research was classroom action research conducted by three cycles, where in each cycle there are four phases, they are: (1) action planning (2) action implementation (3) action observation (4) reflection action. This research done in collaboration with the teacher of TK Al-Mushthafawiyah Kota Medan. The subject of this research were the student of TK Al-Mushthafawiyah, Kelurahan Medan Perjuangan, Kecamatan Medan Tembung Kota Medan which totaling 29 students and a teacher of TK Al-Mushthafawiyah Kota Medan. The collecting data was about the ability of counting and the learning procedures by number figures game of data. The data collecting in this research used observation method to observed the learning process by number figures game and to observed the teachers behavior game method and field notes were used to record important event took place during the learning process and record all the events that occur outside of the planning or recording problems at the time carried out activities. Data analysis which used in this research was qualitative descriptive analysis by comparing the results indicators of achievement from each cycles, from pra cycle condition, cycle I, cycle II. And cycle III to know the learning process by number figures game. The result of research can be concluded the counting ability students of TK Al-Mushthafawiyah Kelurahan Medan Perjuangan, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan was improving, it can be seen by the percentage of pra cycle 18,75%, cycle I 36,25%, cycle II 65%, cycle III 87,5%. The conclusion of this research was using number figures method can improving the counting ability of students in TK Al-Mushthafawiyah, Kelurahan Medan Perjuangan, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan.

Keyword : *Counting Ability, Number Figures Game*

## KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan karunua-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Gambar Angka 1-10 di RA/T.I Al-Mushthafawiyah Kota Medan”**.

Adapun skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana di Fakultas Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti menerima bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak, baik secara moril maupun materil sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana mestinya. Maka pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Terima kasih kepada kedua orang tua tercinta ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibunda Refni Agus, S.Ag dan Ayahanda Drs. Muhammad Suwirman yang selalu mendoakan, memberikan dukungan sepenuhnya dan semangat yang tak henti-hentinya.
2. Terima kasih kepada Maya Adhani, S.Pd (Kakak), Rizka Fadhillah (Adik), dan Rahmad Hafiz (Adik) yang selalu memberikan dorongan yang tak henti-hentinya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini, serta keluarga lainnya yang memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Dr. H. Agussani, MAP, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Drs. Muhammad Qorib, M.A., selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Drs. Zulkarnein Lubis, M.A., selaku Ketua Jurusan PGRA Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu Widya Masitah, M.Psi., selaku Sekretaris Jurusan PGRA Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu Mawaddah Nasution, M. Psi., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahannya dan bimbingan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Terima Kasih kepada kepala sekolah dan seluruh guru di sekolah RA/T.I Al-Mushthafawiyah Kota Medan.
9. Kepada teman seperjuangan, Yanti Sartina, Putri Syarifah Nur, S.Pd.I yang telah memberikan dukungan, bantuan, motivasi kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan masukan dari semua pihak yang dapat membangun kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, peneliti mengharapkan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembacanya.

Medan, November 2016

Peneliti

**DESY MARDHIYATI**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GRAFIK.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Hipotesis Tindakan.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
G. Alasan Memilih Gambar Media Angka.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS.....</b>	<b>7</b>
A. Kemampuan Berhitung.....	7
1. Pengertian Kemampuan Berhitung.....	7
2. Pembelajaran Berhitung.....	9
3. Manfaat Berhitung.....	11
4. Prinsip-Prinsip Berhitung.....	12
5. Tahap Pengembangan Berhitung.....	13
6. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung Pada Anak....	14
B. Media Gambar Angka.....	15
1. Pengertian Media Gambar Angka.....	15
2. Nilai Media Gambar Angka.....	16

3. Jenis Dan Karakteristik Media Gambar Angka.....	17
4. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Gambar Angka.....	19
5. Fungsi Media Gambar Angka.....	21
6. Manfaat Media Gambar Angka.....	22
7. Kelebihan Dalam Media Gambar Angka.....	23
8. Langkah-Langkah Pelaksanaan Media Gambar Angka.....	24
C. Kerangka Berpikir.....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
A. Pendekatan Dan Desain Penelitian.....	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
C. Variabel dan Defenisi Operasional.....	29
D. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas.....	29
E. Subjek Penelitian.....	29
F. Metode Pengumpulan Data.....	30
G. Instrumen Penelitian.....	32
H. Teknik Analisis Data.....	32
I. Prosedur Penelitian.....	33
J. Indikator Keberhasilan.....	35
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>36</b>
A. Hasil Penelitian.....	36
1. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian.....	36
2. Deskripsi Kondisi Awal Sebelum Penelitian Tindakan Kelas.....	36
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	40
1. Pelaksanaan Penelitian Siklus I.....	40
2. Pelaksanaan Penelitian Siklus II.....	44
3. Pelaksanaan Penelitian Siklus III.....	47
C. Pembahasan.....	51
D. Keterbatasan Peneliti.....	54

<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>55</b>
A. KESIMPULAN.....	55
B. SARAN.....	56

**DAFTAR PUSTAKA**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1. Skema Kerangka Pikir.....	26
Gambar 3.1. Desain Diagram.....	28

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kondisi Awal Kemampuan Berhitung Melalui Media Gambar Angka Berdasarkan Anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).....	30
Tabel 3.2. Kondisi Awal Kemampuan Berhitung Melalui Media Gambar Angka Berdasarkan Anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) Pada Siklus I.....	31
Tabel 3.3. Kondisi Awal Kemampuan Berhitung Melalui Media Gambar Angka Berdasarkan Angka yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) Pada Siklus II.....	31
Tabel 3.4. Kondisi Awal Kemampuan Berhitung Melalui Media Gambar Angka Berdasarkan Anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) Dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) Pada Siklus III.....	32
Tabel 4.1. Instrumen Observasi Penilaian Kondisi Awal.....	37
Tabel 4.2. Kondisi Awal Kemampuan Berhitung Melalui Media Gambar Angka 1-10.....	38
Tabel 4.3. Kondisi Awal Kemampuan Berhitung Melalui Media Gambar Angka Berdasarkan Anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) Dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).....	39
Tabel 4.4. Hasil Observasi Penilaian Pada Siklus I.....	40
Tabel 4.5. Kondisi Awal Kemampuan Berhitung Melalui Media Gambar Angka 1-10 Pada Siklus I.....	42
Tabel 4.6. Kondisi Awal Kemampuan Berhitung Melalui Media Gambar Angka Berdasarkan Anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) Dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) Pada Siklus I.....	42
Tabel 4.7. Hasil Observasi Penelitian Pada Siklus II.....	45
Tabel 4.8. Kondisi Awal Kemampuan Berhitung Melalui Media Gambar Angka 1-10 Pada Siklus II.....	46
Tabel 4.9. Kondisi Awal Kemampuan Berhitung Melalui Media Gambar Angka Berdasarkan Anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) Dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) Pada Siklus II.....	46
Tabel 4.10. Hasil Observasi Penelitian Pada Siklus III.....	48

Tabel 4.11. Kondisi Awal Kemampuan Berhitung Melalui Media Gambar Angka 1-10 Pada Siklus III.....	49
Tabel 4.12. Kondisi Awal Kemampuan Berhitung Melalui Media Gambar Angka Berdasarkan Anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) Dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) Pada Siklus III.....	49

## **DAFTAR GRAFIK**

Grafik 4.1. Kondisi Awal Sebelum Penelitian.....	39
Grafik 4.2. Kondisi Penelitian Siklus I.....	43
Grafik 4.3. Kondisi Penelitian Siklus II.....	47
Grafik 4.4. Kondisi Penelitian Siklus III.....	50
Grafik 4.5. Penelitian Siklus I-Siklus III.....	53

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Tuhan menciptaka manusia dengan segala kekurangan dan kelebihanannya serta memiliki kemampuan yang berbeda. Untuk mencapai hasil yang lebih baik setiap orang selalu berusaha agar kehidupan mereka juga lebih baik. Menurut undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan anak usia dini pada jalur formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudlatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat. Dalam undang-undang yang sama pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan, pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu pendidikan yang diterapkan sejak anak di dalam kandungan sampai lahir. Jadi anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun yang menurut Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *National Association For The Education Young Children* menyatakan bahwa :

“Anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Menurut defenisi ini anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik dimana anak memiliki pola pertumbuhan dan kemampuan dalam aspek fisik, kognitif, sosio emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang dilalui oleh anak tersebut”<sup>1</sup>.

Pada masa kanak-kanak dunia anak identik dengan keceriaan, kesenangan dan kegembiraan. Sering kita dengar bahwa pada masa ini anak mengalami masa *golden age* atau masa keemasan dimana 80% dari otak anak sudah bekerja yang ditandai dengan perubahan pada perkembangan anak. Anak-anak tidak bisa lepas dari aktivitas-aktivitas yang membuat dirinya bisa merasakan dirinya senang, mereka bisa meluapkan keceriaan, kegembiraan dan senang melalui bermain,

---

<sup>1</sup> Sofia Hartati, *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas, 2007, Hal. 7.

karena dunia anak memang dunia bermain. Namun, tidak sedikit orang tua mengetahui manfaat sebenarnya dari sebuah bermain, beberapa orang tua ada yang kurang bahkan tidak menyukai anaknya bermain karena bermain menurut beberapa orang tua hanya menghabiskan waktu anak sia-sia, anaknya dituntut untuk belajar dan belajar. Padahal sejatinya anak usia dini diberikan waktu yang banyak untuk bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain sambil belajar.

Pendidikan yang diberikan kepada anak sejak dini tidak seperti pendidikan yang sangat formal seperti yang orang dewasa lakukan, harus berangkat ke sekolah dengan seragam, belajar secara serius, dan menaati aturan. Pembelajaran pada anak usia dini lebih menekankan pada pembiasaan pada anak dan aspek-aspek perkembangan pada anak itu sendiri. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak usia 0-8 tahun. Anak usia dini dipandang memiliki sebuah kreatifitas yang berbeda dibandingkan dengan usia-usia yang ada setelah usia tersebut. Anak adalah generasi penerus bangsa yang kelak membangun bangsa Indonesia menjadi bangsa yang maju, maka pendidikan anak usia dini sangat penting bagi keluarga untuk menciptakan generasi sumber daya manusia yang lebih baik.

Anak usia 4 sampai 6 tahun merupakan bagian anak usia dini yang berada pada rentang usia lahir sampai 6 tahun, pada usia ini secara terminologi disebut sebagai anak usia pra sekolah, dimana pertumbuhan kecerdasannya pada masa ini mengalami peningkatan dari 50% sampai 80%. Selain itu pada usia ini merupakan masa peka bagi anak, dimana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa dimana terjadinya kematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungannya.

Upaya pengembangan tersebut harus sesuai dengan tahap perkembangan dan karakteristik bagi setiap anak, dalam proses tersebut anak hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata. Dengan melalui pengalaman nyata akan memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu secara optimal dan menempatkan posisi guru sebagai pendamping. Salah satunya yaitu dasar dari proses belajar awal matematika itu konsep dasar bilangan.

Pada usia 5 tahun, minat anak terhadap bilangan akan tumbuh sangat besar secara alamiah bila sejak kecil telah diperkenalkan pada konsep bilangan secara konkrit karena sebenarnya tidak perlu orang tua dirumah maupun guru disekolah memaksakan anak untuk belajar berhitung sebelum mereka sendiri merasa berminat. Tugas orang tua dan guru yang terutama adalah merangsang minat anak terhadap bilangan sejak dini (sekitar umur 3 tahun).

Pada awalnya secara intelektual anak tidak mengerti konsep-konsep angka, namun mereka sudah mempunyai pengertian tersebut secara intuitif dan perlahan-lahan perlu dituntun menuju suatu pemahaman intelektual akan kuantitas secara simbolik. Maka inilah saatnya memperkenalkan proses belajar formal kepada anak, dimulai dengan pengenalan simbol angka dan konsep asosiasi posisi yang merupakan dasar matematika. Kemudian dilanjutkan dengan pengenalan operasi dasar seperti penjumlahan dan pengurangan.

Menurut Prasaran Rooth Betty seorang pakar pendidikan anak matematika mengatakan bahwa hampir setiap anak kecil mudah memahami bilangan dan sering tidak sengaja menghafal angka, akan tetapi hal ini tidak sama dengan kemampuan menghitung. Sesuai dengan proses berjalannya waktu, maka anak akan berangsur-angsur belajar menghitung. Mereka benar-benar belajar lebih baik jika santai dan sambil lalu<sup>2</sup>.

Menyadari pentingnya memperhatikan pengembangan minat belajar anak tentang konsep bilangan pada anak usia dini maka dibutuhkan stimulus yang tepat. Tentunya dengan cara yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Perlu kita ketahui bahwa salah satu faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar anak tentang konsep bilangan adalah bagaimana seorang guru atau orang tua mengenalkan dengan media yang mampu memberikan daya tarik bagi anak dalam proses pembelajaran tersebut.

Berdasarkan survey awal yang dilakukan oleh peneliti pada anak di RA/T.I al-Mushthafawiyah kota Medan berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan bahwa guru sering menggunakan media gambar dalam mengembangkan berbagai kemampuan anak terutama dalam mengenal konsep bilangan, dan anak juga senang menggunakan media gambar, sehingga peneliti

---

<sup>2</sup> Hariwijaya & Sustiwi, *Memahami Bilangan Serta Belajar Angka*, Bandung: Prayatna, 2008, Hal. 186.

ingin meneliti apakah media gambar berpengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak.

Dengan menggunakan materi-materi yang konkrit dan dalam bentuk permainan serta media pembelajaran yang tepat untuk mempelajari konsep-konsep matematika dasar, anak diharapkan tidak akan menemui kesulitan untuk memahami konsep dan keterampilan matematika dasar. Sehingga anak diharapkan mampu memindahkan benda-benda yang sedang dihitung untuk mendapatkan jumlah yang sebenarnya. Kepuasan dalam penemuan inilah yang mengarahkan antusiasme anak pada angka-angka, terutama bila anak dapat mendemonstrasikan operasi matematika dasar kepada guru atau teman-temannya.

Jadi dalam tahap pengenalan bilangan ini, pendidikan yang konkrit diimplementasikan dengan cara anak secara fisik memegang kualitas-kualitas yang mewakili simbol angka tersebut. Anak akan memadukan materi, hitungan, pemisahan dan membandingkan dengan visual, audio dan juga sentuhan untuk memperkuat gagasan kuantitatif secara nyata, bukan hanya bersifat abstrak bagi anak tersebut. Salah satu media yang bisa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dalam mengenalkan anak konsep bilangan adalah dengan menggunakan media gambar.

Media gambar merupakan alat bantu yang sering digunakan untuk menyampaikan pesan yang dituangkan dalam bentuk simbol komunikasi visual biasanya memuat gambar orang, binatang dan tempat. Jadi media gambar itu sendiri merupakan alat bantu yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dituangkan dalam bentuk member label dan menggambar bentuk simbol komunikasi baik berupa gambar orang, tempat, benda-benda, binatang, konsep bilangan dan lain-lain.

Berdasarkan observasi di atas, maka peneliti berminat untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul **“MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI MEDIA GAMBAR ANGKA 1-10 DI RA/T.I AL-MUSHTHAFAWIYAH KOTA MEDAN”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan di RA/T.I Al-Mushthafawiyah Medan sebagai berikut :

1. Kemampuan berhitung anak belum optimal.
2. Anak masih terlihat kurang percaya diri dalam melakukan kegiatan berhitung.
3. Kurang optimalnya kegiatan berhitung anak yang dilakukan oleh guru.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka terdapat permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu : “Bagaimana upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media gambar angka 1-10 di RA/T.I Al-Mushthafawiyah Kota Medan?”.

## **D. Hipotesis Tindakan**

Ada pengaruh penggunaan media gambar terhadap pengembangan kemampuan berhitung anak dalam media gambar angka pada anak di RA/T.I al-Mushthafawiyah Kelurahan Medan Perjuangan, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan.

## **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berhitung anak dalam media gambar angka 1-10 sebelum dan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media gambar di RA/T.I Al-Mushthafawiyah Kota Medan. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara penggunaan media gambar terhadap kemampuan berhitung anak dalam media gambar angka di RA/T.I Al-Mushthafawiyah Kota Medan

## **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan referensi dibidang pendidikan pada anak usia dini, terutama dalam hal pengembangan minat belajar anak tentang konsep bilangan melalui media pembelajaran.

2. Manfaat praktis

Yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai bahan informasi tentang pentingnya media pembelajaran dalam mengembangkan minat belajar anak tentang berhitung dalam media gambar angka di TK.

3. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam mengembangkan kegiatan yang menunjang unsur kemampuan berhitung anak khususnya dalam media gambar angka 1-10 di RA/T.I Al-Mushthafawiyah Medan.

4. Bagi sekolah, memberikan kesempatan bagi guru untuk mengembangkan komponen fisik berhitung anak melalui media gambar angka, serta dapat memberikan kesempatan lebih kepada anak untuk belajar berhitung.

### **G. Alasan Memilih Media Gambar Angka**

Media gambar angka merupakan alat yang digunakan sebagai saluran komunikasi untuk menyampaikan suatu informasi. Media gambar yang diajarkan beraneka ragam bentuk, kegiatan belajar berhitung menggunakan media gambar sangat disukai oleh anak-anak. Belajar menggunakan media gambar angka akan melatih kemampuan anak dan mengajak anak untuk percaya diri dalam berhitung. Anak akan menjadi berani dalam mengambil keputusan serta mencoba hal yang baru. Media gambar yang digunakan saat belajar akan menjadikan anak lebih percaya diri dalam melakukannya.

Alasan memilih bermain media gambar angka dalam penelitian ini adalah dapat membantu mengembangkan kemampuan anak, melatih kemampuan daya ingat anak, mengembangkan kemampuan pikiran anak, membantu anak meningkatkan aspek sosial, anak memahami urutan bilangan dalam belajar bersama, serta memupuk rasa percaya diri anak pada saat belajar bersama.

Manfaat tersebut didukung dengan kelebihan anak dalam berhitung menggunakan media gambar angka adalah anak menjadi lebih senang saat belajar bersama, kegiatan berhitung dalam media gambar angka merupakan kegiatan yang tidak memiliki resiko ketika anak melakukannya., berhitung menggunakan media gambar angka tidak memakan biaya yang mahal, tidak menyita waktu.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **A. Kemampuan Berhitung**

##### **1. Pengertian Kemampuan Berhitung**

Anak usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung pada jalur matematika, karena usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima terhadap lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapatkan rangsangan yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Pada usia 5-6 tahun anak sudah mulai mampu mengenal dan membilang angka 1-10, apabila permainan berhitung diberikan dengan berbagai macam permainan tertentu akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Hal tersebut diyakini akan berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kemampuannya. Pada usia 5-6 tahun anak sudah bisa berhitung mengenai penambahan dan pengurangan bilangan 1-10.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional berhitung pada anak usia dini diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkret yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar, meliputi<sup>3</sup>:

- a. Berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari konkret ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari yang sederhana ke yang lebih kompleks.
- b. Berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalah sendiri.
- c. Berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan tujuan, menarik, dan bervariasi, mudah digunakan serta tidak membahayakan.

---

<sup>3</sup> Depdiknas, *Pedoman Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Depdiknas, 2006, Hal. 2

d. Bahasa yang digunakan didalam pengenalan konsep berhitung adalah bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.

Dalam permainan matematika anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan. Memberi bekal kemampuan berhitung pada anak sejak dini untuk membekali kehidupan anak dimasa yang akan datang sangat penting. Ahmad Susanto, kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Senada dengan Munandar dan Robin menyatakan bahwa kemampuan merupakan suatu kapasitas berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu<sup>4</sup>. Dengan demikian, kemampuan adalah potensi atau kesanggupan seseorang yang merupakan bawaan dari lahir dimana potensi atau kesanggupan ini dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung seseorang untuk menyelesaikan tugasnya.

Matematika pada hakikatnya merupakan cara belajar untuk mengatur jalan pikiran seseorang dengan maksud melalui matematika seseorang dapat mengatur jalan pikirannya Suriasumantri<sup>5</sup>. Dalam kaitannya, salah satu cabang matematika adalah berhitung. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti penambahan, pengurangan, pembagian, ataupun perkalian. Untuk anak usia dini dapat menambah dan mengurangi serta membandingkan sudah sangat baik setelah anak memahami angka dan bilangan<sup>6</sup>. Dalam permainan matematika anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung yaitu tahap konsep, masa transisi, dan lambang. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

---

<sup>4</sup> Ahmad, dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini Panduan Praktis Bagi Ibu dan Calon Guru*, Bandung: Alfabeta, 2011, Hal. 97.

<sup>5</sup> *Ibid*, Hal. 98.

<sup>6</sup> Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2005, Hal. 75.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung pada anak usia dini disampaikan dengan bahasa yang mudah dimengerti anak, misalkan dengan benda-benda konkret yang ada disekitar anak sehingga anak akan lebih mudah memahami.

## **2. Pembelajaran Berhitung**

Dalam pembelajaran permainan berhitung pemula di Taman Kanak-Kanak menurut Siti Aisyah dijelaskan bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar<sup>7</sup>. Pengertian kemampuan berhitung permulaan menurut Ahmad Susanto adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenal jumlah yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan<sup>8</sup>.

Menurut Sriningsih mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkannya dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, sedangkan usia 5-6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus<sup>9</sup>.

Berhitung menurut Slamet Suyanto adalah menghubungkan antara benda dengan konsep bilangan, dimulai dari angka satu, apabila sudah mahir anak dapat melanjutkan menghitung kelipatannya, misal kelipatan dua, lima atau sepuluh<sup>10</sup>. Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka

---

<sup>7</sup> Depdiknas, 2000, Hal. 1.

<sup>8</sup> Ahmad Susanto, *Kemampuan Pembelajaran Berhitung Pada Anak Usia Dini*, Jakarta: Erlangga, Hal. 98.

<sup>9</sup> Sriningsih, *Kegiatan Berhitung Anak Usia Dini*, Surabaya: PT. Grafindo Persada, 2008, Hal. 63.

<sup>10</sup> Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2005, Hal.158.

kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini dengan berbagai media dan metode yang tepat jangan sampai merusak pola perkembangan anak.

Menurut Yuliani Nurani Sujino banyak pendapat tentang defenisi berhitung dari berbagai sumber rujukan, diantaranya menurut pusat pembinaan dan pengembangan bahasa berhitung adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan<sup>11</sup>.

Dalam studi klinis sejak bayi hingga dewasa yang dilahirkan oleh Erikson menyimpulkan bahwa masa kanak-kanak merupakan gambaran awal manusia, tempat dimana kebaikan dan sifat buruk akan berkembang mewujudkan diri, meskipun lambat tetapi pasti. Selanjutnya Erikson menerangkan apa yang akan dipelajari seorang anak tergantung bagaimana orang tua memenuhi kebutuhan anak akan makanan, perhatian, cinta kasih.

Crumley, Gagne dan Smith menunjukkan bahwa bukti sejarah anak yang mempunyai kesulitan penyesuaian sejak tahun-tahun prasekolah hingga sekolah menengah atau universitas telah memperlihatkan bahwa banyak diantara mereka sangat buruk penyesuaian dirinya pada masa kecil hingga tidak pernah dalam suatu kelompok atau mempunyai banyak teman.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional menjelaskan tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak yaitu secara umum untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya anak akan lebih siap mengikuti pelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan secara khusus dapat berpikir secara logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar, anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan masyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung, ketelitian, konsentrasi, dan daya apresiasi yang tinggi.

Menurut Piaget menyatakan bahwa tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai logika matematika atau berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Jadi tujuannya bukan agar anak

---

<sup>11</sup> Yuliani Nurani Sujino, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: Indeks, 2009, Hal. 112.

dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir<sup>12</sup>.

Dari pengertian berhitung di atas dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenal jumlah untuk menumbuh kembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak. Selain itu juga berhitung merupakan sesuatu yang berkenaan dengan ide-ide atau konsep untuk melatih kecerdasan dan keterampilan anak dalam menyelesaikan soal-soal yang memerlukan pecahan. Tujuan dari pembelajaran berhitung di TK adalah untuk melatih anak berpikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

### **3. Manfaat Berhitung**

Departemen Pendidikan Nasional berhitung memiliki manfaat agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajarannya yaitu:

- a. Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini.
- b. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan masyarakat.
- c. Memiliki ketelitian, konsentrasi, dan daya apresiasi yang tinggi serta memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu yang spontan.

Pembelajaran pada anak berdasarkan konsep berhitung yang benar adalah menghindari ketakutan anak pada matematika sejak awal, membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain anak berdasarkan konsep matematika yang benar. Permainan berhitung yang diberikan kepada anak usia dini pada kegiatan belajar di TK bermanfaat untuk membelajarkan anak berdasarkan konsep berhitung yang benar, menarik dan menyenangkan, menghindari ketakutan pada matematika berhitung sejak awal, membantu anak belajar matematika berhitung secara alami melalui kegiatan bermain. Kecerdasan matematika mencakup kemampuan untuk menggunakan angka dan perhitungan,

---

<sup>12</sup> Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta 2005, Hal. 161.

pola dan logika, setiap pola pikir ilmiah. Secara umum permainan matematika bertujuan mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sejak usia dini sehingga anak-anak siap mengikuti pelajaran matematika pada jenjang berikutnya disekolah dasar.

Menurut Slamet Suyanto manfaat utama pengenalan matematika kegiatan berhitung adalah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis dan matematis. Permainan matematika menurut Siswanto mempunyai manfaat bagi anak-anak dimana melalui berbagai pengamatan terhadap benda disekelilingnya dapat berpikir secara sistematis dan logis, dapat beradaptasi dan menyesuaikan dalam lingkungan yang keseharian memerlukan kepandaian berhitung<sup>13</sup>. Anak-anak yang cerdas matematika logika anak akan memberi materi-materi konkret yang dapat dijadikan bahan percobaan. Kecerdasan matematika logika juga dapat ditumbuhkan melalui interaksi positif yang mampu memuaskan rasa ingin tahu anak. Oleh karena itu guru harus dapat menjawab pertanyaan anak dan member penjelasan logis, selain itu guru perlu memberikan permainan-permainan yang memotivasi logika anak.

