

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK DALAM PENJUMLAHAN
MELALUI PERMAINAN DAKON PADA ANAK RA AN-NUR
KECAMATAN MEDAN TEMBUNG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam
Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh:

NUR HUDHA
NPM. 1401240009

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

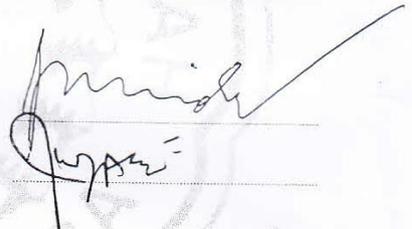
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi
Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

NAMA MAHASISWA : Nur Hudha
NPM : 1401240009
PROGRAM STUDI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
HARI , TANGGAL : Kamis, 29 Maret 2018
WAKTU : 07.30 s.d selesai

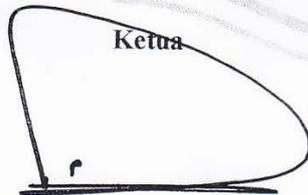
TIM PENGUJI

PENGUJI I : Drs. Mario Kasduri, MA
PENGUJI II : Dra. Indra Mulya, MA



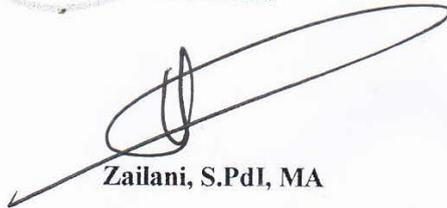
PANITIA PENGUJI

Ketua



Dr. Muhammad Qorib, MA

Sekretaris



Zailani, S.PdI, MA



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp (061) 6624-567 Medan 20238 Fax. (061) 6622400
Website: <http://www.umsu.ac.id> E-Mail: rector@umsu.ac.id
Bankir: Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Universitas/PTS : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jenjang : Strata-1 (S-1)

Ketua Prodi : Widya Masitah, M. Psi.
Dosen Pembimbing : Dra. Hj. Masnun Zaini, M. Psi.

Nama Mahasiswa : NUR HUDHA
NPM : 1401240009
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Proposal : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK
DALAM PENJUMLAHAN MELALUI PERMAINAN
DAKON PADA ANAK RA AN-NUR KECAMATAN
MEDAN TEMBUNG

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
4 Feb. 2018	- skenario Pembelajaran, Rencana kegiatan dan buku silabus - RPPK		- kontrol ulang lanjutan
26 Feb. 2018	- Deskripsi: Fungsi Pembelajaran per silabus + Simpulan		- kontrol ulang lanjutan
21 Feb. 2018	- Evaluasi awal s.d. akhir		A.C. untuk diri dijelaskan 21/02/2018

Medan, 21 Maret 2018

Dekan

Ketua Jurusan

Pembimbing

Dr. Muhammad Qorib, MA. Widya Masitah, M. Psi. Dra. Hj. Masnun Zaini, M. Psi.

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

NAMA : NUR HUDHA
JENJANG PENDIDIKAN : S-1
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
NPM : 1401240009

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan Judul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Penjumlahan Melalui Permainan Dakon Pada Anak RA An-Nur Kecamatan Medan Tembung”** merupakan karya asli saya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarisme, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sebenarnya.

Medan, 01 Maret 2013

Yang Menyatakan,


NUR HUDHA
NPM. 1401240009

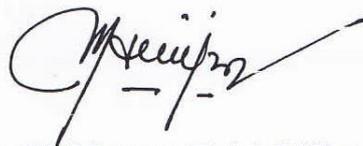
**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK DALAM PENJUMLAHAN
MELALUI PERMAINAN DAKON PADA ANAK RA AN-NUR
KECAMATAN MEDAN TEMBUNG**

SKRIPSI

Oleh:

NUR HUDHA
NPM. 1401240009

Pembimbing



Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**

Medan, 21 Maret 2018

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) eksemplar
Hal : Skripsi a.n Nur Hudha

Yang Terhormat
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di Medan

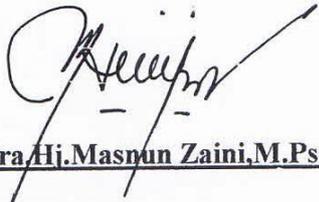
Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca,meneliti,dan memberi saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi mahasiswi a.n Nur Hudha yang berjudul:**Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Penjumlahan Melalui Permainan Dakon Pada Anak RA An-Nur Kecamatan Medan Tembung**,maka saya berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan diajukan pada sidang munaqasah untuk mendapat Gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammad Sumatera Utara.

Demikian kami sampaikan atas perhatian Bapak diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing



Dra Hj. Masnun Zaini, M.Psi

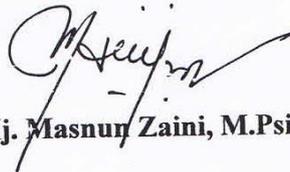
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi oleh:

NAMA MAHASISWA : NUR HUDHA
NPM : 1401240009
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK
DALAM PENJUMLAHAN MELALUI PERMAINAN
DAKON PADA ANAK RA AN-NUR KECAMATAN
MEDAN TEMBUNG

Medan, 21 Maret 2018

Pembimbing



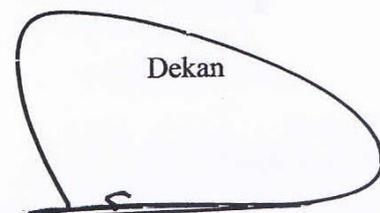
Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi.

Disetujui Oleh:
Ketua Program Studi



Widya Masitah, M.Psi.

Dekan



Dr. Muhammad Qorib, MA.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 (061) 6624567 Medan 20238

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh :

Nama : NUR HUDHA
N.P.M : 1401240009
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK
DALAM PENJUMLAHAN MELALUI PERMAINAN
DAKON PADA ANAK RA AN-NUR KECAMATAN
MEDAN TEMBUNG

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian
mempertahankan skripsi.

Medan, Maret 2018

Pembimbing Skripsi

Dra. Hj. Masnun zaini, M.Psi

Diketahui/Disetujui
Oleh:

Dekan

Dr. MUHAMMAD QORIB, MA

Ketua Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

WIDYA MASITAH, S.Psi, M.Psi

ABSTRAK

NUR HUDHA. NPM. 1401240009. UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK DALAM PENJUMLAHAN MELALUI PERMAINAN DAKON PADA ANAK RA AN-NUR KECAMATAN MEDAN TEMBUNG

Penelitian ini dilakukan berdasarkan latar belakang masalah kemampuan anak melakukan penjumlahan yang masih rendah, sehingga tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan anak dalam melakukan penjumlahan melalui permainan dakon pada anak RA An-Nur Kecamatan Medan Tembung agar anak dapat belajar dengan baik. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah melalui permainan dakon dapat meningkatkan kemampuan anak dalam melakukan penjumlahan pada anak RA An-Nur Kecamatan Medan Tembung, dan jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa upaya meningkatkan kemampuan anak dalam melakukan penjumlahan melalui permainan dakon di RA An-Nur Kecamatan Medan Tembung berhasil ditingkatkan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata dalam bentuk persen dari tahap pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Ketentuan keberhasilan minimal anak adalah BSH, maka dapat dirata-ratakan peningkatan keberhasilan pada anak yaitu pada pra siklus 25%, selanjutnya siklus 1 rata-ratanya adalah 42,18%, pada siklus 2 terjadi peningkatan dengan rata-rata, 84,4%, selanjutnya pada siklus 3 rata-rata yang diperoleh anak adalah 90,6%. Hasil penelitian tersebut, dapat dinyatakan bahwa penelitian yang telah dilakukan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam penjumlahan melalui permainan dakon pada anak RA An-Nur Kecamatan Medan Tembung.

Kata kunci: Kemampuan, Penjumlahan, Dakon.

ABSTRACT

NUR HUDHA. NPM. 1401240009. EFFORTS TO IMPROVE THE ABILITY OF CHILDREN IN ADDITION THROUGH THE GAME DAKON ON CHILDREN RA AN-NUR SUBDISTRICT MEDAN TEMBUNG

This research of problem back ground the ability of children in addition children low more, so that purpose in the research for concluded that efforts to improve capacity in addition through the game dakon on children RA An-Nur Subdistrict Medan Tembung so that children can to learn is god. As for problem formulation in this research is what through the game dakon to improve the ability of children RA An-Nur Subdistrict Medan Tembung, and research sort in the to do is class room research. Results of research and discussion, it can be concluded that efforts to improve the ability of children in addition through the game dakon on children RA An-Nur Subdistrict Medan Tembung successfully upgraded. The increase can be seen from the average increase in the form of percent from pre-cycle and after done action class. Under the terms of success at least the child is the bsh can then be averaged increase success in a child that is in pre-cycle of 25%, the next cycle 1 average is 42,18%, in cycle 2 occurred in increasing with the average, 84,4%, then in cycle 3 the average obtained is 90,6%. On these results, it can be stated that the research that has been done can improve the ability of children in addition through the game dakon on children RA An-Nur Subdistrict Medan Tembung

Keywords: Ability, Read, Addition, Dakon.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT., atas izin dan karunia-Nya, kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan susah payah. Shlawat bertangkaikan salam kepada Nabi Muhammad SAW., Nabi akhir zaman yang menjadi suri tauladan dan rahmat bagi semesta alam. Semoga syafaatnya kita dapatkan dihari kemudian kelak. Adapun judul skripsi yang saya susun ini berjudul: **"Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Penjumlahan Melalui Permainan Dakon Pada Anak RA An-Nur Kecamatan Medan Tembung"**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan strata satu pada Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan. Peneliti menyadari banyak kelemahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. oleh sebab itu saran dan kritik yang dapat membangun sangat peneliti harapkan demi perbaikan dan kemampuan peneliti pada karya tulis lainnya dimasa mendatang.

Oleh sebab itu, ungkapan ribuan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis untkapkan kepada Ayahanda **Moch.Noer Salim** dan Ibunda tercinta **Misnah** yang telah bersusah payah membesarkan dan mendidik penulis sehingga tumbuh dan beranfaat bagi manusia yaitu sebagai guru. Semoga Allah SWT., senantiasa memberikan ganjaran yang berlipat ganda kepada Ayah dan Ibunda tercinta. Selanjutnya ungkapan yang sebesar-besarnya juga penulis haturkan untuk saudara-saudaraku yang telah banyak membantu baik moril maupun materil sehingga skripsi ini dapat peneliti susun..

Skripsi ini dapat diselesaikan dengan bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang saya hormati :

1. Bapak **Dr. Agussani, MAP** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.

2. Bapak **Dr. Muhammad Qorib, MA**, selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
3. Bapak **Zailani, S.Pd.I, MA**, selaku Wakil Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
4. Bapak **Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
5. Ibu **Widya Masitah, M.Psi**, selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
6. Ibu **Juli Maini Sitepu, S.Psi, MA**, selaku Wakil Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
7. Ibu **Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi**. Selaku pembimbing yang banyak memberikan masukan dan kritikan kepada penulis untuk kebaikan penulisan skripsi ini.
8. Staf Biro Bapak **Ibrahim Saufi, S. Kom** dan Ibu **Fatimah Sari, S.Pd.I** yang telah membantu peneliti dalam semua urusan akademik dan perkuliahan .
9. Bapak dan Ibu staf pengajar Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan Bapak **Akrim, S.Pd.I, M.Pd, Shobrun, S.Ag, Zailani, S.Pd.I, MA, MA, Drs. Lisanuddin, M.Pd, Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA. Robie Fahreza, M.Pd.I, Drs. Al-Hilal Sirait, MA**. Selanjutnya **Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi, Dra. Hj. Indra Mulya, MA, Ibu Mawaddah Nasution, M.Psi, Widya Masitah, S.Psi, M. Psi. Rizka Harfiani, S.Pd.I, M.Psi, Juli Maini Sitepu, S. Pd, M. Psi, dan Dra. Hj. Halimatussa`diyah** yang telah memberikan ilmu bermanfaat.
10. Ketua Yayasan, dan Kepala RA An-Nur Medan Tembung beserta Staf yang telah memberikan izin dan memberikan data serta informasi dalam penulisan skripsi ini.
11. Bapak dan Ibu Staf perpustakaan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan yang telah memberikan penulis kemudahan dalam mendapatkan bahan bacaan.
12. Rekan-rekan seperjuangan serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan menjadi kebaikan dan diridhoi Allah SWT.

Penulis menyadari sepenuhnya hasil penelitian ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari kesempurnaan baik dari sistematika penulisan maupun dari pemilihan kata yang digunakan, untuk itu penulis mengharapkan kritik yang membangun demi kesempurnaan penelitian penulis yang lain di masa yang akan datang. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat baik bagi kita semua. Atas perhatian dari semua pihak penulis mengucapkan terima kasih.

Medan, 01 Maret 2018

Hormat Saya,

NUR HUDHA
NPM. 1401240009

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Pemecahan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Hipotesis Tindakan	7
G. Manfaat Penelitian	7
BAB II: LANDASAN TEORETIS	8
A. Kemampuan Dalam Penjumlahan	8
1. Pengertian Kemampuan Penjumlahan	8
2. Karakteristik Anak yang Memiliki Kemampuan Penjumlahan	10
3. Karakteristik Penjumlahan Anak Usia Dini.....	12
B. Permainan Dakon	13
1. Pengertian Permainan	13
2. Pengertian Permainan Dakon.....	14
3. Cara Melakukan Permainan Dakon.....	15
4. Unsur Penjumlahan Dalam Permainan Dakon.....	17
BAB III: METODE PENELITIAN	18
A. Setting Penelitian	18
1. Tempat Penelitian	18
2. Waktu Penelitian	18
3. Siklus Penelitian Tindakan Kelas	18
B. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas	19
C. Subjek Penelitian.....	20
D. Sumber Data	21
1. Anak.....	21
2. Guru	21
3. Teman Sejawat	21
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	22
1. Teknik Pengumpulan Data.....	22
2. Alat Pengumpulan Data	22
F. Indikator Kinerja.....	23

G. Analisis Data.....	23
H. Prosedur Penelitian	24
1. Deskripsi Pra Siklus	25
2. Deskripsi Siklus 1.....	26
a. Tahap Perencanaan	26
b. Tahap Pelaksanaan	26
c. Tahap Pengamatan dan Analisis.....	27
d. Tahap Refleksi.....	27
3. Deskripsi Siklus 2.....	27
a. Tahap Perencanaan	28
b. Tahap Pelaksanaan	28
c. Tahap Pengamatan dan Analisis.....	29
d. Tahap Refleksi.....	29
4. Deskripsi Siklus 3.....	29
a. Tahap Perencanaan	30
b. Tahap Pelaksanaan	30
c. Tahap Pengamatan dan Analisis.....	31
d. Tahap Refleksi.....	31
I. Personalia Penelitian.....	31
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	32
A. Deskripsi Hasil Penelitian Pada Pra Siklus	32
B. Deskripsi Hasil Penelitian Pada Siklus 1.....	36
C. Deskripsi Hasil Penelitian Pada Siklus 2.....	47
D. Deskripsi Hasil Penelitian Pada Siklus 3	57
E. Pembahasan	67
BAB V: SIMPULAN DAN SARAN	68
A. Simpulan.....	68
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Subjek Penelitian.....	20
Tabel 02. Lembar Observasi Pada Anak.....	22
Tabel 03. Tim Peneliti.....	31
Tabel 04. Hasil Observasi Pada Pra Siklus	32
Tabel 05. Kemampuan Anak Melakukan Penjumlahan Pada Pra Siklus	33
Tabel 06. Keberhasilan Belajar Anak Melakukan Penjumlahan Pada Pra Siklus	35
Tabel 07. Hasil Observasi Pada Siklus 1	42
Tabel 08. Kemampuan Anak Melakukan Penjumlahan Pada Siklus 1	43
Tabel 09. Keberhasilan Belajar Anak Melakukan Penjumlahan Pada Siklus 1	45
Tabel 10. Hasil Observasi Pada Siklus 2	52
Tabel 11. Kemampuan Anak Melakukan Penjumlahan Pada Siklus 2.....	53
Tabel 12. Keberhasilan Belajar Anak Melakukan Penjumlahan Pada Siklus 2	55
Tabel 13. Hasil Observasi Pada Siklus 3	63
Tabel 14. Kemampuan Anak Melakukan Penjumlahan Pada Siklus 3.....	64
Tabel 15. Keberhasilan Belajar Anak Melakukan Penjumlahan Pada Siklus 3	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Kerangka Pemecahan Masalah.....	6
Gambar 02. Siklus Penelitian Tindakan Kelas	19

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Kemampuan Anak Melakukan Penjumlahan Pada Pra Siklus	34
Grafik 2. Kemampuan Anak Melakukan Penjumlahan Pada Siklus 1	44
Grafik 3. Kemampuan Anak Melakukan Penjumlahan Pada Siklus 2	54
Grafik 4. Kemampuan Anak Melakukan Penjumlahan Pada Siklus 3	64
Grafik 5. Peningkatan Hasil Penelitian	67

DAFTAR LAMPIRAN

1. Skenario Pembelajaran Siklus 1, 2, dan 3.
2. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus 1, 2, dan 3.
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan Siklus 1, 2, dan 3.
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus 1, 2, dan 3.
5. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1 Siklus I, II, dan III.
6. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 2 Siklus I, II, dan III.
7. Lembar Refleksi Siklus I, II, dan III.
8. Foto-Foto Kegiatan Penelitian.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki sebagai upaya mencapai tujuan pertumbuhan dan perkembangannya. Anak usia dini mulai diberi pendidikan secara berencana dan sistematis agar pendidikan yang diberikan lebih bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir.

Masa *Golden age* merupakan waktu yang sangat tepat memberikan bekal yang kuat kepada anak. Dimasa peka, kecepatan pertumbuhan otak anak sangat tinggi hingga mencapai 50 persen dari keseluruhan perkembangan otak anak selama hidupnya. Artinya, masa *golden age* merupakan masa yang sangat tepat untuk menggali segala semua kecerdasan anak sebanyak-banyaknya.¹

Anak usia dini yang berada pada usia antara 0-6 tahun merupakan anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis.² Anak usia dini mulai diberi pendidikan secara berencana dan sistematis agar pendidikan yang diberikan lebih bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Pentingnya perkembangan pada anak masa *golden age* pada kehidupan seseorang disadari oleh semua pihak, karena pada usia inilah otak individu berkembang sangat pesat. Usia dini adalah fase fundamental, fase sangat penting bagi perkembangan individu. Pengalaman-pengalaman yang dijalani anak akan membentuk pengalaman yang akan dibawa semur hidupnya, serta menjadi sebuah sejarah dalam kehidupan anak, agar anak dapat menjalani kehidupan masa depannya yang lebih baik.

Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan atau skill dalam struktur dari fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang beraturan dan dapat diramalkan

¹Amaryllia Aisyah, *Emotional Intelligence Parenting* (Jakarta: Gramedia, 2009), h. 21.

²Suherman dan Sutyowati, *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Media Group, 2008), h. 9.

sebagai hasil dari proses pematangan.³ Perkembangan anak dapat dilihat dari aspek-aspek anak, yaitu aspek kognitif dan motorik. Kesesuaian aspek tersebut dapat diketahui melalui aspek-aspek lain yaitu kreatifitas, bahasa, imajinasi, sosial dan interaksi sosial, semua aspek erat hubungannya dengan panca indra dan tubuh anak.⁴

Satu hal yang sangat penting bagi pertumbuhan anak adalah pemahaman terhadap pelajaran matematika. Mengingat sulitnya menguasai materi matematika, maka seorang guru harus memiliki penguasaan strategi pembelajaran yang baik dan tepat agar kemampuan anak berkembang sesuai kemampuan yang akan dikembangkan adalah termasuk potensi dalam dirinya.

Pengajaran berhitung dan menjumlahkan pada anak diberikan dengan bentuk sederhana. Pengajaran ini dikenal dengan materi penjumlahan sederhana dengan tujuan memperkenalkan cara berhitung dan menjumlahkan bilangan dengan teknik-teknik tertentu sampai anak mampu menjumlahkan satu bilangan dengan bilangan lainnya.⁵ Kemampuan menjumlahkan pada anak yang diperoleh pada tahap berhitung akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan lanjutan pada diri anak. Kemampuan penjumlahan merupakan salah satu kemampuan dasar yang bersifat produktif, artinya dengan kemampuan menjumlahkan anak dapat menghasilkan sebuah hitungan sederhana. Banyak hal yang terlibat pada saat seseorang melakukan penjumlahan. Berpikir secara teratur dan logis, mampu mengungkapkan gagasan secara jelas, serta mampu menggunakan bahasa secara efektif dan menerapkan kaidah dalam pembelajaran penjumlahan.

Sebelum mencapai tingkat kemampuan penjumlahan, anak harus mulai belajar mengenal lambang-lambang angka. Mengingat pentingnya kemampuan penjumlahan, maka dalam proses pembelajaran guru hendaknya merencanakan segala sesuatunya baik materi, metode dan alat pembelajarannya.⁶ Faktor yang menyebabkan anak tidak dapat berhitung dan menjumlahkan antara lain karena lingkungan keluarga yang tidak

³Bambang Sujiono, *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua Dalam Membina Perilaku Anak Sejak Dini*, (Jakarta:Gramedia, 2008), h. 22.

⁴Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2012) h. 8-9.

⁵Esther Kartika, *Kemampuan Dasar* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2008), h. 20.

⁶*Ibid.*, h. 22.

kondusif, motivasi anak dalam belajar matematika masih rendah, serta penerapan metode dan strategi pengajaran matematika yang tidak tepat.⁷

Salah satu program pendidikan pengembangan belajar matematika di RA dimulai dengan mengenal angka dan penjumlahan sederhana serta didukung pula dengan menulis angka kepada anak usia dini atau anak tingkat RA.⁸ Hal ini terdapat pada kurikulum Raudhatul Athfal tahun 2011 dengan indikator menyebutkan angka beserta jumlah benda pada simbol angka.⁹ Hal yang sama tertuang pula pada program kurikulum tahun 2013 dengan indikator menulis angka yang di contohkan.¹⁰

Pada usia dini anak cenderung melakukan kegiatan bermain. Permainan apa saja akan dilakukan anak untuk memenuhi kebutuhan pertumbuhannya. Salah satu permainan tradisional yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran adalah permainan dakon. Permainan dakon atau congkak dipercayai berasal dari Arab atau Afrika, tergantung pada teori mana yang dipercayai.¹¹ Bagaimanapun teori-teori yang berkembang, kenyataannya bukti permainan yang sangat tua ditemukan di Jordan, Timur Tengah. Hal ini berdasarkan dari penemuan arkeologi yang menemukan sebuah benda kuno berupa kepingan batu kapur yang berbentuk seperti papan yang mirip dengan papan dakon seperti sekarang, bukti ini diperkirakan sudah berusia 5000 SM, dan tersebar ke Afrika serta Asia.¹²

Dakon atau lebih dikenal dengan sebutan congkak adalah permainan tradisional yang jumlah pemainnya hanya dua orang. Pada zaman dahulu hanya orang istana yang dapat memainkan permainan dakon. Mereka menggunakan papan dengan ukiran berwarna merah. Namun, bagi rakyat biasa yang juga ingin memainkan permainan ini harus menggali tanah membuat lobang hingga membentuk lubang-lubang menyerupai papan dakon. Sedangkan biji dakon dapat diganti dengan biji buah-buahan atau batu kerikil.

⁷Ahmad S Harja Sujana, dkk, *Membaca dan Berhitung* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), 21.

⁸ *Ibid.*

⁹Kementerian Agama RI, *Kurikulum RA BA/TA* (Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam, 2011), h. 77.

¹⁰Kementerian Agama RI, *Kurikulum RA* (Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam, 2013), h.62.

¹¹ Rudi Susilana dan Riyana Cepi, *Media Pembelajaran* (Bandung: CV Wacana Prima, 2010), h. 167.

¹² Barbara Seels dan Rita Richey, *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya* (Jakarta: Unit Percetakan UNJ, 2008), h. 217.

Dakon atau congkak memiliki berbagai macam sebutan diberbagai macam daerah di Indonesia. Sumatera pada umumnya menyebut permainan dakon dengan permainan *congkak*. Pulau Jawa pada umumnya menyebut permainan ini dengan *congkak*, *dakon*, *dhakon* atau *dhakonan*, di Lampung, permainan ini disebut *dentuman lamban*, di Sulawesi, permainan ini disebut *mokaotan*, *maggaleceng*, *aggalacang* dan *nogatara*.¹³ Dakon atau congkak dimainkan secara berpasangan saling berhadapan dengan papan dakon yang berada diantara pemain yang satu di sebelah kanan, dan satu lagi di sebelah kiri dakon. Agar diketahui siapa pemenang dalam permainan ini, maka biji dakon akan dihitung, siapa yang banyak jumlah biji dakonnya, maka ialah pemenangnya.