Menurut Yuliani Nurani Sujino permainan matematika yang diberikan kepada anak usia dini pada kegiatan belajar di TK bermanfaat antara lain, pertama membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan. Kedua, menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal. Ketiga, membantu anak belajar secara alami melalui kegiatan bermain.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat berhitung anak adalah anak mampu berpikir logis, memiliki ketelitian, konsentrasi dan daya apresiasi yang tinggi, serta menghindari ketakutan anak pada matematika sejak awal.

#### **4. Prinsip-Prinsip Berhitung**

Departemen Pendidikan Nasional mengemukakan prinsip-prinsip dalam menerapkan permainan berhitung di TK yaitu permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman

---

<sup>13</sup> Siswanto, *Manfaat Belajar Matematika Bagi Anak*, Bandung: PT. Grafindo Persada, 2008, Hal. 44.

peristiwa konkret yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar dan melalui tingkat kesukarannya, misalnya dari konkret ke abstrak, mudah kesukar, dan dari yang sederhana ke yang lebih kompleks.

Lebih lanjut Yew mengungkapkan beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak, diantaranya membuat pelajaran yang menyenangkan, mengajak anak terlibat secara langsung, membangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyesuaikan berhitung, hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya, fokus pada apa yang anak capai<sup>14</sup>. Pelajaran yang mengasikkan dengan melakukan aktivitas yang menghubungkan kegiatan berhitung dengan kehidupan sehari-hari.

Dari prinsip-prinsip berhitung di atas, maka dapat disimpulkan prinsip-prinsip berhitung untuk anak usia dini yaitu pembelajaran secara langsung yang dilakukan oleh anak didik melalui bermain atau permainan yang diberikan secara bertahap, menyenangkan bagi anak didik dan tidak memaksakan kehendak guru dimana anak diberi kebebasan untuk berpartisipasi atau terlibat langsung menyelesaikan masalah-masalahnya.

## **5. Tahap Pengembangan Berhitung**

Departemen Pendidikan Nasional mengemukakan bahwa berhitung di TK dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung, yaitu pertama, penguasaan konsep merupakan pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkret seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan. Kedua, masa transisi merupakan proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkret menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkret itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda. Misalnya ketika guru menjelaskan satu dengan menggunakan benda, anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama, sekaligus memperkenalkan bentuk lambang dari angka satu itu. Ketiga, lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep, misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah

---

<sup>14</sup> Ahmad Susanto, *Prinsip Mengajarkan Berhitung Pada Anak*, Jakarta: Balai Pustaka, 2011, Hal. 103.

untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

Piaget mengungkapkan bahwa matematika untuk anak usia dini tidak bisa diajarkan secara langsung. Sebelum anak mengenal konsep bilangan dan operasi bilangan, anak harus dilatih lebih dahulu mengkonstruksi pemahaman dengan bahasa simbolik yang disebut sebagai abstrak sederhana yang dikenal dengan abstrak empiris. Kemudian anak dilatih berpikir simbolik lebih jauh yang disebut abstrak reflektif. Langkah berikutnya adalah mengajari anak menghubungkan antara pengertian bilangan dengan simbol bilangan.

Burns dan Lorton menjelaskan lebih terperinci bahwa setelah konsep dipahami oleh anak, guru mengenalkan lambang konsep. Kejelasan hubungan antara konsep konkret dan lambang bilangan menjadi tugas guru yang sangat penting dan tidak tergesa-gesa<sup>15</sup>.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tahap pengembangan berhitung adalah pemahaman, pengertian dan pengenalan tentang sesuatu yang diajarkan secara langsung dengan menggunakan benda yang konkret.

## **6. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung Pada Anak**

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar, apabila anak sudah menunjukkan masa kematangan untuk berhitung, maka orang tua dan guru di TK harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal. Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Contohnya ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda, anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep yang sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu. Rasa ingin tahunya yang tinggi

---

<sup>15</sup> Anggani Sudono, *Mengenalkan Lambang Konsep Kepada Anak Usia Dini*, Jakarta: Erlangga, 2010, Hal. 22.

akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya<sup>16</sup>.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar apabila anak sudah menunjukkan masa kematangan untuk berhitung maka orang tua dan guru harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan.

## **B. Media Gambar Angka**

### **1. Pengertian Media Gambar Angka**

Media merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dengan media akan membantu berjalannya proses yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Berikut terdapat beberapa pengertian media yaitu menurut Heinich, Molenda dan Russel media adalah merupakan saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *mediun* yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Dengan demikian media merupakan perantara penyalur informasi belajar atau penyalur pesan ke peserta didik<sup>17</sup>.

Sedangkan menurut Soeparno, media adalah alat yang dipakai sebagai saluran untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerimanya. Media bisa berupa manusia, benda, alat, bahan ataupun peristiwa yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan<sup>18</sup>.

Dari berbagai pendapat di atas, menurut Zaman, dkk bahwa masih terdapat beberapa pengertian lain yang dikemukakan para ahli, antara lain sebagai berikut<sup>19</sup>:

1. Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

---

<sup>16</sup> Yulvia Sari, *Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak*, Yogyakarta: Balai Pustaka, 2006, Hal. 70.

<sup>17</sup> Zaman, *Pembelajaran Dengan Menggunakan Media*, Jakarta: Kencana, 2009, Hal. 44.

<sup>18</sup> Soeparno, *Media Sebagai Alat Penyampaian Pesan*, Jakarta: Balai Pustaka, 2010, Hal. 98.

<sup>19</sup> Zaman, Hal. 56.

2. Sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan lain-lain.
3. Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi peangkat kerasnya.

Menurut Sadiman gambar adalah pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pembelajaran. Membantu mereka dalam kemampuan berbahasa, kegiatan seni, dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis, dan menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat isi materi bacaan dari buku teks.<sup>20</sup> Hamalik berpendapat bahwa gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan atau pikiran.

Dalam pengajaran bahasa asing, Zuhaira mengatakan bahwa media gambar merupakan alat bantu yang sering digunakan. Maksud media gambar adalah gambar yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dituang dalam simbol-simbol komunikasi visual biasanya gambar orang, tempat, dan binatang.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah merupakan alat bantu yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dituangkan dalam bentuk member label dan menggambar bentuk simbol-simbol komunikasi baik berupa gambar orang, tempat, benda-benda sekitar, binatang, dan lain-lain.

## **2. Nilai Media Gambar Angka**

Menurut Zuhaira bahwa terdapat beberapa nilai media gambar dalam pendidikan, antara lain<sup>21</sup>:

1. Gambar bersifat konkrit. Melalui gambar para peserta didik dapat melihat dengan jelas sesuatu yang sedang dibicarakan atau didiskusikan dalam kelas. Suatu persoalan dapat dijelaskan dengan gambar selain penjelasan dengan kata-kata. Gambar mengatasi batas ruang dan waktu.
2. Gambar mengatasi kekurangan panca indera manusia.

---

<sup>20</sup> Sadiman, *Kemampuan Menggambar Serta Membaca Anak Usia Dini*, Jakarta: Pradnya, 2005, Hal. 37.

<sup>21</sup> Zuhaira, *Media Gambar Anak Usia Dini*, Bandung: Kencana, 2004, hal. 66.

3. Gambar dapat digunakan untuk menjelaskan suatu masalah, karena itu gambar bernilai terhadap semua pembelajaran disekolah.
4. Gambar mudah didapat dan murah.
5. Gambar mudah digunakan, baik perseorangan maupun untuk sekelompok anak.

Zaman mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki nilai-nilai yaitu pertama, mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak. Konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada anak di Taman Kanak-Kanak bisa dikonkritkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya untuk menjelaskan suatu sistem peredaran darah manusia, arus listrik, berhembusnya angin, dan sebagainya. Kedua, menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan. Ketiga, menampilkan objek yang terlalu besar. Melalui media guru dapat menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, dan lain sebagainya. Keempat, memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat. Dengan menggunakan media film (slow motion) maka guru bisa memperlihatkan lintasan peluru, melesetnya anak panah atau memperlihatkan proses suatu ledakan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Oleh karena itu, setiap guru harus mampu memilih media yang cocok dengan katakteristik anak dan juga tema yang akan diajarkan pada anak di TK.

### **3. Jenis Dan Karakteristik Media Gambar Angka**

Para ahli melakukan pengelompokan dan klasifikasi didasarkan pada kesamaan ciri atau karakteristik yang dimiliki oleh tiap-tiap media gambar tersebut. Adapun jenis media gambar adalah sebagai berikut:

1. Media grafis, pada prinsipnya semua jenis dalam kelompok ini merupakan penyampaian pesan lewat simbol-simbol visual dan rangsangan indera penglihatan.
2. Media audio, berupa pesan yang disampaikan atau yang dituangkan dalam simbol-simbol auditif yang melibatkan rangsangan indera pendengar.

3. Media proyeksi diam, adakalanya media ini hanya disajikan dengan penampilan visual saja, atau disertai rekaman audio.
4. Media permainan dan siumulasi, ada beberapa istilah lain untuk kelompok media pembelajaran ini, misalnya permainan dan simulasi. Semua dapat dikelompokkan dalam satu istilah yaitu permainan.

Menurut Badru, dkk bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu media visual, audio, dan audiovisual<sup>22</sup>.

Setiap klasifikasi media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu yang dilihat dari berbagai segi, misalnya Schramm melihat karakteristik media dari segi ekonomisnya, lingkup sasaran yang dapat diliput, dan kemudahan kontrolnya oleh pemakai. Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan seluruh alat indera. Dalam hal ini, pengetahuan mengenai karakteristik media pembelajaran sangat penting artinya untuk pengelompokan dan pemilihan media. Sadiman juga mengemukakan bahwa karakteristik media merupakan dasar pemilihan media yang disesuaikan dengan situasi belajar tertentu.

Dari jenis media yang diungkapkan oleh Arsyad di atas, maka jenis-jenis media tersebut dapat diklasifikasikan sebagai berikut<sup>23</sup>:

1. Media grafis, karakteristik yang dimiliki adalah bersifat konkrit, dapat mengatasi batas ruang dan waktu, dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang masalah apa saja dan pada tingkat usia berapa saja, murah harganya dan mudah mendapatkan serta menggunakannya, bersifat interpretative.
2. Media audio, secara umum memiliki karakteristik mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, program dapat diulang dan diputar kembali sesukanya, dapat mengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisipasi aktif pendengarnya, dapat mengatasi kekurangan guru, terikat dengan jadwal siaran.
3. Media proyeksi diam, karakteristiknya adalah pesan yang sama dapat disebarkan keseluruh siswa secara serentak, penyajian berada dalam control

---

<sup>22</sup> Badru, *Simbol-Simbol Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Jakarta: Balai Pustaka, 2002, Hal.78.

<sup>23</sup> Arsyad, *Jenis-jenis Media Pembelajaran*, Jakarta: Erlangga, 2001, Hal. 77.

guru, cara penyimpanannya mudah, dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera.

4. Media permainan dan simulasi, karakteristiknya adalah melibatkan pembelajaran secara aktif dalam proses belajar, peran pengajar tidak begitu kelihatan tetapi yang menonjol adalah aktivitas interaksi antara pelajar.

Gerlach dan Ely mengemukakan bahwa terdapat tiga karakteristik media berdasarkan petunjuk dalam penggunaan media pembelajaran untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran, dimana ketika guru tidak mampu atau kurang efektif dapat melakukannya secara langsung<sup>24</sup>. Ketiga karakteristik pembelajaran tersebut adalah pertama, ciri fiksatif menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan suatu peristiwa atau objek. Kedua, ciri manipulatif yaitu kemampuan media untuk mentransformasi suatu objek, kejadian atau proses dalam mengatasi ruang dan waktu.

Ketiga, ciri distributif yaitu menggambarkan kemampuan media mentransportasikan objek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar siswa diberbagai tempat dengan stimulasi pengalaman yang relative sama mengenai kejadian tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa jenis dan karakteristik media gambar adalah dapat merekam, menyimpan, mentransformasi suatu objek atau kejadian melalui ruang dan waktu secara bersamaan untuk disajikan kepada si penerima diberbagai tempat mengenai kejadian tersebut.

#### **4. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Gambar Angka**

Terdapat beberapa prinsip dalam pemakaian media gambar dalam proses belajar mengajar. Menurut Sanjaya terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemakaian media gambar yaitu pertama, pergunakanlah gambar untuk tujuan-tujuan pengajaran yang spesifik artinya, dengan cara memilih gambar tertentu yang akan mendukung penjelasan inti pelajaran atau

---

<sup>24</sup> Gerlach & Ely, *Karakteristik Media Pembelajaran Anak*, Jakarta: Balai Pustaka, Hal. 105-107.

pokok-pokok pelajaran<sup>25</sup>. Tujuan khusus itulah yang mengarahkan minat peserta didik kepada pokok-pokok pembelajaran.

Bilamana tujuan yang ingin dicapainya adalah kemampuan anak didik konsep bilangan dengan tema binatang, seperti membedakan dan membuat dua kumpulan binatang atau benda yang sama jumlahnya. Kedua, padukan gambar-gambar kepada pelajaran sebab keefektifan pemakaian gambar-gambar di dalam proses belajar mengajar memerlukan keterpaduan. Bilamana gambar-gambar itu akan dipakai semuanya, perlu dipikirkan kemungkinan dalam kaitan pokok-pokok pembelajaran. Pameran gambar dipapan pengumuman pada umumnya mempunyai nilai kesan sama seperti diruang kelas. Gambar-gambar yang riil sangat berfaedah untuk suatu mata pelajaran karena maknanya akan membantu pemahaman para peserta didik dan cara itu akan ditiru untuk hal-hal yang sama dikemudian hari.

Ketiga, pergunakanlah gambar-gambar itu sedikit saja dari pada menggunakan banyak gambar tetapi tidak efektif. Hematlah penggunaan gambar yang mendukung makna. Jumlah gambar yang sedikit tetapi selektif, lebih baik dari pada dua kali mempertunjukkan gambar yang serabutan tanpa pilih-pilih. Banyaknya ilustrasi gambar secara berlebihan akan melibatkan para peserta didik merasa didorong oleh sekelompok gambar yang mengikat mereka, akan tetapi tidak menghasilkan kesan atau inpresi visual yang jelas. Jadi yang terpenting adalah pemusatan perhatian pada gagasan utama.

Keempat, kurangilah penambahan kata-kata pada gambar oleh karena gambar itu sangat penting dalam mengembangkan kata-kata atau cerita atau dalam menyajikan gagasan baru, seperti mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak TK. Para peserta didik mengamati gambar-gambar, menghubungkan dan memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai dengan sepuluh (anak tidak disuruh menulis). Melalui media gambar itulah mereka akan memperoleh kejelasan tentang konsep bilangan pada anak.

Kelima, mendorong pernyataan yang kreatif melalui gambar para peserta didik akan didorong untuk mengembangkan keterampilan berbahasa lisan dan tulisan, seni grafis dan bentuk-bentuk kegiatan lainnya. Keterampilan jenis

---

<sup>25</sup> Sanjaya, *Prinsip Dan Tujuan-Tujuan Pembelajaran Dalam Media Angka*, Jakarta: Sinar Grafindo, Hal. 124-127.

keterbacaan visual dalam hal ini sangat diperlukan bagi anak didik dalam membaca gambar. Keenam, mengevaluasi kemajuan kelas bisa juga dengan memanfaatkan gambar baik secara umum maupun khusus. Jadi guru bisa mempergunakan gambar datar , slide atau transparan untuk melakukan evaluasi belajar bagi para anak didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa prinsip penggunaan media gambar adalah mempergunakan gambar untuk tujuan pengajaran yang spesifik, memadukan gambar dengan pelajaran, mengurangi penambahan kata-kata pada gambar, mendorong pernyataan yang kreatif melalui gambar untuk mengembangkan keterampilan berbahasa lisan dan tulisan, seni grafis dan bentuk lainnya.

## **5. Fungsi Media Gambar Angka**

Media gambar angka termasuk salah satu jenis media grafis. Sebagaimana media lainnya, media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual. Media gambar ini termasuk media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar dari pada tulisan, apalagi jika gambarnya dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan gambar yang baik, sudah tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penerjemahan pesan dari bentuk visual kedalam bentuk kata-kata atau kalimat sangat bergantung kepada kemampuan imajinasi siswa. Hasil ekspresi anak yang cerdas akan lebih lengkap dan mungkin mendekati ketepatan, tetapi gambaran anak yang sedang kecerdasannya mungkin hasilnya tidak begitu lengkap, sedangkan pelukisan kembali oleh anak yang kurang cerdas pastilah sangat kurang lengkap dan bahkan mungkin tidak relevan atau menyimpang.

Secara umum fungsi media gambar menurut Basuki dan Farida adalah mengembangkan kemampuan visual, membantu meningkatkan kemampuan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan di

dalam kelas, meningkatkan kreativitas siswa. Sedangkan menurut Thoifuri secara konkret fungsi media pembelajaran adalah<sup>26</sup>:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami oleh siswa, dan memungkinkan anak menguasai tujuan pengajaran yang baik.
3. Metode pengajaran akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga anak tidak cepat bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apabila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
4. Anak lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media gambar adalah menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, membantu meningkatkan kemampuan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin, meningkatkan kreativitas anak.

## **6. Manfaat Media Gambar Angka**

Subahana menjelaskan manfaat dari media gambar adalah sebagai berikut:

- a. Menimbulkan daya tarik pada diri anak.
- b. Mempermudah pengertian/pemahaman anak.
- c. Mempermudah pemahaman yang sifatnya abstrak.
- d. Memperjelas dan memperbesar bagian yang penting/ yang kecil sehingga dapat diamati.
- e. Menyingkat suatu uraian, informasi diperjelas dengan kata-kata mungkin membutuhkan uraian panjang.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media gambar adalah untuk mempermudah dan memperjelas pemahaman sesuatu yang penting atau yang ingin disampaikan kepada si penerima.

---

<sup>26</sup> Basuki & Farida, *Kreativitas dalam Meningkatkan Belajar anak Usia Dini*, Jakarta: Balai Pustaka, 1996, Hal. 201-203.

## **7. Kelebihan Dalam Media Gambar Angka**

Sebuah media sudah tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Hal ini disebabkan keefektifan pemanfaatan sebuah media sangat tergantung dari materi pembelajaran yang diajarkan. Dengan demikian, sebuah media yang cocok untuk mengajarkan materi pelajaran tertentu belum tentu sesuai bila dimanfaatkan untuk materi pembelajaran yang lain. Media gambar adalah salah satu alat yang dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan konsep bilangan anak.

Menurut Sanjaya media gambar memiliki beberapa kelebihan antara lain sebagai berikut:

1. Sifat konkrit, gambar atau foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibanding dengan media verbal.
2. Gambar dapat mengatasi masalah batasan ruang dan waktu, tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat di bawa ke kelas dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek tersebut.
3. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Seperti sel atau penampang daun yang tidak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar.
4. Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahan pahaman.
5. Murah harganya, mudah didapat, mudah digunakan, tanpa memerlukan peralatan yang khusus.

Hastuti mengatakan dalam menggunakan media gambar terdapat beberapa kelebihan seperti dapat menerjemahkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih nyata, gambar sangat mudah dipakai karena tidak membutuhkan peralatan, gambar relative tidak mahal, gambar mudah didapat dan dibuat sendiri, gambar dapat digunakan untuk semua tingkat pengajaran dan bidang studi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan media gambar angka adalah bersifat konkret, dapat mengatasi masalah batas dan ruang waktu, dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, dapat memperjelas masalah dalam bidang apa saja, mudah didapat, mudah digunakan, serta tidak memerlukan peralatan yang khusus.

## **8. Langkah-Langkah Pelaksanaan Media Gambar Angka**

Menurut Nurani bahwa dalam pelaksanaan media gambar semua dilakukan sambil bermain. Adapun langkah-langkah penggunaan media gambar adalah sebagai berikut<sup>27</sup>:

1. Langkah pertama yang sangat penting adalah memperkenalkan kepada setiap anak berbagai jenis media gambar dengan konsep bilangan dan menjelaskan berulang-ulang sehingga semua anak hafal dengan media gambar yang diperkenalkan. Untuk mempermudah mereka mengingat media gambar tersebut maka gunakan warna cerah dan ajak anak mengelompokkan keeping dari satu tempat ke tempat lain.
2. Langkah kedua adalah tanyakan kepada anak apa konsep bilangan pada media gambar yang sedang dipegang.
3. Langkah ketiga karena media gambar bilangan beraneka bentuk dan warna maka guru tidak hanya menanyakan apa bentuknya, namun juga warnanya sambil anak berusaha mencari kelompok bilangan yang sesuai.

Jika guru sudah yakin anak memahami menggunakan media tersebut, maka tahap berikutnya adalah dengan memberikan kesempatan dan dorongan kepada setiap anak mencoba menggunakan media gambar sesuai dengan fantasi dan imajinasi anak.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa langkah pelaksanaan media gambar adalah memperkenalkan kepada setiap anak berbagai jenis media gambar, media gambar yang mempunyai ukuran yang sedang dapat dipegang oleh anak, media gambar bilangan beraneka bentuk dan warna sehingga mempermudah anak untuk belajar.

### **C. Kerangka Berpikir**

Media adalah merupakan alat yang digunakan sebagai saluran informasi untuk menyampaikan pesan dari satu sumber ke sumber lainnya. Media merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran terutama pada anak di TK. Pada Taman Kanak-Kanak media pembelajaran sangatlah beraneka macam bentuk salah satunya yaitu media gambar. Media gambar adalah

---

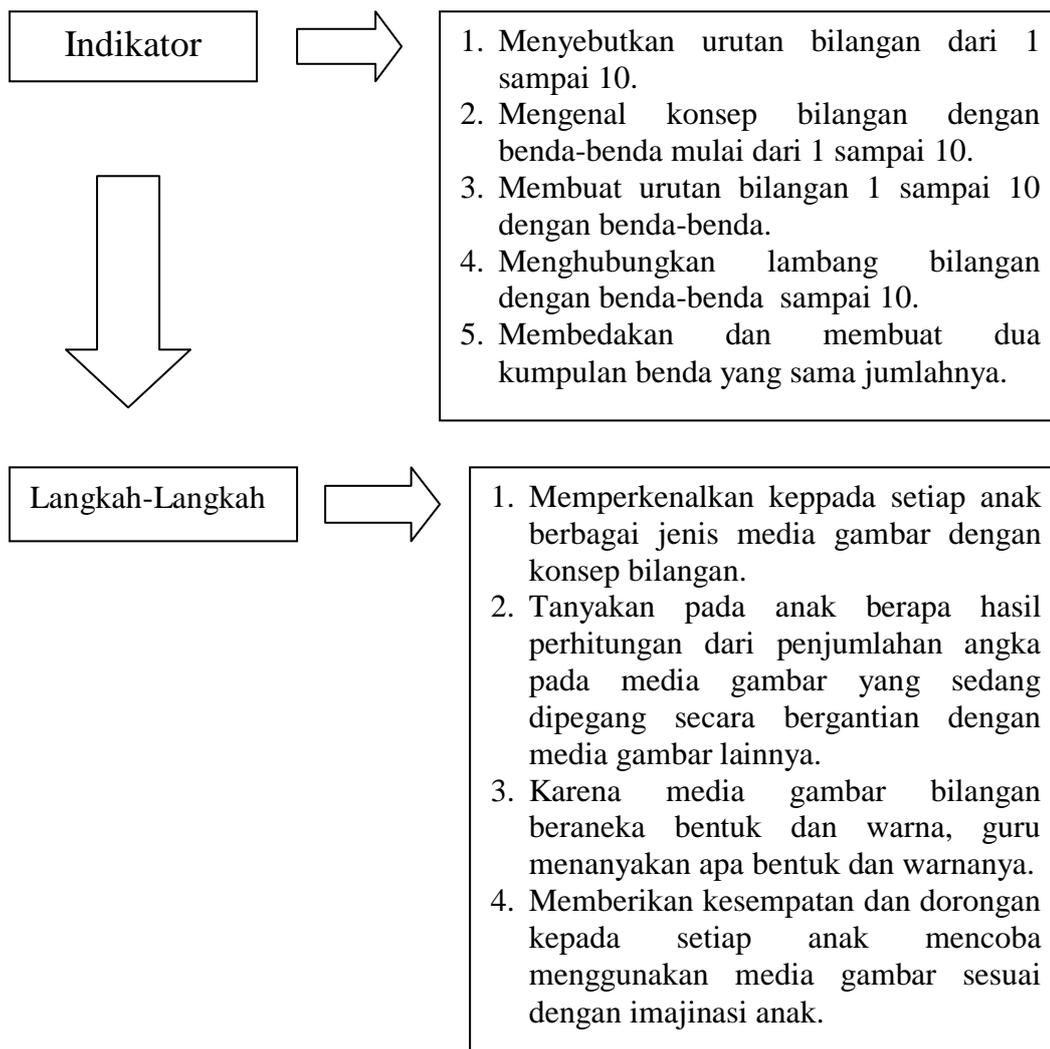
<sup>27</sup> Nurani, *Langkah-Langkah Penggunaan Media Gambar Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 1996, Hal. 67.

merupakan alat berupa gambar yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dituangkan dalam bentuk simbol komunikasi visual yang biasanya memuat gambar orang, buah-buahan, transportasi, angka, binatang, dan lain-lain.

Pada Taman Kanak-Kanak proses pembelajaran sangatlah berbeda dengan usia di atasnya, pembelajaran pada anak TK dilakukan melalui bermain sehingga mampu menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak itu sendiri. Oleh karena itu, media gambar yang digunakan haruslah menarik sehingga mampu menarik perhatian dan minat anak. Karena media gambar merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan yang dituangkan dalam bentuk member label dan menggambarkan bentuk simbol-simbol komunikasi baik berupa gambar orang, tempat, dan lain sebagainya.

Dengan menggunakan media gambar diharapkan mampu mengembangkan kemampuan mengenal berhitung pada anak, karena berhitung merupakan hal yang sangat penting yang harus dikembangkan. Dengan berkembangnya kemampuan kecerdasan logika matematis anak mampu menunjang perkembangan kecerdasan lainnya. Pada usia dini merupakan usia yang sangat efektif untuk mengembangkan berbagai kemampuan yang dimiliki oleh anak salah satunya yaitu kemampuan mengenal konsep bilangan anak, dapat dilakukan dalam berbagai cara termasuk permainan berhitung.

Pada konsep bilangan itu sendiri melibatkan pemikiran tentang berapa jumlah dan banyaknya benda termasuk menghitung dalam menjumlahkan satu atau dua dan seterusnya. Untuk lebih jelasnya akan dijelaskan melalui gambar kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar: 2.1. Skema Kerangka Pikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Desain Penelitian**

Penelitian ini adalah bersifat kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen sederhana. Menurut Sugiyono bahwa alasan menggunakan desain pra eksperimen atau non desain karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Dalam penelitian ini digunakan one group pretest posttest design dengan tujuan untuk membandingkan keadaan setelah perlakuan dengan keadaan sebelum perlakuan.

Penelitian ini mengkaji tentang meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam media gambar angka 1-10 di RA/T.I al-Mushthafawiyah Kelurahan Medan Perjuangan, kecamatan Medan Tembung, Kota Medan.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di RA/T.I Al-Mushthafawiyah Medan, Kelurahan Medan Perjuangan, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan.

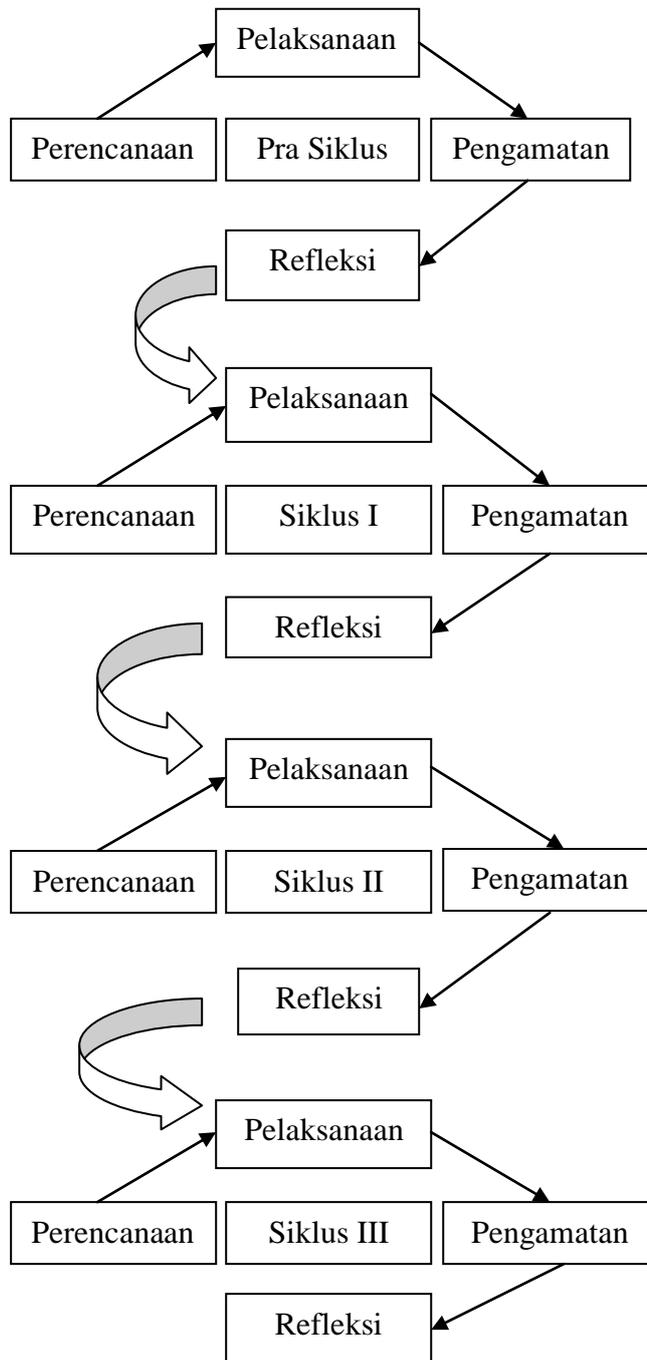
##### **2. Waktu Penelitian**

Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian dilangsungkan. Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober di semester genap tahun pelajaran 2016/2017.

##### **3. Siklus Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui tiga siklus untuk melihat peningkatan kemampuan berhitung anak dalam media gambar angka 1-10. Dalam penelitian ini yang paling penting adalah untuk mengatasi kelemahan-kelemahan atau kendala yang dihadapi untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Siklus tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Desain Diagram 1



### **C. Variabel dan Defenisi Operasional**

Ada dua variabel yang diteliti dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang berpengaruh yaitu media gambar, dan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi yaitu kemampuan mengenal konsep bilangan.

Untuk tidak membuat pemahaman yang berbeda-beda tentang variabel yang diteliti, maka perlu diberikan defenisi operasional yaitu pertama, media gambar adalah merupakan alat bantu yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik dituangkan dalam bentuk member label dan menggambar bentuk simbol komunikasi baik berupa gambar orang, tempat, benda, konsep bilangan, dan lain-lain.

Kedua, kemampuan mengenal konsep bilangan adalah kesanggupan atau kekuatan anak usia dini dalam mengetahui dasar-dasar matematika berupa bilangan yang mulai dipelajari oleh anak-anak adalah bilangan untuk menghitung kuantitas, artinya bilangan itu menunjuk besarnya kumpulan benda.

### **D. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas**

Sebelum pelaksanaan PTK, dilakukan berbagai rancangan persiapan pembelajaran yang akan dijadikan PTK yaitu membuat Rancangan Kegiatan Mingguan, membuat rencana kegiatan harian, penguasaan materi, menyediakan media dan sumber belajar, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, penggunaan waktu dan menyediakan alat penilaian.

### **E. Subjek Penelitian**

Suharsimi Arikunto mengemukakan bahwa subjek penelitian adalah benda, hal atau orang tempat variable melekat<sup>28</sup>. Dalam penelitian ini subjek penelitian adalah siswa RA/T.I Al-Mushthafawiyah Medan, Kelurahan Medan Perjuangan,

---

<sup>28</sup> Suharsimi Arikunto, *Evaluasi Program Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010. Hal. 99.

Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan. Tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 29 orang terdiri dari 13 siswa putra dan 16 siswa putri.

#### **F. Metode Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini digunakan metode pengumpulan data yaitu berupa teknik observasi dan dokumentasi. Menurut Suharsimi Arikunto observasi adalah pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Observasi digunakan untuk mengamati tingkah laku siswa dalam ruang, waktu dan keadaan tertentu. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan teknik analisis data<sup>29</sup>.

Data observasi dalam penelitian ini adalah pengamatan yang dilakukan yang berisi tentang kemampuan anak dalam berhitung. Indikator yang digunakan adalah unsur komponen kemampuan anak berhitung dalam media gambar angka.

Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian seperti nama anak-anak.

**Tabel 3.1**  
**Kondisi Awal Kemampuan Berhitung Melalui Media Gambar Angka Berdasarkan Anak Yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH)**

<b>No.</b>	<b>Indikator</b>	<b>BSH</b>	<b>BSB</b>	<b>Jumlah</b>
1	Kemampuan Berhitung	10%	10%	20%
2	Menghitung mundur 10-1	10%	5%	15%
3	Jumlah Angka	10%	10%	20%
4	Kemampuan Mengurutkan	15%	5%	20%

Hasil rata-rata anak keseluruhan pada kondisi awal sebelum mengadakan penilaian yaitu: 18,75%.

Pada tabel di atas menunjukkan kondisi pembelajaran sebelum mengadakan penelitian yaitu anak yang dalam kemampuan berhitung 20%, kemampuan mengenal gambar 15%, jumlah kata 20%, dan mengurutkan bilangan 20%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak melalui media gambar angka masih rendah. Melihat kondisi tersebut, peneliti mencoba merencanakan

---

<sup>29</sup> *Ibid*, Hal. 236.

penelitian dengan melakukan pembelajaran dalam tiga siklus. Hasil penelitian diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus pembelajaran yang dilakukan dalam proses belajar mengajar di kelas.

**Tabel 3.2**  
**Kondisi Awal Kemampuan Berhitung Melalui Media Gambar Angka Berdasarkan Anak Yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) Pada Siklus I**

No.	Indikator	BSH	BSB	Jumlah
1	Kemampuan Berhitung	15%	10%	25%
2	Menghitung Mundur 10-1	40%	5%	45%
3	Jumlah Angka	20%	15%	35%
4	Kemampuan Mengurutkan	30%	10%	40%

Pada tabel di atas menunjukkan kondisi pembelajaran pada siklus pertama yaitu kemampuan berhitung 25%, kemampuan mengenal gambar 45%, jumlah angka 35%, kemampuan mengurutkan 40%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak menjadi 36,25%.

**Tabel 3.3**  
**Kondisi Awal Kemampuan Berhitung Melalui Media Gambar Angka Berdasarkan Anak Yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) Pada Siklus II**

No.	Indikator	BSH	BSB	Jumlah
1	Kemampuan Berhitung	25%	35%	60%
2	Menghitung Mundur 10-1	30%	40%	70%
3	Jumlah Angka	25%	45%	70%
4	Kemampuan Mengurutkan	20%	40%	60%

Pada tabel di atas menunjukkan kondisi pembelajaran pada siklus pertama yaitu kemampuan berhitung 60%, kemampuan mengenal gambar 70%, jumlah angka 70%, kemampuan mengurutkan 60%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak menjadi 65%.

**Tabel 3.4**  
**Kondisi Awal Kemampuan Berhitung Melalui Media Gambar Angka**  
**Berdasarkan Anak Yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dan**  
**Berkembang Sesuai Harapan (BSH) Pada Siklus III**

No.	Indikator	BSH	BSB	Jumlah
1	Kemampuan Berhitung	35%	50%	85%
2	Menghitung Mundur 10-1	35%	50%	85%
3	Jumlah Angka	35%	55%	90%
4	Kemampuan Mengurutkan	30%	60%	90%

Pada tabel di atas menunjukkan kondisi pembelajaran pada siklus ketiga yaitu kemampuan berhitung 85%, kemampuan mengenal gambar 85%, jumlah angka 90%, kemampuan mengurutkan 90%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak menjadi 87,5%.

#### **G. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian menurut Wina Sanjaya adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian<sup>30</sup>. Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan dokumentasi. Observasi merupakan catatan tentang perkembangan yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

#### **H. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil pengamatan kemampuan berhitung anak antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan media gambar yaitu analisis deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif adalah merupakan menganalisa data dengan cara menjelaskan dan menggambarkan hasil penelitian dengan kata-kata atau kalimat, serta untuk mengetahui tingkat kemampuan berhitung anak didik antara sebelum dan sesudah diajar dengan menggunakan media gambar. Untuk memperoleh hasil gambaran umum mengenai rata-rata tingkat kemampuan berhitung anak didik dilakukan dengan perhitungan rata-rata. sementara deskriptif kuantitatif

---

<sup>30</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana, 2010, Hal. 84.

merupakan data yang diperoleh berupa angka-angka untuk mengetahui persentase kemampuan berhitung anak.

Penelitian merupakan bukti adanya peningkatan atau perbaikan dari sebuah proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh didapat dari data selama observasi penelitian.

Rumus yang digunakan untuk mencari persentase dalam penelitian ini menurut Acep Yoni data yang berhasil dikumpulkan oleh peneliti dianalisis untuk mengetahui target pencapaian pembelajaran dengan rumus<sup>31</sup>:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Ket : P : Angka Pesentase

f : Jumlah Siswa yang mengalami percobaan

n : jumlah seluruh siswa

Menurut Suharsimi Arikunto data tersebut diinterpretasikan kedalam kriteria dengan persentase:

1. Sangat baik, apabila nilai yang diperoleh anak 81%-100%
2. Baik, apabila nilai yang diperoleh anak 61%-81%
3. Cukup, apabila nilai yang diperoleh anak 41%-60%
4. Kurang, apabila nilai yang diperoleh anak 21%-40%
5. Kurang sekali, apabila nilai yang diperoleh anak 0-20%

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat kualitatif, maka dari itu penelitian itu menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif yang menggambarkan suatu keadaan sesungguhnya yang diperoleh bertujuan untuk mengetahui peningkatan perkembangan berhitung anak.

## **I. Prosedur Penelitian**

Sesuai dengan penelitian ini, yaitu penelitian tindakan kelas maka penelitian ini memiliki beberapa tahap yang merupakan suatu siklus. Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Pada penelitian ini akan

---

<sup>31</sup> Acep Yoni, Herry Purwanto & Sri Kunthi Ambarwati. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Familia, 2010, Hal. 177.

dilaksanakan tiga siklus yang terdiri dari beberapa tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi sebagai berikut:

### **1. Perencanaan (Planning)**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

- a. Membuat Rencana Kegiatan Mingguan.
- b. Membuat Rencana Kegiatan Harian.
- c. Mempersiapkan metode dan media pembelajaran.
- d. Mempersiapkan tempat kegiatan pembelajaran yang kondusif.
- e. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan belajar mengajar serta keaktifan anak selama proses belajar berlangsung.

### **2. Pelaksanaan (Acting)**

- a. Melakukan kegiatan pembelajaran dengan metode media angka 1-10 yang telah dibuat oleh peneliti dimana peneliti sebagai guru yang akan memberikan masukan tentang pembelajaran yang telah berlangsung.
- b. Menjelaskan materi pembelajaran yang akan dilakukan.
- c. Guru memotivasi anak untuk berani dan mampu melaksanakan kegiatan tersebut.
- d. Guru memberi penghargaan pada siswa yang mampu menyelesaikan kegiatan pembelajaran.
- e. Guru memberikan penguatan agar anak mampu melakukan kegiatan pembelajaran dengan rapi.
- f. Melakukan pengamatan dan observasi.

### **3. Pengamatan (Observasi)**

Observasi yang dilakukan di dalam kelas saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- a. Melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.
- b. Kemampuan berhitung dalam media gambar angka 1-10.

#### **4. Refleksi**

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

#### **J. Indikator Keberhasilan**

Sesuai dengan karakteristik penelitian tersebut, keberhasilan tindakan ini ditandai dengan perubahan ke arah perbaikan terkait dengan suasana pembelajaran maupun hasil belajar siswa. Adapun tujuan pelaksanaan dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media gambar angka di RA/T.I Al-Mushthafawiyah Medan.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan berhitung anak. Peningkatan berhitung anak khususnya dalam media gambar angka dapat dilihat dari 80% (27 anak) dari 29 anak di RA/T.I Al-Mushthafawiyah Medan berada pada kriteria baik.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan di RA/T.I al-Mushthafawiyah Kelurahan Medan Perjuangan, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan. RA/T.I memiliki tiga ruang kelas yaitu untuk PAUD, dan ruang Taman Kanak-Kanak, satu ruang untuk kantor, satu kamar mandi, serta satu ruang untuk gudang. Sarana dan prasarana yang dimiliki di RA/T.I al-Mushthafawiyah berupa alat permainan *outdoor* dan *indoor*. Alat permainan *outdoor* yang seharusnya berada di luar atau di halaman dijadikan menjadi satu tempat yaitu di dalam satu ruangan. Hal ini disebabkan RA/T.I al-Mushthafawiyah belum memiliki halaman yang luas untuk bermain anak. Depan sekolah merupakan jalan umum yang biasanya dilewati oleh kendaraan.

##### **2. Deskripsi Kondisi Awal Sebelum Penelitian Tindakan Kelas**

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti mengadakan observasi dan pengumpulan data dari kondisi awal kelas yang akan diteliti yaitu perlu diadakan agar kiranya penelitian ini sesuai dengan apa yang diharapkan, apakah benar kiranya kelas ini perlu diberi tindakan yang sesuai dengan apa yang diteliti yaitu meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media gambar angka 1-10. Untuk mengetahui kondisi awal maka peneliti mengadakan observasi pada pengajaran yang dilakukan oleh guru kelas pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Tujuannya untuk mengetahui strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas pada saat menyampaikan materi pembelajaran dan untuk mengetahui respon anak secara individual terhadap materi yang disampaikan.

Kemudian guru membantu peneliti menyiapkan lembar evaluasi yang digunakan sebagai alat untuk mengukur kemampuan penguasaan awal anak terhadap materi berhitung melalui media gambar angka sekaligus mengenali kendala yang dihadapi anak dalam pembelajaran. Hasil observasi terhadap penilaian kondisi awal dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 4.1**  
**Instrumen Observasi Penilaian Kondisi Awal**

No	Nama Anak	Indikator															
		Kemampuan berhitung				Menghitung Mundur 10-1				Jumlah angka				Kemampuan mengurutkan			
		B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B
1	Fadil	√					√				√			√			
2	Zaki		√			√					√			√			
3	Kiki	√				√				√				√			
4	Rina	√					√			√					√		
5	Desy	√				√				√				√			
6	Dewi		√					√					√				√
7	Indah		√			√				√				√			
8	Ayu	√						√				√				√	
9	Rizka	√				√				√				√			
10	Rizki	√					√			√				√			
11	Aidil			√			√						√			√	
12	Qila			√			√				√				√		
13	Dedi	√				√				√				√			
14	Deni	√					√				√			√			
15	Ridho	√				√				√				√			
16	Nayla				√		√				√					√	
17	Nadin	√					√				√			√			
18	Filza		√				√				√				√		
19	Sasky		√				√			√				√			
20	Safriza				√				√			√			√		

Keterangan: BM : Belum Muncul  
MM : Mulai Muncul  
BSH : Berkembang Sesuai Harapan  
BSB : Berekembang Sangat Baik

Untuk mengetahui persentase dari hasil observasi kondisi awal ini, maka peneliti menggunakan rumusan teknik persentase data kuantitatif yang dikemukakan oleh Anas Sudijono yaitu:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Ket : P : Angka Pesentase

f : Jumlah Siswa yang mengalami percobaan

n : jumlah seluruh siswa

Kondisi awal hasil belajar yang dicapai anak dan persentase anak dalam kategori kemampuan berhitung, Kemampuan menyebut bilangan angka, kemampuan mengurutkan dan jumlah angka, berkembang sesuai harapan, anak yang mulai muncul kemampuannya dan belum muncul kemampuannya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2**

**Kondisi awal kemampuan berhitung melalui media gambar angka 1-10**

No	Indikator	BM	MM	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
1	Kemampuan berhitung	11	5	2	2	20
		55%	25%	10%	10%	100%
2	Menghitung Mundur 10-1	7	10	2	1	20
		35%	50%	10%	5%	100%
3	Jumlah angka	8	8	2	2	20
		40%	40%	10%	10%	100%
4	Kemampuan mengurutkan	10	6	3	1	20
		50%	30%	15%	5%	100%

Berdasarkan rumus di atas maka persentase dalam kemampuan berhitung, menyebut bilangan angka, kemampuan mengurutkan dan jumlah angka, dan berkembang sesuai dengan harapan. Dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.3**  
**Kondisi Awal Kemampuan Berhitung Melalui Media Gambar Angka**  
**Berdasarkan Anak Yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dan**  
**Berkembang Sesuai Harapan (BSH)**

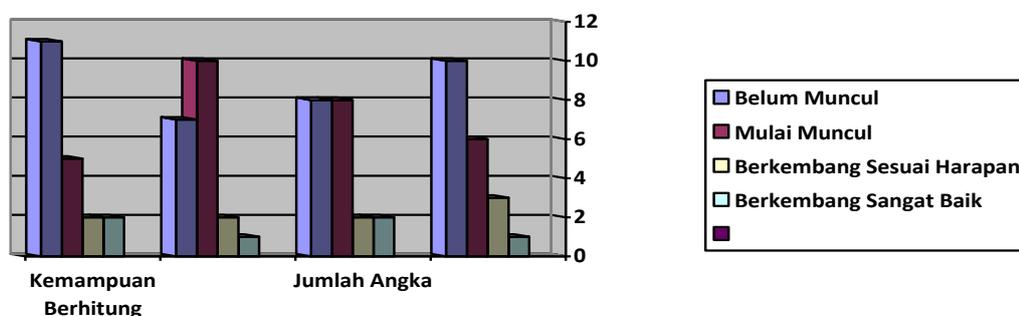
No.	Indikator	BSH	BSB	Jumlah
1	Kemampuan Berhitung	10%	10%	20%
2	Menghitung Mundur 10-1	10%	5%	15%
3	Jumlah Angka	10%	10%	20%
4	Kemampuan Mengurutkan	15%	5%	20%

Hasil rata-rata anak keseluruhan pada kondisi awal sebelum mengadakan penilaian yaitu: 18,75%.

Pada tabel di atas menunjukkan kondisi pembelajaran sebelum mengadakan penelitian yaitu anak yang dalam kemampuan berhitung 20%, kemampuan mengenal gambar 15%, jumlah kata 20%, dan mengurutkan bilangan 20%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak melalui media gambar angka masih rendah. Melihat kondisi tersebut, peneliti mencoba merencanakan penelitian dengan melakukan pembelajaran dalam tiga siklus. Hasil penelitian diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus pembelajaran yang dilakukan dalam proses belajar mengajar di kelas.

Gambar hasil belajar anak dalam berhitung pada kondisi awal dapat dilihat pada grafik berikut:

**Grafik 4.1: Kondisi Awal Sebelum Penelitian**



Pada grafik di atas menunjukkan kondisi pembelajaran sebelum mengadakan penelitian yaitu kemampuan berhitung 20%, menghitung mundur 10-1 yaitu 15%, jumlah angka 20%, mengurutkan bilangan 20%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak melalui media gambar angka masih rendah. Melihat kondisi tersebut peneliti mencoba merencanakan penelitian dengan melakukan pembelajaran dalam tiga siklus. Hasil penelitian diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus pembelajaran yang dilakukan dalam proses belajar mengajar di kelas sebagaimana paparan berikut ini:

### 3. Deskripsi Siklus I

#### a. Observasi dan Evaluasi

Hasil observasi aktivitas anak dalam kegiatan belajar mengajar selama siklus pertama dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4**  
**Hasil Observasi Penilaian Pada Siklus I**

No	Nama Anak	Indikator															
		Kemampuan berhitung				Menghitung Mundur 10-1				Jumlah angka				Kemampuan mengurutkan			
		B M	M M	B S H	B S B	B M M	M M	B S H	B S B	B M M	M M	B S H	B S B	B M M	M M	B S H	B S B
1	Fadil		√				√				√				√		
2	Zaki		√			√					√			√			
3	Kiki	√					√			√					√		
4	Rina		√					√			√				√		
5	Desy	√					√				√					√	
6	Dewi			√				√					√				√
7	Indah		√								√					√	
8	Ayu		√					√				√				√	
9	Rizka		√			√				√				√			
10	Rizki		√			√				√					√		
11	Aidil			√				√					√				√
12	Qila			√				√			√					√	
13	Dedi	√				√				√				√			
14	Deni		√				√					√			√		
15	Ridho	√				√					√			√			
16	Nayla				√			√			√					√	
17	Nadin	√					√					√			√		
18	Filza		√					√			√				√		
19	Sasky		√					√			√			√			
20	Safriza				√				√				√			√	

Hasil observasi aktivitas peneliti dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus pertama ini masih tergolong rendah. Hal ini terjadi karena guru pengajar belum sepenuhnya mengenali latar belakang anak yang mengalami kesulitan dalam belajar secara individual maupun kelompok dan kurang efektif dalam menggunakan waktu. Selain aktivitas guru pengajar dalam proses belajar mengajar, penguasaan anak didik terhadap materi pembelajaran masih tergolong kurang.

Untuk mengetahui persentase dari hasil observasi kondisi awal ini, maka peneliti menggunakan rumusan teknik persentase data kuantitatif yang dikemukakan oleh Anas Sudijono yaitu:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Ket : P : Angka Persentase  
f : Jumlah Siswa yang mengalami percobaan  
n : jumlah seluruh siswa

Pada siklus I hasil belajar yang dicapai anak dan persentase dalam kategori kemampuan berhitung, kemampuan menyebut bilangan angka, jumlah kata, kemampuan mengurutkan berkembang sesuai dengan harapan. Anak yang mulai muncul kemampuannya dan belum muncul kemampuannya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.5**  
**Kondisi awal kemampuan berhitung melalui media gambar angka 1-10**  
**Pada Siklus I**

No	Indikator	BM	MM	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
1	Kemampuan berhitung	5	10	3	2	20
		25%	50%	15%	10%	100%
2	Menghitung Mundur 10-1	5	6	8	1	20
		25%	30%	40%	5%	100%
3	Jumlah angka	4	9	4	3	20
		20%	45%	20%	15%	100%
4	Kemampuan mengurutkan	5	7	6	2	20
		25%	35%	30%	10%	100%

Berdasarkan rumus di atas maka persentase dalam kemampuan berhitung, menyebut bilangan angka, kemampuan mengurutkan dan jumlah angka, dan berkembang sesuai dengan harapan. Dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.6**  
**Kondisi Awal Kemampuan Berhitung Melalui Media Gambar Angka**  
**Berdasarkan Anak Yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dan**  
**Berkembang Sesuai Harapan (BSH) Pada Siklus I**

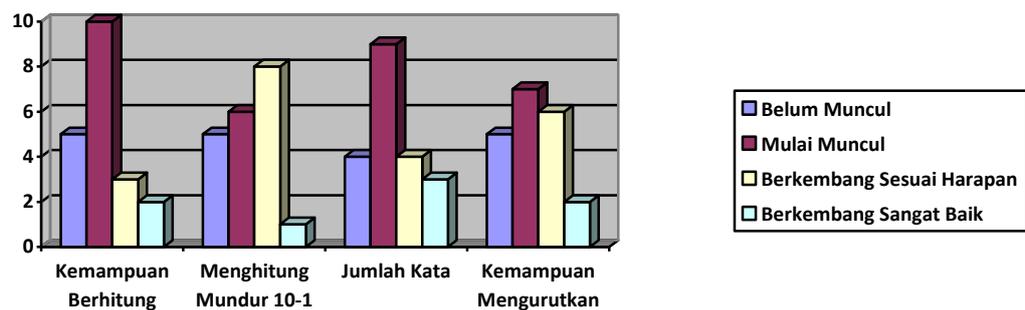
No.	Indikator	BSH	BSB	Jumlah
1	Kemampuan Berhitung	15%	10%	25%
2	Menghitung Mundur 10-1	40%	5%	45%
3	Jumlah Angka	20%	15%	35%
4	Kemampuan Mengurutkan	30%	10%	40%

Hasil rata-rata anak keseluruhan pada kondisi awal sebelum mengadakan penilaian yaitu: 18,75%.