Permainan dakon dapat dipahami memiliki nilai pendidikan dan pengajaran khususnya pelajaran matematika dengan materi penjumlahan. Agar diketahui siapa pemenang dalam permainan dakon, maka biji dakon yang terkumpul akan dihitung. Pengumpul biji terbanyak adalah pemenangnya.

Peneliti sebagai guru di RA An-Nur Kecamatan Medan tembung, khususnya pada kelompok B, melihat bahwa kemampuan anak dalam melakukan penjumlahan masih sangat rendah sekali. Hal ini terlihat dari sikap anak yang masih sulit melakukan penjumlahan, dan melakukan kegiatan berhitung

Penyebabnya mungkin minat belajar anak, dan metode belajar yang kurang tepat diberikan pada anak. Selama ini pelajaran menjumlahkan masih menggunakan jari tangan. Jari tangan dijadikan media pembelajaran dalam berhitung. Hasil belajar seperti ini membuat anak merasa jenuh, sehingga ketika melakukan pembelajaran penjumlahan dengan jari tangan anak justru bermain dengan menggunakan jari tangan.

. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “*Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Penjumlahan Melalui Permainan Dakon Pada Anak RA An-Nur Kecamatan Medan Tembung*”. Peneliti memilih cara ini karena dengan bermain, anak merasa senang tanpa beban, dan anak tidak dalam proses paksaan dalam melakukan proses belajar, sehingga tidak terdapat kejenuhan dan kebosanan dalam proses belajar

¹³ *Ibid.* h. 218.

penjumlahan. Kegiatan ini disesuaikan dengan kurikulum RA tahun 2013 bahwa: Materi penjumlahan pada anak usia dini disesuaikan dengan tingkatannya. Anak usia 3-5 tahun dapat menjumlahkan angka 1-10, sementara anak usia 6 -7 tahun dapat melakukan penjumlahan hingga angka 30.¹⁴

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka dapat diperoleh identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kemampuan anak dalam penjumlahan masih rendah.
2. Metode pembelajaran yang dilakukan guru kurang menarik bagi anak.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang tepat bagi anak.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah melalui permainan dakon dapat meningkatkan kemampuan anak dalam penjumlahan di RA An-Nur Kecamatan Medan Tembung”.

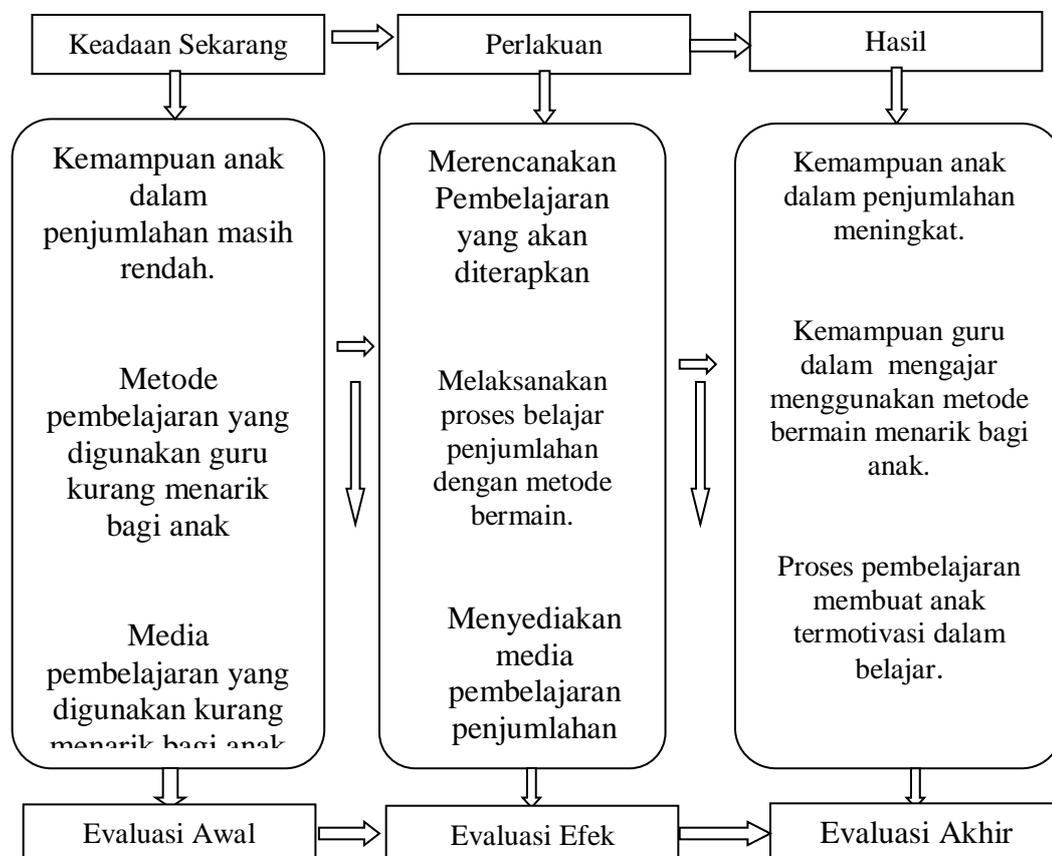
D. Pemecahan Masalah

Sistem pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya baik mental, fisik maupun kecerdasan sosial emosional, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta mempunyai tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Guna menggapai itu semua, perlu proses perkembangan pada anak melalui proses pendidikan dan pembelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas bahwa kemampuan anak dalam penjumlahan di RA An-Nur Kecamatan Medan Tembung masih sangat rendah. Selanjutnya cara pemecahan masalah tersebut melalui permainan dakon. Adapun cara pemecahan masalah dengan membuat skenario pembelajaran dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan

¹⁴ Kementerian Agama RI, *Kurikulum RA* (Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam, 2013), h.73.

Pembelajaran Harian (RPPH), hal ini dapat peneliti lukiskan dalam bentuk diagram berikut ini:

Gambar 01
Kerangka Pemecahan Masalah



E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam penjumlahan di RA An-Nur Kecamatan Medan Tembung melalui permainan dakon agar anak dapat belajar dengan baik, serta memahami materi penjumlahan.
2. Untuk meningkatkan kemampuan guru dalam penggunaan media dan metode belajar yang sesuai dengan anak usia dini.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan dugaan sementara, berdasarkan acuan kerangka penelitian ini, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui permainan dakon dapat meningkatkan kemampuan anak dalam penjumlahan di RA An-Nur Kecamatan Medan Tembung.

G. Manfaat Penelitian

Melalui Penelitian Tindakan Kelas ini penelitian ini dapat bermanfaat:

1. Manfaat Teoretis

- a. Bagi anak, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar penjumlahan, meningkatkan motivasi anak dalam belajar.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan ilmu pengetahuan yang lebih pada guru.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam meningkatkan kemampuan anak selama belajar di sekolah, sehingga sekolah memiliki kualitas yang baik dalam pembelajaran.
- d. Bagi masyarakat, masyarakat yang membaca penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam pengembangan masyarakat belajar dan membelajarkan masyarakat.
- e. Bagi orangtua, penelitian ini dapat menjadi masukan bagi orangtua dalam membina dan membantu anak belajar di rumah.

2. Manfaat Praktis

- a. Sarana mengaplikasikan ilmu yang diperoleh pada bangku pendidikan.
- b. Sebagai referensi dan khazanah bagi peneliti berikutnya.
- c. Upaya meningkatkan kemampuan dalam mendidik anak usia dini.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kemampuan Dalam Penjumlahan

1. Pengertian Kemampuan Penjumlahan

Menurut Robbins dalam Yuliani Indrawati *kemampuan* adalah suatu kapasitas individu untuk mengerjakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan.¹⁵ Menurut Gordon dalam Ramayulius kemampuan (*skill*) adalah sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya.¹⁶ Pada Kamus Bahasa Indonesia kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti yang pertama kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu dan kedua berada. Kemampuan sendiri mempunyai arti kesanggupan, kecakapan, kekuatan, kekayaan.¹⁷

Kemampuan adalah kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Terdapat 3 aspek dalam kemampuan yaitu, ingatan yaitu pengetahuan terhadap fakta, konsep, definisi, nama, peristiwa, tahun, daftar, rumus, teori dan kesimpulan. Jadi anak disuruh untuk mengingat kembali satu atau lebih fakta-fakta sederhana yang dialami. Selanjutnya, pemahaman yaitu pengertian terhadap hubungan antar faktor-faktor, antar konsep dan data, hubungan sebab akibat, dan penarikan kesimpulan. Terakhir adalah penerapan atau aplikasi, yaitu menggunakan pengetahuan untuk menyelesaikan masalah dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.¹⁸

Kemampuan berarti kesanggupan atau kecakapan yang dimiliki oleh seorang anak. Sehingga kemampuan belajar berarti kecakapan seorang anak dalam menguasai materi pembelajaran. Ahli-ahli yang menganut aliran Kognitif berpendapat bahwa belajar adalah peristiwa internal, artinya belajar baru dapat terjadi bila ada kemampuan dalam diri orang yang belajar.¹⁹

¹⁵ Yuliani Indrawati, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Indeks, 2012), h. 47.

¹⁶ Ramayulius, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), h.37.

¹⁷ Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Depdiknas,2009), h.707-708

¹⁸ Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Depdiknas, 2011), h. 12-13.

¹⁹ Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran* (Bandung: CV Wacana Prima,2009), h. 126.

Kemampuan penjumlahan ialah kemampuan menggabungkan 2 atau lebih angka atau benda hingga menjadi satu kesatuan.²⁰ Berbeda dengan konsep belajar behavioristik, yang sangat mengandalkan pada lingkungan (*stimulus*), penganut aliran kognitif memandang orang yang belajar sebagai makhluk yang memiliki potensi untuk memahami obyek-obyek yang berada di luar dirinya (*stimulus*) dan mempunyai kemampuan untuk melakukan suatu tindakan (*respons*) sebagai akibat pemahamannya itu. Kemampuan dalam menjumlahkan adalah kesanggupan mengetahui dasar-dasar matematika berupa bilangan, yaitu menghitung kuantitas.²¹ Bilangan yang dijumlahkan menunjuk besarnya kumpulan.

Kemampuan penjumlahan adalah kesanggupan melakukan operasi bilangan yang ditandai dengan simbol/tanda (+).²² Kemampuan penjumlahan perlu dilakukan berulang-ulang atau melalui latihan agar memiliki kemampuan dalam menjumlahkan. Kemampuan penjumlahan adalah kecakapan dalam menjumlahkan bilangan dengan benar.²³ Seseorang dikatakan mampu apabila sebuah perbuatan atau pekerjaan dilakukan dengan benar, melalui perbuatan atau pekerjaan benar inilah diketahui seseorang memiliki kemampuan. Apabila sebuah perbuatan atau pekerjaan yang dilakukan salah dan selalu salah, maka orang tersebut tidak dapat dikatakan memiliki kemampuan. Sama halnya dengan kemampuan penjumlahan bahwa perbuatan penjumlahan yang dilakukan benar sehingga dikatakan memiliki kemampuan.

Berdasarkan beberapa ungkapan para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan penjumlahan adalah pemahaman terhadap penggabungan benda atau angka yang menunjukkan kuantitas atau jumlah maupun banyaknya.

2. Karakteristik Anak yang Memiliki Kemampuan Penjumlahan

Kemampuan manusia berkembang sesuai kemampuan yang dikembangkannya, bagaimana seseorang menilai bahwa kemampuan yang akan dikembangkan adalah termasuk potensi dalam dirinya. Pada kenyataannya, kemampuan apapun sangatlah penting untuk diasah mengingat satu kemampuan dengan kemampuan dalam diri

²⁰Heruman, *Model Pembelajaran Matematika* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), h. 37.

²¹ Pitadjeng. *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan* (Jakarta:Depdiknas, 2008), h. 10.

²²Gatot Muhsetyo, dkk, *Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), h. 14..

²³ Sumanto., dkk, *Gemar Matematika* (Jakarta: Depdiknas, 2008), h.12.

saling berhubungan. Stephen dalam Badeni telah mengklasifikasikan karakteristik kemampuan dalam diri seseorang yaitu:

- a. Kemampuan Intelektual: Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang diperlukan untuk melaksanakan aktivitas-aktivitas mental. Contoh tes IQ (*Intelligent quotient*) digunakan untuk menegaskan seberapa tingkat kemampuan-kemampuan intelektual umum. Ada 5 dimensi kemampuan intelektual, yaitu *number aptitude, verbal comprehension, perceptual speed, inductive reasoning, spatial visualization memory*.
- b. Kemampuan Fisik: Kemampuan intelektual lebih besar memainkan peran pada pekerjaan-pekerjaan yang rumit yang menuntut berbagai persyaratan pemrosesan informasi sementara kemampuan fisik lebih banyak diperlukan pada aktivitas atau tugas-tugas yang menuntut stamina, kecekatan, kekuatan dan keterampilan atau bakat-bakat sejenis. Setiap orang memiliki kemampuan fisik dan tingkat stamina yang berbeda-beda. Setiap pekerjaan memerlukan persyaratan kemampuan tertentu sesuai dengan tuntutan yang diminta oleh pekerjaan yang bersangkutan.²⁴

Menurut Martini Jamaris, karakteristik kemampuan penjumlahan pada anak usia 4-6 tahun adalah:

- a. Mulai dapat memecahkan masalah dengan berpikir secara intuitif. Misalnya menyusun, puzzel berdasarkan coba-coba.
- b. Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah interaksi dengan lingkungannya.
- c. Dapat menggambar sesuai dengan apa yang dipikirkannya.
- d. Proses berpikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh panca indra seperti yang dilihat, didengar, dikecap, diraba dan dicium dan selalu diikuti dengan pertanyaan “mengapa”.
- e. Semua kejadian yang terjadi disekitar mempunyai alasan tetapi berdasarkan sudut pandangnya sendiri.
- f. Dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.
- g. Mampu memahami jumlah ukuran
- h. Tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah mampu menulisnya atau mengkopinya serta menghitungnya.
- i. Telah mengenal sebagian besar warna.
- j. Mulai mengenal tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu.
- k. Mengetahui bilangan dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya (teritorialnya).
- l. Pada akhir usia 6 tahun anak sudah mulai mampu membaca, menulis dan berhitung.²⁵

²⁴ Suratno, *Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2010), h. 14.

²⁵ Martini Jamaris, M. SC, Dr, Ed. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak, Program Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: UNJ, 2009), h. 23.

Implikasi perkembangan kognitif dalam proses pembelajaran yang efektif pada anak usia dini menurut Martini Jamaris yaitu:

“Aktivitas di dalam proses belajar mengajar hendaknya ditekankan pada pengembangan struktur pengetahuan anak melalui pemberian kesempatan pada anak untuk memperoleh pengalaman langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran terpadu dan mengandung makna, seperti membuat bangunan dari balok, mengamati perubahan yang terjadi pada lingkungan anak”.²⁶

Memulai kegiatan dengan membuat konflik dalam pikiran anak. Misalnya memberikan jawaban yang salah satunya memotivasi anak memikirkan dengan mengemukakan jawaban yang benar. Selanjutnya memberi kesempatan pada anak untuk melakukan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya. Misalnya mengubah objek-objek yang disajikan secara nyata ke dalam bentuk lain.

Berdasarkan uraian teori tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak yang memiliki kemampuan dalam penjumlahan yaitu terjadinya perkembangan pengetahuan anak dengan melakukan kegiatan pembelajaran penjumlahan, sehingga anak dapat berpikir untuk dapat memecahkan permasalahannya yang berproses pada susunan syaraf otak pada manusia untuk berpikir menggabungkan dua atau lebih angka/benda yang dijumlahkan, serta memahami maksud dari penjumlahan itu sendiri yang disertai dengan berhitung dari keseluruhan benda-benda yang digabungkan atau angka-angka yang dijumlahkan baik dengan benda kongkrit maupun tidak menggunakan benda kongkrit seperti jari tangan.

3. Karakteristik Penjumlahan Anak Usia Dini

Belajar penjumlahan pada anak usia dini, lebih kepada pengenalan konsep bilangan dan simbol dari suatu penggabungan. Belajar penjumlahan pada anak usia dini masih pada proses penjumlahan sederhana. Mengenal penjumlahan pada anak usia dini tidak hanya mengenal bentuk dari bilangan, akan tetapi mengenal makna dari jumlah bilangan. Pengenalan penjumlahan pada anak usia dini dapat dicirikan adalah penjumlahan sederhana dari angka 10-20, selain itu anak tidak hanya mengenal

²⁶*Ibid.*, h. 23-24

lambang dari suatu bilangan, akan tetapi anak mampu mengetahui makna atau nilai dari suatu penjumlahan.²⁷ Oleh karena itu, sangat penting mengenalkan penjumlahan pada anak sejak usia dini. Sudaryanti mengutarakan karakteristik atau ciri-ciri penjumlahan pada anak yaitu anak dapat berfikir logis dan sistematis terhadap benda-benda kongkrit, anak memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi, anak memiliki pemahaman konsep bilangan, dan memiliki imajinasi.²⁸

Menurut Mustaqim ciri-ciri penjumlahan pada anak usia dini yaitu anak mengenal konsep dan lambang bilangan satuan dan puluhan, serta anak dapat berpikir kongkret bukan abstrak.²⁹ Mengenalkan penjumlahan pada anak usia dini bukan merupakan hal yang mudah, anak yang memiliki keterbatasan dalam kemampuan berpikir memerlukan sebuah media untuk memudahkan anak dalam mengenal penjumlahan karena menuntut anak untuk berpikir abstrak. Oleh sebab itu, penggunaan media yang tepat dalam mengenalkan jumlah pada anak harus dilakukan melalui metode yang tepat.

Menurut Sujiono penjumlahan pada anak usia dini memiliki karakter sesuai usia dan tingkatannya. Anak usia 3-5 tahun dapat menjumlahkan angka 1-10, sementara anak usia 6-7 tahun dapat melakukan penjumlahan hingga angka 30.³⁰ Pemahaman terhadap materi penjumlahan ini akan terus berkembang sejalan bertambahnya kemampuan, usia, dan pertumbuhan anak hingga anak dewasa.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik penjumlahan untuk anak usia dini hanya akan dilakukan hingga angka 20 yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak pada anak usia dini, harus menggunakan media dalam penjumlahan sehingga anak dapat berpikir logis, ketelitian, serta memahami bilangan dari penjumlahan.

B. Permainan Dakon

1. Pengertian Permainan

²⁷Sudaryanti, *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini* (Yogyakarta: UNY Press, 2008), h.7.

²⁸*Ibid*, h. 8.

²⁹Mustaqim, *Psikologi Pendidikan* (Semarang: Pustaka Pelajar, 2008), h 42-44.

³⁰Heruman, *Op.Cit.*, ...h. 40.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan dan mengembangkan imajinasi pada anak.³¹ Pendapat lain mengemukakan bahwa bermain adalah segala kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak, dilakukan dengan suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari laur.³² Menurut Montolulu bahwa bermain mempunyai arti sebagai berikut:

- a. Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya.
- b. Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan, kelemahan dan kemampuannya, serta minat dan kebutuhannya.
- c. Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (Psikososial serta emosional).
- d. Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik.
- e. Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.³³

Bermain merupakan peluang bagi pengembangan keterampilan dan pengetahuan anak yang sangat penting fungsinya bagi mereka pada saat menjelang dewasa kelak. Melalui bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya, dan bagi anak yang sudah mulai muncul kreativitasnya dapat mengembangkan kreativitasnya.³⁴ Bermain sangat penting bagi perkembangan seorang anak dengan melatih kemampuan adaptasi dengan lingkungannya dan suasana yang menyenangkan. melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan kemampuan yang ada pada diri mereka. Permainan berasal dari kata main yang ditambahi awalan “per” dan akhiran “an” yang menunjukkan perbuatan bermain menggunakan alat.

Berdasarkan deskripsi dan pengertian bermain yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa permainan adalah kegiatan bermain menggunakan alat atau tidak yang dapat mengembangkan kemampuan anak dalam berbagai aspek.

³¹Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT. Indeks, 2009), h. 10.

³²Hibana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: PGTKI Press, 2008), h. 85.

³³Montolulu, dkk, *Bermain dan Permainan Anak* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), h. 1.3.

³⁴Muhsin, *Bermain dan Kecerdasan Matematis* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h. 59.

2. Pengertian Permainan Dakon

Permainan dakon atau disebut juga congkak merupakan permainan tradisional yang sudah ada sejak dahulu. Permainan ini tradisional ini disebut juga permainan lintas usia yang sudah turun temurun. Permainan dakon pada jaman dulu terbuat dari kayu berbentuk segi empat memanjang dengan ukiran indah yang dilubangi kanan dan kiri sebanyak tujuh lubang dan dua lubang atas bawah sebagai rumah dan sebagai buah dari permainan yang dijalankan adalah biji dari buah sawo.³⁵

Pada jaman modern alat permainan dakon banyak ditemui di berbagai toko mainan dan alat permainan yang terbuat dari bahan plastik. Permainan dakon dimainkan oleh dua orang dengan berhadapan yang saling bergantian untuk membagi biji dakon, setiap pemain memiliki “lubang penampung” atau yang disebut lumbung.³⁶

Permainan dakon adalah sejenis permainan tradisional Melayu yang sering dimainkan sebagai aktivitas dalaman atau sebagai pertandingan. Lazimnya dakon menggunakan papan kayu berlubang atau lubang di atas tanah dan kebiasaannya buah dakon menggunakan biji getah atau guli dan batu krikil.³⁷

Berdasarkan sejumlah pendapat diatas, maka kesimpulan dari pengertian permainan dakon adalah permainan yang tidak pernah pudar sejak zaman dahulu hingga sekarang karena memiliki nilai-nilai yang positif terhadap perkembangan anak, dimainkan oleh dua orang anak sisi kanan dan kiri, dengan papan dakon yang telah dilubangi dengan jumlah lubang 16 lubang, dimana setiap pemain harus melewati dan mengisi lubang dakon lawannya agar lubang penyimpanan pada satu sisi terisi dengan sebanyak-banyaknya.

3. Cara Melakukan Permainan Dakon

Pada umumnya papan dakon terbuat dari kayu atau plastik, sedangkan bijinya terbuat dari cangkang kerang, biji-bijian, batu-batuan, kelereng atau plastik. Ada tiga versi permainan dakon, yaitu dakon dengan 10 lubang, 12 lubang, dan 16 lubang. Pada dakon 10 lubang, maka akan digunakan 32 biji yang akan dibagikan secara adil pada

³⁵ Kurniati, *Permainan Tradisional di Indonesia* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 120

³⁶ Kementerian Pendidikan Nasional, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, 2010), h.16.

³⁷ Ami Rahmawati, *Permainan Tradisional* (Lembang: PT. Cahaya Ilmu, 2009), h. 19.

semua lubang kecil (yaitu 4 biji untuk setiap lubang kecil). Pada dakon 12 lubang, maka akan digunakan 50 biji yang akan dibagikan secara adil pada semua lubang kecil (yaitu 5 biji untuk setiap lubang kecil. Sedangkan untuk dakon 16 lubang, maka akan digunakan 98 biji yang akan dibagikan secara adil pada semua lubang kecil (yaitu 7 biji untuk setiap lubang kecil).³⁸

Permainan dakon biasanya dimainkan oleh dua anak. Permainan dakon menggunakan papan uang yang disebut papan dakon. Ukuran papan sesuai dengan tipe dakon itu sendiri 10, 12, atau 16 lubang dakon untuk menyimpan biji dakon. Seluruh lubang tersebut saling berhadapan dan 2 lubang besar dikedua sisinya. Kemudian anak membutuhkan biji dakon sesuai kebutuhan atau jenis dakon itu sendiri. Biji dakon yang biasanya digunakan adalah biji-bijian, batu-batuan, kelereng atau palstik. Pada dakon modern yang telah terbuat dari bahan plastik biasanya biji dakon telah tersedia sesuai jenisnya.