Pada tabel di atas menunjukkan kondisi pembelajaran pada siklus pertama yaitu kemampuan berhitung 25%, kemampuan mengenal gambar 45%, jumlah angka 35%, kemampuan mengurutkan 40%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak menjadi 36,25%.

Gambaran hasil belajar anak dalam berhitung pada siklus pertama dapat dilihat pada grafik berikut:

**Grafik 4.2: Kondisi Pada Siklus I**



Pada grafik di atas menunjukkan kondisi pembelajaran pada siklus I yaitu kemampuan berhitung 25%, menghitung mundur 45%, jumlah kata 35%, kemampuan mengurutkan 40%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak menjadi 36,25%.

#### **b. Refleksi dan Perencanaan Ulang**

Setelah menganalisa hasil observasi pada siklus pertama, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar anak masih jauh dari yang diharapkan. Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus yang pertama adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti belum sepenuhnya mengenali latar belakang anak yang mengalami kesulitan dalam belajar secara individual maupun kelompok dan kurang efektif dalam menggunakan waktu.
- 2) Berusaha terus mempertahankan dan memperbaiki dalam merancang kegiatan pembelajaran.
- 3) Penjelasan guru dapat diterima anak terlihat dari kegiatan anak yang kurang sesuai.
- 4) Minat anak pada umumnya tidak menunjukkan kemauan melakukan kegiatan.
- 5) Hasil evaluasi pada siklus pertama mencapai rata-rata 54,29%.

Untuk memperbaiki kelemahan dan meningkatkan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus pertama, maka pada pelaksanaan siklus kedua dengan dibuat perencanaan. Adapun hal-hal yang harus diperhatikan untuk melakukan siklus berikutnya adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti harus mengenali latar belakang anak didik yang mengalami kesulitan dalam belajar secara individual maupun kelompok.
- 2) Memberi motivasi kepada anak didik agar lebih aktif lagi dalam pembelajaran.
- 3) Membuat kegiatan pembelajaran dan alat peraga yang lebih menarik lagi.
- 4) Memberi penghargaan dan penguatan terhadap kemampuan anak, maka dengan demikian perlu mengadakan siklus kedua.

#### **4. Deskripsi Siklus II**

##### **a. Observasi dan Evaluasi**

Selama pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain media gambar angka berlangsung, peneliti dan guru mengamati proses kegiatan tersebut. Pengamatan proses pembelajaran terdiri dari keterlibatan serta ketertarikan anak dalam kegiatan yang telah dirancang dan mengamati perkembangan kemampuan berhitung anak. Media gambar angka yang mempunyai gambar bervariasi dan berwarna-warni dapat menarik perhatian anak. Pada saat pembelajaran menulis lambang bilangan 1-10 dengan urut, anak-anak menulis dengan semangat meskipun ada beberapa anak yang harus dibimbing dan diberi motivasi oleh guru dalam kegiatan tersebut. Pada saat kegiatan menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda anak masih bersemangat. Tetapi, ada anak yang berbicara sendiri dengan temannya, mengganggu teman, dan makan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi aktivitas peneliti dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus kedua ini sudah mulai terlihat hasil dari kemampuan masing-masing anak. Hal ini terjadi karena guru pengajar sudah mulai bisa mengenali latar belakang anak yang mengalami kesulitan dalam belajar secara individual maupun kelompok dan kurang efektif dalam menggunakan waktu. Selain aktivitas guru pengajar dalam

proses belajar mengajar, penguasaan anak didik terhadap materi pembelajaran sudah mulai berkembang dan sesuai dengan yang diharapkan.

**Tabel 4.7**  
**Hasil Observasi Penilaian Pada Siklus II**

No	Nama Anak	Indikator															
		Kemampuan berhitung				Menghitung Mundur 10-1				Jumlah angka				Kemampuan mengurutkan			
		B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B
1	Fadil			√		√		√				√					√
2	Zaki				√		√				√		√				√
3	Kiki	√						√					√				
4	Rina			√			√		√						√	√	
5	Desy		√					√							√		
6	Dewi				√				√					√			√
7	Indah	√						√		√	√	√					
8	Ayu		√		√			√	√				√				√
9	Rizka			√											√		
10	Rizki				√			√					√				
11	Aidil		√						√					√			
12	Qila	√			√				√					√			√
13	Dedi					√	√				√				√		
14	Deni			√				√		√			√			√	
15	Ridho		√														
16	Nayla				√									√		√	√
17	Nadin								√								√
18	Filza								√					√			√
19	Sasky					√	√		√			√				√	
20	Safriza				√								√				√

Untuk mengetahui persentase dari hasil observasi siklus II ini, maka peneliti menggunakan rumusan teknik persentase data kuantitatif yang dikemukakan oleh Anas Sudijono yaitu:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Ket : P : Angka Persentase

f : Jumlah Siswa yang mengalami percobaan

n : jumlah seluruh siswa

Pada siklus II hasil belajar yang dicapai anak dan persentase dalam kategori kemampuan berhitung, menghitung mundur 10-1, jumlah kata, kemampuan mengurutkan berkembang sesuai dengan harapan. Anak yang mulai muncul kemampuannya dan belum muncul kemampuannya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.8**  
**Kondisi awal kemampuan berhitung melalui media gambar angka 1-10**  
**Pada Siklus II**

No	Indikator	BM	MM	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
1	Kemampuan berhitung	3	4	5	7	20
		15%	20%	25%	35%	100%
2	Menghitung Mundur 10-1	3	4	6	8	20
		15%	20%	30%	40%	100%
3	Jumlah angka	2	3	5	9	20
		10%	15%	25%	45%	100%
4	Kemampuan mengurutkan	0	4	4	8	20
		0%	20%	20%	400%	100%

Berdasarkan rumus di atas maka persentase dalam kemampuan berhitung, menyebut bilangan angka, kemampuan mengurutkan dan jumlah angka, dan berkembang sesuai dengan harapan. Dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

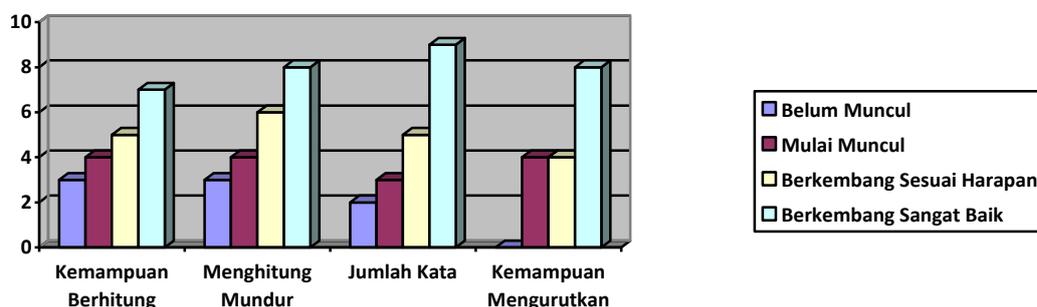
**Tabel 4.6**  
**Kondisi Awal Kemampuan Berhitung Melalui Media Gambar Angka**  
**Berdasarkan Anak Yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dan**  
**Berkembang Sesuai Harapan (BSH) Pada Siklus II**

No.	Indikator	BSH	BSB	Jumlah
1	Kemampuan Berhitung	25%	35%	60%
2	Menghitung Mundur 10-1	30%	40%	70%
3	Jumlah Angka	25%	45%	70%
4	Kemampuan Mengurutkan	20%	40%	60%

Pada tabel di atas menunjukkan kondisi pembelajaran pada siklus II yaitu kemampuan berhitung 60%, kemampuan mengenal gambar 70%, jumlah angka 70%, kemampuan mengurutkan 60%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak menjadi 65%.

Gambaran hasil belajar anak dalam berhitung pada siklus II ini dapat dilihat pada grafik berikut:

**Grafik 4.3: Kondisi Penelitian Siklus II**



Pada grafik di atas menunjukkan kondisi pembelajaran pada siklus II yaitu kemampuan berhitung 60%, menghitung mundur 70%, jumlah kata 70%, kemampuan mengurutkan 60%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak menjadi 65%.

## 5. Deskripsi Siklus III

### a. Observasi dan Evaluasi

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh guru dan evaluasi yang dilaksanakan bahwa pada pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan alat musik rebana pada siklus ketiga ini sudah sesuai dengan apa yang diharapkan bahkan sudah melampaui kriteria ketuntasan. Hasil observasi aktivitas anak dalam proses belajar mengajar pada siklus ketiga dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.7**  
**Hasil Observasi Penilaian Pada Siklus III**

No	Nama Anak	Indikator															
		Kemampuan berhitung				Menghitung Mundur 10-1				Jumlah angka				Kemampuan mengurutkan			
		B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B
1	Fadil			√			√				√					√	
2	Zaki				√		√					√				√	
3	Kiki	√					√				√					√	
4	Rina			√				√			√				√		
5	Desi		√				√					√				√	
6	Dewi				√			√				√				√	
7	Indah				√		√				√				√		
8	Ayu				√			√				√				√	
9	Rizka			√			√			√				√			
10	Rizki				√		√				√					√	
11	Aidil				√			√				√				√	
12	Qila				√			√				√				√	
13	Dedi			√		√				√				√			
14	Deni			√			√					√			√		
15	Ridho		√				√				√				√		
16	Nayla				√			√				√				√	
17	Nadin			√				√				√				√	
18	Filza				√			√				√				√	
19	Sasky			√				√			√				√		
20	Safriza				√			√				√				√	

Hasil observasi aktivitas peneliti dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus ketiga ini sudah sesuai dengan yang diharapkan dan sudah melampaui kriteria ketuntasan. Hal ini terjadi karena guru pengajar sudah sepenuhnya mengenali latar belakang anak yang mengalami kesulitan dalam belajar secara individual maupun kelompok dan kurang efektif dalam menggunakan waktu. Selain aktivitas guru pengajar dalam proses belajar mengajar, penguasaan anak didik terhadap materi pembelajaran sudah berkembang dengan sangat baik.

Untuk mengetahui persentase dari hasil observasi siklus ketiga ini, maka peneliti menggunakan rumusan teknik persentase data kuantitatif yang dikemukakan oleh Anas Sudijono yaitu:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Ket : P : Angka Persentase  
 f : Jumlah Siswa yang mengalami percobaan  
 n : jumlah seluruh siswa

Pada siklus III hasil belajar yang dicapai anak dan persentase dalam kategori kemampuan berhitung, kemampuan menyebut bilangan angka, jumlah kata, kemampuan mengurutkan berkembang sesuai dengan harapan, berkembang sangat baik. Anak yang mulai muncul kemampuannya dan belum muncul kemampuannya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.8**  
**Kondisi awal kemampuan berhitung melalui media gambar angka 1-10**  
**Pada Siklus III**

No	Indikator	BM	MM	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
1	Kemampuan berhitung	1	2	7	10	2
		5%	10%	35%	50%	100%
2	Menghitung Mundur 10-1	1	2	7	10	20
		5%	10%	35%	50%	100%
3	Jumlah angka	0	2	7	11	20
		0,00%	10%	35%	55%	100%
4	Kemampuan mengurutkan	0	2	6	12	20
		0,00%	10%	30%	60%	100%

Berdasarkan rumus di atas maka persentase dalam kemampuan berhitung, menyebut bilangan angka, kemampuan mengurutkan dan jumlah angka, dan berkembang sesuai dengan harapan. Dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

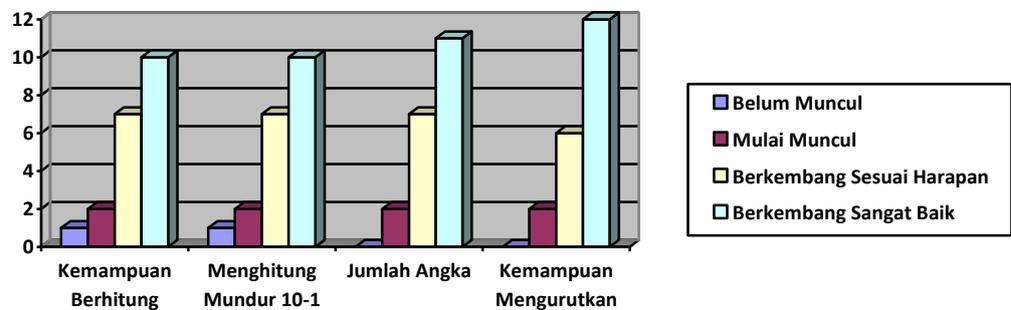
**Tabel 4.9**  
**Kondisi Awal Kemampuan Berhitung Melalui Media Gambar Angka**  
**Berdasarkan Anak Yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dan**  
**Berkembang Sesuai Harapan (BSH) Pada Siklus III**

No.	Indikator	BSH	BSB	Jumlah
1	Kemampuan Berhitung	35%	50%	85%
2	Menghitung Mundur 10-1	35%	50%	85%
3	Jumlah Angka	35%	55%	90%
4	Kemampuan Mengurutkan	30%	60%	90%

Pada tabel di atas menunjukkan kondisi pembelajaran pada siklus ketiga yaitu kemampuan berhitung 85%, menghitung mundur 85%, jumlah angka 90%, kemampuan mengurutkan 90%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak menjadi 87,5%.

Gambaran hasil belajar anak dalam berhitung pada siklus III ini dapat dilihat pada grafik berikut ini:

**Grafik 4.4: Kondisi Penelitian Siklus III**



Pada grafik di atas menunjukkan kondisi pembelajaran pada siklus III yaitu anak yang kemampuan berhitung 85%, menghitung mundur 85%, jumlah angka 90%, kemampuan mengurutkan 90%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak meningkat menjadi 87,5%.

## **b. Refleksi dan Perencanaan Ulang**

Setelah menganalisa hasil observasi pada siklus ketiga ini dengan memperhatikan hasil belajar (evaluasi) yang terlihat pada tabel skor perolehan, maka dapat disimpulkan bahwa anak sudah dapat melaksanakan dalam kemampuan berhitung, kemampuan menyebut bilangan angka, jumlah angka, dan kemampuan mengurutkan terlihat dari siklus pertama 54,29%, siklus kedua %, dan siklus ketiga 90,51%. Kemampuan berhitung melalui media gambar angka sudah meningkat.

## **B. Pembahasan**

Peneliti dan guru kelas sepakat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran kemampuan berhitung dengan menggunakan media gambar angka. Guru dan peneliti menyusun rencana untuk siklus I. Siklus I ini mendeskripsikan pembelajaran mengenal bilangan menggunakan angka bergambar. Menghitung jumlah gambar yang dibuat oleh guru Peneliti ini dilaksanakan dalam 3 siklus. Pelaksanaan siklus I masih ada kekurangan yaitu adanya beberapa kesulitan yang timbul karena tidak terbiasa dengan mencocokkan sehingga anak perlu waktu pembiasaan untuk beradaptasi. Peneliti memperbaiki kekurangan-kekurangan tersebut dalam pelaksanaan siklus II.

Pelaksanaan siklus II lebih baik dari siklus I. kekurangan-kekurangan tersebut sudah dapat teratasi tetapi masih terdapat beberapa kekurangan. Siklus III adalah penyempurna dari siklus II. Sebagaimana dalam siklus ini kekurangan pada siklus II sudah dapat teratasi. peneliti memberikan pertanyaan dan penugasan disetiap pelaksanaan tindakan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan berhitung dan kemampuan berfikir anak. Pertanyaan dan penugasan kemampuan kognitif pada siklus III digunakan untuk menentukan hasil akhir yang dapat dicapai kegiatan menghitung benda tersebut dengan pertimbangan sebagai berikut:

- a. Proses kegiatan permainan media gambar angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.
- b. Proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan media gambar angka dapat menarik perhatian anak usia dini.

Media gambar angka yang digunakan berbeda-benda, sehingga kemampuan berhitung anak dari siklus I sampai siklus III mengalami peningkatan. Tabel perbandingan skor pencapaian anak sebagai berikut :

No.	INDIKATOR	PERBANDINGAN			
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Kemampuan Berhitung	20%	25%	60%	85%
2	Kemampuan Mengenal gambar	15%	45%	70%	85%
3	Jumlah Angka	20%	35%	70%	90%
4	Kemampuan Mengurutkan	20%	40%	60%	90%
<b>Rata-Rata</b>		18,75%	36,25%	65%	87,5%

Berdasarkan siklus di atas, pada siklus I sampai siklus III kemampuan berhitung anak meningkat. Presentase peningkatan sebelum tindakan sampai dengan siklus I peningkatan mencapai 36,25% dari siklus I sampai siklus II peningkatan mencapai 65% siklus III mencapai 87,5% sudah berkembang sesuai harapan. Adanya peningkatan kemampuan berhitung anak didik sebelum tindakan pada siklus III, hal ini tidak lepas dari upaya peneliti untuk membuat rancangan pembelajaran yang dimungkinkan untuk merangsang kemampuan berhitung anak dan melaksanakan seluruh rencana tersebut dengan sebaik-baiknya. Selain itu fasilitas baik disekolah maupun di rumah yang mendukung kemampuan berhitung anak juga penting. Untuk itu, sekolah di TK hendaknya menyediakan fasilitas yang memadai untuk pengenalan berhitung anak.

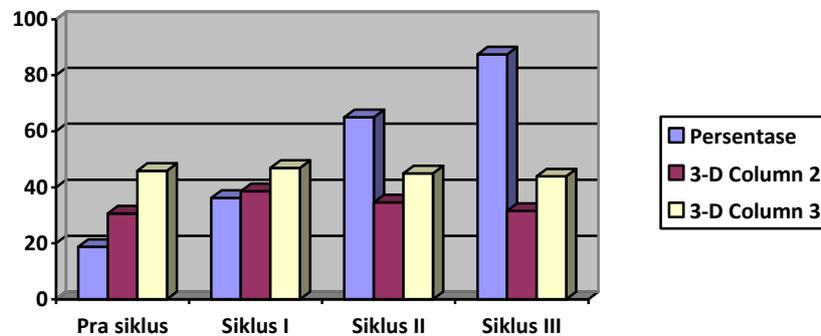
Selain fasilitas yang memadai, salah satu hal yang sangat penting yang dilakukan guru sekolah ketika proses belajar yaitu dengan bermain menggunakan media gambar angka. Metode bermain media gambar angka merupakan metode yang sangat baik untuk pembelajaran berhitung karena melalui metode bermain ini anak-anak tidak merasakan bahwa dirinya sedang belajar, terutama belajar tentang bilangan/angka, pengulangan tentang konsep bilangan/angka juga semakin baik. Hal ini juga didukung dan sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Depdiknas (2007:4), apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai

macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan berkerja bagi anak.

Anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kemampuan. Keterbatasan Peneliti berdasarkan pada pembatasan masalah dalam penelitian ini, maka dapat disampaikan keterbatasan masalah pada penelitian ini adalah peningkatan kemampuan berhitung anak dibatasi pada perkalian dan pembagian bilangan. Keterbatasan lainnya adalah kesungguhan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan peneliti merupakan hal-hal diluar jangkauan peneliti untuk mengontrol. Karena anak satu dengan anak yang lain mempunyai karakteristik dan kemampuan yang berbeda-beda. Sehingga peneliti memberikan motifasi dan bimbingan yang sesuai dengan kemampuan anak.

Hasil observasi kemampuan berhitung anak melalui media gambar angka pada kondisi awal siklus sampai siklus ketiga dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

**Grafik 4.5: Penelitian Siklus I-Siklus III**



### **C. Keterbatasan Peneliti**

Hasil penelitian pada kemampuan berhitung anak melalui media gambar angka 1-10 pada RA/T.I al-Mushthafawiyah Kelurahan Medan Perjuangan, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan ini terdapat beberapa keterbatasan. Keterbatasan-keterbatasan tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan anak dalam mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda tidak dipengaruhi melalui media gambar angka namun juga kegiatan lainnya.
2. Kondisi fisik anak yang tidak stabil sehingga kadang tidak tepat jika diberi tindakan.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan hasil peneliti di atas menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media gambar angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di RA/T.I al-Mushthafawiyah kelurahan Medan Perjuangan, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan, pada tahun ajaran 2015/2016. Perkembangan kemampuan berhitung anak terjadi setelah guru menerapkan upaya tindakan diantaranya:

1. Menghitung bilangan menggunakan media gambar angka berdasarkan gambar dan angka
2. Peneliti membuat rencana bidang pengembangan terlebih dahulu agar kegiatan pembelajaran dapat terarah dengan baik.
3. Peneliti sebagai motivator dalam kegiatan pembelajaran sehingga memberikan kesempatan pada anak untuk mengeluarkan ide-ide dalam menyelesaikan masalah.
4. Pembelajaran menggunakan media gambar angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase kemampuan berhitung anak dari siklus I sampai siklus III. Adapun peningkatan kemampuan berhitung dapat dilihat dari meningkatnya perhatian dan konsentrasi anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran, serta meningkatnya kemampuan berhitung anak pada pra siklus persentase kemampuan berhitung anak sebesar 18,75%, peningkatan pada siklus I mencapai 36,25%, peningkatan pada siklus II mencapai 65%, peningkatan berhitung pada siklus III mencapai 87,5% .
5. Penggunaan media gambar angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung serta dapat menarik perhatian pada anak.

**a. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti laksanakan dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, dapat memanfaatkan benda-benda alam yang ada disekitar anak yaitu benda-benda yang menarik, dan lebih utama lagi belum pernah dilihat anak.
2. Bagi anak akan lebih baik difasilitasi media bermain yang berupa benda-benda konkret sehingga anak dapat mengingat pelajaran yang didapat.
3. Bagi guru perlu memodifikasi dalam mensetting kegiatan kelas sehingga anak memiliki ketertarikan dan rasa ingin tahu untuk belajar.
4. Kepada peneliti berikutnya supaya dapat melakukan penelitian yang sama dengan teknik ataupun metode yang berbeda untuk lebih baik lagi dalam pembelajaran yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, dkk. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini Panduan Praktis Bagi Ibu dan Calon Guru*, Bandung: Alfabeta.
- Alexander. 1995. *Teknik Mengajar Dasar Anak Usia Dini*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Evaluasi Program Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad. 2001. *Jenis-jenis Media Pembelajaran*, Jakarta: Erlangga.
- Asmani. 1996. *Kemampuan Individu Anak*, Jakarta: Kencana.
- Atmosudirdjo. 1998. *kemampuan Anak Dalam Melakukan suatu Kegiatan*, Jakarta: Pradnya.
- Badru. 2002. *Simbol-Symbol Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Basuki, dkk. 1996. *Kreativitas dalam Meningkatkan Belajar anak Usia Dini*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas. 2006. *Pedoman Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Depdiknas.
- Fatimahh. 2011. *Belajar Membedakan Arti Bilangan Pada Anak Usia Dini*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Gerlach, dkk. 1997. *Karakteristik Media Pembelajaran Anak*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Hariwijaya, dkk. 2008. *Memahami Bilangan Serta Belajar Angka*, Bandung: Prayatna.
- Hartati, Sofia. 2007. *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas.
- IGAK, Wardani. 1977. *Konsep Bilangan Dan Unsur-Unsur Bilangan*, Bandung: Prasetya.
- Iskandar, *Kemampuan Anak Dalam Melakukan Tugas Dan Pekerjaan sambil Belajar*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Mitzberg. 1978. *Kualitas anak Usia Dini Dalam Belajar Dan Bermain*, Surabaya: Balai Pustaka.
- Musfiroh, Takdirotun. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*, Jakarta: Depdinas.

- Nurani. 1996. *Langkah-Langkah Penggunaan Media Gambar Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Nurani Sujino, Yuliani. 2009. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: Indeks.
- Nurlela. 2009. *Memahami Hubungan Tampilan bilangan Dengan Menggunakan Media Angka*, Jakarta: Kencana.
- Nugrah. 1994. *Indikator Mengenal Konsep Bilangan Anak*, Jakarta: Kencana.
- Sadiman. 2005. *Kemampuan Menggambar Serta Membaca Anak Usia Dini*, Jakarta: Pradnya.
- Sari, Yulvia. 2006. *Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak*, Yogyakarta: Balai Pustaka.
- Sanjaya. 2005. *Prinsip Dan Tujuan-Tujuan Pembelajaran Dalam Media Angka*, Jakarta: Sinar Grafindo.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana, 2009.
- Siswanto. 2008. *Manfaat Belajar Matematika Bagi Anak*, Bandung: PT. Grafindo Persada,.
- Soeparno. 2010. *Media Sebagai Alat Penyampaian Pesan*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Sriningsih. 2008. *Kegiatan Berhitung Anak Usia Dini*, Surabaya: PT. Grafindo Persada.
- Sudono, Anggani. 2010. *Mengenalkan Lambang Konsep Kepada Anak Usia Dini*, Jakarta: Erlangga.
- Suriasumantri. 2001. *Mengenal Konsep Bilangan*, Bandung: Erlangga.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Prinsip Mengajarkan Berhitung Pada Anak*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Susanto, Ahmad. 2010. *Kemampuan Pembelajaran Berhitung Pada Anak Usia Dini*, Jakarta: Erlangga.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yoni, Acep, dkk. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Zaman. 2009. *Pembelajaran Dengan Menggunakan Media*, Jakarta: Kencana.
- Zukhaira. 2004. *Media Gambar Anak Usia Dini*, Bandung: Kencana.