Pada dua lubang besar di ujung kanan dan kiri dakon merupakan milik masing-masing pemain untuk menyimpan biji milik masing-masing pemain. Dua lubang tersebut biasanya kosong sedangkan lubang yang lain diisi biji dakon. Permainan dakon dimainkan oleh dua orang, tata cara atau aturan dalam bermainnya adalah:

- a. Kedua pemain saling berhadapan dengan papan dakon.
- b. Dakon diletakkan di antara kedua pemain.
- c. Setiap lubang selain lubang pada ujung dakon diisi dengan biji dakon sesuai jenis dakon itu sendiri.
- d. Lumbung tempat penyimpanan biji dakon masing-masing pemain berada di sebelah kanan pemain.
- e. Pemain pertama mengambil biji dari lubang dakon yang berisi biji dakon yang dipilihnya.
- f. Kemudian meletakkannya satu persatu biji dakon pada lubang dakon yang dilewatinya dan juga lumbungnya sendiri.
- g. Aturan jalan, jika biji di tangan sudah habis dan di lubang terakhir biji masih terdapat biji, maka pemain tetap melanjutkan. Semua biji pada lubang dakon terakhir diambil dan dibagikan satu persatu kembali.
- h. Jika biji terakhir jatuh pada lubang yang kosong di area lawan, maka pemain harus berhenti dan giliran pemain lawan yang berjalan.
- i. Jika biji terakhir jatuh pada lubang pemain sendiri, dan lubang di depannya berisi biji, maka biji itu berhak dimasukkan ke dalam lumbung pemain.
- j. Permainan dilanjutkan hingga semua biji habis tersimpan di lumbungnya masing-masing.

³⁸Kurniati *Op. Cit.*, h. 121.

- k. Permainan berhenti karena tidak ada lagi biji yang dapat diambil dari lubang dakon.
- l. Pemenang ditentukan dengan menghitung jumlah biji yang diperoleh.
- m. Siapa yang mendapat biji terbanyak, dialah pemenangnya.³⁹

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan dakon dilakukan secara bergiliran dengan mengisi satu persatu biji dakon pada lubang dakon yang tersedia. Pada dua lubang besar di ujung kanan dan kiri dakon merupakan milik masing- masing pemain untuk menyimpan biji milik masing-masing pemain. Dua lubang tersebut biasanya kosong sedangkan lubang yang lain diisi biji dakon. Ukuran papan sesuai dengan tipe dakon itu sendiri 10, 12, atau 16 lubang dakon untuk menyimpan biji dakon. Pemenang pada permainan ini adalah jumlah terbanyak yang mengumpulkan biji pada lumbung.

4. Unsur Penjumlahan Dalam Permainan Dakon

Permainan dakon merupakan permainan yang menitik beratkan pada penguasaan berhitung.⁴⁰ Permainan ini memiliki beberapa peranan, diantaranya adalah untuk melatih keterampilan berhitung anak dan motorik halus. Melalui permainan dakon, anak dapat sambil belajar berhitung dengan menghitung biji-biji dakon pada lumbung dakon, selain itu ketika anak meletakkan biji-biji dakon satu persatu di lubang dakon satu persatu, hal ini dapat melatih motorik halus anak, melatih kemampuan manipulasi motorik halus sehingga anak siap menulis.

Permainan dakon merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat di sukai anak-anak sejak dahulu dilakukan dengan suasana yang menyenangkan, anak dapat duduk dengan santai tanpa tekanan sambil bercakap-cakap dengan teman. Permainan dakon dapat melatih kemampuan kognitif, anak dapat mengembangkan kemandirian, belajar memecahkan masalah sendiri, percaya dalam mengambil keputusan. Tujuan permainan dakon dari sudut kognitif adalah anak mampu menghitung dan menjumlahkan dengan menggunakan benda kongkrit yaitu biji-bijian (biji dakon).⁴¹

³⁹ Rahmawati, *Op. Cit.*, h. 22.

⁴⁰ Kurniati, *Op. Cit.*, h. 123.

⁴¹ Kemendiknas, *Op. Cit.*, h. 17.

Berdasarkan deskripsi tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa permainan dakon dapat meingkatkan kemampuan berhitung dengan menggunakan benda konkrit yaitu biji-bijian dakon. Selain itu permainan dakon juga dapat mengembangkan kemampuan lainnya seperti motorik halus, sosial emosional, kemandirian, belajar memecahkan masalah sendiri, dan percaya dalam mengambil keputusan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini akan dilaksanakan di RA An-Nur, yang beralamat di Jl. Pancing Komplek IAIN Gg. Hawa No. 20 Kelurahan Indra Kasih Kecamatan Medan Tembung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini akan dilaksanakan selama 2 bulan sejak bulan Januari sampai bulan Februari tahun 2018. Waktu yang dibutuhkan akan disesuaikan dengan kalender pendidikan sesuai kebutuhan proses belajar mengajar yang efektif. Waktu Penelitian ini dan rincian kegiatan dapat peneliti utarakan pada tabel berikut ini:

3. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

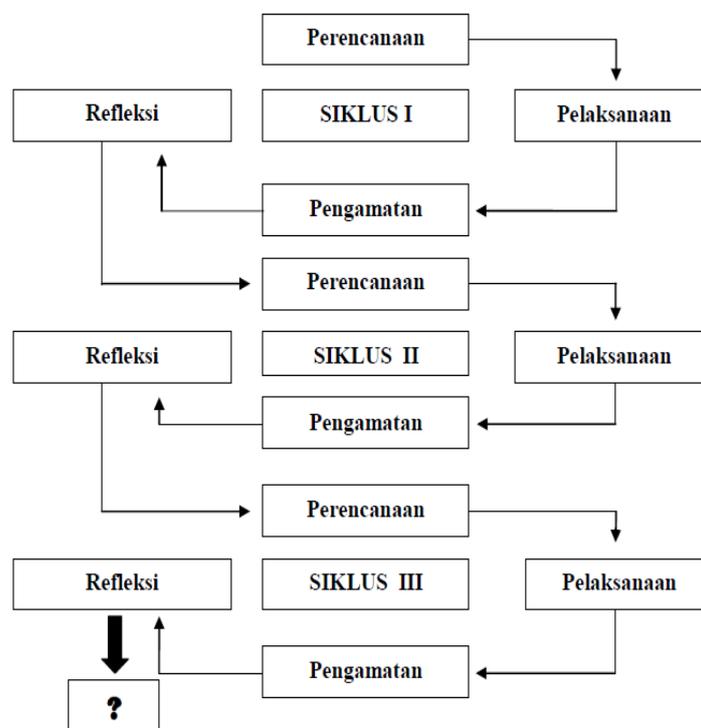
Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas dalam mengumpulkan data. Penelitian ini bergantung pada proses pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yang dibantu dengan teman sejawat dan kolaborator. Metode yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah adalah metode deskriptif untuk menggambarkan dan menafsirkan kondisi, proses yang sedang berlangsung. Penelitian ini berhubungan meningkatkan kemampuan anak dalam penjumlahan melalui permainan dakon pada anak RA An-Nur Kecamatan Medan Tembung.

Agar data tersebut diperoleh, metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan konsep pokok yang terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).⁴² Jumlah siklus yang dilaksanakan disesuaikan dengan tingkat kebutuhan, apabila 2 siklus belum mencapai harapan maka akan dilakukan tiga siklus. Keberhasilan

⁴²Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT Indeks, 2011), h. 45.

penelitian melalui siklus ini apabila terjadi peningkatan kemampuan anak dalam penjumlahan melalui permainan dakon pada anak RA An-Nur Kecamatan Medan Tembung. Adapun alur penelitiannya sebagai berikut:

Gambar 02
Siklus Penelitian Tindakan Kelas⁴³



B. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas

Persiapan dalam kegiatan penelitian tindakan kelas berupa kegiatan mempertimbangkan dan memilih upaya yang dilakukan untuk memecahkan masalah. Maka persiapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Berdiskusi dengan kepala RA dan teman sejawat.
2. Membuat skenario perbaikan
3. Membuat rencana kegiatan satu siklus untuk siklus 1, siklus 2, dan siklus 3
4. Membuat RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yaitu tentang materi pembelajaran yang akan disampaikan dan metode pembelajaran yang digunakan.

⁴³Rahmi Daryanto, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011) h. 25.

5. Mempersiapkan media pembelajaran yaitu dakon.
6. Mempersiapkan instrumen penelitian yang terdiri dari:
 - a. Menyusun dan mempersiapkan pedoman observasi bagi anak.
 - b. Menyusun dan mempersiapkan bahan dan alat kegiatan yang akan digunakan untuk mengamati kemampuan anak dalam penjumlahan.
 - c. Mempersiapkan dokumentasi.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan benda, hal, orang, atau tempat penelitian.⁴⁴ Subjek dalam penelitian ini adalah anak RA An-Nur Kecamatan Medan Tembung yang terdiri dari 10 orang anak laki-laki, dan 6 orang anak perempuan.

Tabel 01
Subjek Penelitian

NO	Nama Anak	L/P
1	Ahmad Adis Adeba	L
2	Angga Pradana Kusuma	L
3	Annisa utri Sajidah	P
4	Ayunda Syafne Ramadhani Daulay	P
5	Chairul Azmi	L
6	Dastin Naufal	L
7	Dini Oktopriyana	P
8	Fathia Yusuf	P
9	Fatahillah Majid	L
10	Haidir Fadillah	L
11	Ilham Ibrahim	L
12	M. Haziq An-Nabil	L
13	Mutia Khairani Hasibuan	P
14	Nurhayati	P
15	Rafi Faizin	L
16	Zam-Zami Akromi Lubis	L
Jumlah		16

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah:

1. Anak

⁴⁴Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 109.

Data yang diperoleh dari anak adalah data kegiatan anak belajar melalui melalui permainan dakon pada anak RA An-Nur Kecamatan Medan Tembung untuk meningkatkan kemampuan dalam materi penjumlahan. Data ini diperoleh melalui hasil pengamatan.

2. Guru.

Sumber data dari guru berupa lembar observasi hasil kegiatan meningkatkan kemampuan anak dalam penjumlahan melalui permainan dakon pada anak RA An-Nur Kecamatan Medan Tembung selama proses kegiatan penelitian berlangsung. Selain itu sumber dari guru juga berupa ungkapan anak kepada guru dan temannya, serta ungkapan anak dengan guru, selain itu wawancara guru dengan anak selama kegiatan penelitian yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.

3. Teman Sejawat.

Teman sejawat dalam penelitian ini adalah guru yang membantu dan mengamati kegiatan penelitian, baik pengamatan kepada anak selama proses pembelajaran, dan pengamatan kepada peneliti sebagai pelaksana kegiatan. Hasil pengamatan teman sejawat selanjutnya menjadi bahan untuk refleksi.

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan untuk mengumpulkan, mencari dan memperoleh data dari responden serta informasi yang telah ditentukan. Guna memperoleh data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan peninjauan dan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti. Guna mencapai maksud tersebut, ketika melakukan observasi, menempuh partisipasi aktif dengan melakukan pengumpulan data dengan cara mengadakan peninjauan atau pengamatan langsung serta dokumentasi terhadap guru dan anak dalam meningkatkan kemampuan anak pada materi penjumlahan melalui permainan dakon pada anak RA An-Nur.

2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah panduan observasi. Instrumen observasi yang digunakan pada PTK ini ialah *check list* atau daftar cek. Adapun alat pengumpul data pada penelitian ini adalah:

Tabel 02
Lembar Observasi Pada Anak

N O	Nama Anak	L / P	Kemampuan menghitung jumlah				Kemampuan mengelompokkan jumlah				Kemampuan menghubungkan jumlah benda dengan angka				Kemampuan menjumlahkan meningkat			
			B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Ahmad Adis Adeba	L																
2	Angga Pradana Kusuma	L																
3	Annisa Putri Sajidah	P																
4	Ayunda Syafne Ramadhani Daulay	P																
5	Chairul Azmi	L																
6	Dastin Naufal	L																
7	Dini Oktopriyana	P																
8	Fathia Yusuf	P																
9	Fatahillah Majid	L																
10	Haidir Fadillah	L																
11	Ilham Ibrahim	L																
12	M. Haziq An-Nabil	L																
13	Mutia Khairani Hasibuan	P																
14	Nurhayati	P																
15	Rafi Faizin	L																
16	Zam-Zami Akromi Lubis	L																

Keterangan:

- BB = Belum Berkembang
- MB = Mulai Berkembang
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- BSB = Berkembangan Sangat Baik

F. Indikator Kinerja

Berdasarkan kriteria di atas penelitian ini dinyatakan berhasil apabila nilai ketuntasan anak secara keseluruhan mencapai 80% dari 16 anak RA An-Nur Kecamatan Medan Tembung. Indikator keberhasilan ini apabila keempat aspek berada pada taraf minimal berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 80 % dari jumlah anak.

G. Analisa Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua bentuk analisis yaitu:

1. Data Kuantitatif

Analisis data kualitatif, yaitu data yang berbentuk uraian mengenai aktifitas guru dan anak selama proses pembelajaran, serta kondisi selama proses pembelajaran berlangsung.⁴⁵

2. Data Kualitatif

Analisis data kuantitatif, yaitu penyajian data dalam bentuk angka-angka yang peneliti peroleh dari hasil observasi yang diinterpretasikan dalam bentuk persentase. Selanjtnya adalah menghitung persentase belajar anak dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Prosentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak.⁴⁶

H. Prosedur Penelitian

⁴⁵Zainal Aqib, dkk, *Prosedur Penelitian Kelas*, (Jakarta: Salemba Empat, 2009) h. 45

⁴⁶*Ibid.*, h. 189.

Penelitian tindakan kelas melakukan tindakan-tindakan untuk memperbaiki pembelajaran berdasarkan hasil refleksi. Tahapan pada PTK yaitu: Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*).⁴⁷

a. Perencanaan Tindakan

Dalam tahap perencanaan ini mencakup semua langkah tindakan secara rinci dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan langsung tema yang akan diajarkan, menyediakan media untuk pembelajaran yang mencakup metode atau teknik mengajar, alokasi waktu, serta teknik observasi dan evaluasi.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

1. Membuat skenario pembelajaran
2. Membuat rencana kegiatan satu siklus untuk siklus 1, siklus 2, dan siklus 3
3. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
4. Menyiapkan media pembelajaran yaitu dakon
5. Menyiapkan lembar observasi

c. Observasi (*Observating*)

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan dalam rangka mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan pada tahap ini berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang telah dibuat. Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan melalui observasi dan pengambilan data tafsiran secara benar. Sedangkan data kuantitatif yaitu data yang dianalisis dengan menggunakan angka-angka dan dengan menggunakan persentase. Pada pelaksanaan observasi dan evaluasi ini guru tidak harus selalu bekerja sendiri tetapi dibantu oleh pengamat (teman sejawat).

d. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi dilakukan berdasarkan data yang diperoleh selama proses pembelajaran. Berdasarkan data yang didapat kemudian dianalisis dan ditafsirkan. Hasil analisis digunakan sebagai bahan refleksi, apakah perlu dilakukan tindakan selanjutnya. Proses refleksi ini memegang peran penting dalam menentukan suatu

⁴⁷Daryanto, *Op. Cit.*, h.31.

keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Apabila hasil yang dicapai belum mencapai keberhasilan maka akan dilakukan perbaikan pembelajaran dalam tahap berikutnya.

1. Deskripsi Pra Siklus

Berdasarkan pengamatan sebelum tindakan atau pra siklus, kemampuan anak dalam penjumlahan menggunakan tangan masih sangat rendah. Anak lebih cenderung bermain jari dari pada melakukan penjumlahan dengan jari tangan. Tidak hanya itu, sikap cenderung bermain anak sangat menonjol dari pada belajarnya. Anak tidak memperhatikan guru mendemonstrasikan penjumlahan dengan jari tangan. Berdasarkan pengamatan awal terlihat bahwa kemampuan anak dalam penjumlahan sangat rendah, karena lebih cenderung bermainnya dari padabelajar.

2. Deskripsi Siklus 1

Penyusunan data penelitian dilakukan oleh peneliti, guru, dan teman sejawat untuk melaksanakan setiap putaran siklus melalui tahapan identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapaun tahapan yang dilakukan adalah:

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan siklus pertama ini meliputi:

- ✓ Membuat skenario perbaikan
- ✓ Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 1.
- ✓ Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran.
- ✓ Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RPPH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas
- ✓ Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran.
- ✓ Peneliti mempersiapkan media pembelajaran berupa permainan dakon.
- ✓ Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan anak.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan ini merupakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sejak kegiatan awal hingga akhir kegiatan, dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- ✓ Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- ✓ Guru menyiapkan alat permainan dan tempat bermain anak
- ✓ Guru bercakap-cakap sesuai tema
- ✓ Guru membuat kaitan dengan menjelaskan bagaimana permainan dakon dan penjumlahan buah dakon.
- ✓ Guru membagi anak menjadi 2 kelompok yang terdiri dari 8 anak tiap kelompok
- ✓ Guru memberikan contoh bermain dakon pada anak.
- ✓ Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain.
- ✓ Mengajak anak bercerita tentang permainan dakon yang telah dilakukan
- ✓ Tanya jawab tentang kegiatan hari ini dan menginformasikan kegiatan esok hari
- ✓ Menyanyikan lagu bersama-sama
- ✓ Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

c. Tahap Pengamatan dan Analisis

Selama pembelajaran bermain dakon berlangsung, peneliti dan guru mengamati proses kegiatan tersebut. Pengamatan proses pembelajaran terdiri dari keterlibatan serta ketertarikan anak dalam kegiatan yang telah dirancang. Pada saat melakukan pembelajaran melalui permainan dakon, guru dan peneliti mengamati serta mencatat perkembangan anak. Selanjutnya guru menanyakan tentang perasaan anak apakah senang atau tidak dalam mengikuti kegiatan pada hari itu. Peneliti dan guru memberi penghargaan berupa *reward* bagi anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik, dan tidak memberikan *reward* bagi anak yang bermain dengan kasar, curang dan tidak mengikuti aturan permainan.

d. Tahap Refleksi

Data yang diperoleh melalui pengamatan digunakan sebagai pedoman bagi peneliti dan guru untuk melakukan refleksi pada permasalahan yang muncul. Sehingga

dapat mencari solusi terhadap masalah tersebut. Pencarian solusi ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam penjumlahan melalui permainan dakon, dan merencanakan tindakan yang akan dilakukan pada Siklus berikutnya. Pelaksanaan refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru kelas dengan cara melihat perbandingan antara data pada saat pra tindakan dan sesudah dilakukan siklus 1.

3. Deskripsi Siklus 2

Penyusunan data penelitian dilakukan oleh peneliti, guru, dan teman sejawat untuk melaksanakan setiap putaran siklus melalui tahapan identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapaun tahapan yang dilakukan pada siklus 2 ini adalah:

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan siklus kedua ini meliputi:

- ✓ Membuat skenario perbaikan siklus 1
- ✓ Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 2.
- ✓ Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran.
- ✓ Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RPPH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas
- ✓ Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran.
- ✓ Peneliti mempersiapkan media pembelajaran berupa permainan dakon.
- ✓ Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan anak.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan ini merupakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sejak kegiatan awal hingga akhir kegiatan, dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- ✓ Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- ✓ Guru menyiapkan alat permainan dan tempat bermain anak

- ✓ Guru bercakap-cakap sesuai tema
- ✓ Guru membuat kaitan dengan menjelaskan bagaimana permainan dakon.
- ✓ Guru membagi anak menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 4 anak tiap kelompok, akan tetapi pembagian pada siklus ini menyilang.
- ✓ Guru memberikan contoh bermain dakon pada anak.
- ✓ Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain.
- ✓ Guru mengajak anak bercerita tentang permainan dakon yang telah dilakukan.
- ✓ Tanya jawab tentang kegiatan hari ini dan menginformasikan kegiatan esok hari
- ✓ Menyanyikan lagu bersama-sama
- ✓ Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

c. Tahap Pengamatan dan Analisis

Selama pembelajaran bermain congkak berlangsung, peneliti dan guru mengamati proses kegiatan tersebut. Pengamatan proses pembelajaran terdiri dari keterlibatan serta ketertarikan anak dalam kegiatan yang telah dirancang. Pada saat melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak dalam penjumlahan menggunakan dakon, guru dan peneliti mengamati serta mencatat perkembangan anak. Selanjutnya guru menanyakan tentang perasaan anak apakah senang atau tidak dalam mengikuti kegiatan pada hari itu. Peneliti dan guru memberi penghargaan berupa *reward* bagi anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik, dan tidak memberikan *reward* bagi anak yang bermain dengan kasar, curang dan tidak mengikuti aturan permainan.

d. Tahap Refleksi

Data yang diperoleh melalui pengamatan digunakan sebagai pedoman bagi peneliti dan guru untuk melakukan refleksi pada permasalahan yang muncul. Sehingga dapat mencari solusi terhadap masalah tersebut. Pencarian solusi ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam penjumlahan menggunakan dakon, dan merencanakan tindakan yang akan dilakukan pada Siklus berikutnya. Pelaksanaan refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru kelas dengan cara melihat perbandingan antara data pada saat pra tindakan, tindakan siklus 1, dan sesudah tindakan siklus 2.

4. Deskripsi Siklus 3

Penyusunan data penelitian dilakukan oleh peneliti, guru, dan teman sejawat untuk melaksanakan setiap putaran siklus melalui tahapan identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun tahapan yang dilakukan pada siklus 3 ini adalah:

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan siklus ketiga ini meliputi:

- ✓ Membuat skenario perbaikan siklus 2
- ✓ Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus 3.
- ✓ Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran.
- ✓ Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RPPH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas
- ✓ Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran.
- ✓ Peneliti mempersiapkan media pembelajaran berupa permainan dakon.
- ✓ Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan anak.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan ini merupakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sejak kegiatan awal hingga akhir kegiatan, dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- ✓ Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak
- ✓ Guru menyiapkan alat permainan dan tempat bermain anak
- ✓ Guru bercakap-cakap sesuai tema
- ✓ Guru membuat kaitan dengan menjelaskan bagaimana permainan dakon.
- ✓ Guru membagi anak menjadi 8 kelompok yang terdiri dari 2 anak tiap kelompok untuk bermain dakon secara berpasangan.

- ✓ Guru memberikan contoh bermain dakon pada anak.
- ✓ Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain.
- ✓ Guru mengajak anak bercerita tentang permainan dakon yang telah dilakukan.
- ✓ Tanya jawab tentang kegiatan hari ini dan menginformasikan kegiatan esok hari
- ✓ Menyanyikan lagu bersama-sama
- ✓ Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a akan pulang.

c. Tahap Pengamatan dan Analisis

Selama pembelajaran bermain congkak berlangsung, peneliti dan guru mengamati proses kegiatan tersebut. Pengamatan proses pembelajaran terdiri dari keterlibatan serta ketertarikan anak dalam kegiatan yang telah dirancang. Pada saat melakukan pembelajaran meningkatkan kemampuan anak dalam penjumlahan menggunakan dakon, guru dan peneliti mengamati serta mencatat perkembangan anak. Selanjutnya guru menanyakan tentang perasaan anak apakah senang atau tidak dalam mengikuti kegiatan pada hari itu.

d. Tahap Refleksi

Data yang diperoleh melalui pengamatan digunakan sebagai pedoman bagi peneliti dan guru untuk melakukan refleksi pada permasalahan yang muncul. Sehingga dapat mencari solusi terhadap masalah tersebut. Pencarian solusi ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam penjumlahan menggunakan dakon, dan merencanakan tindakan apakah penelitian berhasil atau dilanjutkan pada Siklus berikutnya. Pelaksanaan refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru kelas dengan cara melihat perbandingan antara data pada saat pra tindakan, tindakan siklus 1, tindakan siklus 2, dan sesudah tindakan siklus 3.

I. Personalia Penelitian

Tindakan penelitian ini tidak peneliti lakukan sendiri, peneliti dibantu oleh kolaborator, dan teman sejawat, adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah:

Tabel 03
Tim Peneliti

Nama	Penelitian	Tugas	Waktu
Nur Hudha	Peneliti	➤ Mengumpulkan Data	24 Jam/Minggu

		<ul style="list-style-type: none">➤ Menganalisis Data➤ Pengambilan Keputusan	
Rosimah Siagian, S.Pd.	Kolaborator	Penilai II	24 Jam/Minggu
Roslina, S.Pd.I	Teman Sejawat	Penilai I	24 Jam/Minggu

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian Pada Pra Siklus

Peneliti sebagai guru di RA An-Nur Kecamatan Medan Tembung, khususnya pada kelompok B, melihat bahwa kemampuan anak dalam melakukan penjumlahan masih sangat rendah sekali. Selama ini pelajaran menjumlahkan masih menggunakan jari tangan. Jari tangan dijadikan media pembelajaran dalam berhitung. Hasil belajar seperti ini membuat anak merasa jenuh, sehingga ketika melakukan pembelajaran penjumlahan dengan jari tangan anak justru bermain dengan menggunakan jari tangan. Berdasarkan hasil observasi awal tersebut, maka peneliti dapat memaparkan hasil observasi awal atau pra siklus sebelum menggunakan media dakon sebagai berikut:

Tabel 04
Hasil Observasi Pada Pra Siklus

N O	Nama Anak	L / P	Kemampuan menghitung jumlah				Kemampuan mengelompokkan jumlah				Kemampuan menghubungkan jumlah benda dengan angka				Kemampuan menjumlahkan meningkat			
			B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Ahmad Adis A	L	√				√				√				√			
2	Angga Pradana K	L			√			√				√					√	
3	Annisa Putri S	P				√				√			√					√
4	Ayunda Syafne R.	P		√			√				√					√		
5	Chairul Azmi	L	√				√				√				√			
6	Dastin Naufal	L	√				√				√				√			
7	Dini Oktopriyana	P				√				√			√					√
8	Fathia Yusuf	P		√				√			√					√		
9	Fatahillah Majid	L		√			√				√					√		
10	Haidir Fadillah	L		√				√			√					√		
11	Ilham Ibrahim	L		√			√				√					√		
12	M. Haziq An-Nabil	L				√				√			√					√
13	Mutia Khairani H	P	√				√				√				√			
14	Nurhayati	P	√				√				√				√			
15	Rafi Faizin	L			√			√				√					√	
16	Zam-Zami Akromi Lubis	L		√			√				√					√		

Keterangan:

- BB = Belum Berkembang
 MB = Mulai Berkembang
 BSH = Berkembang Sesuai Harapan
 BSB = Berkembangan Sangat Baik

Tabel 05
Kemampuan Anak Melakukan Penjumlahan Pada Pra Siklus

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Kemampuan menghitung jumlah	5	6	2	3	16
		31,25 %	37,5 %	12,5%	18,75%	100%
2	Kemampuan mengelompokkan jumlah	9	4	0	3	16
		56,25%	25%	0%	18,75%	100%
3	Kemampuan menghubungkan jumlah benda dengan angka	11	2	3	0	16
		68,75%	12,5%	18,75%	0%	100%
4	Kemampuan menjumlahkan meningkat	5	6	2	3	16
		31,25 %	37,5 %	12,5%	18,75%	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

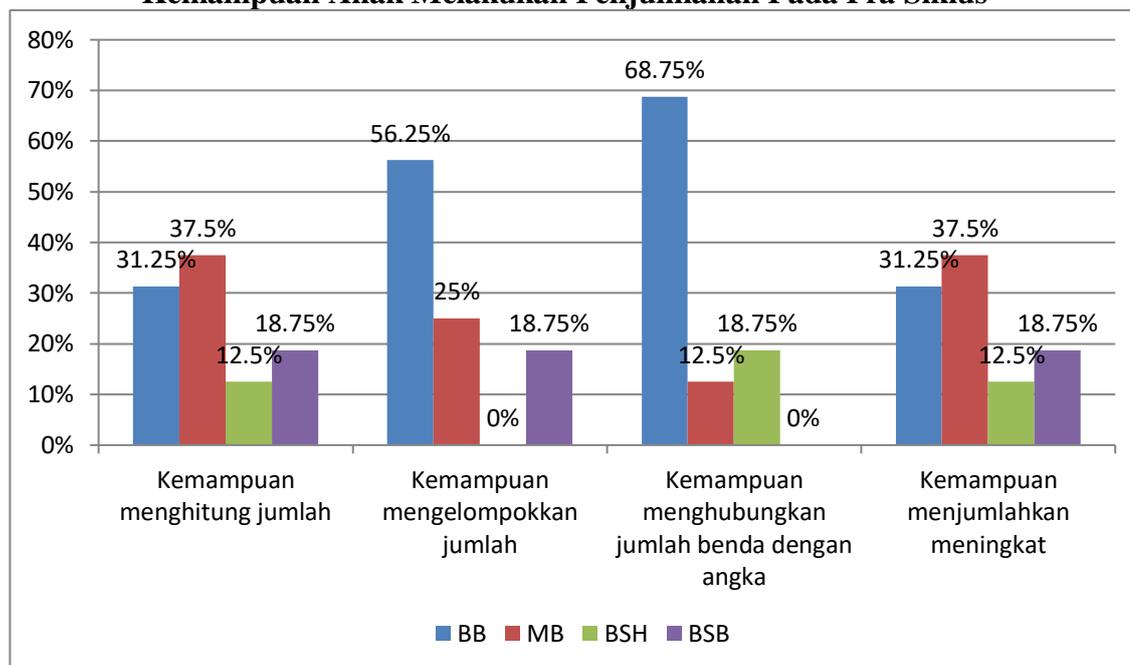
Keterangan :

P = Prosentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak

Grafik 01
Kemampuan Anak Melakukan Penjumlahan Pada Pra Siklus



Berdasarkan deskripsi data pra siklus tentang kemampuan penjumlahan pada anak RA An-Nur Medan Tembung, bahwa kemampuan anak dalam melakukan penjumlahan dapat dijelaskan berikut ini:

1. Kemampuan menghitung jumlah, ada 5 anak belum berkembang atau 31,25%, 6 anak mulai berkembang atau 37,5%, hanya 2 anak yang berkembang sangat baik atau 12,5%, dan, 3 anak masih berkembang sesuai harapan atau 18,75%.
2. Kemampuan mengelompokkan jumlah, yang belum berkembang ada 9 anak atau 56,25%, mulai berkembang ada 4 anak atau 25%, berkembang sesuai harapan tidak ada, berkembang sangat baik ada 3 anak atau 18,75%.
3. Kemampuan menghubungkan jumlah benda dengan angka, yang belum berkembang sebanyak 11 anak atau 68,75%, mulai berkembang 2 anak atau 12,25%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik tidak ada.
4. Kemampuan menjumlahkan meningkat, ada 5 anak belum berkembang atau 31,25%, 6 anak mulai berkembang atau 37,5%, hanya 2 anak yang

berkembang sangat baik atau 12,5%, dan, 3 anak masih berkembang sesuai harapan atau 18,75%.

Berdasarkan observasi awal, kemampuan penjumlahan anak RA An-Nur Kecamatan Medan Tembung, berdasarkan ketuntasan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik adalah:

Tabel 06
Keberhasilan Belajar Anak Melakukan Penjumlahan Pada Pra Siklus

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3%+ f4 (%)
1	Kemampuan menghitung jumlah	2	3	5
		12,5%	18,75%	31,25%
2	Kemampuan mengelompokkan jumlah	0	3	3
		0%	18,75%	18,75%
3	Kemampuan menghubungkan jumlah benda dengan angka	3	0	3
		18,75%	0%	18,75%
4	Kemampuan menjumlahkan meningkat	2	3	5
		12,5%	18,75%	31,25%
Rata-Rata= 25%				

Berdasarkan deskripsi data pra siklus tentang kemampuan anak melakukan penjumlahan pada anak RA An-Nur Kecamatan Medan Tembung dengan standart minimal keberhasilan adalah BSH, masih dalam kategori rendah. Hal ini berdasarkan deskripsi masing-masing indikator observasi yaitu:

1. Kemampuan menghitung jumlah, ada 2 anak yang berkembang sangat baik atau 12,5%, dan, 3 anak masih berkembang sesuai harapan atau 18,75%.
2. Kemampuan mengelompokkan jumlah, yang berkembang sesuai harapan tidak ada, berkembang sangat baik ada 3 anak atau 18,75%.
3. Kemampuan menghubungkan jumlah benda dengan angka, yang berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik tidak ada.

4. Kemampuan menjumlahkan meningkat, ada 2 anak yang berkembang sangat baik atau 12,5%, dan, 3 anak masih berkembang sesuai harapan atau 18,75%.

Setelah data dihitung maka diperoleh rata-rata secara keseluruhan adalah 25%. Oleh sebab itu, perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil pembelajaran dapat mencapai keberhasilan maksimal.

B. Deskripsi Hasil Penelitian Pada Siklus 1

Siklus pertama dilaksanakan sejak tanggal 05-09 Februari 2018 dengan tema Tanaman ciptaan Allah swt dan sub tema tanaman obat, sedangkan sub-sub temanya adalah macam-macam tanaman obat, bagian-bagian tanaman obat, cara menanam dan merawat tanaman obat, manfaat tanaman obat, jenis olahan tanaman obat.

1. Perencanaan

- a. Membuat skenario perbaikan
- b. Menyusun rencana kegiatan siklus 1, sesuai dengan silabus yang ada, kemudian menentukan tema yaitu “Tanaman Ciptaan Allah SWT” dan sub tema “tanaman obat”.
- c. Menyusun RPPH sesuai dengan tema dan sub tema.
- d. Menyusun evaluasi pembelajaran kemampuan anak dalam penjumlahan.
- e. Menyusun lembar observasi untuk mengetahui proses pembelajaran.
- f. Menyiapkan media pembelajaran berupa dakon.

Skenario Perbaikan:

1. Guru memberi penjelasan tentang cara bermain dakon.
2. Guru memberikan penjelasan tentang penjumlahan.
3. Anak didudukkan sesuai dengan kelompoknya
4. Anak melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan
5. Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan

a. RPPH hari Ke 1/ Senin 05 Februari 2018

Tema Tanaman Ciptaan Allah SWT dan sub tema tanaman obat, dan sub-sub temanya adalah macam-macam tanaman obat.

Kegiatan perbaikan: Melakukan permainan dakon

Langkah-Langkah Kegiatan

1. Anak-anak berbaris, berdoa dan memberi salam
2. Bernyanyi lagu gelang sepatu gelang dan aku anak sehat
3. Penjelasan tema (bercerita) tentang macam-macam tanaman obat
4. Doa sebelum belajar dan hafalan do'a kesehatan
5. Dawamul Quran: Q.S. Al-Lahab
6. Mutiara Hadits: Belajar Alquran
7. Penambahan kosa kata Baru:kunyit, jahe, temu lawak, sirih, dll.
8. Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
9. Anak mengamati tanaman obat yang dibawa guru
10. Anak menanyakan nama macam-macam tanaman obat ciptaan Allah swt (seperti kunyit, jahe, sirih, rosifa, temulawak, mengkudu, lavender, dll)
11. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan:
 - a) Menulis nama jenis-jenis tanaman obat .
 - b) Melakukan permainan dakon.**
 - c) Menghitung jumlah tanaman obat
 - d) Menciptakan bentuk dari playdough
12. Istirahat
13. Menanyakan perasaan selama hari ini
14. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
15. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk ihsan
16. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
17. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi

b. RPPH hari Ke 2/ Selasa 06 Februari 2018

Tema Tanaman Ciptaan Allah SWT dan sub tema tanaman obat, dan sub-sub temanya adalah bagian-bagian tanaman obat.

Kegiatan perbaikan: Melakukan penjumlahan secara berurutan dengan biji dakon.

Langkah-Langkah Kegiatan

1. Anak-anak berbaris
2. Berdoa` dan memberi salam
3. Bernyanyi lagu gelang sepatu gelang dan aku anak sehat
4. Penjelasan tema (bercerita) tentang perintah berbuat baik dan pemaaf
5. Doa sebelum belajar dan hafalan do`a kesehatan
6. Dawamul Quran: Q.S. Al-Lahab dan Al-a`raf: 199
7. Mutiara Hadits: Belajar Alquran
8. Penambahan kosa kata baru: akar, ginseng, lavender, dll.
9. Anak mengamati gambar bagian-bagian tanaman obat
10. Anak menanyakan nama bagian-bagian tanaman yang dapat digunakan sebagai obat
11. Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan:
 - a) Menjiplak tulang daun sirih dengan krayon
 - b) Menulis angka 14 pada pola daun sirih
 - c) Mengelompokkan ukuran daun sirih
 - d) **Melakukan penjumlahan secara berurutan dengan biji dakon**
12. Istirahat
13. Menanyakan perasaan selama hari ini
14. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
15. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk ihsan
16. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
17. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

c. RPPH hari Ke 3/ Rabu 07 Februari 2018

Tema Tanaman Ciptaan Allah SWT dan sub tema tanaman obat, dan sub-sub temanya adalah cara menanam dan merawat tanaman obat.

Kegiatan perbaikan: Melakukan penjumlahan dengan biji dakon

Langkah-Langkah Kegiatan

1. Anak-anak berbaris
2. Berdoa` dan memberi salam
3. Bernyanyi lagu mbok jamu dengan gerak dan lagu
4. Penjelasan tema (bercerita) tentang perintah berbuat baik dan pemaaf
5. Doa sebelum belajar dan hafalan do`a kesehatan
6. Dawamul Quran: Q.S. Al-Lahab dan Al-a`raf: 199
7. Mutiara Hadits: Belajar Alquran
8. Penambahan kosa kata baru: akar, ginseng, lavender, dll.
9. Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
10. Anak menanyakan cara menanam dan merawat tanaman obat
11. Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan:
 - a) Menghubungkan bilangan kencur
 - b) **Melakukan penjumlahan dengan biji dakon**
 - c) Menulis angka 15 pada pola kencur
 - d) peraktek menanam kencur
12. Istirahat
13. Menanyakan perasaan selama hari ini
14. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
15. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk kitab
16. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
17. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

d. RPPH hari Ke 4/ Kamis 08 Februari 2018

Tema Tanaman Ciptaan Allah SWT dan sub tema tanaman Obat, dan sub-sub temanya adalah manfaat tanaman obat.

Kegiatan perbaikan: Melakukan kegiatan bermain dakon dan menjumlahkan biji dakon.

Langkah-Langkah Kegiatan

1. Anak-anak berbaris, berdoa` dan memberi salam

2. Bernyanyi lagu mbok jamu dengan gerak dan lagu, serta macam-macam rasa
3. Penjelasan tema (bercerita) tentang perintah berbuat baik dan pemaaf
4. Doa sebelum belajar dan hafalan do`a kesehatan
5. Dawamul Quran: Q.S. Al-Lahab dan Al-A`raf: 199
6. Mutiara Hadits: Belajar Alquran
7. Penambahan kosa kata baru: obat batuk, masuk angin, dll.
8. Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
9. Anak mengamati obat-obatan dari tanaman (obat batuk, masuk angin, penurun panas, dll)
10. Anak menanyakan manfaat apa saja yang ada dalam tanaman obat
11. Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan:
 - a) Mencocokkan pola buah mengkudu
 - b) **Melakukan kegiatan bermain dakon dan menjumlahkan biji dakon**
 - c) Mengelompokkan buah mengkudu
 - d) Melipat kertas bentuk botol obat
12. Istirahat
13. Menanyakan perasaan selama hari ini
14. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
15. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
16. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

e. RPPH hari ke 5/ Jumat 09 Februari 2018

Tema Tanaman Ciptaan Allah SWT dan sub tema tanaman Obat, dan sub-sub temanya adalah jenis olahan tanaman obat.

Kegiatan perbaikan: Melakukan kegiatan penjumlahan dengan biji dakon

Langkah-Langkah Kegiatan

1. Anak-anak berbaris
2. Berdoa` dan memberi salam

3. Bernyanyi lagu mbok jamu dengan gerak dan lagu, serta macam-macam rasa
4. Penjelasan tema (bercerita) tentang perintah berbuat baik dan pemaaf
5. Doa sebelum belajar dan hafalan do`a kesehatan
6. Dawamul Quran: Q.S. Al-Lahab dan Al-a`raf: 199
7. Mutiara Hadits: Belajar Alquran
8. Penambahan kosa kata baru: Jamu, masuk angin dan penurun panas, dll.
9. Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
10. Anak mengamati jamu kunyit asam
11. Anak menanyakan jenis olahan tanaman obat, cara membuat jamu, bahan dan peralatan apa yang biasa digunakan
12. Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan:
 - a) **Melakukan kegiatan penjumlahan dengan biji dakon**
 - b) Menghitung jumlah kunyit
 - c) Peraktek membuat jamu kunyit asem
13. Menanyakan perasaan selama hari ini, serta bermain tepuk kitab.
14. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
15. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

3. Observasi dan Evaluasi

Hasil kegiatan pembelajaran pada siklus pertama tersebut dapat didiskripsikan berikut ini:

Tabel 07
Hasil Observasi Pada Siklus 1

N O	Nama Anak	L / P	Kemampuan menghitung jumlah				Kemampuan mengelompokkan jumlah				Kemampuan menghubungkan jumlah benda dengan angka				Kemampuan menjumlahkan meningkat			
			B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Ahmad Adis A.	L		√			√			√					√			
2	Angga Pradana K.	L			√			√			√						√	
3	Annisa Putri S.	P			√			√				√					√	

4	Ayunda Syafne R.	P	√			√			√			√		
5	Chairul Azmi	L	√			√			√			√		
6	Dastin Naufal	L	√			√			√			√		
7	Dini Oktopriyana	P			√			√	√		√			√
8	Fathia Yusuf	P			√			√	√					√
9	Fatahillah Majid	L			√		√						√	
10	Haidir Fadillah	L			√		√		√				√	
11	Ilham Ibrahim	L		√			√		√				√	
12	M. Haziq An-Nabil	L			√			√		√				√
13	Mutia Khairani H.	P			√		√		√				√	
14	Nurhayati	P	√			√			√				√	
15	Rafi Faizin	L			√		√		√					√
16	Zam-Zami Akromi Lubis	L		√			√		√				√	

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembangan Sangat Baik

Tabel 08

Kemampuan Anak Melakukan Penjumlahan Pada Siklus 1

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Kemampuan menghitung jumlah	3	4	4	5	16
		18,75%	25%	25%	31,25%	100%
2	Kemampuan mengelompokkan jumlah	3	6	2	5	16
		18,75%	37,5%	12,5%	31,25%	100%
3	Kemampuan menghubungkan jumlah benda dengan angka	6	6	2	2	16
		37,5%	37,5%	12,5%	12,5%	100%

4	Kemampuan menjumlahkan meningkat	3	6	2	5	16
		18,75%	37,5%	12,5%	31,25%	100%

Rumus Data Kuantitatif
$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

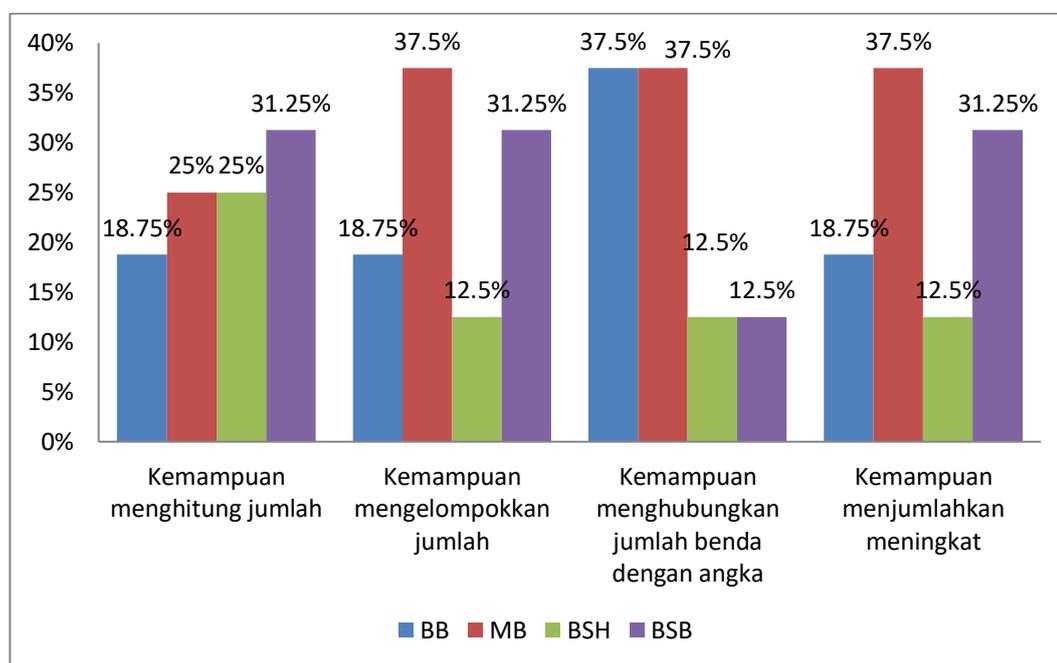
Keterangan :

P = Prosentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak

Grafik 02
Kemampaun Anak Melakukan Penjumlahan Pada Siklus 1



Berdasarkan deskripsi data siklus 1 tentang kemampuan anak RA An-Nur Kecamatan Medan Tembung, bahwa:

1. Kemampuan menghitung jumlah, ada 3 anak belum berkembang atau 18.75%, 4 anak mulai berkembang atau 25%, 4 anak masih berkembang sesuai harapan atau 25%, yang berkembang sangat baik ada 5 anak atau 31,25%.

2. Kemampuan mengelompokkan jumlah, yang belum berkembang ada 3 anak atau 18,75%, mulai berkembang ada 6 anak atau 37,5%, berkembang sesuai harapan ada 2 anak atau 12,5%, berkembang sangat baik ada 5 anak atau 31,25%.
3. Kemampuan menghubungkan jumlah benda dengan angka, yang belum berkembang sebanyak 6 anak atau 37,5%, mulai berkembang 6 anak atau 37,5%, berkembang sesuai harapan 2 anak atau 12,5%, dan berkembang sangat baik ada 2 anak atau 12,5%.
4. Kemampuan menjumlahkan meningkat, yang belum berkembang ada 3 anak atau 18,75%, mulai berkembang ada 6 anak atau 37,5%, berkembang sesuai harapan ada 2 anak atau 12,5%, berkembang sangat baik ada 5 anak atau 31,25%.

Berdasarkan observasi siklus 1, kemampuan anak RA An-Nur Kecamatan Medan Tembung Pada siklus 1, berdasarkan ketuntasan yang telah ditetapkan pada Bab tiga adalah:

Tabel 09
Keberhasilan Belajar Anak Melakukan Penjumlahan Pada Siklus 1

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	F3%+ f4 (%)
1	Kemampuan menghitung jumlah	4	5	9
		25%	31,25%	56,25%
2	Kemampuan mengelompokkan jumlah	2	5	7
		12,5%	31,25%	43,75%
3	Kemampuan menghubungkan jumlah benda dengan angka	2	2	4
		12,5%	12,5%	25%
4	Kemampuan menjumlahkan meningkat	2	5	7
		12,5%	31,25%	43,75%

Rata-Rata= 42,18%

Berdasarkan deskripsi data siklus 1 tentang kemampuan anak RA An-Nur Kecamatan Medan Tembung melakukan penjumlahan setelah menggunakan media dakon adalah:

1. Kemampuan menghitung jumlah, ada 4 anak masih berkembang sesuai harapan atau 25%, yang berkembang sangat baik ada 5 anak atau 31,25%.
2. Kemampuan mengelompokkan jumlah, yang berkembang sesuai harapan ada 2 anak atau 12,5%, berkembang sangat baik ada 5 anak atau 31,25%.
3. Kemampuan menghubungkan jumlah benda dengan angka, yang berkembang sesuai harapan 2 anak atau 12,5%, dan berkembang sangat baik ada 2 anak atau 12,5%.
4. Kemampuan menjumlahkan meningkat, yang berkembang sesuai harapan ada 2 anak atau 12,5%, berkembang sangat baik ada 5 anak atau 31,25%.

Setelah data dihitung maka diperoleh rata-rata secara keseluruhan adalah 42,18%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam melakukan penjumlahan terjadi peningkatan setelah menggunakan media dakon, kendatipun belum terjadi peningkatan secara signifikan, akan tetapi hal ini merupakan sebuah kemajuan bagi anak RA An-Nur Medan Tembung. Oleh sebab itu, peneliti sepakat untuk melakukan penelitian lanjutan yang akan dilakukan pada siklus kedua.

4. Refleksi

a. Kekuatan

- 1) Kegiatan telah berjalan sesuai rencana.
- 2) Pada kegiatan pembelajaran terlihat anak mulai aktif dan antusias mengikuti pembelajaran.
- 3) Penilaian telah sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

b. Kelemahan

- 1) Anak masih malu-malu melakukan pembelajaran.
- 2) Sebahagian anak masih sibuk dengan media pembelajaran tanpa memperhatikan kegiatan pembelajaran.
- 3) Anak masih lebih banyak bermain daripada fokus pada pembelajaran.

c. Tindakan perbaikan

Guru tidak hanya berada di depan kelas dan duduk di kursi saat memberikan penjelasan kepada anak. Guru juga memonitor anak dan memberi pertanyaan kepada anak yang ramai agar mereka juga ikut aktif dalam kegiatan belajar dan merasa diperhatikan oleh guru. Guna mendorong anak agar secara sukarela melakukan pembelajaran yang telah ditentukan, serta memberi motivasi yang lebih pada anak-anak.

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi di atas tindakan pada siklus pertama dikatakan berhasil, akan tetapi belum mencapai hasil yang maksimal. Peningkatan terjadi pada beberapa anak dibandingkan pada saat pra siklus. Hasil observasi di kelas menunjukkan bahwa anak mempunyai motivasi belajar apabila pembelajaran dilakukan menarik bagi anak.

C. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus 2

Proses penelitian pada siklus 2 ini sama dengan siklus 1 yang masing-masing terdiri atas empat tahap, yaitu: Perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Siklus 2 dilaksanakan sejak tanggal 12-15 Februari 2018 dengan tema Tanaman ciptaan Allah SWT dan sub tema tanaman umbi-umbian, sedangkan sub-sub temanya adalah macam-macam tanaman umbi-umbian, Bagian-bagian tanaman umbi-umbian, cara menanam dan merawat tanaman umbi-umbian, manfaat tanaman umbi-umbian.

1. Perencanaan

- a. Membuat skenario perbaikan siklus 2
- b. Menyusun rencana kegiatan siklus 2, sesuai dengan silabus berjalan kemudian menentukan tema “tanaman ciptaan Allah SWT” dan sub tema “tanaman umbi-umbian”.
- c. Menyusun RPPH sesuai dengan tema dan sub tema.
- d. Menyusun evaluasi pembelajaran kemampuan penjumlahan Anak.
- e. Menyusun lembar observasi untuk mengetahui proses pembelajaran.

- f. Menyiapkan media pembelajaran berupa dakon.

Skenario Perbaikan:

1. Guru memberi penjelasan tentang penjumlahan 1-10.
2. Anak didudukkan sesuai dengan kelompoknya
3. Anak melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan.
4. Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam melakukan pembelajaran melalui permainan dakon.

2. Pelaksanaan Tindakan

a. RPPH hari Ke 1/ Senin 12 Februari 2018

Tema tanaman ciptaan Allah SWT dan sub tema tanaman umbi-umbian, dan sub-sub temanya macam-macam tanaman umbi-umbian.

Kegiatan perbaikan: Melakukan penjumlahan 1-10 dengan biji dakon

Langkah-Langkah Kegiatan

1. Anak-anak berbaris
2. Berdoa` dan memberi salam
3. Bernyanyi lagu gelang sepatu gelang dan aku anak sehat
4. Penjelasan tema (bercerita) tentang macam-macam tanaman umbi-umbian
5. Doa sebelum belajar dan hafalan do`a kesehatan
6. Dawamul Quran: Q.S. Al-Lahab
7. Mutiara Hadits: Belajar Alquran
8. Penambahan kosa kata Baru:ubi kayu, kentang, wartel, dll.
9. Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
10. Anak mengamati tanaman umbi-umbian yang dibawa guru
11. Anak menanyakan nama macam-macam tanaman umbi-umbian ciptaan Allah swt
12. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan:
 - a) Menulis nama jenis-jenis tanaman umbi-umbian.

- b) Menghitung jumlah tanaman umbi-umbian
 - c) **Melakukan penjumlahan 1-10 dengan biji dakon.**
 - d) menciptakan bentuk dari playdough
13. Istirahat
 14. Menanyakan perasaan selama hari ini
 15. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
 16. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk ihsan
 17. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
 18. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

b. RPPH hari Ke 2/ Selasa 13 Februari 2018

Tema tanaman ciptaan Allah SWT dan sub tema tanaman umbi-umbian, dan sub-sub temanya bagian-bagian tanaman umbi-umbian.

Kegiatan perbaikan: Melakukan permainan dakon

Langkah-Langkah Kegiatan

1. Anak-anak berbaris
2. Berdoa` dan memberi salam
3. Bernyanyi lagu gelang sepatu gelang dan aku anak sehat
4. Penjelasan tema (bercerita) tentang perintah berbuat baik dan pemaaf
5. Doa sebelum belajar dan hafalan do`a kesehatan
6. Dawamul Quran: Q.S. Al-Lahab dan Al-a`raf: 199
7. Mutiara Hadits: Belajar Alquran
8. Penambahan kosa kata baru: singkong, ubi rambat, kentang, dll.
9. Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
10. Anak menanyakan nama bagian-bagian tanaman umbi-umbian
11. Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan:
 - a) Menjiplak tulang daun sirih dengan krayon
 - b) Menulis angka 14 pada pola kentang
 - c) Mengelompokkan ukuran kentang
 - d) **Melakukan permainan dakon**

12. Istirahat
13. Menanyakan perasaan selama hari ini
14. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
15. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk ihsan
16. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
17. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

c. RPPH hari Ke 3/ Rabu 14 Februari 2018

Tema tanaman ciptaan Allah SWT dan sub tema tanaman umbi-umbian, dan sub-sub temanya cara menanam dan merawat tanaman umbi-umbian.

Kegiatan perbaikan: Melakukan permainan dakon dan menjumlahkan buah dakon hingga 20

Langkah-Langkah Kegiatan

1. Anak-anak berbaris
2. Berdoa` dan memberi salam
3. Bernyanyi lagu mbok jamu dengan gerak dan lagu
4. Penjelasan tema (bercerita) tentang perintah berbuat baik dan pemaaf
5. Doa sebelum belajar dan hafalan do`a kesehatan
6. Dawamul Quran: Q.S. Al-Lahab dan Al-a`raf: 199
7. Mutiara Hadits: Belajar Alquran
8. Penambahan kosa kata baru:singkong, ubi rambat kentang, wortel, dll.
9. Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
10. Anak mengamati gambar pertumbuhan tanaman wortel
11. Anak menanyakan cara menanam dan merawat tanaman umbi-umbian
12. Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan:
 - a) Menghubungkan bilangan deng wortel
 - b) Menulis angka 15 pada pada wortel
 - c) peraktek menanam wortel
 - d) Melakukan permainan dakon dan menjumlahkan buah dakon hingga 20**

13. Istirahat
14. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
15. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk kitab
16. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
17. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

d. RPPH hari Ke 4/ Kamis 15 Februari 2018

Tema tanaman ciptaan Allah SWT dan sub tema tanaman umbi-umbian, dan sub-sub temanya manfaat tanaman umbi-umbian.

Kegiatan perbaikan: Melakukan permainan dakon dan penjumlahan dengan buah dakon hingga 20

Langkah-Langkah Kegiatan

1. Anak-anak berbaris
2. Berdoa` dan memberi salam
3. Bernyanyi lagu mbok jamu dengan gerak dan lagu, serta macam-macam rasa
4. Penjelasan tema (bercerita) tentang perintah berbuat baik dan pemaaf
5. Doa sebelum belajar dan hafalan do`a kesehatan
6. Dawamul Quran: Q.S. Al-Lahab dan Al-a`raf: 199
7. Mutiara Hadits: Belajar Alquran
8. Penambahan kosa kata baru:
9. Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
10. Anak mengamati umbi-umbian
11. Anak menanyakan manfaat apa saja yang ada dalam tanaman obat
12. Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan:
 - a) **Melakukan permainan dakon dan penjumlahan dengan buah dakon hingga 20**
 - b) Mengurutkan pola buah singkong
 - c) Mencocokkan pola buah singkog
13. Menanyakan perasaan selama hari ini

14. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

3. Observasi dan Evaluasi

Hasil kegiatan pembelajaran pada siklus 2 tersebut dapat didiskripsikan berikut ini:

Tabel 10
Hasil Observasi Pada Siklus 2

N O	Nama Anak	L / P	Kemampuan menghitung jumlah				Kemampuan mengelompokkan jumlah				Kemampuan menghubungkan jumlah benda dengan angka				Kemampuan menjumlahkan meningkat			
			B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Ahmad Adis A.	L				√			√				√				√	
2	Angga Pradana K.	L				√			√				√				√	
3	Annisa Putri S.	P				√			√				√				√	
4	Ayunda Syafne R.	P				√			√				√				√	
5	Chairul Azmi	L			√			√				√					√	
6	Dastin Naufal	L			√			√				√					√	
7	Dini Oktopriyana	P				√			√				√				√	
8	Fathia Yusuf	P				√			√				√				√	
9	Fatahillah Majid	L			√			√				√					√	
10	Haidir Fadillah	L				√			√			√					√	
11	Ilham Ibrahim	L				√			√				√				√	
12	M. Haziq An-Nabil	L				√			√				√				√	
13	Mutia Khairani Hasibuan	P				√		√				√					√	
14	Nurhayati	P		√				√				√			√			
15	Rafi Faizin	L				√			√				√				√	
16	Zam-Zami Akromi Lubis	L			√				√				√			√		

Keterangan:

- BB = Belum Berkembang
 MB = Mulai Berkembang
 BSH = Berkembang Sesuai Harapan
 BSB = Berkembangan Sangat Baik

Tabel 11
Kemampuan Anak Melakukan Penjumlahan Pada Siklus 2

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Kemampuan menghitung jumlah	0	1	4	11	16
		0%	6,25%	25%	68,75%	100%
2	Kemampuan mengelompokkan jumlah	0	4	3	9	16
		0%	25%	18,75%	56,25%	100%
3	Kemampuan menghubungkan jumlah benda dengan angka	0	4	3	9	16
		0%	25%	18,75%	56,25%	100%
4	Kemampuan menjumlahkan meningkat	0	1	4	11	16
		0%	6,25%	25%	68,75%	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

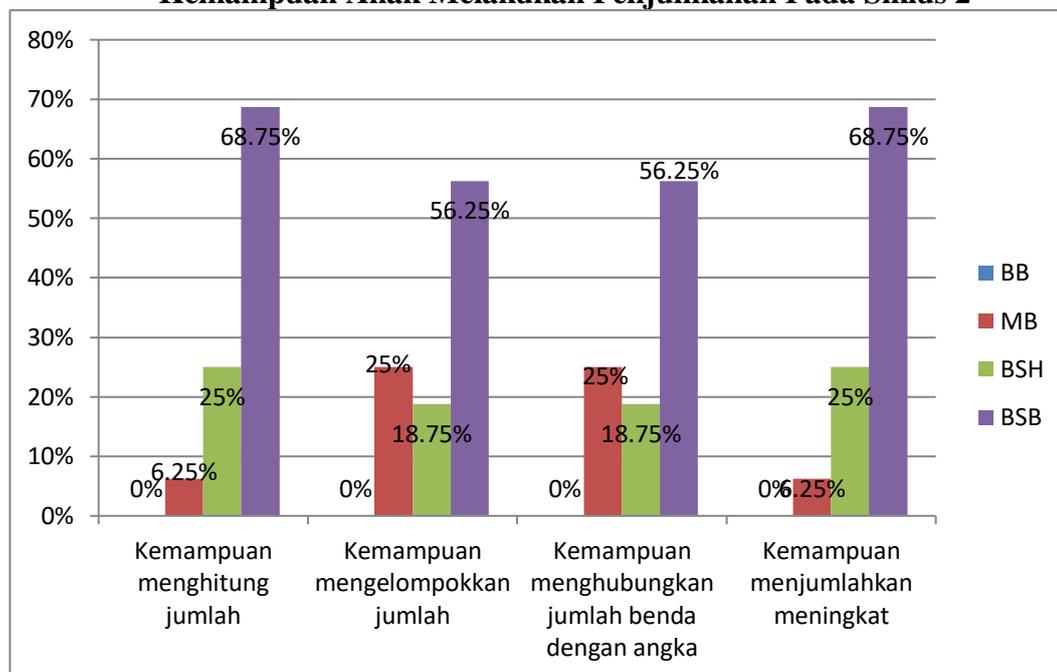
Keterangan :

P = Prosentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak

Grafik 03
Kemampuan Anak Melakukan Penjumlahan Pada Siklus 2



Berdasarkan deskripsi data siklus 2 tentang kemampuan anak melakukan penjumlahan menggunakan permainan dengan media dakon pada anak RA An-Nur Kecamatan Medan Tembung, bahwa dapat dirincikan.

1. Kemampuan menghitung jumlah, yang belum berkembang tidak ada lagi, mulai berkembang ada 1 anak atau 6,25%, berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 25%, berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.
2. Kemampuan mengelompokkan jumlah, yang belum berkembang tidak ada lagi, mulai berkembang 4 anak atau 25%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik ada 9 anak atau 56,25%.
3. Kemampuan menghubungkan jumlah benda dengan angka, yang belum berkembang tidak ada lagi, mulai berkembang 4 anak atau 25%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik ada 9 anak atau 56,25%.
4. Kemampuan menjumlahkan meningkat, yang belum berkembang tidak ada lagi, mulai berkembang ada 1 anak atau 6,25%, berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 25%, berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.

Berdasarkan observasi siklus 2, kemampuan anak RA An-Nur Medan Tembung, berdasarkan ketuntasan BSH dan BSB adalah:

Tabel 12
Keberhasilan Belajar Anak Melakukan Penjumlahan Pada Siklus 2

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	F3%+ f4 (%)
1	Kemampuan menghitung jumlah	4	11	15
		25%	68,75%	93,75%
2	Kemampuan mengelompokkan jumlah	3	9	12
		18,75%	56,25%	75%
3	Kemampuan menghubungkan jumlah benda dengan angka	3	9	12
		18,75%	56,25%	75%
4	Kemampuan menjumlahkan meningkat	4	11	15
		25%	68,75%	93,75%
Rata-Rata= 84,4%				

Berdasarkan deskripsi data siklus 2 tentang kemampuan anak melakukan penjumlahan menggunakan biji dakon pada anak RA An-Nur Kecamatan Medan Tembung dengan standart minimal keberhasilan adalah BSH dalam kategori baik tetapi belum berhasil karena masih ada indikator penelitian yang belum mencapai keberhasilan minimal 80%. Hal ini berdasarkan deskripsi berikut ini:

1. Kemampuan menghitung jumlah, yang berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 25%, berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.
2. Kemampuan mengelompokkan jumlah, yang berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik ada 9 anak atau 56,25%.

3. Kemampuan menghubungkan jumlah benda dengan angka, yang berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik ada 9 anak atau 56,25%.
4. Kemampuan menjumlahkan meningkat, yang berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 25%, berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.

Setelah data dihitung maka diperoleh rata-rata secara keseluruhan adalah 84,4%. Hal ini menunjukkan kemampuan anak dalam melakukan penjumlahan menggunakan media dakon mengalami peningkatan yang signifikan, akan tetapi belum semua indikator mencapai harapan sebesar 80%. Oleh sebab itu, perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil pembelajaran dapat mencapai keberhasilan maksimal sebagaimana yang diharapkan.

4. Refleksi

a. Kekuatan

- 1) Kegiatan telah berjalan sesuai rencana.
- 2) Pada kegiatan pembelajaran terlihat anak mulai aktif dan antusias mengikuti pembelajaran.
- 3) Penilaian telah sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

b. Kelemahan

- 1) Sebahagian anak masih malu-malu melakukan pembelajaran.
- 2) Sebahagian anak masih sibuk dengan media pembelajaran tanpa memperhatikan kegiatan pembelajaran.
- 3) Anak masih lebih banyak bermain dari pada fokus pada pembelajaran.

c. Tindakan perbaikan

Guru tidak hanya berada di depan kelas dan duduk di kursi saat memberikan penjelasan kepada anak. Guru juga memonitor anak dan memberi pertanyaan kepada anak yang ramai agar mereka juga ikut aktif dalam kegiatan belajar dan merasa diperhatikan oleh guru. Guna mendorong anak agar secara sukarela melakukan pembelajaran yang telah ditentukan. Memberi motivasi yang lebih pada setiap anak.

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi di atas tindakan pada siklus kedua dikatakan berhasil, akan tetapi belum mencapai hasil yang maksimal dengan persentase keseluruhan 80%. Hasil observasi di kelas menunjukkan bahwa anak mempunyai motivasi belajar apabila pembelajaran dilakukan menarik bagi anak.

D. Deskripsi Hasil Penelitian Pada Siklus 3

Proses penelitian pada siklus 3 ini sama dengan siklus 1, dan 2 yang masing-masing terdiri atas empat tahap, yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Siklus 3 dilaksanakan sejak tanggal 19-23 Februari 2018 dengan tema kendaraan dan sub tema kendaraan di darat, sedangkan sub-sub temanya adalah jenis-jenis kendaraan di darat, Fungsi dan kegunaan kendaraan di darat, pengemudi kendaraan di darat, tempat pemberhentian kendaraan di darat, bagian-bagian kendaraan di darat.

1. Perencanaan

- a. Membuat skenario perbaikan siklus 3
- b. Menyusun rencana kegiatan siklus 3, sesuai dengan silabus berjalan kemudian menentukan tema “kendaraan” dan sub tema “kendaraan di darat”.
- c. Menyusun RPPH sesuai dengan tema dan sub tema.
- d. Menyusun evaluasi pembelajaran kemampuan penjumlahan Anak.
- e. Menyusun lembar observasi untuk mengetahui proses pembelajaran.
- f. Menyiapkan media pembelajaran berupa dakon.

Skenario Perbaikan:

- a. Guru memberikan penjelasan tentang melakukan penjumlahan 10-20.
- b. Anak didudukkan sesuai dengan kelompoknya
- c. Anak melakukan pembelajaran.
- d. Guru memberikan arahan dan motivasi pada anak dalam pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan

a. RPPH hari Ke 1/ Senin 19 Februari 2018

Tema kendaraan dan sub tema kendaraan di darat, dan sub-sub temanya jenis kendaraan di darat.

Kegiatan perbaikan: Melakukan permainan dan penjumlahan biji dakon

Langkah-Langkah Kegiatan:

- 1) Bernyanyi lagu naik kereta api
- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis-jenis kendaraan di darat
- 3) Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan darat
- 4) Dawamul Quran: Q.S. Al-Ma`uun
- 5) Mutiara Hadits: Menyebutkan salam
- 6) Penambahan kosa kata Baru: mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulans, dll.
- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan di darat
- 9) Anak Menanyakan nama jenis-jenis kendaraan di darat seperti mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulans dan sebagainya.
- 10) Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a) **Melakukan permainan dan penjumlahan biji dakon**
 - b) Menghitung jumlah kendaraan darat
 - c) Menirukan tulisan mobil di buku tulis
- 11) Recaling: Guru menanyakan jenis-jenis kendaraan di darat.
- 12) Menanyakan perasaan selama hari ini
- 13) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
- 14) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk Islam
- 15) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- 16) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

b. RPPH hari Ke 2/ Selasa 20 Februari 2018

Tema kendaraan dan sub tema kendaraan di darat, dan sub-sub temanya fungsi dan kegunaan kendaraan di darat.

Kegiatan perbaikan: Melakukan permainan dan penjumlahan dengan biji dakon

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu naik kereta api
- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang Fungsi dan kegunaan kendaraan di darat
- 3) Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan darat
- 4) Dawamul Quran: Q.S. Al-Ma`uun
- 5) Mutiara Hadits: Menyebutkan salam
- 6) Penambahan kosa kata Baru: mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulans, dll.
- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan di darat
- 9) Anak Menanyakan fungsi kendaraan (alat transportasi) Kegunaan (lebih efisien waktu, tenaga, dan biaya)
- 10) Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a) Menirukan tulisan “Sepeda motor”
 - b) Menggunting gambar sepeda motor
 - c) Menjumlahkan gambar sepeda motor
 - d) Melakukan permainan dan penjumlahan dengan biji dakon**
- 11) Recaling: Guru menanyakan jenis-jenis kendaraan di darat.
- 12) Menanyakan perasaan selama hari ini
- 13) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
- 14) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk Islam
- 15) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- 16) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

c. RPPH hari Ke 3/ Rabu 21 Februari 2018

Tema kendaraan dan sub tema kendaraan di darat, dan sub-sub temanya pengemudi kendaraan di darat.

Kegiatan perbaikan: Melakukan kegiatan penjumlahan dengan biji dakon.

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu naik delman dan naik becak
- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang Pengemudi Kendaraan di darat
- 3) Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan darat
- 4) Dawamul Quran: Q.S. Al-Ma`uun
- 5) Mutiara Hadits: Menyebutkan salam
- 6) Penambahan kosa kata Baru: mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulans, dll.
- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak Mengamati gambar gambar pengemudi kendaraan di darat
- 9) Anak Menanyakan sebutan/panggilan bagi pengemudi kendaraan di darat (seperti supir, dan masinis)
- 10) Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a) Meniru tulisan “Supir”
 - b) Mencari kejanggalan gambar supir
 - c) Menghitung jumlah roda
 - d) Melakukan kegiatan penjumlahan dengan biji dakon**
- 11) Recaling: Guru menanyakan nama pengemudi kendaraan di darat
- 12) Menanyakan perasaan selama hari ini
- 13) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
- 14) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak mandiri
- 15) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- 16) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

d. RPPH hari Ke 4/ Kamis 22 Februari 2018

Tema kendaraan dan sub tema kendaraan di darat, dan sub-sub temanya tempat pemberhentian kendaraan di darat.

Kegiatan perbaikan: Melakukan permainan dakon dan menjumlahkan biji dakon dari angka 17

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu naik delman dan naik becak
- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang Tempat Pemberhentian kendaraan di darat
- 3) Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan darat
- 4) Dawamul Quran: Q.S. Al-Ma`uun
- 5) Mutiara Hadits: Menyebutkan salam
- 6) Penambahan kosa kata Baru: mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulans, dll.
- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak Mengamati gambar terminal dan stasiun
- 9) Anak Menanyakan nama tempat pemberhentian kendaraan (seperti terminal dan stasiun)
- 10) Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a) Menirukan tulisan “stasiun”
 - b) Menulis 17 pada gambar gerbong kereta api
 - c) **Melakukan permainan dakon dan menjumlahkan biji dakon dari angka 17**
 - d) Variasi berhitung
- 11) Recaling: Guru menanyakan tempat pemberhentian kendaraan di darat
- 12) Menanyakan perasaan selama hari ini
- 13) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
- 14) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak mandiri
- 15) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- 16) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

e. RPPH hari Ke 5/ Jumat 23 Februari 2018

Tema kendaraan dan sub tema kendaraan di darat, dan sub-sub temanya bagian-bagian kendaraan di darat.

Kegiatan perbaikan: Melakukan permainan dakon dan menjumlahkan biji dakon

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Bernyanyi lagu naik delman dan naik becak
- 2) Penjelasan tema (bercerita) tentang Tempat Pemberhentian kendaraan di darat
- 3) Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan darat
- 4) Dawamul Quran: Q.S. Al-Ma`uun
- 5) Mutiara Hadits: Menyebutkan salam
- 6) Penambahan kosa kata Baru: mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulans, dll.
- 7) Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- 8) Anak Mengamati gambar terminal dan stasiun
- 9) Anak Menanyakan nama tempat pemberhentian kendaraan (seperti terminal dan stasiun)
- 10) Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - a) **Melakukan permainan dakon dan menjumlahkan biji dakon**
 - b) Menirukan tulisan “stasiun”
 - c) Menulis 17 pada gambar gerbong kereta api
- 13) Recaling: Guru menanyakan tempat pemberhentian kendaraan di darat
- 14) Menanyakan perasaan selama hari ini
- 15) Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
- 16) Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak mandiri
- 17) Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
- 18) Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

3. Observasi dan Evaluasi

Pengamatan dilaksanakan pada tahap pelaksanaan sedang berlangsung. Aspek yang diamati dalam tahap ini adalah indikator observasi untuk meningkatkan

kemampuan anak dalam melakukan penjumlahan, observasi proses belajar yang dilakukan anak oleh guru. Hasil kegiatan pembelajaran pada siklus 3 tersebut dapat dideskripsikan berikut ini:

Tabel 13
Hasil Observasi Pada Siklus 3

N O	Nama Anak	L / P	Kemampuan menghitung jumlah				Kemampuan mengelompokkan jumlah				Kemampuan menghubungkan jumlah benda dengan angka				Kemampuan menjumlahkan meningkat			
			B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B
1	Ahmad Adis Adeba	L			√				√				√				√	
2	Angga Pradana Kusuma	L			√				√				√				√	
3	Annisa utri Sajidah	P			√				√				√				√	
4	Ayunda Syafne Ramadhani Daulay	P			√				√				√				√	
5	Chairul Azmi	L		√			√						√			√		
6	Dastin Naufal	L		√				√				√				√		
7	Dini Oktopriyana	P			√				√				√				√	
8	Fathia Yusuf	P			√				√				√				√	
9	Fatahillah Majid	L		√				√				√				√		
10	Haidir Fadillah	L			√			√				√					√	
11	Ilham Ibrahim	L			√				√				√				√	
12	M. Haziq An-Nabil	L			√				√				√				√	
13	Mutia Khairani Hasibuan	P			√			√				√					√	
14	Nurhayati	P		√				√				√			√			
15	Rafi Faizin	L			√				√				√				√	
16	Zam-Zami Akromi Lubis	L			√				√				√			√		

Keterangan:

- BB = Belum Berkembang
- MB = Mulai Berkembang
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- BSB = Berkembangan Sangat Baik

Tabel 14
Kemampuan Anak Melakukan Penjumlahan Pada Siklus 3

NO	Kemampuan yang dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Kemampuan menghitung jumlah	0	1	4	11	16
		0%	6,25%	25%	68,75%	100%
2	Kemampuan mengelompokkan jumlah	0	2	4	10	16
		0%	12,5%	25%	62,5%	100%
3	Kemampuan menghubungkan jumlah benda dengan angka	0	2	3	11	16
		0%	12,5%	18,75%	68,75%	100%
4	Kemampuan menjumlahkan meningkat	0	1	4	11	16
		0%	6,25%	25%	68,75%	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

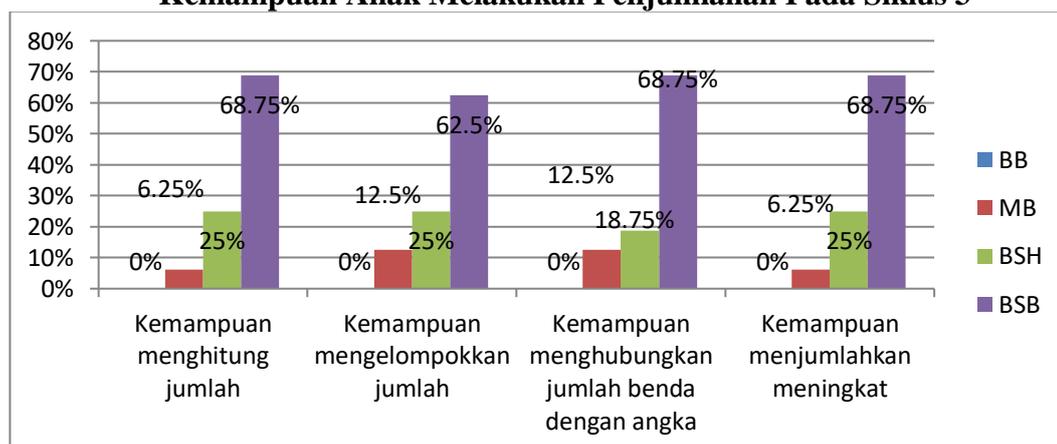
Keterangan :

P = Prosentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak

Grafik 04
Kemampuan Anak Melakukan Penjumlahan Pada Siklus 3



Berdasarkan deskripsi data siklus 3 tentang kemampuan anak melakukan penjumlahan menggunakan permainan dengan media dakon dapat dirincikan.