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### Data Pribadi

Nama : DESY MARDHIYATI  
Tempat / Tgl Lahir : Medan, 1 Desember 1992  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Warga Negara : Indonesia  
Alamat : Jalan Kemuning Raya No. 145 Blok 04 Perumnas Helvetia Medan  
Anak Ke : 2 dari 4 bersaudara

### Nama Orang Tua

Ayah : Drs. Muhammad Suwirman  
Ibu : Refni Agus, S.Ag  
Alamat : Jalan Kemuning Raya No. 145 Blok 04 Perumnas Helvetia  
Medan

### Pendidikan Formal

1. SD Muhammadiyah 31 Medan tamat tahun 2005
2. SMP Muhammadiyah 50 Medan tamat tahun 2008
3. SMA Laksamana Martadinata tamat tahun 2011
4. Kuliah S1 pada Fakultas Agama Islam Jurusan PGRA Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Medan, November 2016

DESY MARDHIYATI

**ALAT PENELITIAN KEMAMPUAN GURU[ APKG – 1]**  
**PENELITIAN 1**  
**LEMBAR PENILAIAN**  
**KEMAMPUAN MERENCANAKAN PENELITIAN KEGIATAN**  
**PENGEMBANGAN**

<b>MA</b>	<b>: DESY MARDHIYATI</b>
<b>M</b>	<b>:1101240016</b>
<b>MPAT MENGAJAR</b>	<b>:RA/ TARBIYAH ISLAMIAH Almushtafhafawiyah</b>
<b>LAS</b>	<b>: B</b>
<b>KLUS KE</b>	<b>: I</b>
<b>WAKTU</b>	<b>: 08.00_11.00 WIB</b>
<b>TANGGAL</b>	<b>: 5 SEPTEMBER 2016</b>

**PETUNJUK**

Baca dengan cermat RKH/RK penelitian dan skenario, penelitian pembelajaran yang akan digunakan oleh guru. Mahasiswa untuk mengajar. Kemudian, nilaailah semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir penilaian dibawah ini:

**A. RKH.RK Penelitian**

**1. Merumuskan/menentukan indikator**

**Penelitian pembelajaran dan**

**Menentukan kegiatan pembelajaran**

1.1 Merumuskan indikator penelitian kegiatan pengembangan

	2	3	4
--	---	---	---

1.2 Menentukan kegiatan penelitian yang sesuai dengan

Masalah yang diteliti

1	2	3	
---	---	---	--

Rata-rata butir 1 = A

Pengembangan

Rata-rata butir 5 = E

**6. Dokumen rencana penelitian**

**Pembelajaran**

--	--	--	--	--

6.1 keindahan,kebersihan dan kerapian

6.2 Pengguna bahasa tulis

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 6 = F

AI APKG PTK 2 = R
$= \frac{5 + 5 + 4 + 5 + 5 + 4 + 5}{7} = 4,7$

MEDAN, 5 SEPTEMBER2016

Penilai

Desy Puspita Sari

S.Pd

**ALAT PENELITIAN KEMAMPUAN GURU[ APKG – 2]  
PENELITIAN 2  
LEMBAR PENILAIAN  
KEMAMPUAN MELAKSANAKAN PENELITIAN KEGIATAN  
PENGEMBANGAN**

MA	: DESY MARDHIYATI
M	:1101240016
MPAT MENGAJAR	:RA/ TARBIYAH ISLAMIAH Almushtafhafawiyah
LAS	: B
LUS KE	: II
AKTU	: 08.00_11.00 WIB
NGGAL	: 12 september2016

**PETUNJUK**

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pengembangan yang sedang berlangsung.

2. Pusatkanlah perhatian mahasiswa pada kemampuan guru dalam mengelola kemampuan mengelola kegiatan pengembangan serta dampaknya.
3. Nilailah kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian tersebut.
4. Khusus untuk butir 5, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pengembangan, pilihlah salah satu butir penilaian yang sesuai dengan kegiatan yang sedang berlangsung.
5. Nilailah semua aspek kemampuan guru..

**1. Menata ruang dan sumber belajar**

Serta melaksanakan tugas rutin.

1.1 Menata ruang dan sumber belajar





Sesuai penelitian kegiatan.

1.2. Menentukan tugas rutin kelas

sesuai kegiatan penelitian .





Rata-rata butir 1 = A

**7. Kesan umum pelaksanaan**

perbaikam kegiatan pengembangan

7.1 keefektifan proses penelitian






Kegiatan pengembangan

7.2 penggunaan bahasa indonesia lisan






7.3 Peka terhadap ketidaksesuaian

perilaku dan kesalah berbahasa anak






7.4 Penampilan guru dalam penelitian

kegiatan pengembangan bahasa anak







Rata-rata butir 7 = G

AI APKG PTK 2 = R

$$= 5 + 5 + 4 + 5 + 5 + 4 + 5 = 4,7$$

SEPTEMBER2016

MEDAN, 12

Penilai 1

**Dewi Puspita Sari S.Pd**

**ALAT PENELITIAN KEMAMPUAN GURU[ APKG – 3]  
PENELITIAN 3  
LEMBAR PENILAIAN  
KEMAMPUAN MELAKSANAKAN PENELITIAN KEGIATAN  
PENGEMBANGAN**

MA	: DESY MARDHIYATI
M	:1101240016
MPAT MENGAJAR	:RA/ TARBIYAH ISLAMIAH Almushtafhafawiyah
LAS	: B
LUS KE	: II
AKTU	: 08.00_11.00 WIB
NGGAL	:19 september2016

**PETUNJUK**

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pengembangan yang sedang berlangsung.
  2. Pusatkanlah perhatian mahasiswa pada kemampuan guru dalam mengelola kemampuan mengelola kegiatan pengembangan serta dampaknya.
  3. Nilailah kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir penilaian tersebut.
  4. Khusus untuk butir 5, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam kegiatan pengembangan, pilihlah salah satubutir penilaian yang sesuai dengan kegiatan yang sedang berlangsung.
  5. Nilailah semua aspek kemampuan guru..
- 1. Menata ruang dan sumber belajar**

Serta melaksanakan tugas rutin.

1.2 Menata ruang dan sumber belajar

1

2

3

4

Sesuai penelitian kegiatan.

1.2. Menentukan tugas rutin kelas

sesuai kegiatan penelitian .

1

2

3

4

Rata-rata butir 1 = A

## 7. Kesan umum pelaksanaan

### perbaikam kegiatan pengembangan

7.1 keefektifan proses penelitian

1

2

3

4

5

Kegiatan pengembangan

7.2 penggunaan bahasa indonesia lisan

1

2

3

4

5

7.3 Peka terhadap ketidaksesuaian

perilaku dan kesalah berbahasa anak

1

2

3

4

5

7.4 Penampilan guru dalam penelitian

kegiatan pengembangan bahasa anak

1

2

3

4

5

5

Rata-rata butir 7 = G

LAI APKG PTK 2 = R

=  $5 + 5 + 4 + 5 + 5 + 4 + 5 = 4,7$

SEPTEMBER 2016

MEDAN,

19

Penilai 1

**Tuti Handayani**

## **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

### **1 Pelaksanaan Penelitian Siklus I**

#### **Hari ke I Senin 5 September 2016**

Siklus pertama terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan Evaluasi, serta refleksi dan perencanaan ulang seperti berikut ini:

##### **A. PERENCANAAN**

- a. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan standar kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada anak didik..
- b. Peneliti bersama kolaborasi menyusun rencana kegiatan mingguan [ RKM].
- c. Peneliti bersama kolaborasi menyusun rencana kegiatan harian [RKH].
- d. Bekerja sama dengan teman untuk mengamati proses kegiatan pembelajaran.
- e. Memberitahu kepala sekolah tentang rencana perbaikan kegiatan pengembangan pembelajaran.
- f. Membuat alat peraga untuk kegiatan pembelajaran.
- g. Membuat lembar kerja untuk anak didik.
- h. Membuat lembar pengamatan [observasi].
- i. Merencanakan pengelolaan kelas.
- j. Membuat pengumpulan data hasil pembelajaran.

##### **B. PELAKSANAAN [ ACTING ]**

Pelaksanaan tindakan pada siklus pertama dilakukan pada hari senin 5 september 2016. Pada tindakan ini metode pemberian tugas meningkatkan kemampuan berhitung melalui media gambar tema divariasikan dengan metode teknik pembelajaran dengan gerakan dan unjuk kerja sesuai dengan tema sehingga merangsang minat dan imajinasi anak untuk melakukan kegiatan berhitung.

Metode pembelajaran dibuat menarik dan berbentuk peragaan langsung sehingga memotivasi anak untuk melakukan hitungan. Pengaturan kelas dan kelompok dalam kegiatan perbaikan ini direncanakan dan lebih ditata sedemikian rupa. Pemberian umpan balik yang menunjukkan penghargaan hasil karya anak membuat hitungan lebih baik dan menimbulkan rasa senang. Langkah-langkah pelaksanaan siklus pertama yaitu:

- a. Guru mengajak anak dalam kegiatan berhitung bersama-sama dengan lirik lagu  
“ Bangun Pagi” .
- b. Guru mengajak anak mengurutkan angka secara bersama-sama dengan lirik lagu  
“ Bangun Pagi” .
- c. Guru meminta anak untuk mengikuti angka yang disebutkan oleh guru.
- d. Guru meminta agar anak mendemonstrasikan angka dengan media gambar
- e. Guru memantau dan membantu anak.

##### **C Skenario Perbaikan**

- a. Guru memberikan penjelasan
- b. Guru memberikan petunjuk
- c. Anak.

## **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

### **1 Pelaksanaan Penelitian Siklus I**

#### **Hari ke II Selasa 6 September 2016**

Siklus pertama terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan Evaluasi, serta refleksi dan perencanaan ulang seperti berikut ini:

#### **A PERENCANAAN**

- a. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan standar kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada anak didik..
- b. Peneliti bersama kolaborasi menyusun rencana kegiatan mingguan [ RKm].
- c. Peneliti bersama kolaborasi menyusun rencana kegiatan harian [RKH].
- d. Bekerja sama dengan teman untuk mengamati proses kegiatan pembelajaran.
- e. Memberitahu kepala sekolah tentang rencana perbaikan kegiatan pengembangan pembelajaran.
- f. Membuat alat peraga untuk kegiatan pembelajaran.
- g. Membuat lembar kerja untuk anak didik.
- h. Membuat lembar pengamatan [observasi].
- i. Merencanakan pengelolaan kelas.
- j. Membuat pengumpulan data hasil pembelajaran.

#### **C. PELAKSANAAN [ ACTING ]**

Pelaksanaan tindakan pada siklus pertama dilakukan pada hari senin 6 september 2016. Pada tindakan ini metode pemberian tugas meningkatkan kemampuan berhitung melalui media gambar tema divariasikan dengan metode teknik pembelajaran dengan gerakan dan unjuk kerja sesuai dengan tema sehingga merangsang minat dan imajinasi anak untuk melakukan kegiatan berhitung.

Metode pembelajaran dibuat menarik dan berbentuk peragaan langsung sehingga memotivasi anak untuk melakukan hitungan. Pengaturan kelas dan kelompok dalam kegiatan perbaikan ini direncanakan dan lebih ditata sedemikian rupa. Pemberian umpan balik yang menunjukkan penghargaan hasil karya anak membuat hitungan lebih baik dan menimbulkan rasa senang. Langkah-langkah pelaksanaan siklus pertama yaitu:

- a. Guru mengajak anak dalam kegiatan berhitung bersama-sama dengan lirik lagu  
“ Bangun Pagi” .

- b. Guru mengajak anak mengurutkan angka secara bersama-sama dengan lirik lagu “ Bangun Pagi” .
- c. Guru meminta anak untuk mengikuti angka yang disebutkan oleh guru.
- d. Guru meminta agar anak mendemonstrasikan angka dengan media gambar
- e. Guru memantau dan membantu anak.

**C Skenario Perbaikan**

- a. Guru memberikan penjelasan
- b. Guru memberikan petunjuk
- c. Anak.

**B. Deskripsi Hasil Penelitian**

**1 Pelaksanaan Penelitian Siklus I**

**Hari ke III Rabu 7 September 2016**

Siklus pertama terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan Evaluasi, serta refleksi dan perencanaan ulang seperti berikut ini:

**A PERENCANAAN**

- a. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan standar kompetensi dasar yang anak disampaikan kepada anak didik..
- b. Peneliti bersama kolablator menyusun rencana kegiatan minggguan [ RKm].
- c. Peneliti bersama kolablator menyusun rencana kegiatan harian [RKH].
- d. Bekerja sama dengan teman untuk mengamati proses kegiatan pembelajaran.
- e. Memberitahu kepala sekolah tentang rencana perbaikan kegiatan pengembangan pembelajaran.
- f. Membuat alat peraga untuk kegiatan pembelajran.
- g. Membuat lembar kerja untuk anak didik.
- h. Membuat lembar pengamatan [obsedrvasi].
- i. Merencanakan pengelolaan kelas.
- j. Membuat pengumpulan data hasil pembelajaran.

**D. PELAKSANAAN [ ACTING ]**

Pelaksanaan tindakan pada siklus pertama dilakukan pada hari rabu 7 september 2016. Pada tindakan ini metode pemberian tugas meningkatkan kemampuan berhitung melalui media gambar tema divariasikan dengan metode

teknik pembelajaran dengan gerakan dan unjuk kerja sesuai dengan tema sehingga merangsang minat dan imajinasi anak untuk melakukan kegiatan berhitung.

Metode pembelajaran dibuat menarik dan berbentuk peragaan langsung sehingga memotivasi anak untuk melakukan hitungan. Pengaturan kelas dan kelompok dalam kegiatan perbaikan ini direncanakan dan lebih ditata sedemikian rupa. Pemberian umpan balik yang menunjukkan penghargaan hasil karya anak membuat hitungan lebih baik dan menimbulkan rasa senang. Langkah-langkah pelaksanaan siklus pertama yaitu:

- a. Guru mengajak anak dalam kegiatan berhitung bersama-sama dengan lirik lagu  
“ Bangun Pagi” .
- b. Guru mengajak anak mengurutkan angka secara bersama-sama dengan lirik lagu  
“ Bangun Pagi” .
- c. Guru meminta anak untuk mengikuti angka yang disebutkan oleh guru.
- d. Guru meminta agar anak mendemonstrasikan angka dengan media gambar
- e. Guru memantau dan membantu anak.

### **C Skenario Perbaikan**

- a. Guru memberikan penjelasan
- b. Guru memberikan petunjuk
- c. Anak.

## **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

### **1 Pelaksanaan Penelitian Siklus I**

#### **Hari ke VI Kamis 8 September 2016**

Siklus pertama terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan Evaluasi, serta refleksi dan perencanaan ulang seperti berikut ini:

#### **A PERENCANAAN**

- a. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan standar kompetensi dasar yang anak disampaikan kepada anak didik..
- b. Peneliti bersama kolaborasi menyusun rencana kegiatan mingguan [ RKm].
- c. Peneliti bersama kolaborasi menyusun rencana kegiatan harian [RKH].
- d. Bekerja sama dengan teman untuk mengamati proses kegiatan pembelajaran.

- e. Memberitahu kepala sekolah tentang rencana perbaikan kegiatan pengembangan pembelajaran.
- f. Membuat alat peraga untuk kegiatan pembelajaran.
- g. Membuat lembar kerja untuk anak didik.
- h. Membuat lembar pengamatan [observedrvasi].
- i. Merencanakan pengelolaan kelas.
- j. Membuat pengumpulan data hasil pembelajaran.

## **B PELAKSANAAN [ ACTING ]**

Pelaksanaan tindakan pada siklus pertama dilakukan pada hari Kamis 8 september 2016. Pada tindakan ini metode pemberian tugas meningkatkan kemampuan berhitung melalui media gambar tema divariasikan dengan metode teknik pembelajaran dengan gerakan dan unjuk kerja sesuai dengan tema sehingga merangsang minat dan imajinasi anak untuk melakukan kegiatan berhitung.

Metode pembelajaran dibuat menarik dan berbentuk peragaan langsung sehingga memotivasi anak untuk melakukan hitungan. Pengaturan kelas dan kelompok dalam kegiatan perbaikan ini direncanakan dan lebih ditata sedemikian rupa. Pemberian umpan balik yang menunjukkan penghargaan hasil karya anak membuat hitungan lebih baik dan menimbulkan rasa senang. Langkah-langkah pelaksanaan siklus pertama yaitu:

- a. Guru mengajak anak dalam kegiatan berhitung bersama-sama dengan lirik lagu  
“ Bangun Pagi” .
- b. Guru mengajak anak mengurutkan angka secara bersama-sama dengan lirik lagu  
“ Bangun Pagi” .
- c. Guru meminta anak untuk mengikuti angka yang disebutkan oleh guru.
- d. Guru meminta agar anak mendemonstrasikan angka dengan media gambar
- e. Guru memantau dan membantu anak.

## **C Skenario Perbaikan**

- a. Guru memberikan penjelasan
- b. Guru memberikan petunjuk
- c. Anak.

## **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

### **1 Pelaksanaan Penelitian Siklus I**

**Hari ke V Jumat 9 September 2016**

Siklus pertama terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan Evaluasi, serta refleksi dan perencanaan ulang seperti berikut ini:

#### **A PERENCANAAN**

- a. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan standar kompetensi dasar yang anak disampaikan kepada anak didik..
- b. Peneliti bersama kolaborasi menyusun rencana kegiatan mingguan [ RKM].
- c. Peneliti bersama kolaborasi menyusun rencana kegiatan harian [RKH].
- d. Bekerja sama dengan teman untuk mengamati proses kegiatan pembelajaran.
- e. Memberitahu kepala sekolah tentang rencana perbaikan kegiatan pengembangan pembelajaran.
- f. Membuat alat peraga untuk kegiatan pembelajaran.
- g. Membuat lembar kerja untuk anak didik.
- h. Membuat lembar pengamatan [observasi].
- i. Merencanakan pengelolaan kelas.
- j. Membuat pengumpulan data hasil pembelajaran.

#### **B PELAKSANAAN [ ACTING ]**

Pelaksanaan tindakan pada siklus pertama dilakukan pada hari jumat 9 september 2016. Pada tindakan ini metode pemberian tugas meningkatkan kemampuan berhitung melalui media gambar tema divariasikan dengan metode teknik pembelajaran dengan gerakan dan unjuk kerja sesuai dengan tema sehingga merangsang minat dan imajinasi anak untuk melakukan kegiatan berhitung.

Metode pembelajaran dibuat menarik dan berbentuk peragaan langsung sehingga memotivasi anak untuk melakukan hitungan. Pengaturan kelas dan kelompok dalam kegiatan perbaikan ini direncanakan dan lebih ditata sedemikian rupa. Pemberian umpan balik yang menunjukkan penghargaan hasil karya anak membuat hitungan lebih baik dan menimbulkan rasa senang. Langkah-langkah pelaksanaan siklus pertama yaitu:

- a. Guru mengajak anak dalam kegiatan berhitung bersama-sama dengan lirik lagu  
“ Bangun Pagi” .
- b. Guru mengajak anak mengurutkan angka secara bersama-sama dengan lirik lagu  
“ Bangun Pagi” .
- c. Guru meminta anak untuk mengikuti angka yang disebutkan oleh guru.
- d. Guru meminta agar anak mendemonstrasikan angka dengan media gambar
- e. Guru memantau dan membantu anak.

#### **C Skenario Perbaikan**

- a. Guru memberikan penjelasan
- b. Guru memberikan petunjuk
- c. Anak.

## **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

### **1 Pelaksanaan Penelitian Siklus II**

#### **Hari ke I Senin 12 September 2016**

Siklus kedua terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan Evaluasi, serta refleksi dan perencanaan ulang seperti berikut ini:

#### **A PERENCANAAN**

- a. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan standar kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada anak didik..
- b. Peneliti bersama kolaborasi menyusun rencana kegiatan mingguan [ RKm].
- c. Peneliti bersama kolaborasi menyusun rencana kegiatan harian [RKH].
- d. Bekerja sama dengan teman untuk mengamati proses kegiatan pembelajaran.
- e. Memberitahu kepala sekolah tentang rencana perbaikan kegiatan pengembangan pembelajaran.
- f. Membuat alat peraga untuk kegiatan pembelajaran.
- g. Membuat lembar kerja untuk anak didik.
- h. Membuat lembar pengamatan [observasi].
- i. Merencanakan pengelolaan kelas.
- j. Membuat pengumpulan data hasil pembelajaran.

#### **B PELAKSANAAN [ ACTING ]**

Pelaksanaan tindakan pada siklus kedua dilakukan pada hari senin 12 september 2016. Pada tindakan ini metode pemberian tugas meningkatkan kemampuan berhitung melalui media gambar tema divariasikan dengan metode teknik pembelajaran dengan gerakan dan unjuk kerja sesuai dengan tema sehingga merangsang minat dan imajinasi anak untuk melakukan kegiatan berhitung.

Metode pembelajaran dibuat menarik dan berbentuk peragaan langsung sehingga memotivasi anak untuk melakukan hitungan. Pengaturan kelas dan kelompok dalam kegiatan perbaikan ini direncanakan dan lebih ditata sedemikian rupa. Pemberian umpan balik yang menunjukkan penghargaan hasil karya anak membuat hitungan lebih baik dan menimbulkan rasa senang. Langkah-langkah pelaksanaan siklus pertama yaitu:

- a. Guru mengajak anak dalam kegiatan berhitung bersama-sama dengan lirik lagu  
“ Bangun Pagi” .
- b. Guru mengajak anak mengurutkan angka secara bersama-sama dengan lirik lagu  
“ Bangun Pagi” .
- c. Guru meminta anak untuk mengikuti angka yang disebutkan oleh guru.

- d. Guru meminta agar anak mendemonstrasikan angka dengan media gambar
- e. Guru memantau dan membantu anak.

### **C Skenario Perbaikan**

- a. Guru memberikan penjelasan
- b. Guru memberikan petunjuk
- c. Anak.

## **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

### **1 Pelaksanaan Penelitian Siklus II**

#### **Hari ke II Selasa 13 September 2016**

Siklus kedua terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan Evaluasi, serta refleksi dan perencanaan ulang seperti berikut ini:

#### **A PERENCANAAN**

- a. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan standar kompetensi dasar yang anak disampaikan kepada anak didik..
- b. Peneliti bersama kolaborator menyusun rencana kegiatan minggguan [ Rkm].
- c. Peneliti bersama kolaborator menyusun rencana kegiatan harian [RKH].
- d. Bekerja sama dengan teman untuk mengamati proses kegiatan pembelajaran.
- e. Memberitahu kepala sekolah tentang rencana perbaikan kegiatan pengembangan pembelajaran.
- f. Membuat alat peraga untuk kegiatan pembelajaran.
- g. Membuat lembar kerja untuk anak didik.
- h. Membuat lembar pengamatan [obsdrvasi].
- i. Merencanakan pengelolaan kelas.
- j. Membuat pengumpulan data hasil pembelajaran.

#### **B PELAKSANAAN [ ACTING ]**

Pelaksanaan tindakan pada siklus kedua dilakukan pada hari senin 13 september 2016. Pada tindakan ini metode pemberian tugas meningkatkan kemampuan berhitung melalui media gambar tema divariasikan dengan metode teknik pembelajaran dengan gerakan dan unjuk kerja sesuai dengan tema sehingga merangsang minat dan imajinasi anak untuk melakukan kegiatan berhitung.

Metode pembelajaran dibuat menarik dan berbentuk peragaan langsung sehingga memotivasi anak untuk melakukan hitungan. Pengaturan kelas dan kelompok dalam kegiatan perbaikan ini direncanakan dan lebih ditata sedemikian rupa. Pemberian umpan balik yang menunjukkan penghargaan hasil karya anak

membuat hitungan lebih baik dan menimbulkan rasa senang. Langkah-langkah pelaksanaan siklus pertama yaitu:

- a. Guru mengajak anak dalam kegiatan berhitung bersama-sama dengan lirik lagu  
“ Bangun Pagi” .
- b. Guru mengajak anak mengurutkan angka secara bersama-sama dengan lirik lagu  
“ Bangun Pagi” .
- c. Guru meminta anak untuk mengikuti angka yang disebutkan oleh guru.
- d. Guru meminta agar anak mendemonstrasikan angka dengan media gambar
- e. Guru memantau dan membantu anak.

### **C Skenario Perbaikan**

- d. Guru memberikan penjelasan
- e. Guru memberikan petunjuk
- f. Anak.

## **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

### **1 Pelaksanaan Penelitian Siklus II**

**Hari keIII Rabu 14 September 2016**

Siklus kedua terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan Evaluasi, serta refleksi dan perencanaan ulang seperti berikut ini:

#### **A PERENCANAAN**

- k. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan standar kompetensi dasar yang anak disampaikan kepada anak didik..
- l. Peneliti bersama kolablator menyusun rencana kegiatan mingguan [ Rkm].
- m. Peneliti bersama kolablator menyusun rencana kegiatan harian [RKH].
- n. Bekerja sama dengan teman untuk mengamati proses kegiatan pembelajaran.
- o. Memberitahu kepala sekolah tentang rencana perbaikan kegiatan pengembangan pembelajaran.
- p. Membuat alat peraga untuk kegiatan pembelajaran.
- q. Membuat lembar kerja untuk anak didik.
- r. Membuat lembar pengamatan [obsedrvasi].
- s. Merencanakan pengelolaan kelas.
- t. Membuat pengumpulan data hasil pembelajaran.

## **E. PELAKSANAAN [ ACTING ]**

Pelaksanaan tindakan pada siklus kedua dilakukan pada hari rabu 14 september 2016. Pada tindakan ini metode pemberian tugas meningkatkan kemampuan berhitung melalui media gambar tema divariasikan dengan metode teknik pembelajaran dengan gerakan dan unjuk kerja sesuai dengan tema sehingga merangsang minat dan imajinasi anak untuk melakukan kegiatan berhitung.

Metode pembelajaran dibuat menarik dan berbentuk peragaan langsung sehingga memotivasi anak untuk melakukan hitungan. Pengaturan kelas dan kelompok dalam kegiatan perbaikan ini direncanakan dan lebih ditata sedemikian rupa. Pemberian umpan balik yang menunjukkan penghargaan hasil karya anak membuat hitungan lebih baik dan menimbulkan rasa senang. Langkah-langkah pelaksanaan siklus pertama yaitu:

- f. Guru mengajak anak dalam kegiatan berhitung bersama-sama dengan lirik lagu  
“ Bangun Pagi” .
- g. Guru mengajak anak mengurutkan angka secara bersama-sama dengan lirik lagu  
“ Bangun Pagi” .
- h. Guru meminta anak untuk mengikuti angka yang disebutkan oleh guru.
- i. Guru meminta agar anak mendemonstrasikan angka dengan media gambar
- j. Guru memantau dan membantu anak.

### **C Skenario Perbaikan**

- d. Guru memberikan penjelasan
- e. Guru memberikan petunjuk
- f. Anak.

## **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

### **1 Pelaksanaan Penelitian Siklus II**

#### **Hari ke VI Kamis 15 September 2016**

Siklus kedua terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan Evaluasi, serta reflaksi dan perencanaan ulang seerti berikut ini:

#### **A PERENCANAAN**

- a. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan standar kompetensi dasar yang anak disampaikan kepada anak didik..
- b. Peneliti bersama kolabolator menyusun rencana kegiatan minggguan [ Rkm].

- c. Peneliti bersama kolabolator menyusun rencana kegiatan harian [RKH].
- d. Bekerja sama dengan teman untuk mengamati proses kegiatan pembelajaran.
- e. Memberitahu kepala sekolah tentang rencana perbaikan kegiatan pengembangan pembelajaran.
- f. Membuat alat peraga untuk kegiatan pembelajran.
- g. Membuat lembar kerja untuk anak didik.
- h. Membuat lembar pengamatan [obsedrvasi].
- i. Merencanakan pengelolaan kelas.
- j. Membuat pengumpulan data hasil pembelajran.

## **B PELAKSANAAN [ ACTING ]**

Pelaksanaan tindakan pada siklus kedua dilakukan pada hari kamis 15 september 2016. Pada tindakan ini metode pemberian tugas meningkatkan kemampuan berhitung melalui media gambar tema divariasikan dengan metode teknik pembelajaran dengan gerakan dan unjuk kerja sesuai dengan tema sehingga merangsang minat dan imajinasi anak untuk melakukan kegiatan berhitung.

Metode pembelajaran dibuat menarik dan berbentuk peragaan langsung sehingga memotivasi anak untuk melakukan hitungan. Pengaturan kelas dan kelompok dalam kegiatan perbaikan ini direncanakan dan lebih ditata sedemikian rupa. Pemberian umpan balik yang menunjukkan penghargaan hasil karya anak membuat hitungan lebih baik dan menimbulkan rasa senang. Langkah-langkah pelaksanaan siklus pertama yaitu:

- a. Guru mengajak anak dalam kegiatan berhitung bersama-sama dengan lirik lagu  
“ Bangun Pagi” .
- b. Guru mengajak anak mengurutkan angka secara bersama-sama dengan lirik lagu  
“ Bangun Pagi” .
- c. Guru meminta anak untuk mengikuti angka yang disebutkan oleh guru.
- d. Guru meminta agar anak mendemonstrasikan angka dengan media gambar
- e. Guru memantau dan membantu anak.

## **C Skenario Perbaikan**

- a. Guru memberikan penjelasan
- b. Guru memberikan petunjuk
- c. Anak.

## **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

### **1 Pelaksanaan Penelitian Siklus II**

**Hari ke V Jumat 16 September 2016**

Siklus pkedua terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan Evaluasi, serta refleksi dan perencanaan ulang seperti berikut ini:

#### **A PERENCANAAN**

- a. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan standar kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada anak didik..
- b. Peneliti bersama kolaborasi menyusun rencana kegiatan mingguan [ RKM].
- c. Peneliti bersama kolaborasi menyusun rencana kegiatan harian [RKH].
- d. Bekerja sama dengan teman untuk mengamati proses kegiatan pembelajaran.
- e. Memberitahu kepala sekolah tentang rencana perbaikan kegiatan pengembangan pembelajaran.
- f. Membuat alat peraga untuk kegiatan pembelajaran.
- g. Membuat lembar kerja untuk anak didik.
- h. Membuat lembar pengamatan [observasi].
- i. Merencanakan pengelolaan kelas.
- j. Membuat pengumpulan data hasil pembelajaran.

#### **B PELAKSANAAN [ ACTING ]**

Pelaksanaan tindakan pada siklus kedua dilakukan pada hari jumat 16 september 2016. Pada tindakan ini metode pemberian tugas meningkatkan kemampuan berhitung melalui media gambar tema divariasikan dengan metode teknik pembelajaran dengan gerakan dan unjuk kerja sesuai dengan tema sehingga merangsang minat dan imajinasi anak untuk melakukan kegiatan berhitung.

Metode pembelajaran dibuat menarik dan berbentuk peragaan langsung sehingga memotivasi anak untuk melakukan hitungan. Pengaturan kelas dan kelompok dalam kegiatan perbaikan ini direncanakan dan lebih ditata sedemikian rupa. Pemberian umpan balik yang menunjukkan penghargaan hasil karya anak membuat hitungan lebih baik dan menimbulkan rasa senang. Langkah-langkah pelaksanaan siklus pertama yaitu:

- a. Guru mengajak anak dalam kegiatan berhitung bersama-sama dengan lirik lagu  
“ Bangun Pagi” .
- b. Guru mengajak anak mengurutkan angka secara bersama-sama dengan lirik lagu  
“ Bangun Pagi” .
- c. Guru meminta anak untuk mengikuti angka yang disebutkan oleh guru.
- d. Guru meminta agar anak mendemonstrasikan angka dengan media gambar
- e. Guru memantau dan membantu anak.

#### **C Skenario Perbaikan**

- a. Guru memberikan penjelasan
- b. Guru memberikan petunjuk
- c. Anak.

## **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

### **1 Pelaksanaan Penelitian Siklus III**

#### **Hari ke I Senin 19 September 2016**

Siklus ketiga terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan Evaluasi, serta refleksi dan perencanaan ulang seperti berikut ini:

#### **A PERENCANAAN**

- a. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan standar kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada anak didik..
- b. Peneliti bersama kolaborasi menyusun rencana kegiatan mingguan [ RKm].
- c. Peneliti bersama kolaborasi menyusun rencana kegiatan harian [RKH].
- d. Bekerja sama dengan teman untuk mengamati proses kegiatan pembelajaran.
- e. Memberitahu kepala sekolah tentang rencana perbaikan kegiatan pengembangan pembelajaran.
- f. Membuat alat peraga untuk kegiatan pembelajaran.
- g. Membuat lembar kerja untuk anak didik.
- h. Membuat lembar pengamatan [observasi].
- i. Merencanakan pengelolaan kelas.
- j. Membuat pengumpulan data hasil pembelajaran.

#### **B PELAKSANAAN [ ACTING ]**

Pelaksanaan tindakan pada siklus ketiga dilakukan pada hari senin 19 september 2016. Pada tindakan ini metode pemberian tugas meningkatkan kemampuan berhitung melalui media gambar tema divariasikan dengan metode teknik pembelajaran dengan gerakan dan unjuk kerja sesuai dengan tema sehingga merangsang minat dan imajinasi anak untuk melakukan kegiatan berhitung.

Metode pembelajaran dibuat menarik dan berbentuk peragaan langsung sehingga memotivasi anak untuk melakukan hitungan. Pengaturan kelas dan kelompok dalam kegiatan perbaikan ini direncanakan dan lebih ditata sedemikian rupa. Pemberian umpan balik yang menunjukkan penghargaan hasil karya anak membuat hitungan lebih baik dan menimbulkan rasa senang. Langkah-langkah pelaksanaan siklus pertama yaitu:

- a. Guru mengajak anak dalam kegiatan berhitung bersama-sama dengan lirik lagu  
“ Bangun Pagi” .
- b. Guru mengajak anak mengurutkan angka secara bersama-sama dengan lirik lagu  
“ Bangun Pagi” .
- c. Guru meminta anak untuk mengikuti angka yang disebutkan oleh guru.

- d. Guru meminta agar anak mendemonstrasikan angka dengan media gambar
- e. Guru memantau dan membantu anak.

### **C Skenario Perbaikan**

- a. Guru memberikan penjelasan
- b. Guru memberikan petunjuk
- c. Anak.

## **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

### **2 Pelaksanaan Penelitian Siklus III**

#### **Hari ke II Selasa 20 September 2016**

Siklus ketiga terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan Evaluasi, serta refleksi dan perencanaan ulang seperti berikut ini:

#### **A PERENCANAAN**

- k. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan standar kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada anak didik..
- l. Peneliti bersama kolaborasi menyusun rencana kegiatan mingguan [ RKm].
- m. Peneliti bersama kolaborasi menyusun rencana kegiatan harian [RKH].
- n. Bekerja sama dengan teman untuk mengamati proses kegiatan pembelajaran.
- o. Memberitahu kepala sekolah tentang rencana perbaikan kegiatan pengembangan pembelajaran.
- p. Membuat alat peraga untuk kegiatan pembelajaran.
- q. Membuat lembar kerja untuk anak didik.
- r. Membuat lembar pengamatan [observasi].
- s. Merencanakan pengelolaan kelas.
- t. Membuat pengumpulan data hasil pembelajaran.

#### **B PELAKSANAAN [ ACTING ]**

Pelaksanaan tindakan pada siklus ketiga dilakukan pada hari Selasa 20 September 2016. Pada tindakan ini metode pemberian tugas meningkatkan kemampuan berhitung melalui media gambar tema divariasikan dengan metode teknik pembelajaran dengan gerakan dan unjuk kerja sesuai dengan tema sehingga merangsang minat dan imajinasi anak untuk melakukan kegiatan berhitung.

Metode pembelajaran dibuat menarik dan berbentuk peragaan langsung sehingga memotivasi anak untuk melakukan hitungan. Pengaturan kelas dan kelompok dalam kegiatan perbaikan ini direncanakan dan lebih ditata sedemikian rupa. Pemberian umpan balik yang menunjukkan penghargaan hasil karya anak

membuat hitungan lebih baik dan menimbulkan rasa senang. Langkah-langkah pelaksanaan siklus pertama yaitu:

- f. Guru mengajak anak dalam kegiatan berhitung bersama-sama dengan lirik lagu  
“ Bangun Pagi” .
- g. Guru mengajak anak mengurutkan angka secara bersama-sama dengan lirik lagu  
“ Bangun Pagi” .
- h. Guru meminta anak untuk mengikuti angka yang disebutkan oleh guru.
- i. Guru meminta agar anak mendemonstrasikan angka dengan media gambar
- j. Guru memantau dan membantu anak.

### **C Skenario Perbaikan**

- d. Guru memberikan penjelasan
- e. Guru memberikan petunjuk
- f. Anak.

## **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

### **3 Pelaksanaan Penelitian Siklus III**

**Hari ke III Rabu 21 September 2016**

Siklus ketiga terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan Evaluasi, serta refleksi dan perencanaan ulang seperti berikut ini:

#### **A PERENCANAAN**

- a. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan standar kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada anak didik..
- b. Peneliti bersama kolaborasi menyusun rencana kegiatan mingguan [ RKm].
- c. Peneliti bersama kolaborasi menyusun rencana kegiatan harian [RKH].
- d. Bekerja sama dengan teman untuk mengamati proses kegiatan pembelajaran.
- e. Memberitahu kepala sekolah tentang rencana perbaikan kegiatan pengembangan pembelajaran.
- f. Membuat alat peraga untuk kegiatan pembelajaran.
- g. Membuat lembar kerja untuk anak didik.
- h. Membuat lembar pengamatan [observasi].
- i. Merencanakan pengelolaan kelas.
- j. Membuat pengumpulan data hasil pembelajaran.

#### **B PELAKSANAAN [ ACTING ]**

Pelaksanaan tindakan pada siklus ketiga dilakukan pada hari rabu 21 september 2016. Pada tindakan ini metode pemberian tugas meningkatkan kemampuan berhitung melalui media gambar tema divariasikan dengan metode teknik pembelajaran dengan gerakan dan unjuk kerja sesuai dengan tema sehingga merangsang minat dan imajinasi anak untuk melakukan kegiatan berhitung.

Metode pembelajaran dibuat menarik dan berbentuk peragaan langsung sehingga memotivasi anak untuk melakukan hitungan. Pengaturan kelas dan kelompok dalam kegiatan perbaikan ini direncanakan dan lebih ditata sedemikian rupa. Pemberian umpan balik yang menunjukkan penghargaan hasil karya anak membuat hitungan lebih baik dan menimbulkan rasa senang. Langkah-langkah pelaksanaan siklus pertama yaitu:

- a. Guru mengajak anak dalam kegiatan berhitung bersama-sama dengan lirik lagu  
“ Bangun Pagi” .
- b. Guru mengajak anak mengurutkan angka secara bersama-sama dengan lirik lagu  
“ Bangun Pagi” .
- c. Guru meminta anak untuk mengikuti angka yang disebutkan oleh guru.
- d. Guru meminta agar anak mendemonstrasikan angka dengan media gambar
- e. Guru memantau dan membantu anak.

#### **C Skenario Perbaikan**

- a. Guru memberikan penjelasan
- b. Guru memberikan petunjuk
- c. Anak.

## **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

### **1 Pelaksanaan Penelitian Siklus III**

#### **Hari ke VI Kamis 22 September 2016**

Siklus ketiga terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan Evaluasi, serta reflaksi dan perencanaan ulang seerti berikut ini:

#### **A PERENCANAAN**

- a. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan standar kompetensi dasar yang anak disampaikan kepada anak didik..
- b. Peneliti bersama kolabolator menyusun rencana kegiatan minggguan [ RKM].
- c. Peneliti bersama kolabolator menyusun rencana kegiatan harian [RKH].

- d. Bekerja sama dengan teman untuk mengamati proses kegiatan pembelajaran.
- e. Memberitahu kepala sekolah tentang rencana perbaikan kegiatan pengembangan pembelajaran.
- f. Membuat alat peraga untuk kegiatan pembelajaran.
- g. Membuat lembar kerja untuk anak didik.
- h. Membuat lembar pengamatan [observasi].
- i. Merencanakan pengelolaan kelas.
- j. Membuat pengumpulan data hasil pembelajaran.

#### **B PELAKSANAAN [ ACTING ]**

Pelaksanaan tindakan pada siklus ketiga dilakukan pada hari Kamis 22 September 2016. Pada tindakan ini metode pemberian tugas meningkatkan kemampuan berhitung melalui media gambar tema divariasikan dengan metode teknik pembelajaran dengan gerakan dan unjuk kerja sesuai dengan tema sehingga merangsang minat dan imajinasi anak untuk melakukan kegiatan berhitung.

Metode pembelajaran dibuat menarik dan berbentuk peragaan langsung sehingga memotivasi anak untuk melakukan hitungan. Pengaturan kelas dan kelompok dalam kegiatan perbaikan ini direncanakan dan lebih ditata sedemikian rupa. Pemberian umpan balik yang menunjukkan penghargaan hasil karya anak membuat hitungan lebih baik dan menimbulkan rasa senang. Langkah-langkah pelaksanaan siklus pertama yaitu:

- k. Guru mengajak anak dalam kegiatan berhitung bersama-sama dengan lirik lagu  
“ Bangun Pagi” .
- l. Guru mengajak anak mengurutkan angka secara bersama-sama dengan lirik lagu  
“ Bangun Pagi” .
- m. Guru meminta anak untuk mengikuti angka yang disebutkan oleh guru.
- n. Guru meminta agar anak mendemonstrasikan angka dengan media gambar
- o. Guru memantau dan membantu anak.

#### **C Skenario Perbaikan**

- g. Guru memberikan penjelasan
- h. Guru memberikan petunjuk
- i. Anak.

## **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

### **1 Pelaksanaan Penelitian Siklus III**

**Hari ke V jumat 23 September 2016**

Siklus ketiga terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan Evaluasi, serta refleksi dan perencanaan ulang seperti berikut ini:

#### **A PERENCANAAN**

- a. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan standar kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada anak didik..
- b. Peneliti bersama kolaborasi menyusun rencana kegiatan mingguan [ RKM].
- c. Peneliti bersama kolaborasi menyusun rencana kegiatan harian [RKH].
- d. Bekerja sama dengan teman untuk mengamati proses kegiatan pembelajaran.
- e. Memberitahu kepala sekolah tentang rencana perbaikan kegiatan pengembangan pembelajaran.
- f. Membuat alat peraga untuk kegiatan pembelajaran.
- g. Membuat lembar kerja untuk anak didik.
- h. Membuat lembar pengamatan [observasi].
- i. Merencanakan pengelolaan kelas.
- j. Membuat pengumpulan data hasil pembelajaran.

#### **B PELAKSANAAN [ ACTING ]**

Pelaksanaan tindakan pada siklus ketiga dilakukan pada hari jumat 23 september 2016. Pada tindakan ini metode pemberian tugas meningkatkan kemampuan berhitung melalui media gambar tema divariasikan dengan metode teknik pembelajaran dengan gerakan dan unjuk kerja sesuai dengan tema sehingga merangsang minat dan imajinasi anak untuk melakukan kegiatan berhitung.

Metode pembelajaran dibuat menarik dan berbentuk peragaan langsung sehingga memotivasi anak untuk melakukan hitungan. Pengaturan kelas dan kelompok dalam kegiatan perbaikan ini direncanakan dan lebih ditata sedemikian rupa. Pemberian umpan balik yang menunjukkan penghargaan hasil karya anak membuat hitungan lebih baik dan menimbulkan rasa senang. Langkah-langkah pelaksanaan siklus pertama yaitu:

- a. Guru mengajak anak dalam kegiatan berhitung bersama-sama dengan lirik lagu  
“ Bangun Pagi” .
- b. Guru mengajak anak mengurutkan angka secara bersama-sama dengan lirik lagu  
“ Bangun Pagi” .
- c. Guru meminta anak untuk mengikuti angka yang disebutkan oleh guru.
- d. Guru meminta agar anak mendemonstrasikan angka dengan media gambar
- e. Guru memantau dan membantu anak.

#### **C Skenario Perbaikan**

- a. Guru memberikan penjelasan
- b. Guru memberikan petunjuk
- c. Anak.

**LEMBAR REFLEKSI**  
**SETELAH MELAKUKAN PERBAIKAN KEGIATAN PENGEMBANGAN**

Nama : Desy Mardhiyati

NPM : 1101240016

Program Studi : S-1 PGRA

**A. Refleksi Komponen Pembelajaran**

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan?

*Kegiatan yang saya lakukan telah sesuai dengan indikator yang ditentukan.*

Hal ini terjadi karena:

*Kegiatan dan indikatornya telah saya sesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.*

2. Apakah materi yang telah saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?

*Materi yang telah saya sajikan sudah sesuai dengan tingkat perkembangan anak.*

Hal ini terjadi karena:

*Saya sudah memahami perkembangan anak dan perkembangan anak saya kembangkan sesuai dengan kemampuannya.*

3. Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditentukan?

*Media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator yang ditentukan.*

Hal ini terjadi karena:

*Saya selalu memotivasi anak-anak dan selalu menunjukkan alat peraga langsung agar daya ingatnya dan kreativitasnya berkembang sehingga mempermudah pemahaman anak untuk melakukan kegiatan.*

4. Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan?

*Reaksi anak terhadap metode yang saya gunakan anak-anak cukup tertarik dan senang karena sesuai dengan materinya.*

5. Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?

*Alat penilaian yang saya gunakan sudah sesuai dengan tingkat perkembangan anak.*

Hal ini terjadi karena:

*Alat penilaian tersebut dapat mengukur kemajuan belajar anak.*

## **B. Refleksi Proses Kegiatan**

1. Apakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yang saya susun?

*Pelaksanaan kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan RKH yang saya susun.*

Hal ini terjadi karena:

*Saya melaksanakannya sesuai dengan RKH yang saya susun sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan.*

2. Apakah kelemahan-kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (penguasaan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar)?

*Pada umumnya tidak ada kelemahan dalam melaksanakan kegiatan namun perlu saya tingkatkan dalam penggunaan media, penataan kegiatan dan pengelolaan kelas.*

3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut?

*Karena penataan kegiatan kurang menarik bagi anak begitu juga dengan penggunaan media dan pengelolaan kelasnya.*

4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut?

*Saya akan membuat kegiatan berikutnya, akan tetapi dalam hal penggunaan media, penataan kegiatan dan pengelolaan kelasnya akan saya tentukan dengan cara yang bervariasi agar anak menjadi lebih tertarik.*

5. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?

*Seluruh indikator yang saya pilih dan tentukan menunjukkan seluruh kemampuan bidang pengembangan sesuai usia peserta didik.*

6. Apa penyebab kekuatan saya dalam merancang pelajaran?

*Saya sudah memahami isi dari setiap indikator yang sudah saya tentukan dimulai dari kegiatan pembukaan, isi, penutup.*

7. Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran?

*Saya akan tetap mengikuti langkah-langkah kegiatan yang sudah saya rencanakan.*

8. Hal-hal unik (positif atau negatif) apa saja yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan?

*Hal positifnya anak-anak mau melakukan kegiatan yang saya berikan walaupun hasilnya kurang memuaskan tetapi, dalam prosesnya sudah terjadi pembelajaran.*

9. Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggung jawabkan dalam pengambilan putusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan?

Jika ya, alasan saya adalah:

*Saya paham terhadap tingkat perkembangan anak didik dan semua pengambilan keputusan tindakan mengajar yang saya laksanakan sesuai dengan kurikulum RA.*

10. Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang saya lakukan?

(Perlakuan saya terhadap anak, cara saya mengatasi masalah, memotivasi dan sebagainya).

*Perlakuan saya terhadap anak lebih menunjukkan tingkat kesabaran, cara saya mengatasi masalah sudah lebih memahami apa yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan, dalam hal memotivasi anak pun perlu ditingkatkan agar anak lebih paham terhadap kegiatan yang direncanakan.*

11. Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan (misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan tepat)?

*Ya, anak dapat menangkap apa yang saya berikan.*

Hal ini terjadi karena:

*Penjelasan yang saya berikan sudah menunjukkan pemahaman meskipun ada beberapa orang anak yang belum termotivasi untuk melakukan tugas yang saya berikan.*

12. Bagaimana reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan?

*Anak merasa senang karena hasil karyanya punya nilai dan dihargai walaupun anak mengetahui bahwa mereka sudah melakukan hal yang terbaik.*

13. Apakah penilaian yang saya berikan sesuai indikator yang saya tetapkan?

*Ya, penilaian yang saya berikan sudah sesuai dengan indikator yang saya tetapkan.*

Hal ini terjadi:

*Indikator yang saya tetapkan dan penilaian yang saya berikan pada anak sudah menunjukkan kemajuan pada anak.*

14. Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan?