1. Kemampuan menghitung jumlah, yang belum berkembang tidak ada lagi, mulai berkembang ada 1 anak atau 6,25%, berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 25%, berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.
2. Kemampuan mengelompokkan jumlah, yang belum berkembang tidak ada lagi, mulai berkembang 2 anak atau 12,5%, berkembang sesuai harapan 4 anak atau 25%, dan berkembang sangat baik ada 10 anak atau 62,5%.
3. Kemampuan menghubungkan jumlah benda dengan angka, yang belum berkembang tidak ada lagi, mulai berkembang 2 anak atau 12,5%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.
4. Kemampuan menjumlahkan meningkat, yang belum berkembang tidak ada lagi, mulai berkembang ada 1 anak atau 6,25%, berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 25%, berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.

Berdasarkan observasi siklus 3, kemampuan anak RA An-Nur Medan Tembung, berdasarkan ketuntasan BSH dan BSB adalah:

Tabel 15
Keberhasilan Belajar Anak Melakukan Penjumlahan Pada Siklus 3

NO	Kemampuan yang dicapai	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	F3%+ f4 (%)
1	Kemampuan menghitung jumlah	4	11	15
		25%	68,75%	93,75%
2	Kemampuan mengelompokkan jumlah	4	10	14
		25%	62,5%	87,5%
3	Kemampuan menghubungkan jumlah benda dengan angka	3	11	14
		18,75%	68,75%	87,5%
4	Kemampuan menjumlahkan meningkat	4	11	15
		25%	68,75%	93,75%
Rata-Rata= 90,6%				

Berdasarkan deskripsi data siklus 3 tentang kemampuan anak melakukan penjumlahan menggunakan biji dakon pada anak RA An-Nur Kecamatan Medan Tembung dengan standart minimal keberhasilan adalah BSH dalam kategori baik tetapi belum berhasil karena masih ada indikator penelitian yang belum mencapai keberhasilan minimal 80%. Hal ini berdasarkan deskripsi berikut ini:

1. Kemampuan menghitung jumlah, yang berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 25%, berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.
2. Kemampuan mengelompokkan jumlah, yang berkembang sesuai harapan 4 anak atau 25%, dan berkembang sangat baik ada 10 anak atau 62,5%.
3. Kemampuan menghubungkan jumlah benda dengan angka, yang berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.
4. Kemampuan menjumlahkan meningkat, yang berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 25%, berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.

Setelah data dihitung maka diperoleh rata-rata secara keseluruhan adalah 90,6%. Hal ini menunjukkan kemampuan anak dalam melakukan penjumlahan menggunakan media dakon mengalami peningkatan yang signifikan, dan seluruh indikator telah mencapai harapan sebesar 80%. Oleh sebab itu, penelitian ini berhasil hingga pada siklus ketiga sebagaimana yang diharapkan.

4. Refleksi

- a. Kegiatan telah berjalan sesuai rencana.
- b. Pada kegiatan pembelajaran terlihat seluruh anak aktif dan antusias mengikuti pembelajaran.
- c. Penilaian telah sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

E. Pembahasan

Berdasarkan data rekapitulasi di atas, dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan pada indikator yang ditetapkan dari hasil pelaksanaan tindakan siklus 1, dan siklus 2. Hal ini menunjukkan tindakan meningkatkan kemampuan anak dalam melakukan penjumlahan melalui permainan dakon pada anak RA An-Nur Kecamatan Medan Tembung telah berhasil. Kualitas proses maupun hasil pembelajaran berdasarkan data di atas telah tercapai pada siklus 3.

Berdasarkan hasil analisis, bahwa rata-rata keberhasilan pembelajaran terjadi peningkatan, dimana pada pra siklus keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan adalah 25%, pada siklus 1 terjadi peningkatan dengan hasil 42,18 %, pada siklus 2 terjadi lagi peningkatan dengan hasil 84,4%, akan tetapi ada dua indikator yang belum tercapai sesuai standart keberhasilan yaitu 80%. Oleh sebab itu dilakukan penelitian siklus 3, pada siklus 3 terjadi peningkatan dengan hasil 90,6%. Secara sederhana peningkatan kemampuan penjumlahan anak melalui permainan dakon pada anak RA An-Nur Medan Tembung pada tiap siklus, yang diawali dari pra siklus, siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 pada penelitian ini dapat peneliti tampilkan dalam bentuk grafik berikut ini.

Grafik 05
Peningkatan Hasil Penelitian



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada anak RA An-Nur Kecamatan Medan tembung. Proses penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus yang masing-masing terdiri atas empat tahap, yaitu, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah, bahwa melalui permainan dakon dapat meningkatkan kemampuan penjumlahan pada anak RA An-Nur Medan Tembung. Keberhasilan penelitian ini ditunjukkan oleh anak dengan kategori berhasil mencapai 80% dari seluruh anak dan pada seluruh indikator observasi dengan standart ketuntasan nilai minimal berkembang sesuai harapan (BSH). Hasil analisis pada penelitian ini berdasarkan keberhasilan yang diperoleh bahwa pada pra siklus keberhasilan mencapai 25%, selanjutnya pada siklus 1 keberhasilan sebesar 42,18%, terjadi peningkatan pada siklus 2 dengan keberhasilan sebesar 84,4%, akan tetapi ada dua indicator yang belum mencapai ketuntasan minima 80%, maka dilanjutkan pada siklus ke 3, selanjutnya pada siklus 3 keberhasilan mencapai 90,6%.

B.Saran

Berkaitan dengan kesimpulan di atas, maka peneliti mengajukan saran kepada beberapa pihak, antara lain:

1.Kepada Guru

Guru sebaiknya mengoptimalkan penggunaan metode bermain pada pembelajaran di RA karena pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan jenjang usia anak pembelajaran bermain adalah pembelajaran bermain. Pada pembelajaran bermain anak-anak tidak tertekan, tidak dipaksa, dan tidak memberatkan bagi anak-anak.

2.Kepada Peneliti Lain

Bagi peneliti yang ingin menerapkan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak melakukan penjumlahan untuk mencapai keberhasilan penelitian

dengan menggunakan media lainnya. Peneliti dapat bekerja sama atau berkolaborasi dengan guru yang mengalami permasalahan dalam pembelajaran di kelas. Hasil penelitian ini hendaknya menumbuhkan ide kreatif dari peneliti lain, untuk dapat memberikan jalan keluar mengatasi permasalahan yang terjadi pada anak di tingkat RA khususnya berkaitan dengan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam melakukan penjumlahan.

3. Kepada Lembaga

Buat program pembelajaran yang baik dan sesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Beri kesempatan pada semua guru untuk melakukan penelitian tindakan kelas secara bergiliran guna meningkatkan kualitas guru sebagai pendidik

DAFTAR PUSTAKA

- Aisiyah, Amaryllia. 2009. *Emotional Intelligence Parenting*. Jakarta: Gramedia.
- Alwi, Hasan. 2009. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.
- Aqib, Zainal, dkk. 2009. *Prosedur Penelitian Kelas*. Jakarta: Salemba Empat.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto, Rahmi. 2011. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: UT.
- Heruman. 2009. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Indrawati, Yuliani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Jamaris, Martini, M. SC, Dr, Ed. 2009. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak, Program Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: UNJ.
- Kartika, Esther. 2008. *Kemampuan Dasar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Kementerian Agama RI. 2011. *Kurikulum RA BA/TA*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam.
- _____ 2013. *Kurikulum RA*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam.
- Kementrian Pendidikan Nasional. 2010. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.
- Kementerian Agama RI. 2013. *Kurikulum RA*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam.
- Kurniati. 2009. *Permainan Tradisional di Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Montolulu. dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muhsetyo, Gatot, dkk. 2009. *Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muksin. 2010. *Bermain dan Kecerdasan Matematis*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mustaqim. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pustaka Pelajar.
- Pitadjeng. 2008. *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.

- Rahman, Hibana S. 2008. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press.
- Rahmawati, Ami. 2009. *Permainan Tradisional*. Lembang: PT. Cahaya Ilmu.
- Ramayulius. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Seels, Barbara dan Richey, Rita. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Unit Percetakan UNJ.
- Sudaryanti. 2008. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suherman dan Sutyowati. 2008 *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Media Group.
- Sujana, Ahmad S Harja, dkk. 2009. *Membaca dan Berhitung*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Bambang. 2008. *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua Dalam Membina Perilaku Anak Sejak Dini*. Jakarta: Gramedia.
- Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sumanto., dkk. 2008. *Gemar Matematika*. Jakarta: Depdiknas.
- Sumiati dan Asra. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suratno. 2010. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Susilana, Rudi, dan Cepi, Riyana. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM) SIKLUS I

Tema : Tanaman ciptaan Allah swt
 Sub Tema : Tanaman obat
 15

Semester/Minggu ke : II/22
 Konsep Keaksaraan : Bilangan angka 14-

Sub Tema	Pembukaan	Inti Pendektana Saintifik					
		Mengamati	Menanya	Mengumpulkan Informasi	Menalar	Mengkomunikasikan	Penutup
KI dan KD	(NAM, 1.1, 1.2, 3.1- 4.1) (BHS, 3.10-4.10, 3.11- 4.11.) (SOSEM 3.14-4.14) (FM 2.1)	(KOG 2.2)	(KOG 2.2) (BHS 3.10-4.10) (BHS 3.11-4.11)	(FM 3.3-4.3) (KOG 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8,3.9-4.9) (BHS 3.12- 4.12) (SOSEM 2.12). SN, 3.15-4.15)	(KOG 2.3, 3.5-4.5,3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9)	(BHS 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11) (SOSEM 2.5, 2.6, 2.7, 2.10) (SN 2.4)	(NAM, 1.2, 3.1-4.1 3.2-4.2) (BHS, 3.10-4.10, 3.11-4.11.) (SOSEM 3.13-4.13) (SN 3.15-4.15)
Macam-macam tanaman obat	Materi Pagi ➢ Salam dan berdoa sebelum belajar ➢ Hafalan doa harian: Do'a kesehatan ➢ Dawamul Quran; Q.S. Al-Lahab ➢ Mutiara Alquran: Q. S. Al-A'araf ayat 199 (perintah berbuat baik dan pemaaf) ➢ Mutiara Hadis: Belajar Alquran ➢ Dzikir: Tahmid ➢ Asmaul Husnah: Al-Mujibu (Yang Mengabulkan do`a). Penjelasan Tema ➢ Bernyanyi/ bercerita ➢ Pembahasan tema	Anak mengamati tanaman obat yang dibawa guru (seperti kunyit, jahe, sirih, rosifa, temulawak, dll)	Anak menanyakan: nama macam-macam tanaman obat ciptaan Allah swt (seperti kunyit, jahe, sirih, rosifa, temulawak, mengkudu, lavender, dll)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Menulis nama jenis-jenis tanaman obat . ➢ Menghitung jumlah tanaman obat ➢ Melakukan permainan dakon ➢ menciptakan bentuk dari playdough	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ macam-macam tanaman obat ➢ nama-nama tanaman obat ➢ jumlah dan lambang bilangan ➢ Warna tanaman obat ➢ Bentuk tanaman obat	➢ Anak mampu menyebutkan nama macam-macam tanaman obat ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menghitung, menulis, mencampurkan warna dan menciptaka bentuk dari playdough ➢ Recalling/ Umpan balik	SOP Kepulangan ➢ Menanyakan perasaan anak selama hari ini ➢ Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini. ➢ menanyakan mainan atau kegiatan apa yang paling disukai ➢ bercerita pendek yang berisi pesan-pesan nasehat
Bagian-bagian tanaman obat		Anak mengamati gambar bagian-bagian tanaman obat (akar ginseng, rimbang, jahe, kunyit, daun sirih, lavender, dll)	Anak menanyakan: nama bagian-bagian tanaman yang dapat digunakan sebagai obat.	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Menjiplak tulang daun sirih dengan krayon ➢ Menulis angka 14 pada pola daun sirih ➢ Mengelompokkan ukuran daun sirih ➢ Melakukan penjumlahan secara berurutan dengan biji dakon	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Bagian-bagian tanaman obat ➢ Nama bagian-bagian tanaman untuk tanaman obat ➢ Bentuk angka 14 ➢ Ukuran besar kecil daun ➢ Menghitung secara berurutan	➢ Anak mampu menunjukkan dan menyebutkan nama bagian-bagian tanaman obat ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menjiplak, menulis angka, mencampurkan warna dan mengelompokkan. ➢ Recalling/ Umpan balik	Bernyanyi Lagu ➢ Menyanyikan lagu mbok jamu dengan gerak dan lagu ➢ macam-macam rasa ➢ aku nak sehat ➢ Gelang sepatu gelang Bermain tepuk pola: ➢ Tepuk Anak taqwa ➢ Tepuk anak beriman
Cara menanam dan merawat tanaman obat		Anak mengamati gambar pertumbuhan tanaman kencur	Anak menanyakan: cara menanam dan merawat tanaman obat	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Menghubungkan bilangan kencur	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ cara menanam dan merawat tanaman obat.	➢ Anak mampu menunjukkan dan menceritakan cara menanam tanaman	➢ Menginformasikan

	<p>yang akan dilakukan</p> <p>Sikap yang Dibangun</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Perilaku hidup sehat ➤ Mengenali minat diri ➤ ramah dan santun 			<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menulis angka 15 pada pola kencur ➤ peraktek menanam kencur ➤ Melakukan penjumlahan dengan biji dakon 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Jumlah dan lambang bilangan bentuk angka 15 ➤ cara menanam tanaman obat ➤ Mengerjakan tugas yang diberikan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menghubungkan bilangan, menulis angka, bermain dakon ➤ Recalling/ Umpan balik 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ kegiatan esok hari berdo'a setelah belajar dan penutup. ➤ Mengucapkan terimakasih dan salam ➤ pulang dengan tertib dan teratur
Manfaat tanaman obat		Anak mengamati obat-obatan dari tanaman (obat batuk, masuk angin, penurunan panas, dll)	Anak menanyakan: manfaat apa saja yang ada dalam tanaman obat	<p>Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencocokkan pola buah mengkudu ➤ Mengurutkan pola buah mengkudu ➤ melipat kertas bentuk botol obat ➤ Melakukan kegiatan bermain dakon dan menjumlahkan biji dakon 	<p>Anak menalar dengan mampu mengetahui:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Manfaat tanaman obat ➤ Nama tanaman yang bisa untuk obat ➤ Ukuran besar, sedang, dan kecil ➤ membuat obat dari tanaman obat. ➤ Bermain dakon 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak mampu menyebutkan macam-macam manfaat dari tanaman obat ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mencocokkan, mengurutkan, melipat kertas dan bermain dakon ➤ Recalling/ Umpan balik 	
Jenis olahan tanaman obat		Anak mengamati jamu kunyit asam	Anak menanyakan: jenis olahan tanaman obat, cara membuat jamu, bahan dan peralatan apa yang biasa digunakan.	<p>Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menghitung jumlah kunyit ➤ Peraktek membuat jamu kunyit asem ➤ mencoba rasa jamu ➤ Melakukan kegiatan penjumlahan dengan biji dakon 	<p>Anak menalar dengan mampu mengetahui:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Jenis olahan dari tanaman obat ➤ Nama jenis olahan dari tanaman obat ➤ jumlah dan lambang bilangan ➤ Cara membuat jamu ➤ rasa jamu untuk kesehatan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak mampu menyebutkan jenis-jenis olahan yang dibuat dari tanaman obat. ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menghitung ,membuat jamu, bermain dakon ➤ Recalling/ Umpan balik 	

Mengetahui Kepala RA An-Nur

Peneliti

Diah Pertiwi, S.Pd.I.

Nur Hudha

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM) SIKLUS II

Tema : Tanaman Ciptaan Allah SWT
 Sub Tema : Tanaman umbi-umbian

Semester/Minggu ke : II/23
 Konsep Keaksaraan : Penjumlahan 1-10

Sub Tema	Pembukaan	Inti Pendektana Saintifik					
		Mengamati	Menanya	Mengumpulkan Informasi	Menalar	Mengkomunikasikan	Penutup
KI dan KD	(NAM, 1.1, 1.2, 2.13) (NAM, 3.1-4.1, 3.2-4.2) (BHS, 3.10-4.10, 3.11- 4.11.) (BHS, 2.14)	(KOG 2.2)	(KOG 2.2) (BHS 3.10-4.10) (BHS 3.11-4.11)	(FM 3.3-4.3) (KOG 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8) (BHS 3.12- 4.12) (SOSEM 2.12). (SN, 3.15-4.15)	(KOG 2.3, 3.5-4.5,3.6-4.6, 3.8-4.8)	(BHS 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11) (SOSEM 2.5, 2.6, 2.7, 2.10) (SN 2.4)	(NAM, 1.2, 3.1-4.1 3.2-4.2) (BHS, 3.10-4.10, 3.11-4.11.) (SOSEM 3.13-4.13) (SN 3.15-4.15)
Macam-macam tanaman umbi-umbian	Materi Pagi ➢ Salam dan berdoa sebelum belajar ➢ Hafalan doa harian: Do'a masuk dan keluar kamar mandi ➢ Dawamul Quran; Q.S. An-Nasr ➢ Mutiara Alquran: Q. S. Ali Imran 103 (Sesama muslim bersaudara) ➢ Mutiara Hadis: Sesama Muslim Bersaudara ➢ Dzikir: tahlil ➢ Asmaul Husnah: Al-Muqjitu (Yang member makan.)	Anak mengamati tanaman umbi-umbian yang dibawa guru, seperti wortel, kentang, ubi rambat, dan singkong.	Anak menanyakan: nama macam-macam tanaman umbi-umbian ciptaan Allah swt	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Menghubungkan gambar degan tulisan ➢ Melipat kertas bentuk wortel ➢ Menciptakan bentuk wortel dari plastisin ➢ Melakukan penjumlahan 1-10 dengan biji dakon	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Macam-macam tanaman umbi-umbian ➢ Nama-nama tanaman umbi-umbian ➢ Warna umbi-umbian ➢ Bentuk umbi wartel ➢ mengerjakan tugas yang diberikan	➢ Anak mampu menyebutkan nama macam-macam tanaman umbi-umbian ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menghubungkan gambar, melipat kertas menciptakan bentuk dan bertmain dakon ➢ Recalling/ Umpan balik	SOP Kepulangan ➢ Menanyakan perasaan anak selama hari ini ➢ Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini. ➢ menanyakan mainan atau kegiatan apa yang paling disukai ➢ bercerita pendek yang berisi pesan-pesan nasehat
Bagian-bagian tanaman umbi-umbian	Mutiara Hadis: Sesama Muslim Bersaudara ➢ Dzikir: tahlil ➢ Asmaul Husnah: Al-Muqjitu (Yang member makan.) Penjelasan Tema ➢ Bernyanyi/ bercerita ➢ Pembahasan tema	Anak mengamati tanaman singkong	Anak menanyakan: bagian-bagian dari tanaman umbi-umbian (akar, batang, daun, dan umbi)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Menjumlahkan gambar singkong ➢ Memetik daun singkong ➢ Menghitung daun singkong ➢ Melakukan permainan dakon	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Bagian-bagian dari tanaman umbi-umbian ➢ Bentuk tanaman singkong ➢ Jumlah gambar ➢ Cara memetik daun singkong ➢ bentuk ukuran dan jumlah	➢ Anak mampu menunjukkan dan menyebutkan nama bagian-bagian tanaman umbi-umbian ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menjumlahkan gambar, menghitung, dan melakukan penjumlahan dengan biji dakon ➢ Recalling/ Umpan balik	Bernyanyi Lagu ➢ Abag tukang kue ➢ Kasih ibu ➢ Macam-macam rasa ➢ Aku anak sehat ➢ Gelang sepatu gelang Bermain tepuk pola: ➢ Tepuk pulang sekolah anak mandiri ➢ Menginformasikan
Cara menanam dan merawat tanaman umbi-umbian		Anak mengamati gambar pertumbuhan tanaman kentang	Anak menanyakan: cara menanam dan merawat tanaman	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Mengurutkan	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Cara menanam dan merawat tanaman	➢ Anak mampu menunjukkan dan menyebutkan nama	

	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Kosakata baru ➢ Diskusi aturan kelas ➢ Diskusi kegiatan yang akan dilakukan 		<p>umbi-umbian</p>	<p>pertumbuhan tanaman</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Menjumlahkan gambar kentang ➢ peraktek mengupas dan memotong kentang ➢ Melakukan permainan dakon dan menjumlahkan buah dakon hingga 20 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ urutan pertumbuhan tanaman ➢ Menjumlahkan ➢ cara mengupas dan memotong kentang ➢ Mengerjakan tugas yang diberikan 	<p>bagian tanam-tanaman umbi-umbian</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mengurutkan, menjumlahkan gambar, melakukan kegiatan sains dan mengupas serta memotong kentang. ➢ Recalling/ Umpan balik 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ kegiatan esok hari berdo'a setelah belajar dan penutup. ➢ Mengucapkan terimakasih dan salam ➢ pulang dengan tertib dan teratur
Manfaat tanaman umbi-umbian	<p>Sikap yang Dibangun</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Akhlak mulia ➢ Jujur ➢ Ramah dan santun 	Anak mengamati tanaman umbi yang digunakan untuk membuat makanan	Anak menanyakan: manfaat apa saja yang didapat dari makanan umbi-umbian	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: <ul style="list-style-type: none"> ➢ Menggunting gambar ubi ➢ Menjumlahkan gambar ubi ➢ Menunjukkan kartu angka bergambar ➢ Melakukan permainan dan penjumlahan biji dakon hingga 20 	Anak menalar dengan mampu mengetahui: <ul style="list-style-type: none"> ➢ Manfaat dari tanaman umbi-umbian ➢ Bentuk ubi ➢ Menjumlahkan ➢ Konsep bilangan 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Anak mampu menyebutkan macam-macam manfaat dari tanaman umbi-umbian ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menghitung gambar, menjumlahkan, menunjukkan kartu angka ➢ Recalling/ Umpan balik 	
Makanan tanaman umbi-umbian		Anak mengamati makanan dari umbi-umbian, misal getuk, keripik, gorengan, kue, bubur candil, dan lain-lain	Anak menanyakan: makanan apa saja yang dapat dibuat dari tanaman umbi-umbian, cara membuat dan alat yang digunakan.	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: <ul style="list-style-type: none"> ➢ Menulis kata getuk ➢ Peraktek membuat getuk ➢ Mencoba rasa getuk ➢ Melakukan permainan dakon 	Anak menalar dengan mampu mengetahui: <ul style="list-style-type: none"> ➢ Jenis makanan olahan dari tanaman umbi ➢ Nama jenis makanan dari umbi ➢ Aneka jenis dan warna makanan umbi ➢ mengerjakan tugas yang diberikan 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Anak mampu menyebutkan jenis-jenis makanan yang dibuat dari tanaman umbi-umbian. ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulis, membuat getuk, mencoba rasa getuk dan melakukan kegiatan sains ➢ Recalling/ Umpan balik 	

Mengetahui Kepala RA An-Nur

Peneliti

Diah Pertiwi, S.Pd.I.