*Pada umumnya, meskipun ada beberapa anak yang perlu dibimbing.*

Hal ini terjadi karena:

*Saya masih perlu mengembangkan kembali indikator yang saya tentukan dengan cara mengulang kembali kegiatan tersebut agar beberapa anak yang belum mampu mencapai indikator kemampuannya dapat menunjukkan kemampuan.*

15. Apakah saya telah dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik?

*Saya telah dapat mengatur dan menggunakan waktu kegiatan dengan baik.*

Hal ini terjadi karena:

*Sudah saya rencanakan dan waktu kegiatan sudah sesuai dengan metode yang ditentukan.*

16. Apakah kegiatan penutup yang saya lakukan dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan?

*Kegiatan penutup yang saya lakukan sudah dapat meningkatkan penguasaan anak terhadap materi yang saya sampaikan.*

Hal ini terjadi karena:

*Anak didik melakukan kegiatan sesuai penjelasan yang saya rencanakan dan dilaksanakan sekaligus pada kegiatan penutup saya memberikan umpan balik terhadap proses kegiatan dan hasil. Pameran hasil kegiatan yang dilakukan menimbulkan rasa puas saya dan anak-anak.*



RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH) SISTEM KELOMPOK

KELAS : B  
 SEMESTER/MINGGU : II/IV  
 TEMA/SUBTEMA : BINATANG/BINATANG TERNAK  
 SUB TEMA SPESIFIK : AYAM

HARI/TANGGAL :  
 WAKTU : 08.00-11.00  
 SIKLUS : I  
 PERTEMUAN : I

Nilai		INDIKATOR	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta	
Prakter	wirausahaan					Alat	Hasil
			<b>PEMBUKAAN/KLASIKAL</b>				
Religius	Praktis mengambil resiko	- Berdoa sebelum kegiatan (ASK:1,2)	- Bernyanyi, doa	monstrasi	Media didik	servasi	
		- Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak (BHS:15)	- Menyanyikan lagu “buka tutup”	monstrasi	Media didik	servasi	
Empat	Praktis keras	- Menghapkan doa sehari-hari (PAI:30)	- <b>Bernyanyi “doa makan” alohumma bariklana fima rozaqtana...</b>	monstrasi	Media didik	juk kerja	
Praktis ingin tahu	Praktis keras	- Berlari sambil melompat dengan seimbang (MK:50)	- Melompat dalam lingkaran	ugasan	Media didik	sil kerja	
			<b>KEGIATAN INTI</b>				
Empat	Praktis mengambil resiko	- Meniru melipat kertas sederhana (MH:29)	- Melipat kertas membentuk gambar ayam	ugasan	Media lipatan	sil kerja	
Praktis ingin tahu	Praktis keras	- Menyebutkan perbedaan dua buah benda (KOG:3)	- Menyebutkan perbedaan ayam dengan hewan lain	ugasan	Media gambar	sil kerja	
Empat	Empat	- Permainan warna dengan berbagai media (MH:42)	- Mewarnai gambar ayam dengan krayon	monstrasi	ayon	servasi	
			<b>ISTIRAHAT</b>				
Religius	Religius	- Berdoa sebelum/sesudah kegiatan (ASK:1,2)	Makan bersama				
			- Bermain bebas	nya Jawab	Media tangan, Serbet	juk kerja	
			<b>PENUTUP/KLASIKAL</b>				
Disiplin	Disiplin	- Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (BHS:6)	- Mengulang kegiatan hari ini				
			- Doa, salam, pulang				

Medan,

Mengetahui  
 Ka. RA/T.I Al-Mushtafhawiyah Kota Medan

Mahasiswa

Misni Arwati S.Pd

Desy mardhiyati

KELAS : B

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH) SISTEM KELOMPOK

HARI/TANGGAL :

SEMESTER/MINGGU : II/IV  
 TEMA/SUBTEMA : BINATANG/BINATANG PELIHARAAN  
 SUB TEMA SPESIFIK : KUCING

WAKTU : 08.00-11.00  
 SIKLUS : I  
 PERTEMUAN : II

Nilai		INDIKATOR	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta	
Prakter	wirausahaan					Alat	Hasil
			<b>PEMBUKAAN/KLASIKAL</b>				
igius	rani mengambil resiko	- Berdoa sebelum kegiatan (ASK:1,2)	- Doa, salam	monstrasi	erta didik	servasi	
sa ingin tahu	rja keras	- Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak (BHS:15)	- Menyanyikan lagu “potong bebek angsa”	monstrasi	erta didik	servasi	
sa ingin tahu	rani mengambil resiko	- Menghapalkan doa sehari-hari (PAI:30)	- <b>Bernyanyi “doa belajar” Robbisrohli sodri wayasirli amri...</b>	monstrasi	erta didik	juk kerja	
rja keras	rja keras	- Menendang bola ke depan dan ke belakang (MK:15)	- Bermain bola secara estafet	monstrasi	a	sil kerja	
			<b>KEGIATAN INTI</b>				
rja keras	nggung jawab	- Meniru membuat garis tegak, datar, dsb (MH:28)	- Menarik garis membentuk huruf “K”	ugasan	ku, pensil	sil kerja	
sa ingin tahu	vatif	- Mengenal perbedaan kasar halus, banyak sedikit, besar kecil, dsb (KOG:17)	- Menghubungkan tulisan dengan gambar yang sesuai	ugasan	ku tugas	sil kerja	
igius	igius	- Permainan warna dengan berbagai media (MH:42)	- Mewarnai gambar kucing dengan stempel jari	ugasan	mbar, cat air	sil kerja	
			<b>ISTIRAHAT</b>				
iplin	iplin	- Berdoa sebelum/sesudah kegiatan (ASK:1,2)	Makan bersama	monstrasi	ci tangan, serbet	servasi	
			<b>PENUTUP/KLASIKAL</b>				
			- Bermain bebas				
			- Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (BHS:6)	- Mengulang kegiatan hari ini	nya jawab	servasi	
igius			- Menyanyi, doa, salam, pulang				

Medan,

Mengetahui  
 Ka. RA/T.I Al-Mushtafhawiyah Kota Medan

Mahasiswa

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH) SISTEM KELOMPOK

KELAS : B  
 SEMESTER/MINGGU : II/IV

HARI/TANGGAL :  
 WAKTU : 08.00-11.00

Nilai		INDIKATOR	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta	
Prakter	wirausahaan					Alat	Hasil
			<b>PEMBUKAAN/KLASIKAL</b>				
ligius	ani mengambil resiko	- Berdoa sebelum kegiatan (ASK:1,2)	- Doa, salam	monstrasi	erta didik	servasi	
		- Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak (BHS:15)	- Menyanyikan lagu “sholat”	monstrasi	erta didik	juk kerja	
sa ingin tahu	rja keras	- Menghapalkan doa sehari-hari (PAI:30)	- <b>Bernyanyi “doa masuk ke mesjid” alohummaghfirli zunubi...)</b>	monstrasi	erta didik	juk kerja	
		- Mengekspresikan berbagai gerakan sesuai dengan irama (MK:10)	- Menirukan burung yang sedang terbang	monstrasi	erta didik	sil kerja	
			<b>KEGIATAN INTI</b>				
		- Meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung, dan lingkaran (MH:28)	- Menarik garis menulis angka 1-10	ugasan	ku tugas	sil kerja	
ndiri	sa ingin tahu	- Menunjukkan kejanggalan suatu gambar (KOG:14)	- Memberi tanda pada gambar hewan yang berkaki dua	ugasan	ku, pensil	sil kerja	
atif	rja keras	- Membuat gambar dengan teknik kolase dengan macam media (MH:48)	- Kolase gamnbar burung dengan kapas	ugasan	mbar, lem, kapas	servasi	
			<b>ISTIRAHAT</b>				
ligius	iplin	- Berdoa sebelum/sesudah kegiatan (ASK:1,2)	Makan bersama	monstrasi	ci tangan, serbet	servasi	
			- Bermain bebas				
			<b>PENUTUP/KLASIKAL</b>				
iplin	nggung jawab	- Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (BHS:6)	- Mengulang kegiatan hari ini	nya jawab			
			- Menyanyi, doa, salam, pulang				

Medan,

Mengetahui  
 Ka. RA/T.I Al-Mushtafhawiyah Kota Medan

Mahasiswa

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH) SISTEM KELOMPOK

KELAS : B  
 SEMESTER/MINGGU : II/IV

HARI/TANGGAL :  
 WAKTU : 08.00-11.00

Nilai		INDIKATOR	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta	
Prakter	wirausahaan					Alat	Hasil
			<b>PEMBUKAAN/KLASIKAL</b>				
igius	ani mengambil resiko	- Berdoa sebelum kegiatan (ASK:1,2)	- Bernyanyi, doa, salam	monstrasi	erta didik	servasi	
		- Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak (BHS:15)	- Menyanyikan lagu daerah “Ampar-ampar pisang”	ugasan	erta didik	juk kerja	
sa ingin tahu	rja keras	- Merayap, merangkak dengan bernagai variasi (MK:7)	- Menirukan geraka kelinci sedang melompat	monstrasi	erta didik	juk kerja	
		- Menghapalkan doa sehari-hari (PAI:30)	- <b>Bernyanyi “doa masuk WC” (allohumma inni a’uzubika...)</b>	monstrasi	erta didik		
			<b>KEGIATAN INTI</b>				
ndiri	ani mengambil resiko	- Meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung, dan lingkaran (MH:28)	- Menarik garis menulis kata “kelinci”	ugasan	ku tulis, pensil	sil kerja	
	rja keras	- Menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh (KOG:13)	- Menyusun puzzle gambar kelinci	ugasan	zzle	sil kerja	
		- Mencocok bentuk (MH:30)	- Mencocok gambar kelinci	monstrasi	ntalan, jarum	sil kerja	
			<b>ISTIRAHAT</b>				
igius		- Berdoa sebelum/sesudah kegiatan (ASK:1,2)	Makan bersama		ci tangan, serbet	servasi	
			- Bermain bebas				
			<b>PENUTUP/KLASIKAL</b>				
ndiri	iplin	- Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (BHS:6)	- Mengulang kegiatan hari ini				
			- Menyanyi, doa, salam, pulang	nya jawab		servasi	

Medan,

Mengetahui  
 Ka. RA/T.I Al-Mushtafhawiyah Kota Medan

Mahasiswa

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH) SISTEM KELOMPOK

KELAS : B  
 SEMESTER/MINGGU : II/IV

HARI/TANGGAL :  
 WAKTU : 08.00-11.00

TEMA/SUBTEMA : BINATANG/BINATANG PELIHARAAN

SIKLUS : I

SUB TEMA SPESIFIK : BEBEK

PERTEMUAN : V

Nilai		INDIKATOR	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta	
karakter	wirausahaan					Alat	Hasil
			<b>PEMBUKAAN/KLASIKAL</b>				
igius	ani mengambil resiko	- Berdoa sebelum kegiatan (ASK:1,2)	- Doa dan menyanyi	monstrasi	erta didik	servasi	
		- Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak (BHS:15)	- Menyanyikan lagu “twinkle-twinkle”	ugasan	erta didik	juk kerja	
sa ingin tahu	rja keras	- Berjalan mundur, kesamping sambil membawa beban (MK:7)	- Berjalan sambil jinjit membawa beban di atas kepala	monstrasi	erta didik	juk kerja	
		- Menghapkan doa sehari-hari (PAI:30)	- “Doa mau tidur” <i>Bismika allohumma ahya waamut...</i>	monstrasi	erta didik	juk kerja	
			<b>KEGIATAN INTI</b>				
	ani mengambil resiko	- Menggambar bebas dengan berbagai media (MH:24)	- Menggambar gambar bebek dengan krayon	ugasan	ku gambar, krayon	sil kerja	
	rja keras	- Mengelompokkan benda dengan ciri tertentu (KOG:23)	- Menghubungkan tulisan dengan gambar yang sesuai	ugasan	ku tugas	sil kerja	
		- Membuat gambar dengan teknik kolase dengan berbagai media (MH:48)	- Kolase gambar telur bebek dengan kulit telur	ugasan	mbar, kulit telur, lem	sil kerja	
			<b>ISTIRAHAT</b>				
igius		- Berdoa sebelum/sesudah kegiatan (ASK:1,2)	Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan	monstrasi	ci tangan, serbet	servasi	
		- Mudah bergaul dan berteman (ASK:14)	- Bermain bebas				
			<b>PENUTUP/KLASIKAL</b>				
	iplin	- Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (BHS:6)	- Mengulang kegiatan hari ini	nya jawab		servasi	
			- Menyanyi, doa, salam, pulang				

Medan,

Mengetahui  
Ka. RA/T.I Al-Mushtafhawiyah Kota Medan

Mahasiswa

## RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH) SISTEM KELOMPOK

KELAS : B  
SEMESTER/MINGGU : II/IV  
TEMA/SUBTEMA : TANAH AIR/LAMBANG NEGARAKUHARI/TANGGAL :  
WAKTU : 08.00-11.00  
SIKLUS : II

Nilai		INDIKATOR	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta	
Karakter	Kewirausahaan					Alat	Hasil
Disiplin	Disiplin	- Berpakaian yang rapi di sekolah (ASK:11)	- Berbaris dan memeriksa kerapia pakaian anak	monstrasi	erta didik	servasi	
			<b>PEMBUKAAN/KLASIKAL</b>				
Religius	Religius mengambil resiko	Berdoa sebelum sesudah kegiatan (ASK:1,2)	- Bernyanyi, doa, salam	monstrasi	erta didik	servasi	
Kreatif	Kreatif	- Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak (BHS:15)	- Menyanyikan lagu “Apa kabar”	ugasan	erta didik	juk kerja	
Siswa ingin tahu	Siswa keras	- Menendang bola ke depan dan kebelakang (MK:15)	- Bermain bola secara estafet	monstrasi	erta didik	servasi	
		- Menghapalkan doa sehari-hari (PAI:30)	- “Doa bercermin” <i>alhamdulillahillazi ahsana khulqi...</i>	monstrasi	erta didik	servasi	
			<b>KEGIATAN INTI</b>				
Mandiri	Mandiri mengambil resiko	- Meniru membuat garis tegak, datar, dsb (MH:28)	- Menarik garis menulis kata “garuda”	ugasan	ku, pensil	sil kerja	
		- Menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda (KOG:38)	- Menghubungkan jumlah gambar dengan bilangan	ugasan	ku tugas, pensil	sil kerja	
	Kreatif	- Menggambar bebas dengan berbagai media dengan rapi (MH:30)	- Menggambar lingkungan dialun-alun	ugasan	asil, krayon	sil kerja	
			<b>ISTIRAHAT</b>				
Religius		- Berdoa sebelum/sesudah kegiatan (ASK:1,2)	Makan bersama				
			- Bermain bebas	monstrasi	ci tangan, serbet	servasi	
			<b>PENUTUP/KLASIKAL</b>				
	Disiplin	- Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (BHS:6)	- Mengulang kegiatan hari ini	nya jawab		juk kerja	
			- Tepuk satu dan dua				
			- Menyanyi, doa, salam, pulang	monstrasi		servasi	

Medan,

Mengetahui  
Ka. RA/T.I Al-Mushtafhawiyah Kota Medan

Mahasiswa

## RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH) SISTEM KELOMPOK

KELAS : B

HARI/TANGGAL :

SEMESTER/MINGGU : II/I

WAKTU : 08.00-11.00

TEMA/SUBTEMA : TANAH AIR/LAMBANG NEGARAKU

SIKLUS : II

SUB TEMA SPESIFIK : WARNA BENDERAKU

PERTEMUAN : II

Nilai		INDIKATOR	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta	
Karakter	Kewirausahaan					Alat	Hasil
Disiplin	Disiplin	- Berpakaian yang rapi di sekolah (ASK:11)	- Berbaris dan memeriksa kerapian pakaian anak	monstrasi	erta didik	servasi	
<b>PEMBUKAAN/KLASIKAL</b>							
Religius	Religius mengambil resiko	Berdoa sebelum sesudah kegiatan (ASK:1,2)	- Bernyanyi, doa, salam	monstrasi	erta didik	servasi	
Religius	Religius	- Menghapalkan doa sehari-hari (PAI:30)	- Hafalan doa “masuk ke mesjid”	ugasan	erta didik	juk kerja	
Siswa ingin tahu	Siswa keras	- Berjalan maju di atas papan titian/berjinjit/dengan tumit sambil membawa beban (MK:1)	- Berjalan dengan berjinjit di atas garis lurus sambil membawa bendera	ugasan	ndera	juk kerja	
<b>KEGIATAN INTI</b>							
	Religius mengambil resiko	- Menggunting dengan berbagai media berdasarkan pola (MH:47)	- Menggunting kertas bentuk segi empat	ugasan	rtas, lem, gunting	sil kerja	
		- Menunjukkan kejanggalan dari suatu gambar (KOG:14)	- Membedakan dua buah gambar yang sama	ugasan	ku tugas	sil kerja	
Religius		- Berdoa sebelum/sesudah kegiatan (ASK:1,2)	- Membuat bentuk bendera dari kertas	ugasan	rtas, lem, lidi, gunting	sil kerja	
<b>ISTIRAHAT</b>							
	mandiri	- Mudah bergaul dan berteman (ASK:14)	Makan bersama	monstrasi	ci tangan, serbet	servasi	
Siswa ingin tahu	Siswa patif	- Menyanyi lebih dari 20 lagu anak (BHS:15)	- Bernyanyi bebas				
<b>PENUTUP/KLASIKAL</b>							
	Disiplin	- Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (BHS:6)	- Menyanyikan lagu doa-doa harian	monstrasi		servasi	
			- Mengulang kegiatan hari ini	nya jawab		juk kerja	
			- Doa, salam, pulang				

Medan.

Mengetahui

Ka. RA/T.I AI-Mushtafhawiyah Kota Medan

Mahasiswa

## RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH) SISTEM KELOMPOK

KELAS : B

HARI/TANGGAL :

SEMESTER/MINGGU : II/I

WAKTU : 08.00-11.00

TEMA/SUBTEMA : TANAH AIR/LAMBANG NEGARAKU

SIKLUS : II

SUB TEMA SPESIFIK : LAGU KENAGSAANKU

PERTEMUAN : III

Nilai	INDIKATOR	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan
-------	-----------	-----------------------	--------	---------------------	------------------------

Karakter	Kewirausahaan					Peserta	
						Alat	Hasil
Disiplin	Disiplin	- Berpakaian yang rapi di sekolah (ASK:11)	- Berbaris dan memeriksa kerapian pakaian anak	monstrasi	erta didik	servasi	
			<b>PEMBUKAAN/KLASIKAL</b>				
igius	ani mengambil resiko	- Berdoa sebelum sesudah kegiatan (ASK:1,2)	- Bernyanyi, doa, salam	monstrasi	erta didik	servasi	
			- “Doa keluar rumah” <i>Bismillahi tawakkaltu alallahi...</i>	ugasan	erta didik	juk kerja	
sa ingin tahu	rja keras	- Berlari/melompat tanpa jatuh (MK:6)	- Lomba lari mengambil kartu huruf di atas meja guru	ugasan	erta didik	juk kerja	
			<b>KEGIATAN INTI</b>				
	ani mengambil resiko	- Meniru membuat garis tegak, datar, miring, lingkaran (MH:28)	- Menarik garis menulis angka 10-20	ugasan	ku, pensil	sil kerja	
			- Memasang lambang bilangan dengan benda (KOG:38)	ugasan	ku tugas	sil kerja	
			- Mewarnai gambar bentuk sederhana (MH:50)	ugasan	mbar	sil kerja	
			<b>ISTIRAHAT</b>				
igius		- Berdoa sebelum/sesudah kegiatan (ASK:1,2)	akan bersama	monstrasi	ci tangan, serbet	servasi	
	ndiri	- Mudah bergaul dan berteman (ASK:14)	- Bermain bebas				
			<b>PENUTUP/KLASIKAL</b>				
	atif	- Menyanyi lebih dari 20 lagu (BHS:15)	- Menyanyikan lagu “Indonesia Raya”	monstrasi		servasi	
	iplin	- Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (BHS:6)	- Mengulang kegiatan hari ini	nya jawab		servasi	
nggung jawab			- Doa, salam, pulang				

Medan,

Mengetahui

Ka. RA/T.I Al-Mushtafhawiyah Kota Medan

Mahasiswa

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH) SISTEM KELOMPOK

KELAS : B

SEMESTER/MINGGU : II/I

TEMA/SUBTEMA : TANAH AIR/LAMBANG NEGARAKU

SUB TEMA SPESIFIK : KEHIDUPAN DI DESA

HARI/TANGGAL :

WAKTU : 08.00-11.00

SIKLUS : II

PERTEMUAN : IV

Nilai	INDIKATOR	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan
-------	-----------	-----------------------	--------	---------------------	------------------------

Karakter	Kewirausahaan					Peserta	
						Alat	Hasil
Disiplin	Disiplin	- Berpakaian yang rapi di sekolah (ASK:11)	- Berbaris dan memeriksa kerapian pakaian anak	monstrasi	erta didik	servasi	
			<b>PEMBUKAAN/KLASIKAL</b>				
igius	ani mengambil resiko	- Berdoa sebelum sesudah kegiatan (ASK:1,2)	- Bernyanyi, doa, salam	monstrasi	erta didik	servasi	
		- Menghapalkan doa sehari-hari (PAI:30)	- Menyanyikan lagu “doa masuk ke mesjid”	ugasan	erta didik	juk kerja	
sa ingin tahu	rja keras	- Meloncat dari ketinggian 30-50 cm (MK:3)	- Melompat sambil menyebutkan nama alamat tempat tinggal	ugasan	erta didik	juk kerja	
			<b>KEGIATAN INTI</b>				
	ani mengambil resiko	- Meniru membuat garis tegak, datar, miring, lingkaran (MH:28)	- Menarik garis menulis kata “desa”	ugasan	asil, buku	sil kerja	
sa ingin tahu		- Mengerjakan maze yang lebih kompleks (KOG:12)	- Maze gambar “Kantor Pak Lurah”	ugasan	ku tugas, pensil	sil kerja	
	atif	- Menggambar bebas dari berbagai media (MH:24)	- Menggambar sesuai tema	ugasan	ku gambar, krayon	sil kerja	
			<b>ISTIRAHAT</b>				
igius		- Berdoa sebelum/sesudah kegiatan (ASK:1,2)	akan bersama	monstrasi	ci tangan, serbet	servasi	
	ndiri	- Mudah bergaul dan berteman (ASK:14)	- Bermain bebas	monstrasi			
			<b>PENUTUP/KLASIKAL</b>				
iplin	iplin	- Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (BHS:6)	- Mengulang kegiatan hari ini	nya jawab		servasi	
			- Tepuk pola				
			- Menyanyi, doa, salam, pulang	monstrasi		servasi	

Medan,

Mengetahui  
Ka. RA/T.I Al-Mushtafhawiyah Kota Medan

Mahasiswa

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH) SISTEM KELOMPOK

KELAS : B HARI/TANGGAL :  
SEMESTER/MINGGU : II/I WAKTU : 08.00-11.00  
TEMA/SUBTEMA : TANAH AIR/LAMBANG NEGARAKU SIKLUS : II  
SUB TEMA SPESIFIK : KEHIDUPAN DI KOTA PERTEMUAN : V

Nilai	INDIKATOR	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan
-------	-----------	-----------------------	--------	---------------------	------------------------

Karakter	Kewirausahaan					Peserta	
						Alat	Hasil
Disiplin	Disiplin	- Berpakaian yang rapi di sekolah (ASK:11)	- Berbaris dan memeriksa kerapian pakaian anak	monstrasi	erta didik	servasi	
			<b>PEMBUKAAN/KLASIKAL</b>				
igius	ani mengambil resiko	- Berdoa sebelum sesudah kegiatan (ASK:1,2)	- Bernyanyi, doa, salam	monstrasi	erta didik	servasi	
		- Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan (BHS:7)	- Menyebutka perbedaan kehidupan di desa dan di kota	ugasan	erta didik	juk kerja	
sa ingin tahu	rja keras	- Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa jatuh (MK:6)	- Berlari melompat ke dalam lingkaran menyebutkan kata yang berawalan "ta"	ugasan	erta didik	juk kerja	
			<b>KEGIATAN INTI</b>				
	ani mengambil resiko	- Meniru membuat garis tegak, datar, miring, lingkaran (MH:28)	- Menarik garis menulis huruf hijaiyah "doa masuk wC"	ugasan	asil, buku	sil kerja	
	atif	- Mengelompokkan benda menurut ciri tertentu (KOG:23)	- Mencocokkan jumlah gambar dengan bilangan	ugasan	ku tugas, pensil	sil kerja	
ndiri	ndiri	- Menggambar bebas dari bentuk dasar, segitiga dan segi empat (MH:25)	- Menggambar sesuai tema	ugasan	ku gambar, krayon	sil kerja	
			<b>ISTIRAHAT</b>				
igius		- Berdoa sebelum/sesudah kegiatan (ASK:1,2)	Makan bersama	monstrasi	ci tangan, serbet	sil kerja	
			- Bermain bebas				
			<b>PENUTUP/KLASIKAL</b>				
	atif	- Menyanyi lebih dari 20 lagu anak (BHS:15)	- Menyanyikan lagu-lagu doa harian	monstrasi		servasi	
			- Mengulang kegiatan hari ini	nya jawab		servasi	
iplin	ani mengambil resiko	- Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (BHS:6)	- Menyanyi, doa, salam, pulang	monstrasi		servasi	

Medan,

Mengetahui  
Ka. RA/T.I Al-Mushtafhawiyah Kota Medan

Mahasiswa

**RENCANA KEGIATAN HARIAN [ RKH] sistem kelompok**

**KELAS : B**  
**SEMESTER/MINGGU : I/I**  
**TEMA/SUB TEMA : BINATANG-BINATANG TERNAK**  
**SUB TEMA SPESIFIK : AYAM**

**HARI/TANGGAL : SENIN 5 SEPTEMBER 2016**  
**WAKTU : 08.00 – 11.00 WIB**  
**SIKLUS : 1**  
**PERTEMUAN : 1**

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJRAN	MATERIAL/SUMBER BELAJAR	METODE	HASIL PENILAIAN
Disiplin	Kewirausahaan					
Disiplin	Kewirausahaan	<p>Doa sebelum kegiatan [SK 12]</p> <p>Menghafal beberapa surat pendek dalam al-quran [PAI 14]</p> <p>Mewarnai bentuk gambar sederhana [MH 50]</p> <p>Menggunting bebas { MH 39}</p> <p>Meniru membuat garis tegak, datar, miring lengkung dan lingkaran dsb [MH 28]</p>	<p><b>PEMBUKAAN /KLASIKAL</b></p> <p>Bar, lagu salam,dan Doa bermain berkelompok</p> <p>Doa Shalawat</p> <p><b>KEGIATAN INTI</b></p> <p>Mewarnai satu gambar ayam dengan crayon</p> <p>Menggunting lima gambar ayam</p> <p>Menarik garis angka 1-10</p> <p>Memberikan angka tiga pada gambar hewan yang berkaki dua</p> <p><b>ISTIRAHAT</b></p> <p>Makan bersama, bermain bebas</p> <p><b>PENUTUP/KLASIKAL</b></p> <p>Mengulang kegiatan hari ini</p> <p>Doa salam pulang</p>	<p>Bar/anak</p> <p>Ku</p> <p>Lembar kerja</p> <p>Lembar kerja</p>	<p>Langsung</p> <p>Langsung</p>	
		<p>Doa sebelum dan sesudah makan</p> <p>Menjawab pertanyaan tentang keterangan informasi [BHS 6]</p>				

Medan 5 SEPTEMBER 2016

Mengetahui

Ka. TLAlmushtafhafawiyah

MAHASISWA

MISNI ARWATI NASUTION S.Ag

DESY MARDHIYATI

RENCANA KEGIATAN HARIAN [ RKH] sistem kelompok

KELAS : B

HARI/TANGGAL : SELASA 6 SEPTEMBER 2016

SEMESTER/MINGGU : I/I

WAKTU : 08.00 – 11.00 WIB

TEMA/SUB TEMA : BINATANG-BINATANG PELIHARAAN

SIKLUS : I

SUB TEMA SPESIFIK : KUCING

PERTEMUAN : II

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJRAN	WAKTU/SUMBER	METODE	HASIL
Karakter	Kemampuan			BELAJAR		PENILAIAN

disiplin religius	berdoa sebelum kegiatan [SK 12] menghafal beberapa surat pendek dalam al-quran [PAI 14] mewarnai bentuk gambar sederhana [H 50] menggantung bebas { MH 39} meniru membuat garis tegak, datar, miring lengkung dan lingkaran dsb [H 28]	berdoa sebelum dan sesudah makan menjawab pertanyaan tentang keterangan informasi [BHS 6]	<b>PEMBUKAAN/KLASIKAL</b> berbaris, lagu salam, dan Doa bermain berkelompok { judul} Doa Shalawat <b>KEGIATAN INTI</b> menarik garis angka enam menghubungkan angka tujuh dengan gambar Kucing mewarnai gambar kucing <b>ISTIRAHAT</b> bermain bersama <b>. PENUTUP/KLASIKAL</b> mengulang kegiatan hari ini Doa salam pulang	guru/anak buku lembar kerja	dan praktek langsung lembar kerja	
----------------------	---	--	--	-----------------------------------	---	--