Nur Hudha

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM) SIKLUS III

Tema : Kendaraan
Sub Tema : Kendaraan di darat

Semester/Minggu ke : II/24
Konsep Keaksaraan : Bilangan 119-20

Sub Tema	Pembukaan	Inti Pendektana Sainifik					
		Mengamati	Menanya	Mengumpulkan Informasi	Menalar	Mengkomunikasikan	Penutup
KI dan KD	(NAM, 1.1, 1.2, 3.1, 4.1) (BHS, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11.) (SOSEM 2.6, 2.12) (KOG 2.2)	(KOG 2.2)	(KOG 2.2) (BHS 3.10, 4.10) (BHS 3.11, 4.11)	(FM 3.4, 4.3) (KOG 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7) (BHS 3.12- 4.12) (SOSEM 2.12). SN, 3.15-4.15)	(KOG 2.3, 3.5-4.5,3.6-4.6, 3.7-4.7)	(BHS 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11) (SOSEM 2.5, 2.6, 2.7, 2.10) (SN 2.4)	(NAM, 1.2, 3.1-4.1 3.2-4.2) (BHS, 3.10-4.10, 3.11-4.11.) (SOSEM 3.13-4.13) (SN 3.15-4.15)
Jenis kendaraan di darat	Materi Pagi ➢ Salam dan berdoa sebelum belajar ➢ Hafalan doa harian: Do'a Berkendara (naik Kendaraan Darat) ➢ Dawamul Quran; Q.S. Al-Maaun ➢ Mutiara Alquran: Q. S. Al-Zalzalah (balasaan Kebaikan) ➢ Mutiara Hadis: Menyebutkan Salam ➢ Kalimat Thoyyibah: Istighfar ➢ Asmaul Husnah Al-Maliku (Yang Maha menguasai segalanya).	Anak mengamati gambar jenis-jenis kendaraan di darat	Anak menanyakan: nama jenis-jenis kendaraan di darat seperti mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulans dan sebagainya)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Menghitung jumlah kendaraan darat ➢ Menulis angka 16 pada gambar mobil ➢ Menirukan tulisan mobil di buku tulis ➢ Melakukan permainan dan penjumlahan biji dakon	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Nama jenis-jenis kendaraan darat ➢ Jenis kendaraan darat ➢ Bentuk angka 16 ➢ Bentuk tulisan nama kendaraan ➢ Bentuk mobil	➢ Anak menyebutkan nama jenis-jenis kendaraan di darat ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa berhitung, menulis dan melakukan permainan dakon ➢ Recalling/ Umpan balik	SOP Kepulangan ➢ Menanyakan perasaan anak selama hari ini ➢ Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini. ➢ menanyakan mainan atau kegiatan apa yang paling disukai ➢ bercerita pendek yang berisi pesan-pesan nasehat
Fungsi dan kegunaan kendaraan di darat	Penjelasan Tema ➢ Bernyanyi/ bercerita ➢ Pembahasan tema ➢ Kosa kata baru ➢ Diskusi aturan kelas ➢ Diskusi kegiatan	Anak mengamati gambar jenis-jenis kendaraan di darat	Anak menanyakan: fungsi kendaraan (alat transportasi) Kegunaan (lebih efisien waktu, tenaga, dan biaya)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Menggantung gambar sepeda motor ➢ Menjumlahkan gambar sepeda motor ➢ Menirukan tulisan "Sepeda motor" ➢ Melakukan permainan dakon dan menjumlahkan biji dakon	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Fungsi dan kegunaan kendaraan di darat ➢ Alat transportasi yang efisien ➢ Penjumlahan nama kendaraan di darat ➢ mengerjakan lembar tugas	➢ Anak menyebutkan fungsi dan kegunaan kendaraan di darat ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggantung, berhitung, menulis dan melakukan kegiatan penjumlahan ➢ Recalling/ Umpan balik	Bernyanyi Lagu ➢ Menyanyikan lagu naik kereta api ➢ Naik delman ➢ Becak ➢ Kring-kring ada sepeda ➢ Gelang sepatu gelang Bermain tepuk pola: ➢ Tepuk Islam ➢ Tepuk anak mandiri ➢ Menginformasikan kegiatan esok hari ➢ berdo'a setelah
Pengemudi Kendaraan di darat		Anak mengamati gambar pengemudi	Anak menanyakan: sebutan/panggilan bagi pengemudi	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan:	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Sebutan bagi	➢ Anak menyebutkan sebutan bagi	

	yang akan dilakukan	kendaraan di darat	kendaraan di darat (seperti supir, dan masinis)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencari gejalangan gambar supir ➤ Meniru tulisan “Supir” ➤ Menghitung jumlah roda ➤ Melakukan kegiatan penjumlahan dengan biji dakon 	<p>pengemudi kendaraan di darat</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ciri-ciri supir dan tugas supir ➤ Sebutan bagi pengemudi mobil, bus, taxi ➤ Jumlah roda kendaraan di darat ➤ Bentuk jenis mobil 	<p>pengemudi kendaraan di darat</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulsi, berhitung, dan mencari kejanggalan gambar, serta melakukan permainan dakon ➤ Recalling/ Umpan balik 	<p>belajar dan penutup.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengucapkan terimakasih dan salam ➤ pulang dengan tertib dan teratur
Tempat Pemberhentian kendaraan di darat	<p>Sikap yang Dibangun</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kreatif ➤ Tanggung Jawab ➤ Disiplin 	Anak mengamati gambar terminal dan stasiun	Anak menanyakan: nama tempat pemberhentian kendaraan (seperti terminal dan stasiun)	<p>Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menirukan tulisan “stasiun” ➤ Menulis 17 pada gambar gerbong kereta api ➤ Variasi berhitung ➤ Melakukan permainan dakon dan menjumlahkan biji dakon dari angka 17 	<p>Anak menalar dengan mampu mengetahui:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nama tempat pemberhentian kendaraan di darat (stasiun dan terminal) ➤ Bentuk angka 17 ➤ Menghitung Jumlah kendaraan di darat ➤ permainan dakon 	<p>➤ Anak menyebutkan nama tempat pemberhentian kendaraan di darat</p> <p>➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulsi, berhitung, dan melakukan permainan dakon</p> <p>➤ Recalling/ Umpan balik</p>	
Bagian-bagian Kendaraan di darat		Anak mengamati gambar kendaraa di darat beserta bagian-bagiannya	Anak menanyakan bagian-bagian kendaraan di darat(seperti ban mobil, stir, jok, roda, mesin, spion, dsb.) (kereta api: ada gerbong, pintu, mesin, rel, rem. klakson, dsb)	<p>Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memasangkan roda yang sesuai ➤ Menulis angka 18 pada gambar roda ➤ merancang mobil (main bongkar pasang) ➤ Melakukan permainan dakon dan menjumlahkan biji dakon 	<p>Anak menalar dengan mampu mengetahui:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bagian-bagian kendaraan di darat seperti ban mobil, stir, jok, roda, mesin, spion, dsb.) (kereta api: ada gerbong, pintu, mesin, rel, rem. klakson, dsb) ➤ Bentuk Angka 18 ➤ Menyusun Bagian-bagian mobil ➤ Permainan dakon 	<p>➤ Anak menyebutkan bagian-bagian dari kendaraan di darat.</p> <p>➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulsi, memsangkan roda, dan melakukan permainan dakon</p> <p>➤ Recalling/ Umpan balik</p>	

Mengetahui Kepala RA An-Nur

Peneliti

Diah Pertiwi, S.Pd.I.

Nur Hudha

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM) PRA SIKLUS

Tema : Tanaman Ciptaan Allah SWT
 Sub Tema : Tanaman Buah

Semester/Minggu ke : II/18
 Konsep Keaksaraan : Penjumlahan (--$\xi-\gamma,\gamma--$)

Sub Tema	Pembukaan	Inti Pendektana Saintifik					
		Mengamati	Menanya	Mengumpulkan Informasi	Menalar	Mengkomunikasikan	Penutup
KI dan KD	(NAM, 1.1, 1.2, 3.1-4.1) (BHS, 3.10-4.10, 3.11-4.11.) (SOSEM, 2.8-2.11) (FM, 2-1)	(KOG 2.2)	(KOG 2.2) (BHS 3.10-4.10) (BHS 3.11-4.11)	(FM 2.1, 3.3-4.3) (KOG 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8) (BHS 3.12- 4.12) (SOSEM 2.12). (SN, 3.15-4.15)	(KOG 2.3, 3.5-4.5,3.6-4.6, 3.8-4.8)	(BHS 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11) (SOSEM 2.5, 2.6, 2.7, 2.10) (SN 2.4)	(NAM, 1.2, 3.1-4.1 3.2-4.2) (BHS, 3.10-4.10, 3.11-4.11.) (SOSEM 3.13-4.13) (SN 3.15-4.15)
Macam-macam tanaman buah	Materi Pagi ➤ Salam dan berdoa sebelum belajar ➤ Hafalan doa harian: Do'a sebelum dan sesudah makan ➤ Dawamul Quran; Q.S. Al_fatihah ➤ Mutiara Alquran: Q. S. Al-An'am 54 (Mengucapkan Salam) ➤ Mutiara Hadis: Menyebutkan Salam	Anak mengamati: anak mengamati gambar tanaman buah (Misalnya tanaman jambu, Pisang, Mangga, Pepaya dsb)	Anak menanya tentang: nama macam-macam tanaman buah ciptaan Allah swt, dan cirri-ciri tanaman penghasil buah	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➤ Menghitung jumlah buah jambu pada gambar ➤ Menulis (1) wahid un pada gambar jambu ➤ Menjus buah jambu	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➤ Macam-macam dan ciri-ciri tanaman penghasil buah ➤ bentuk tanamn penghasil buah Bentuk warna dan rasa buah Mengenal Ahad (1) ➤ mengerjakan tugas yang diberikan	➤ Anak mampu menyebutkan nama-nama tanaman buah ciptaan Allah swt. ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mewarnai, berhitung dan menulis ahad (angka arab) ➤ Recalling/ Umpn balik	SOP Kepulangan ➤ Menanyakan perasaan anak selama hari ini ➤ Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini. ➤ menanyakan mainan atau kegiatan apa yang paling disukai ➤ bercerita pendek yang berisi pesan-pesan nasehat
Bagian-bagian tanaman buah	➤ Kalimat Toyyibah: Bismillahirrahmanirraahim ➤ Asmaul Husnah: Al-Aliim (Yang maha mengetahui) Penjelasan Tema ➤ Bernyanyi/ bercerita ➤ Pembahasan tema ➤ Kosa kata baru ➤ Diskusi aturan kelas ➤ Diskusi kegiatan yang akan dilakukan	Anak mengamati: gambar bagian-bagian tanaman buah seperti akar, batang, daun, ranting, dan buah)	Anak menanya tentang: nama bagian-bagian dari tanaman buah ciptaan Allah swt., (tanaman buah mangga)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➤ Menjiplak tulang daun angka ➤ Menulis angka (γ) isnaini pada gambar nagka ➤ Mengurutkan tinggi batang ➤ Mencoba rasa buah nagka	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➤ Nama bagian-bagian dari tanaman penghasil buah ➤ Daun merupakan bagian dari tanaman ➤ Mengenal ada isnain (γ) ➤ Batang tanaman berbeda-beda ➤ Mengerjakan lembar tugas	➤ Anak mampu menunjukkan nama bagian-bagian dari tanaman buah ciptaan Allah swt., ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menjiplak, mengurutkan, dan menulis angka arab. ➤ Recalling/ Umpn balik	Bernyanyi Lagu ➤ Pasar minggu ➤ Paman datang ➤ Vitamin A ➤ Gelang sepatu gelang Bermain tepuk pola: ➤ Tepuk Islam ➤ Tepuk anak mandiri
Kebun tanaman buah	Sikap yang Dibangun ➤ Hidup Sehat	Anak mengamati gambar kebun yang menanam	Anak menanya tentang: kegiatan yang dilakukan	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan:	Anak menalar dengan mampu mengetahui kegiatan yang	➤ Anak dapat menceritakan	➤ Menginformasikan kegiatan esok hari ➤ berdo'a setelah

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mandiri ➤ Menyesuaikan diri 	tanaman penghasil buah-buahan (Kebun pisang)	dikebun	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menghitung jumlah papaya di kebun ➤ Mengisi pola papaya dengan ampas kelapa ➤ Mewarnai gambar kebun pepaya ➤ Mencoba rasa buah pepaya 	<p>dilakukan di kebun buah:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menghitung jumlah buah ➤ Hasil dari tanaman buah ➤ Jenis tanaman buah yang ada di kebun ➤ Mengerjakan tugas yang diberikan 	<p>kegiatan yang dilakukan di kebun buah .</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mengisi pola, menghitung dan mewarnai ➤ Recalling/ Umpan balik 	<p>belajar dan penutup.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengucapkan terimakasih dan salam ➤ pulang dengan tertib dan teratur
Cara Menanam dan merawat tanaman buah		Anak mengamati: gambar pertumbuhan tanaman penghasil buah (pisang)	Anak menanyakan tentang: cara menanam dan merawat tanaman seperti: menyiram dan memupuk.	<p>Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menggambar pohon pisang ➤ Menulis angka (๓) tsalasa pada gambar pisang ➤ Peraktek menanam tanam ➤ Mencoba rasa buah pisang 	<p>Anak menalar dengan mampu mengetahui cara menanam dan merawat tanaman buah:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pohon pisang berkembang biak dengan tunas ➤ Mengenal angka (๓) Tsalasa ➤ Mencoba menanam tanaman ➤ Mengerjakan lembar tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menceritakan kegiatan menanam dan merawat tanaman . ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggambar dan menulis angka arab. ➤ Recalling/ Umpan balik 	
Waktu Panen		Anak mengamati: gambar kegiatan memanen tanaman penghasil buah (pisang)	Anak menanyakan tentang waktu panen tanaman penghasil buah dan cara menanamnya.	<p>Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menghitung jumlah buah rambutan ➤ Menulis (๕) `arba`a Pada gambar rambutan ➤ Mencoba rasa buah rambutan ➤ Membuat rambutan dari pola dan payet 	<p>Anak menalar dengan mampu mengetahui:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kegiatan menanam tanaman buah ➤ Menghitung buah hasil panen ➤ Mengenal angka arbaa (๕) ➤ Mencoba rasa buah yang telah masak ➤ mengerjakan tugas yang diberikan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menceritakan kegiatan yang dilakukan saat memanen buah. ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa membuat mainan rambutan, menghitung dan menulis angka arab ➤ Recalling/ Umpan balik 	

Mengetahui Kepala RA An-Nur

Peneliti

Diah Pertiwi, S.Pd.I.

Nur Hudha

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 22
 Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Tanaman Ciptaan Allah SWT/Tanaman Obat/Macam-macam tanaman obat
 Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
 Hari/ Tanggal : Senin, 05 Februari 2018
 Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.1-4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Melihat macam-macam tanamn obat
- ✓ Berdoa untuk kesehatan
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dzikir tahmid, asmaul husnah Al-Mujibu dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap perilaku hidup sehat, mengenali minat diri, ramah dan santun
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Papan dakon lengkap
- ✓ Gambar angka

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu gelang sepatu gelang dan aku anak sehat
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang macam-macam tanaman obat
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a kesehatan
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Lahab
- ✓ Mutiara Hadits: Belajar Alquran
- ✓ Penambahan kosa kata Baru:kunyit, jahe, temu lawak, sirih, dll.
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak mengamati tanaman obat yang dibawa guru (seperti kunyit, jahe, sirih, rosifa, temulawak, dll)
2. Anak menanyakan nama macam-macam tanaman obat ciptaan Allah swt (seperti kunyit, jahe, sirih, rosifa, temulawak, mengkudu, lavender, dll)
3. Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan
 - ✓ Menulis nama jenis-jenis tanaman obat .
 - ✓ Menghitung jumlah tanaman obat
 - ✓ **Melakukan permainan dakon**
 - ✓ Menciptakan bentuk dari playdough
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - ✓ Macam-macam tanaman obat
 - ✓ Nama-nama tanaman obat
 - ✓ Jumlah dan lambang bilangan

- ✓ Warna tanaman obat
 - ✓ Bentuk tanaman obat
5. Anak Mengkomunikasikan
- ✓ Anak mampu menyebutkan nama macam-macam tanaman obat
 - ✓ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menghitung, menulis, bermain dakon, dan menciptaka bentuk dari playdough

Recaling: guru menanyakan tentang macam-macam tanaman obat

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak taqwa
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA An-Nur

Medan, 05 Februari 2018.
Peneliti

Diah Pertiwi, S.Pd.I.

Nur Hudha

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 22
 Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Tanaman Ciptaan Allah SWT/Tanaman Obat/Bagian-bagian tanaman obat
 Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
 Hari/ Tanggal : Selasa, 06 Februari 2018
 Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.1-4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Melihat bagian-bagian tanaman obat
- ✓ Bertanya tentang perilaku hidup sehat
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dzikir tahmid, asmaul husnah Al-Mujibu dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap perilaku hidup sehat, mengenali minat diri, ramah dan santun
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Papan dakon lengkap
- ✓ Gambar angka

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu gelang sepatu gelang dan aku anak sehat
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang perintah berbuat baik dan pemaaf
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a kesehatan
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Lahab dan Al-a`raf: 199
- ✓ Mutiara Hadits: Belajar Alquran
- ✓ Penambahan kosa kata baru: akar, ginseng, lavender, dll.
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak mengamati gambar bagian-bagian tanaman obat (akar ginseng, rimbang, jahe, kunyit, daun sirih, lavender, dll)
2. Anak menanyakan nama bagian-bagian tanaman yang dapat digunakan sebagai obat
3. Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan
 - ✓ Menjiplak tulang daun sirih dengan krayon
 - ✓ Menulis angka 14 pada pola daun sirih
 - ✓ Mengelompokkan ukuran daun sirih
 - ✓ **Melakukan penjumlahan secara berurutan dengan biji dakon**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - ✓ Bagian-bagian tanaman obat
 - ✓ Nama bagian-bagian tanaman untuk tanaman obat
 - ✓ Bentuk angka 14
 - ✓ Ukuran besar kecil daun

- ✓ Menghitung secara berurutan
- 5. Anak Mengkomunikasikan
 - ✓ Anak mampu menunjukkan dan menyebutkan nama bagian-bagian tanaman obat
 - ✓ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menjiplak, menulis angka, melakukan penjumlahan dengan biji dakon.

Recaling: guru menanyakan tentang bagian-bagian tanaman obat

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak taqwa
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA An-Nur

Medan, 06 Februari 2018.
Peneliti

Diah Pertiwi, S.Pd.I.

Nur Hudha

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 22
 Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Tanaman Ciptaan Allah SWT/Tanaman Obat/Cara menanam dan merawat tanaman obat
 Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
 Hari/ Tanggal : Rabu, 07 Februari 2018
 Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.1-4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Melihat cara menanam tanaman obat
- ✓ Terbiasa melakukan kegiatan sesuai minat diri
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo'a, Kalimat Toyyibah, dzikir tahmid, asmaul husnah Al-Mujibu dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap perilaku hidup sehat, mengenali minat diri, ramah dan santun
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Papan dakon lengkap
- ✓ Gambar angka

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu mbok jamu dengan gerak dan lagu
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang perintah berbuat baik dan pemaaf
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do'a kesehatan
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Lahab dan Al-a`raf: 199
- ✓ Mutiara Hadits: Belajar Alquran
- ✓ Penambahan kosa kata baru: akar, ginseng, lavender, dll.
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak mengamati gambar pertumbuhan tanaman kencur
2. Anak menanyakan cara menanam dan merawat tanaman obat
3. Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan
 - ✓ Menghubungkan bilangan kencur
 - ✓ Menulis angka 15 pada pola kencur
 - ✓ peraktek menanam kencur
 - ✓ **Melakukan penjumlahan dengan biji dakon**
4. Anak menalar dengan mampu mengetahui:
 - ✓ cara menanam dan merawat tanaman obat.
 - ✓ Jumlah dan lambang bilangan bentuk angka 15
 - ✓ cara menanam tanaman obat
 - ✓ Mengerjakan tugas yang diberikan

5. Anak Mengkomunikasikan

- ✓ Anak mampu menunjukkan dan menceritakan cara menanam tanaman
- ✓ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menghubungkan bilangan, menulis angka, bermain dakon

Recaling: guru menanyakan tentang cara menanam dan merawat tanaman obat

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak beriman
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA An-Nur

Medan, 07 Februari 2018.
Peneliti

Diah Pertiwi, S.Pd.I.

Nur Hudha

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 22
 Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Tanaman Ciptaan Allah SWT/Tanaman Obat/Manfaat tanaman obat
 Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
 Hari/ Tanggal : Kamis, 08 Februari 2018
 Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.1-4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Bertanya tentang manfaat tanaman sebagai obat untuk penyakit apa
- ✓ Terbiasa beramah tamah
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dzikir tahmid, asmaul husnah Al-Mujibu dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap perilaku hidup sehat, mengenali minat diri, ramah dan santun
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Papan dakon lengkap
- ✓ Gambar angka

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu mbok jamu dengan gerak dan lagu, serta macam-macam rasa
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang perintah berbuat baik dan pemaaf
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a kesehatan
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Lahab dan Al-a`raf: 199
- ✓ Mutiara Hadits: Belajar Alquran
- ✓ Penambahan kosa kata baru: obat batuk, masuk angin dan penurun panas, dll.
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak mengamati obat-obatan dari tanaman (obat batuk, masuk angin, penurun panas, dll)
2. Anak menanyakan manfaat apa saja yang ada dalam tanaman obat
3. Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan
 - ✓ Mencocokkan pola buah mengkudu
 - ✓ Mengurutkan pola buah mengkudu
 - ✓ melipat kertas bentuk botol obat
 - ✓ **Melakukan kegiatan bermain dakon dan menjumlahkan biji dakon**
4. Anak menalar dengan mampu mengetahui:
 - ✓ Manfaat tanaman obat
 - ✓ Nama tanaman yang bisa untuk obat
 - ✓ Ukuran besar, sedang, dan kecil
 - ✓ membuat obat dari tanaman obat.
 - ✓ Bermain dakon

5. Anak Mengkomunikasikan

- ✓ Anak mampu menyebutkan macam-macam manfaat dari tanaman obat
- ✓ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mencocokkan, mengurutkan, melipat kertas dan penjumlahan dengan biji dakon.

Recaling: guru menanyakan tentang manfaat tanaman obat

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak beriman
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA An-Nur

Medan, 08 Februari 2018.
Peneliti

Diah Pertiwi, S.Pd.I.

Nur Hudha

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS I**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 22
 Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Tanaman Ciptaan Allah SWT/Tanaman Obat/Jenis olahan tanaman obat
 Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
 Hari/ Tanggal : Jumat, 09 Februari 2018
 Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.1-4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Melihat jenis-jenis olahan tanaman obat
- ✓ Terbiasa berperilaku sopan dan santun
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dzikir tahmid, asmaul husnah Al-Mujibu dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap perilaku hidup sehat, mengenali minat diri, ramah dan santun
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Papan dakon lengkap
- ✓ Gambar angka

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu mbok jamu dengan gerak dan lagu, serta macam-macam rasa
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang perintah berbuat baik dan pemaaf
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a kesehatan
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Lahab dan Al-a`raf: 199
- ✓ Mutiara Hadits: Belajar Alquran
- ✓ Penambahan kosa kata baru: Jamu, masuk angin dan penurun panas, dll.
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak mengamati jamu kunyit asam
2. Anak menanyakan jenis olahan tanaman obat, cara membuat jamu, bahan dan peralatan apa yang biasa digunakan
3. Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan
 - ✓ Menghitung jumlah kunyit
 - ✓ Peraktek membuat jamu kunyit asem
 - ✓ mencoba rasa jamu
 - ✓ **Melakukan kegiatan penjumlahan dengan biji dakon**
4. Anak menalar dengan mampu mengetahui:
 - ✓ Jenis olahan dari tanaman obat
 - ✓ Nama jenis olahan dari tanaman obat
 - ✓ jumlah dan lambang bilangan
 - ✓ Cara membuat jamu

- ✓ Bermain dakon
- 5. Anak Mengkomunikasikan
 - ✓ Anak mampu menyebutkan jenis-jenis olahan yang dibuat dari tanaman obat.
 - ✓ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menghitung ,membuat jamu, dan penjumlahan dengan biji dakon.

Recaling: guru menanyakan tentang jenis-jenis tanaman obat

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak beriman
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA An-Nur

Medan, 09 Februari 2018.
Peneliti

Diah Pertiwi, S.Pd.I.

Nur Hudha

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 23
 Tema/Sub Tema/Sub sub Tema :Tanaman Ciptaan Allah SWT/Tanaman umbi-umbian/
 Macam-macam umbi-umbian
 Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
 Hari/ Tanggal : Senin, 12 Februari 2018
 Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.1-4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Mengenal tanamn umbi-umbian
- ✓ terbiasa masuk dan berdoa keluar kamar mandi
- ✓ Mengucapkan salam, syahadain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dzikir tahlil, asmaul husnah Al-Muqiitu dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap akhlak mulia, jujur, ramah dan santun
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Papan dakon lengkap
- ✓ Gambar angka

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu Abang tukang kue dan kasih ibu
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) sesama muslim bersaudara
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a masuk dan keluar kamar mandi
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. An-Nasr dan Ali Imran :103
- ✓ Mutiara Hadits: Sesama muslim bersaudara
- ✓ Penambahan kosa kata baru: Wortel, kentang, ubi rambat, singkong, dll.
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak mengamati tanaman umbi-umbian yang dibawa guru, seperti wortel, kentang, ubi rambat, dan singkong.
2. Anak menanyakan nama macam-macam tanaman umbi-umbian ciptaan Allah swt
3. Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan
 - ✓ Menghubungkan gambar degan tulisan
 - ✓ Melipat kertas bentuk wortel
 - ✓ Menciptakan bentuk wortel dari plastisin
 - ✓ **Melakukan penjumlahan 1-10 dengan biji dakon**
4. Anak menalar dengan mampu mengetahui:
 - ✓ Macam-macam tanaman umbi-umbian
 - ✓ Nama-nama tanaman umbi-umbian
 - ✓ Warna umbi-umbian
 - ✓ Bentuk umbi wartel

- ✓ mengerjakan tugas yang diberikan
- 5. Anak Mengkomunikasikan
 - ✓ Anak mampu menyebutkan nama macam-macam tanaman umbi-umbian
 - ✓ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menghubungkan gambar, melipat kertas, melakukan permainan dakon

Recaling: guru menanyakan tentang macam-macam tanaman umbi-umbian

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk pulang sekolah
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA An-Nur

Medan, 12 Februari 2018.
Peneliti

Diah Pertiwi, S.Pd.I.

Nur Hudha

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 23
 Tema/Sub Tema/Sub sub Tema :Tanaman Ciptaan Allah SWT/Tanaman umbi-umbian/
 Bagian-bagian tanaman umbi-umbian
 Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
 Hari/ Tanggal : Selasa, 13 Februari 2018
 Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.1-4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Melihat bagian tanaman umbi-umbian
- ✓ terbiasa berakhlak mulia
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dzikir tahlil, asmaul husnah Al-Muqituu dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap akhlak mulia, jujur, ramah dan santun
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Papan dakon lengkap
- ✓ Gambar angka

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu Abang tukang kue dan kasih ibu
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) sesama muslim bersaudara
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a masuk dan keluar kamar mandi
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. An-Nasr dan Ali Imran :103
- ✓ Mutiara Hadits: Sesama muslim bersaudara
- ✓ Penambahan kosa kata baru: akar, batang, daun dan buah umbi-umbian, dll.
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak mengamati tanaman singkong
2. Anak menanyakan bagian-bagian dari tanaman umbi-umbian (akar, batang, daun, dan umbi)
3. Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan
 - ✓ Menjumlahkan gambar singkong
 - ✓ Memetik daun singkong
 - ✓ Menghitung daun singkong
 - ✓ **Melakukan permainan dakon**
4. Anak menalar dengan mampu mengetahui:
 - ✓ Bagian-bagian dari tanaman umbi-umbian
 - ✓ Bentuk tanaman singkong
 - ✓ Jumlah gambar

- ✓ Cara memetik daun singkong
 - ✓ Bentuk ukuran dan jumlah
5. Anak Mengkomunikasikan
- ✓ Anak mampu menunjukkan dan menyebutkan nama bagian-bagian tanaman umbi-umbian
 - ✓ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menjumlahkan gambar, menghitung, dan melakukan permainan dakon

Recaling: guru menanyakan tentang bagian-bagian tanaman umbi-umbian

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk pulang sekolah
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA An-Nur

Medan, 13 Februari 2018.
Peneliti

Diah Pertiwi, S.Pd.I.

Nur Hudha

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 23
 Tema/Sub Tema/Sub sub Tema :Tanaman Ciptaan Allah SWT/Tanaman umbi-umbian/
 Cara menanam dan merawat tanaman umbi-umbian
 Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
 Hari/ Tanggal : Rabu, 14 Februari 2018
 Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13-1.3, 3.1-4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Menanyakan cara merawat dan menanam tanaman umbi-umbian
- ✓ terbiasa berkata jujur
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dzikir tahlil, asmaul husnah Al-Muqiiitu dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap akhlak mulia, jujur, ramah dan santun
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Papan dakon lengkap
- ✓ Gambar angka

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu macam-macam rasa, aku anak sehat, dan sepatu gelang
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) sesama muslim bersaudara
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a masuk dan keluar kamar mandi
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. An-Nasr dan Ali Imran :103
- ✓ Mutiara Hadits: Sesama muslim bersaudara
- ✓ Penambahan kosa kata baru: akar, batang, daun dan buah umbi-umbian, dll.
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak mengamati gambar pertumbuhan tanaman kentang
2. Anak menanyakan cara menanam dan merawat tanaman umbi-umbian
3. Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan
 - ✓ Mengurutkan pertumbuhan tanaman
 - ✓ Menjumlahkan gambar kentang
 - ✓ peraktek mengupas dan memotong kentang
 - ✓ **Melakukan permainan dakon dan menjumlahkan buah dakon hingga 20**
4. Anak menalar dengan mampu mengetahui:
 - ✓ Cara menanam dan merawat tanaman
 - ✓ urutan pertumbuhan tanaman
 - ✓ Menjumlahkan
 - ✓ cara mengupas dan memotong kentang

- ✓ Mengerjakan tugas yang diberikan

5. Anak Mengkomunikasikan

- ✓ Anak mampu menunjukkan dan menyebutkan nama bagian tanam-tanaman umbi-umbian
- ✓ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mengurutkan, menjumlahkan buah dakon, membuat tali, dan mengupas serta memotong kentang

Recaling: guru menanyakan tentang cara merawat dan menanam tanaman umbi-umbian

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak mandiri
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA An-Nur

Medan, 14 Februari 2018.
Peneliti

Diah Pertiwi, S.Pd.I.

Nur Hudha

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS II**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 23
 Tema/Sub Tema/Sub sub Tema :Tanaman Ciptaan Allah SWT/Tanaman umbi-umbian/
 Manfaat tanaman umbi-umbian
 Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
 Hari/ Tanggal : Kamis, 15 Februari 2018
 Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.1-4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Menanyakan manfaat tanaman umbi-umbian
- ✓ terbiasa ramah tamah
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dzikir tahlil, asmaul husnah Al-Muqiiitu dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap akhlak mulia, jujur, ramah dan santun
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Papan dakon lengkap
- ✓ Gambar angka

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu macam-macam rasa, aku anak sehat, dan sepatu gelang
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) sesama muslim bersaudara
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a masuk dan keluar kamar mandi
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. An-Nasr dan Ali Imran :103
- ✓ Mutiara Hadits: Sesama muslim bersaudara
- ✓ Penambahan kosa kata baru: manis, asin, asam, payau, dll.
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak mengamati tanaman umbi yang digunakan untuk membuat makanan
2. Anak menanyakan manfaat apa aja yang didapat dari makanan umbi-umbian
3. Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan
 - ✓ Menggunting gambar ubi
 - ✓ Menjumlahkan gambar ubi
 - ✓ Menunjukkan kartu angka bergambar
 - ✓ **Melakukan permainan dan penjumlahan biji dakon hingga 20**
4. Anak menalar dengan mampu mengetahui:
 - ✓ Manfaat dari tanaman umbi-umbian
 - ✓ Bentuk ubi
 - ✓ Menjumlahkan
 - ✓ Konsep bilangan

5. Anak Mengkomunikasikan

- ✓ Anak mampu menyebutkan macam-macam manfaat dari tanaman umbi-umbian
- ✓ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menghitung gambar, menjumlahkan biji, menunjukkan kartu angka, dan membuat topi dari dedaunan umbi-umbian.

Recaling: guru menanyakan tentang manfaat tanaman umbi-umbian

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak mandiri
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA An-Nur

Medan, 15 Februari 2018.
Peneliti

Diah Pertiwi, S.Pd.I.

Nur Hudha

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS III**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 24
 Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/ Jenis kendaraan di darat.
 Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
 Hari/ Tanggal : Senin, 19 Februari 2018
 Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

- A.** Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan
- ✓ Masuk dengan mengucap salam dan menyalami guru
 - ✓ Berbaris
 - ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
 - ✓ Memiliki Sikap kreatif, tanggung jawab, dan disiplin
 - ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
 - ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan
- B.** Alat dan Bahan
- ✓ Papan dakon lengkap
 - ✓ Gambar angka
- C.** Pembukaan (30 Menit)
- ✓ Bernyanyi lagu naik kereta api
 - ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis-jenis kendaraan di darat
 - ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan darat
 - ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Ma`uun
 - ✓ Mutiara Hadits: Menyebutkan salam
 - ✓ Penambahan kosa kata Baru: mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulance, dll.
 - ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- D.** Inti (60 Menit)
1. Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan di darat
 2. Anak Menanyakan nama jenis-jenis kendaraan di darat seperti mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulance dan sebagainya.
 3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Menghitung jumlah kendaraan darat
 - Menulis angka 16 pada gambar mobil
 - Menirukan tulisan mobil di buku tulis
 - **Melakukan permainan dan penjumlahan biji dakon**
 4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Nama jenis-jenis kendaraan darat
 - Jenis kendaraan darat
 - Bentuk angka 16
 - Bentuk tulisan nama kendaraan
 - Bermain dakon
 5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan nama jenis-jenis kendaraan di darat
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa berhitung, menulis dan bermain dakon

Recaling: Guru menanyakan jenis-jenis kendaraan di darat.

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk Islam
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA An-Nur

Medan, 19 Februari 2018..
Peneliti

Diah Pertiwi, S.Pd.I.

Nur Hudha

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS III**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 24
 Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/ Jenis kendaraan di darat.
 Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
 Hari/ Tanggal : Selasa, 20 Februari 2018
 Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucap salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap kreatif, tanggung jawab, dan disiplin
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Papan dakon lengkap
- ✓ Gambar angka

F. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu naik kereta api
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang Fungsi dan kegunaan kendaraan di darat
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan darat
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Ma`uun
- ✓ Mutiara Hadits: Menyebutkan salam
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulance, dll.
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan di darat
2. Anak Menanyakan fungsi kendaraan (alat transportasi) Kegunaan (lebih efisien waktu, tenaga, dan biaya)
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Menggantung gambar sepeda motor
 - Menjumlahkan gambar sepeda motor
 - Menirukan tulisan "Sepeda motor"
 - **Melakukan permainan dakon dan penjumlahan biji dakon**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Fungsi dan kegunaan kendaraan di darat
 - Alat transportasi yang efisien
 - Penjumlahan
 - nama kendaraan di darat
 - Mengerjakan lembar tugas
5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan fungsi dan kegunaan kendaraan di darat
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggunting, berhitung, menulis dan bermain dakon

Recaling: Guru menanyakan jenis-jenis kendaraan di darat.

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk Islam
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA An-Nur

Medan, 20 Februari 2018..
Peneliti

Diah Pertiwi, S.Pd.I.

Nur Hudha

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS III**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 24
 Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/ Pengemudi kendaraan di Darat
 Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
 Hari/ Tanggal : Rabu, 21 Februari 2018
 Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucap salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap kreatif, tanggung jawab, dan disiplin
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Papan dakon lengkap
- ✓ Gambar angka

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu naik delman dan naik becak
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang Pengemudi Kendaraan di darat
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan darat
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Ma`uun
- ✓ Mutiara Hadits: Menyebutkan salam
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulance, dll.
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar gambar pengemudi kendaraan di darat
2. Anak Menanyakan sebutan/panggilan bagi pengemudi kendaraan di darat (seperti supir, dan masinis)
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Mencari gejanggalan gambar supir
 - Meniru tulisan "Supir"
 - Menghitung jumlah roda
 - **Melakukan kegiatan penjumlahan dengan biji dakon**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Sebutan bagi pengemudi kendaraan di darat
 - Ciri-ciri supir dan tugas supir
 - Sebutan bagi pengemudi mobil, bus, taxi
 - Jumlah roda kendaraan di darat
 - Bentuk jenis mobil

5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan sebutan bagi pengemudi kendaraan di darat
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulsi, berhitung, dan mencari kejanggalan gambar, serta bermain dakon

Recaling: Guru menanyakan nama pengemudi kendaraan di darat

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak mandiri
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA An-Nur

Medan, 21 Februari 2018..
Peneliti

Diah Pertiwi, S.Pd.I.

Nur Hudha

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS III**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 24
 Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/ Tempat pemberhentian
 Kendaraan di Darat
 Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
 Hari/ Tanggal : Kamis, 22 Februari 2018
 Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucap salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap kreatif, tanggung jawab, dan disiplin
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Papan dakon lengkap
- ✓ Gambar angka

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu naik delman dan naik becak
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang Tempat Pemberhentian kendaraan di darat
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan darat
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Ma`uun
- ✓ Mutiara Hadits: Menyebutkan salam
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: mobil, sepeda motor, sepeda, becak, bus, truk, taxi, ambulance, dll.
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar terminal dan stasiun
2. Anak Menanyakan nama tempat pemberhentian kendaraan (seperti terminal dan stasiun)
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Menirukan tulisan "stasiun"
 - Menulis 17 pada gambar gerbong kereta api
 - Variasi berhitung
 - **Melakukan permainan dan penjumlahan biji dakon dari angka 17**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Nama tempat pemberhentian kendaraan di darat (stasiun dan terminal)
 - Bentuk angka 17
 - Menghitung Jumlah kendaraan di darat
 - Bermain dakon
5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan nama tempat pemberhentian kendaraan di darat
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulis, berhitung, dan bermain dakon

Recaling: Guru menanyakan tempat pemberhentian kendaraan di darat

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak mandiri
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA An-Nur

Medan, 22 Februari 2018..
Peneliti

Diah Pertiwi, S.Pd.I.

Nur Hudha

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SIKLUS III**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Februari/ 25
 Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di darat/ Jenis-jenis kendaraan umum.
 Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
 Hari/ Tanggal : Jumat, 23 Februari 2018
 Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucap salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap mengelola emosi, rasa ingin tahu dan disiplin
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Papan dakon lengkap
- ✓ Gambar angka

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu naik kereta api
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang gambar jenis-jenis kendaraan umum
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a keluar masuk rumah
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Quraisy
- ✓ Mutiara Hadits: Kebersihan
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: jenis-jenis kendaraan umum seperti kereta api, bus, angkot, becak, taxi, delman, dan sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan umum
2. Anak Menanyakan nama tempat pemberhentian kendaraan seperti terminal dan stasiun
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Mengelompokkan kendaraan umum
 - Menulis angka 19 pada gambar kereta api.
 - Menghitung gambar gerbong kereta api
 - **Melakukan permainan dan penjumlahan biji dakon**
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Nama jenis-jenis kendaraan umum
 - Jenis dan bentuk kendaraan umum
 - Bentuk angka 19 dan kereta api
 - Banyaknya gerbong kereta api
 - Mengerjakan tugas

5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan nama jenis-jenis kendaraan umum
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa berhitung, dan bermain dakon

Recaling: Guru menanyakan jenis-jenis kendaraan umum

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk kitab
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA An-Nur

Medan, 23 Februari 2018..
Peneliti

Diah Pertiwi, S.Pd.I.

Nur Hudha

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
PRA SIKLUS**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Januari/ 18
 Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Tanaman Ciptaan Allah SWT/Tanaman Buah/ Macam-macam tanaman buah
 Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
 Hari/ Tanggal : Senin, 08 Januari 2018
 Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.1-4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Menyaksikan macam-macam tanaman buah-buahan
- ✓ Terbiasa membaca doa sebelum dan sesudah makan
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, Asmaul husnah Al-Aliim dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap hidup sehat, mandiri, menyesuaikan diri
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Buah Jambu
- ✓ Gambar angka

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu Pasar minggu, dan sepatu gelang
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) sesama muslim bila bertemu wajib mengucapkan salam
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a sebelum dan sesudah makan
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Fatihah dan Al-An`ama:45
- ✓ Penambahan kosa kata baru: buah mangga, pisang, papaya, jambu dll..
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak mengamati gambar tanaman buah (Misalnya tanaman jambu, Pisang, Mangga, Pepaya dsb)
2. Anak menanyakan tentang: nama macam-macam tanaman buah ciptaan Allah swt, dan ciri-ciri tanaman penghasil buah
3. Anak mengumpulkan Informasi, melalui melakukan kegiatan
 - ✓ Menjus buah jambu
 - ✓ **Menghitung jumlah buah jambu**
 - ✓ Menulis (1) wahid un pada gambar jambu
 - ✓ Mencoba rasa buah jambu
4. Anak menalar dengan mampu mengetahui:
 - ✓ Macam-macam dan ciri-ciri tanaman penghasil buah
 - ✓ bentuk tanamn penghasil buah
 - ✓ Bentuk warna dan rasa buah
 - ✓ Mengenal Ahad (')

- ✓ mengerjakan tugas yang diberikan
- 5. Anak Mengkomunikasikan
 - ✓ Anak mampu menyebutkan nama-nama tanaman buah ciptaan Allah swt.
 - ✓ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mewarnai, berhitung dan menulis ahad (angka arab)

Recaling: guru menanyakan tentang macam-macam tanaman buah

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk Islam
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA An-Nur

Medan, 08 Januari 2018.
Peneliti

Diah Pertiwi, S.Pd.I.

Nur Hudha

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU- PKP 1
(APKG-PKP I)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN KEGIATAN PENGEMBANGAN**

NAMA MAHASISWA	: NUR HUDHA
NPM	: 1401240009
TEMPAT MENGAJAR	: RA AN-NUR
KELAS	: B
TEMA	: Tanaman Ciptaan Allah SWT.
SIKLUS KE	: I
WAKTU	: 08.00-11.00 WIB
TANGGAL	: 05-09 Februari 2018

A. RKH/RK PERBAIKAN

1. Merumuskan atau menentukan

**indikator perbaikan kegiatan pembelajaran
dan menentukan kegiatan perbaikan**

1.1. Merumuskan indikator perbaikan kegiatan
pengembangan

			√	
--	--	--	---	--

1.2. Menentukan kegiatan perbaikan yang sesuai
dengan masalah yang diperbaiki

			√	
--	--	--	---	--

Rata-rata butir 1 = A

4

**2. Menentukan alat dan bahan yang sesuai dengan
kegiatan perbaikan**

2.1. Menentukan alat yang akan digunakan dalam
kegiatan perbaikan pengembangan

			√	
--	--	--	---	--

2.2. Menentukan bahan yang akan digunakan

			√	
--	--	--	---	--

dalam perbaikan kegiatan pengembangan
dengan materi perbaikan

Rata-rata butir 2 = B

4

B. Skenario Perbaikan

3. Menentukan tujuan perbaikan hal-hal yang harus diperbaiki dan langkah-langkah perbaikkan

3.1 Menentukan tujuan perbaikan

			√	
--	--	--	---	--

3.2. Menentukan hal-hal yang harus diperbaiki

			√	
--	--	--	---	--

3.3. Menuliskan langkah-langkah perbaikan

			√	
--	--	--	---	--

Rata-rata butir 3 = C

4

4. Merancang pengelolaan kelas perbaikan kegiatan pengembangan

4.1. Menentukan penataan ruang kelas

			√	
--	--	--	---	--

4.2. Menentukan cara-cara pengorganisasian anak agar dapat berpartisipasi dalam kegiatan pengembangan

			√	
--	--	--	---	--

Rata-rata butir 4 = D

4

5. Merencanakan alat dan cara penilaian perbaikan kegiatan

5.1. Menentukan alat penilaian perbaikan kegiatan pengembangan .

			√	
--	--	--	---	--

5.2. Menentukan cara penilaian perbaikan Pengembangan

			√	
--	--	--	---	--

Rata-rata butir 5 = E

4

6. Tampilan dokumen rencana perbaikan pembelajaran

6.1.Keindahan, kebersihan, dan kerapian

			√	
--	--	--	---	--

6.2.Penggunaan bahasa tulis

			√	
--	--	--	---	--

Rata-rata butir 6 = F

4

NILAI APKF 1 =R

$$R = \frac{4+4+4+4+4+4}{6} = 4$$

6

Medan, 09 Februari 2018

Penilai

Roslina, S.Pd.I.

**ALAT PENILAIAN KEMAMPUAN GURU- PKP 2
(APKG-PKP 2)
LEMBAR PENILAIAN
KEMAMPUAN MELAKSANAKAN PERBAIKAN KEGIATAN
PENGEMBANGAN**

NAMA MAHASISWA	: NUR HUDHA
NPM	: 1401240009
TEMPAT MENGAJAR	: RA AN-NUR
KELAS	: B
TEMA	: Tanaman Ciptaan Allah SWT.
SIKLUS KE	: I
WAKTU	: 08.00-11.00 WIB
TANGGAL	: 05-09 Februari 2018

**1. Menata ruang dan sumber belajar serta
melaksanakan tugas rutin**

1.1. Menata ruang dan sumber belajar sesuai
perbaikan kelas

			√	
--	--	--	---	--

1.2. Melaksanakan tugas rutin sesuai perbaikan
Kegiatan

			√	
--	--	--	---	--

Rata-rata butir 1 = A

4

2. Melaksanakan perbaikan kegiatan

2.1. Melaksanakan pembukaan kegiatan sesuai
perbaikan kegiatan

			√	
--	--	--	---	--

2.2. Melaksanakan kegiatan pengembangan
yang sesuai dengan tujuan penelitian, anak,

situasi, dan lingkungan

			√	
--	--	--	---	--

- 2.3. Menggunakan alat bantu pembelajaran yang sesuai dengan tujuan perbaikan anak situasi dan lingkungan.

			√	
--	--	--	---	--

Rata-rata butir 2 = B

4

3. Mengelola Interaksi kelas

- 3.1. Memberikan petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan perbaikan pengembangan

			√	
--	--	--	---	--

- 3.2. Menangani pertanyaan dan respon anak

			√	
--	--	--	---	--

- 3.3. Memelihara ketertiban anak

			√	
--	--	--	---	--

Rata-rata butir 3 = C

4

4. Bersikap terbuka dan lues membantu mengembangkan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain sambil belajar

- 4.1. Menunjukkan sikap ramah, luwes, terbuka penuh pengertian dan sabar kepada anak

			√	
--	--	--	---	--

- 4.2. Menunjukkan kegiatan dalam membimbing

			√	
--	--	--	---	--

- 4.3. Membantu anak menumbuhkan kepercayaan diri

			√	
--	--	--	---	--

Rata-rata butir 4 = D

4

5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus

5.1. Berorientasi pada kebutuhan anak
menciptakan suasana yang kreatif dan
inovatif

			√	
--	--	--	---	--

5.2. Mengembangkan kecakan hidup

			√	
--	--	--	---	--

Rata-rata butir 5 = E

4

6. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan pengembangan dengan perbaikan kegiatan

6.1. Melaksanakan penilaian selama proses kegiatan
pengembangan sesuai dengan perbaikan kegiatan

			√	
--	--	--	---	--

6.2. Melaksnaakan penilain pada akhir kegiatan
sesuai perbaikan kegiatan pengembangan

			√	
--	--	--	---	--

Rata-rata butir 6 = F

4

7. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan

7.1. Keefektipan proses perbaikan

			√	
--	--	--	---	--

7.2. Peka terhadap ketidak sesuaian perilaku anak

			√	
--	--	--	---	--

7.3. Penampilan guru dalam perbaikan kegiatan
pengembangan

			√	
--	--	--	---	--

Rata-rata butir 7 = G

4

NILAI APKF 1 =R

$$R = \frac{4+4+4+4+4+4+4}{7} = 4$$

7

Medan, 09 Februari 2018

Penilai

Roslina, S.Pd.I.