Medan 6 SEPTEMBER 2016

Mengetahui

Ka. TI. Almushtafhafawiyah

MAHASISWA

MISNI ARWATI NASUTION S.Ag

DESY MARDHIYATI

RENCANA KEGIATAN HARIAN [ RKH] sistem kelompok

KELAS : B

HARI/TANGGAL : RABU 7 SEPTEMBER 2016

SEMESTER/MINGGU : I/I  
 TEMA/SUB TEMA : BINATANG-BINATANG PELIHARAAN  
 SUB TEMA SPESIFIK : BURUNG

WAKTU : 08.00 – 11.00 WIB  
 SIKLUS : 1  
 PERTEMUAN : III

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJRAN	MATERIAL/SUMBER BELAJAR	METODE	HASIL PENILAIAN
Disiplin	Karakter					
Disiplin	Karakter	berdoa sebelum kegiatan [SK 12] menghafal beberapa surat pendek dalam al-quran [PAI 14] mewarnai bentuk gambar sederhana [MH 50] menggunting bebas { MH 39} meniru membuat garis tegak, datar, miring lengkung dan lingkaran dsb [MH 28]	<b>.PEMBUKAAN/KLASIKAL</b> berbaris, lagu salam,dan Doa bermain berkelompo { judul} Doa Shalawat <b>KEGIATAN INTI</b> menarik garis angka 1-10 memberikan tiga pada gambar hewan yang berkaki dua melengkapi gambar burung dengan kapas	guru/anak buku lembar kerja Lembar kerja	langsung kerja	
		berdoa sebelum dan sesudah makan menjawab pertanyaan tentang keterangan informasi [BHS 6]	<b>ISTIRAHAT</b> bermain bersama <b>. PENUTUP/KLASIKAL</b> mengulang kegiatan hari ini berdoa salam pulang			

MEDAN 7 SEPTEMBER 2016

Mengetahui

Ka. TL Almushtafhafawiyah

MAHASISWA

**RENCANA KEGIATAN HARIAN [ RKH] sistem kelompok**

**KELAS : B HARI/TANGGAL : KAMIS 8 SEPTEMBER 2016**  
**SEMESTER/MINGGU : I/1 WAKTU : 08.00 – 11.00 WIB**  
**TEMA/SUB TEMA : BINATANG-BINATANG PELIHARAAN SIKLUS : 1**  
**SUB TEMA SPESIFIK : KELINCI `PERTEMUAN : IV**

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MATERIAL/SUMBER BELAJAR	METODE	HASIL PENILAIAN
Prilaku	Kepercayaan					
Disiplin	Religius	berdoa sebelum kegiatan [SK 12] menghafal beberapa surat pendek dalam al-quran [PAI 14] mewarnai bentuk gambar sederhana [MH 50] menggunting bebas { MH 39} meniru membuat garis tegak, datar, miring lengkung dan lingkaran dsb [MH 28]	<b>PEMBUKAAN/KLASIKAL</b> berbaris, lagu salam, dan Doa bermain berkelompok { judul} Doa Shalawat <b>KEGIATAN INTI</b> Menarik angka sepuluh -Menghubungkan angka dua dengan gambar Kelinci mewarnai gambar Kelinci <b>ISTIRAHAT</b> akan bersama	Guru/Anak          Gambar kerja	dan direktak langsung   untuk kerja	

		<p>berdo sebelum dan sesudah makan</p> <p>menjawab pertanyaan tentang keterangan informasi [BHS 6]</p>	<p>bermain bebas</p> <p><b>PENUTUP/KLASIKAL</b></p> <p>menyulang kegiatan hari ini</p> <p>doa salam pulang</p>	<p>memberikan kerja</p>		
--	--	--	--	-------------------------	--	--

Medan 8 SEPTEMBER 2016

Mengetahui

Ka. TI. Almushtafhafawiyah

MAHASISWA

MISNI ARWATI NASUTION S.Ag

DESY MARDHIYATI

**RENCANA KEGIATAN HARIAN [ RKH] sistem kelompok**

**KELAS : B**

**HARI/TANGGAL : JUMAT 9 SEPTEMBER 2016**

**SEMESTER/MINGGU : I/1**

**WAKTU : 08.00 – 10.30 WIB**

**TEMA/SUB TEMA : BINATANG-BINATANG PELIHARAAN**

**SIKLUS : 1**

**SUB TEMA SPESIFIK : BEBEK**

**PERTEMUAN : V**

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MATERI/SUMBER BELAJAR	METODE	HASIL PENILAIAN
karakter	wirausaha					

disiplin	religius	berdoa sebelum kegiatan [SK 12] menghafal beberapa surat pendek dalam al-quran [PAI 14] mewarnai bentuk gambar sederhana [H 50] menggunting bebas { MH 39} meniru membuat garis tegak, datar, miring lengkung dan lingkaran dsb [H 28]	<b>PEMBUKAAN/KLASIKAL</b> berbaris, lagu salam, dan Doa bermain berkelompok { judul} Doa Shalawat <b>KEGIATAN INTI</b> menirukan jalan bebek menarik garis angka 1-10 memberikan tanda pada gambar hewan yang berkaki dua melengkapi gambar bebek dengan kulit telur	guru/anak  guru  gambar kerja  gambar kerja	dan praktek langsung  untuk kerja	
		berdoa sebelum dan sesudah makan menjawab pertanyaan tentang keterangan informasi [         BHS 6]	<b>ISTIRAHAT</b> akan bersama bermain bebas <b>PENUTUP/KLASIKAL</b> mengulang kegiatan hari ini berdoa salam pulang	gambar kerja		

Medan 9 SEPTEMBER 2016

Mengetahui

Ka. TI. Almushtafahawiyah

MAHASISWA

MISNI ARWATI NASUTION S.Ag

DESY MARDHIYATI

**RENCANA KEGIATAN HARIAN [ RKH] sistem kelompok**

**KELAS : B**  
**SEMESTER/MINGGU : I/II**  
**TEMA/SUB TEMA : BINATANG-BINATANG TERNAK**  
**SUB TEMA SPESIFIK : SAPI**

**HARI/TANGGAL : SENIN 12 SEPTEMBER 2016**  
**WAKTU : 08.00 – 11.00 WIB**  
**SIKLUS : II**  
**PERTEMUAN : I**

**Medan 12 SEPTEMBER 2016**

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJRAN	WAKTU/SUMBER BELAJAR	METODE	HASIL PENILAIAN
Disiplin	Kewirausahaan					
Disiplin	Kewirausahaan	berdoa sebelum kegiatan [SK 12] menghafal beberapa surat pendek dalam al-quran [PAI 14] mewarnai bentuk gambar sederhana [MH 50] menggunting bebas { MH 39} meniru membuat garis tegak, datar, miring lengkung dan lingkaran dsb [MH 28]	<b>PEMBUKAAN/KLASIKAL</b> berbaris, lagu salam, dan Doa bermain berkelompok { judul } doa Shalawat <b>KEGIATAN INTI</b> menarik garis angka 1-10 menarik garis angka enam menghubungkan angka sembilan dengan gambar Sapi <b>ISTIRAHAT</b> akan bersama bermain bebas <b>PENUTUP/KLASIKAL</b> mengulang kegiatan hari ini berdoa salam pulang	100 menit / anak buku gambar kerja gambar kerja	langsung praktik langsung kerja kerja	
		berdoa sebelum dan sesudah makan menjawab pertanyaan tentang keterangan informasi [ BHS 6]				

**Mengetahui**

**Ka. TI.Almushtafhafawiyah**

**MAHASISWA**

**MISNI ARWATI NASUTION S.Ag**

**DESY MARDHIYATI**

**RENCANA KEGIATAN HARIAN [ RKH] sistem kelompok**

**KELAS : B**

**HARI/TANGGAL : SELASA 13 SEPTEMBER 2016**

**SEMESTER/MINGGU : I/II**

**WAKTU : 08.00 – 11.00 WIB**

**TEMA/SUB TEMA : BINATANG-BINATANG TERNAK**

**SIKLUS : II**

**SUB TEMA SPESIFIK : KUDA**

**PERTEMUAN : II**

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJRAN	WAKTU/SUMBER	METODE	HASIL
Karakter	Kemampuan			BELAJAR		PENILAIAN

disiplin religius	berdoa sebelum kegiatan [SK 12] menghafal beberapa surat pendek dalam al-quran [PAI 14] mewarnai bentuk gambar sederhana [H 50] menggantung bebas { MH 39 } meniru membuat garis tegak, datar, miring lengkung dan lingkaran dsb [H 28]	berdoa sebelum dan sesudah makan menjawab pertanyaan tentang keterangan informasi [ BHS 6]	<b>PEMBUKAAN/KLASIKAL</b> berbaris, lagu salam, dan Doa bermain berkelompok { judul } Doa Shalawat <b>KEGIATAN INTI</b> menarik garis angka empat menghubungkan dua tulisan gambar Kuda mewarnai gambar Kuda <b>ISTIRAHAT</b> bermain bersama <b>PENUTUP/KLASIKAL</b> mengulang kegiatan hari ini Doa salam pulang	guru/anak kelompok gambar kerja gambar kerja	dan praktek langsung gambar kerja	
----------------------	--	---	--	---	---	--

Medan 13 SEPTEMBER 2016

**Mengetahui**

**Ka. TL Almushtafhafawiyah**

**MAHASISWA**

**MISNI ARWATI NASUTION S.Ag**

**DESY MARDHIYATI**

**RENCANA KEGIATAN HARIAN [ RKH] sistem kelompok**

**KELAS**

**: B**

**HARI/TANGGAL**

**: RABU 14 SEPTEMBER 2016**

SEMESTER/MINGGU : I/II  
 TEMA/SUB TEMA : BINATANG-BINATANG TERNAK  
 SUB TEMA SPESIFIK : KAMBING

WAKTU : 08.00 – 11.00 WIB  
 SIKLUS : II  
 PERTEMUAN : III

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MATERIAL/SUMBER BELAJAR	METODE	HASIL PENILAIAN
akarakter	wirawan					
disiplin	religius	<p>berdoa sebelum kegiatan [SK 12]</p> <p>menghafal beberapa surat pendek dalam al-quran [PAI 14]</p> <p> mewarnai bentuk gambar sederhana [MH 50]</p> <p> menggunting bebas{ MH 39}</p> <p>meniru membuat garis tegak, datar, miring lengkung dan lingkaran dsb [MH 28]</p> <p>berdoa sebelum dan sesudah makan</p> <p>menjawab pertanyaan tentang keterangan informasi [BHS 6]</p>	<p><b>PEMBUKAAN/KLASIKAL</b></p> <p>nyanyian lagu salam,dan Doa bermain berkelompo { judul}</p> <p>doa Shalawat</p> <p><b>KEGIATAN INTI</b></p> <p>mewarnai gambar kambing dengan crayon</p> <p>menyebutkan perbedaan kambing dan hewan lain</p> <p>menarik garis angka 1-10</p> <p>memberikan tiga gambar hewan yang berkaki empat</p> <p><b>ISTIRAHAT</b></p> <p>akan bersama bermain babas</p> <p><b>. PENUTUP/KLASIKAL</b></p> <p>mengulang kegiatan hari ini</p> <p>doa salam pulang</p>	<p>ru/anak</p> <p>ku</p> <p>mbar kerja</p> <p>mbar kerja</p>	<p>an</p> <p>ktek langsung</p> <p>uk kerja</p>	

MEDAN 14 SEPTEMBER 2016

Mengetahui

Ka. TLAlmushtafhafawiyah

MAHASISWA

MISNI ARWATI NASUTION S.Ag

\

DESY MARDHIYATI

**RENCANA KEGIATAN HARIAN [ RKH] sistem kelompok**

**KELAS : B HARI/TANGGAL : KAMIS 15 SEPTEMBER 2016**  
**SEMESTER/MINGGU : I/II WAKTU : 08.00 – 11.00 WIB**  
**TEMA/SUB TEMA : BINATANG-BINATANG PELIHARAAN SIKLUS : II**  
**SUB TEMA SPESIFIK : SEMUT PERTEMUAN : IV**

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU/SUMBER	METODE	HASIL PENILAIAN
karakter	wira usaha			BELAJAR		

disiplin religius	berdoa sebelum kegiatan [SK 12] menghafal beberapa surat pendek dalam al-quran [PAI 14] mewarnai bentuk gambar sederhana [H 50] menggunting bebas { MH 39 } meniru membuat garis tegak, datar, miring lengkung dan lingkaran dsb [H 28]	berdoa sebelum dan sesudah makan menjawab pertanyaan tentang keterangan informasi [ BHS 6]	<b>PEMBUKAAN/KLASIKAL</b> berbaris, lagu salam, dan Doa bermain berkelompok { judul } Doa Shalawat <b>KEGIATAN INTI</b> menarik garis angka delapan menghubungkan satu tulisan dengan gambar <b>SEMUT</b> mewarnai gambar semut <b>ISTIRAHAT</b> bermain bersama <b>PENUTUP/KLASIKAL</b> mengulang kegiatan hari ini Doa salam pulang	guru/anak kelompok gambar kerja gambar kerja	dan praktek langsung gambar kerja	
----------------------	--	---	--	---	---	--

Medan 15 SEPTEMBER 2016

Mengetahui

Ka. TI. Almushtafhafawiyah

MAHASISWA

MISNI ARWATI NASUTION S.Ag

DESY MARDHIYATI

RENCANA KEGIATAN HARIAN [ RKH] sistem kelompok

**KELAS** : B  
**SEMESTER/MINGGU** : I/II  
**TEMA/SUB TEMA** : BINATANG-BINATANGPELIHARAAN  
**SUB TEMA SPESIFIK** :CICAK

**HARI/TANGGAL** : JUMAT 16 SEPTEMBER 2016  
**WAKTU** : 08.00 – 11.00 WIB  
**SIKLUS** : II  
**PERTEMUAN** :V

Medan 16 September 2016

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJRAN	WAKTU/SUMBER BELAJAR	METODE	HASIL PENILAIAN
karakter	wirausaha					
disiplin	religius	<p>berdoa sebelum kegiatan [SK 12]</p> <p>menghafal beberapa surat pendek dalam al-quran [PAI 14]</p> <p> mewarnai bentuk gambar sederhana [MH 50]</p> <p>menggunting bebas{ MH 39}</p> <p>meniru membuat garis tegak, datar, miring lengkung dan lingkaran dsb [MH 28]</p> <p>berdoa sebelum dan sesudah makan</p> <p>menjawab pertanyaan tentang keterangan informasi [BHS 6]</p>	<p><b>PEMBUKAAN/KLASIKAL</b></p> <p>nyanyian, lagu salam,dan Doa bermain berkelompo { judul}</p> <p>Doa Shalawat</p> <p><b>KEGIATAN INTI</b></p> <p>mewarnai gambar Cicak dengan crayon</p> <p>menyebutkan perbedaan Cicak dan hewan lain</p> <p>menggambar garis angka 1-10</p> <p>memberikan tanda pada gambar hewan yang berkaki dua</p> <p><b>ISTIRAHAT</b></p> <p>akan bersama bermain bebas</p> <p><b>PENUTUP/KLASIKAL</b></p> <p>mengulang kegiatan hari ini</p> <p>Doa salam pulang</p>	<p>100 menit</p> <p>ruangan/ anak</p> <p>gambar</p> <p>ku</p> <p>gambar kerja</p> <p>gambar kerja</p>	<p>observasi</p> <p>partek langsung</p> <p>diskusi kerja</p>	

**Mengetahui**

**RENCANA KEGIATAN HARIAN [ RKH] sistem kelompok**

**KELAS : B HARI/TANGGAL : SENIN 19 September 2016**  
**SEMESTER/MINGGU : I/III WAKTU : 08.00 – 11.00 WIB**  
**TEMA/SUB TEMA : BINATANG-BINATANG PELIHARAAN SIKLUS : III**  
**SUB TEMA SPESIFIK : MARMUT PERTEMUAN : 1**

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU/SUMBER BELAJAR	METODE	HASIL PENILAIAN
Disiplin	Wirausaha					
Disiplin	Religius	berdoa sebelum kegiatan [SK 12] menghafal beberapa surat pendek dalam al-quran [PAI 14] mewarnai bentuk gambar sederhana [H 50] menggunting bebas { MH 39} meniru membuat garis tegak, datar, miring lengkung dan lingkaran dsb [H 28]	<b>PEMBUKAAN/KLASIKAL</b> berbaris, lagu salam, dan Doa bermain berkelompok { judul} doa Shalawat <b>KEGIATAN INTI</b> menarik angka lima menghubungkan dua gambar Marmut mewarnai gambar marmut <b>ISTIRAHAT</b> akan bersama	guru/anak buku gambar kerja	langsung kerja	

		<p>berdo sebelum dan sesudah makan</p> <p>menjawab pertanyaan tentang keterangan informasi [BHS 6]</p>	<p>bermain bebas</p> <p><b>PENUTUP/KLASIKAL</b></p> <p>menyimpulkan kegiatan hari ini</p> <p>doa salam pulang</p>	<p>memberikan umbar kerja</p>		
--	--	--	---	-------------------------------	--	--

Medan 19 September 2016

**Mengetahui**

**Ka. TI. Almushtafahawiyah**

**MAHASISWA**

**MISNI ARWATI NASUTION S.Ag**

**DESY MARDHIYATI**

**RENCANA KEGIATAN HARIAN [ RKH] sistem kelompok**

**KELAS : B**

**HARI/TANGGAL : SELASA 20 September 2016**

**SEMESTER/MINGGU : I/III**

**WAKTU : 08.00 – 11.00 WIB**

**TEMA/SUB TEMA : BINATANG-BINATANG PELIHARAAN**

**SIKLUS : III**

**SUB TEMA SPESIFIK : BELALANG**

**PERTEMUAN : II**

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJRAN	WAKTU/SUMBER BELAJAR	METODE	HASIL PENILAIAN
Karakter	Kewirausahaan					
Disiplin	Religius	<p>berdoa sebelum kegiatan [SK 12]</p> <p>menghafal beberapa surat pendek dalam al-quran [PAI 14]</p> <p>Mewarnai bentuk gambar sederhana [MH 50]</p> <p>menggunting bebas { MH 39}</p> <p>Meniru membuat garis tegak, datar, miring lengkung dan lingkaran dsb [MH 28]</p> <p>berdoa sebelum dan sesudah makan</p> <p>menjawab pertanyaan tentang keterangan informasi [BHS 6]</p>	<p><b>PEMBUKAAN/KLASIKAL</b></p> <p>nyanyian lagu salam, dan Doa bermain berkelompok { judul}</p> <p>Doa Shalawat</p> <p><b>KEGIATAN INTI</b></p> <p>menarik dua garis bentuk huruf ‘M’</p> <p>menghubungkan lima gambar Marmut</p> <p>mewarnai gambar marmut</p> <p><b>ISTIRAHAT</b></p> <p>akan bersama</p> <p>bermain bebas</p> <p><b>PENUTUP/KLASIKAL</b></p> <p>mengulang kegiatan hari ini</p> <p>Doa salam pulang</p>	<p>ru/anak</p> <p>ku</p> <p>mbar kerja</p> <p>mbar kerja</p>	<p>an</p> <p>ktek langsung</p> <p>uk kerja</p>	

Mengetahui

Ka. TL Almushtafhafawiyah

MAHASISWA

MISNI ARWATI NASUTION S.Ag

DESY MARDHIYATI

**RENCANA KEGIATAN HARIAN [ RKH] sistem kelompok**

**KELAS : B HARI/TANGGAL : KAMIS 21 SEPTEMBER 2016**  
**SEMESTER/MINGGU : I/III WAKTU : 08.00 – 11.00 WIB**  
**TEMA/SUB TEMA : BINATANG-BINATANG PELIHARAAN SIKLUS : III**  
**SUB TEMA SPESIFIK : IKAN PERTEMUAN : III**

**MEDAN 21 SEPTEMBER 2016**

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MATERI/SUMBER BELAJAR	METODE	HASIL PENILAIAN
Disiplin	Religius					
		<p>berdoa sebelum kegiatan [SK 12]</p> <p>menghafal beberapa surat pendek dalam al-quran [PAI 14]</p> <p>mewarnai bentuk gambar sederhana [MH 50]</p> <p>menggunting bebas { MH 39}</p> <p>Meniru membuat garis tegak, datar, miring lengkung dan lingkaran dsb [MH 28]</p>	<p><b>PEMBUKAAN/KLASIKAL</b></p> <p>bernyanyi lagu salam, dan Doa bermain berkelompok { judul}</p> <p>Doa Shalawat</p> <p><b>KEGIATAN INTI</b></p> <p>menggambar menarik tiga garis bentuk huruf ‘‘I’’</p> <p>menghubungkan dua gambar Ikan</p> <p>mewarnai gambar ikan</p> <p><b>ISTIRAHAT</b></p> <p>bermain bersama</p> <p><b>PENUTUP/KLASIKAL</b></p> <p>mengulang kegiatan hari ini</p> <p>Doa salam pulang</p>	<p>ru/anak</p> <p>ku</p> <p>mbar kerja</p> <p>mbar kerja</p>	<p>an</p> <p>ktek langsung</p> <p>uk kerja</p>	
		<p>berdoa sebelum dan sesudah makan</p> <p>menjawab pertanyaan tentang keterangan informasi [BHS 6]</p>				

**Mengetahui**

**Ka. TL. Almushtafhafawiyah**

**MAHASISWA**

**MISNI ARWATI NASUTION S.Ag**

**DESY MARDHIYATI**

**RENCANA KEGIATAN HARIAN [ RKH] sistem kelompok**

**KELAS : B**

**HARI/TANGGAL : JUMAT 22 SEPTEMBER 2016**

**SEMESTER/MINGGU : I/III**

**WAKTU : 08.00 – 11.00 WIB**

**TEMA/SUB TEMA : BINATANG-BINATANG PELIHARAAN**

**SIKLUS : III**

**SUB TEMA SPESIFIK : ANGSA**

**PERTEMUAN : IV**

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU/SUMBER	METODE	HASIL PENILAIAN
Karakter	Kemampuan			BELAJAR		

disiplin religius	berdoa sebelum kegiatan [SK 12] menghafal beberapa surat pendek dalam al-quran [PAI 14] mewarnai bentuk gambar sederhana [MH 50] menggunting bebas { MH 39} meniru membuat garis tegak, datar, miring lengkung dan lingkaran dsb [MH 28]	berdoa sebelum dan sesudah makan menjawab pertanyaan tentang keterangan informasi [ BHS 6]	<b>PEMBUKAAN /KLASIKAL</b> berbaris, lagu salam,dan Doa bermain berkelompok { judul} Doa Shalawat <b>KEGIATAN INTI</b> mewarnai satu gambar rangsa dengan crayon menggunting lima gambar angsa menarik garis angka 1-10 memberikan angka tiga pada gambar hewan yang berkaki dua <b>ISTIRAHAT</b> akan bersama, bermain bebas <b>. PENUTUP/KLASIKAL</b> mengulang kegiatan hari ini berdoa salam pulang	guru/anak buku lembar kerja Lembar kerja	dan praktek langsung lembar kerja	
----------------------	---	---	---	---	---	--

**MEDAN 21 SEPTEMBER 2016**

**Mengetahui**

**Ka. TI. Almushtafhafawiyah**

**MAHASISWA**

**MISNI ARWATI NASUTION S.Ag**

**DESY MARDHIYATI**

**RENCANA KEGIATAN HARIAN [ RKH] sistem kelompok**

**KELAS : B**

**HARI/TANGGAL**

**: SENIN 22 SEPTEMBER 2016**

SEMESTER/MINGGU : I/III  
 TEMA/SUB TEMA : BINATANG-BINATANG PELIHARAAN  
 SUB TEMA SPESIFIK : CACING

WAKTU : 08.00 – 11.00 WIB  
 SIKLUS : III  
 PERTEMUAN : V

NILAI		INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJRAN	MATERIAL/SUMBER BELAJAR	METODE	HASIL PENILAIAN
Prak	Wira					
Disiplin	Religius	<p>Doa sebelum kegiatan [SK 12]</p> <p>Menghafal beberapa surat pendek dalam al-quran [PAI 14]</p> <p>Mewarnai bentuk gambar sederhana [MH 50]</p> <p>Menggunting bebas { MH 39}</p> <p>Meniru membuat garis tegak, datar, miring lengkung dan lingkaran dsb [MH 28]</p> <p>Doa sebelum dan sesudah makan</p> <p>Menjawab pertanyaan tentang keterangan informasi [BHS 6]</p>	<p><b>PEMBUKAAN /KLASIKAL</b></p> <p>Berbaris, lagu salam, dan Doa bermain berkelompok</p> <p>Menggambar { Judul}</p> <p>Doa Shalawat</p> <p><b>KEGIATAN INTI</b></p> <p>Mewarnai satu gambar cacing dengan crayon</p> <p>Menggunting lima gambar cacing</p> <p>Menggambar garis angka 1-10</p> <p>Memberikan angka tiga pada gambar hewan yang berkaki</p> <p><b>ISTIRAHAT</b></p> <p>Makan bersama, bermain bebas</p> <p><b>PENUTUP/KLASIKAL</b></p> <p>Mengulang kegiatan hari ini</p> <p>Doa salam pulang</p>	<p>Kardus/ru/anak</p> <p>Krayon</p> <p>Lembar kerja</p> <p>Lembar kerja</p>	<p>Langsung</p> <p>Langsung</p> <p>Langsung</p>	

Medan 23 SEPTEMBER 2016

Mengetahui

Ka. TL Almushtafhafawiyah

MAHASISWA

**MISNI ARWATI NASUTION S.Ag**

**DESY MARDHIYATI**