

**MENINGKATKAN PENGENALAN KONSEP BILANGAN
MELALUI METODE PERMAINAN MATEMATIKA DI
RA.KHAIRU UMMAH KECAMATAN SUNGGAL
KABUPATEN DELI SERDANG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Agama Islam*

Oleh:

JUMIATI N.

NPM: 1401240067P

JURUSAN PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL



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

2016

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji dan syukur yang tak terhingga peneliti panjatkan kepada Allah Subhanahu wata'ala berkat rahmat NYA peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul **“MENINGKATKAN PENGENALAN KONSEP BILANGAN MELALUI METODE PERMAINAN MATEMATIKA DI RA.KHAIRU UMMAH KECAMATAN SUNGGAL KABUPATEN DELI SERDANG”**.

Sholawat dan salam peneliti sampaikan kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang, semoga syafaatnya kita peroleh di yaumul akhir kelak, amin ya Robbal'alamin.

Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terima kasih atas dukungan keluarga tercinta dan banyak pihak yang nanti akan banyak memberikan kontribusi dalam penelitian ini. Dan peneliti berharap semoga proposal ini dapat diterima dan dapat memenuhi syarat yang telah ditentukan.

Semoga Allah Subhanahu wata'ala memberikan kesehatan, kekuatan, dan kemampuan, sehingga proposal ini dapat berlanjut sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, dan semoga diberi kemudahan dalam segala urusan hingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar, dan mencapai hasil sesuai dengan yang diharapkan.

Atas segala kesalahan penulisan dan pemikiran, kami mohon dan maaf. Kritik dan saran yang konstruktif sangat diharapkan agar hasil penelitian ini dapat berrmanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya di Raudhatul Athfal.

Sunggal, 11 Mei 2015
Hormat Saya,

Jumiati N.
NPM. 1401240067P

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	iv
BAB I. PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang Masalah	1
2. Identitas Masalah	3
3. Rumusan Masalah	4
4. Cara Memecahkan Masalah	4
5. Hipotesis Tindakan	4
6. Tujuan Penelitian	4
7. Manfaat Penelitian	5
BAB II. KAJIAN TEORETIS	6
1. Hakikat Permainan Matematika di RA	6
1.1. Definisi Matematika	6
1.2. Tujuan Permainan Matematika	6
1.3. Manfaat Permainan Matematika	7
2. Keterampilan Yang Dibutuhkan Dalam Bermain Matematika	8
2.1. Menyusun	8
2.2. Penyortiran dan Pengelompokkan	8
2.3. Mengurutkan dan Menyambung	9
2.4. Memulainya Konsep Angka	10
2.5. Pemecahan Masalah	11
3. Pengaruh Permainan Matematika Terhadap Kehidupan Anak	11
3.1. Perkembangan Sosial Emosional	12
3.2. Perkembangan Kreativitas	13
3.3. Perkembangan Fisik	13
3.4. Persepsi Visual dan Spatial	14
3.5. Perkembangan Kognitif	14
4. Permainan Matematika Dalam Pengenalan Konsep Bilangan di RA	16
4.1. Pengertian Konsep Bilangan	16
4.2. Manfaat Konsep Bilangan	16
4.3. Tujuan Konsep Bilangan	17
BAB III. METODE PENELITIAN	19
1. Setting Penelitian	19
1.1. Tempat Penelitian	19

1.2. Waktu Penelitian	19
1.3. Pihak Yang Membantu Penelitian	19
1.4. Tabel Jadwal Penelitian	19
1.5. Siklus PTK	20
2. Persiapan PTK	21
3. Subjek Penelitian	22
4. Sumber Data	22
4.1. Sumber Data Anak	22
4.2. Sumber Data Guru	23
4.3. Sumber Data Teman Sejawat	23
5. Teknik dan Alat Pengumpul Data	24
5.1. Teknik Pengumpul Data	24
5.2. Alat Pengumpul Data	25
6. Indikator Kinerja	26
6.1. Anak	26
6.2. Guru	27
7. Analisis Data	28
8. Prosedur Penilaian	28
8.1. Siklus I	28
8.1.1. Tahap Perencanaan	29
8.1.2. Tahap Pelaksanaan	29
8.1.3. Tahap Pengamatan	29
8.1.4. Analisis	30
8.1.5. Tahap Refleksi	30
8.2. Siklus II	30
8.2.1 Tahap Perencanaan	30
8.2.2. Tahap Pelaksanan	31
8.2.3. Tahap Pengamatan	31
8.2.4. Analisis	31
8.2.5. Tahap Refleksi	32
9. Personalia Penelitian	32

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul Tabel	Halaman
Tabel 1	Jadwal Penelitian	13
Tabel 2	Sumber Data Anak	15
Tabel 3	Sumber Data Guru	16
Tabel 4	Teman Sejawat dan Kolaborator	16
Tabel 5	Data Instrumen Obervasi Penilaian	19
Tabel 6	Data Pengamatan / Observasi Guru	21

MENINGKATKAN PENGENALAN KONSEP BILANGAN MELALUI METODE PERMAINAN MATEMATIKA DI RA KHAIRU UMMAH KECAMATAN SUNGGAL KABUPATEN DELI SERDANG

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Di dalam ajaran Islam dijelaskan bahwa manusia pada saat dilahirkan tidak mengetahui apapun, tetapi Allah membekalinya dengan kemampuan penginderaan dan hati untuk mendapatkan pengetahuan. Dijelaskan dalam Al Qur'an nuli karim yang terjemahnya “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati nurani, agar kamu bersyukur”¹. Ibu Kasir menafsirkan ayat ini bahwa kemampuan mendengar, melihat, dan berpikir manusia berkembang secara bertahap. Semakin dewasa seseorang semakin berkembang kemampuan mendengar, melihat, dan akalnya akan semakin mampu membedakan baik dan buruk. Hikmah diciptakan kemampuan berpikir manusia secara bertahap agar dia mampu menjalankan ketaatannya kepada Tuhan².

Dalam rangka usaha pemerintah untuk meningkatkan pendidikan salah satunya diterapkannya pendidikan anak sejak usia dini, dengan suatu tujuan agar anak-anak Indonesia ketika melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi sudah ada bekal persiapan, karena perkembangan anak usia dini sangatlah pesat, sebab pada masa-masa inilah segala potensi kemampuan anak dapat dikembangkan secara optimal, tentunya dengan bantuan dari orang-orang yang ada di lingkungan anak-anak tersebut, misalnya orang tua dan guru³.

Raudhatul Athfal merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang berada di jalur formal, sebagaimana ditetapkan dalam Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 ayat 3 yang menyatakan “Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), dan bentuk lain yang sederajat”. Raudhatul Athfal merupakan salah satu bentuk

¹ Q.S. An-Nahl/16 : 78

² Anonimus, *Bahan Ajar Pendidikan dan Latihan Profesi Guru Raudhatul Athfal*, (Medan: IAIN Sumatera Utara, 2014), h.161

³ *Ibid*, h.59

awal pendidikan sekolah anak usia dini, maka pendidik perlu menciptakan situasi pendidikan yang kondusif, yaitu mampu memberikan rasa aman, tentram, dan menyenangkan bagi anak⁴.

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini. Upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan yang menggunakan strategi, metode, materi/bahan, media yang menarik dan mudah dipahami peserta didik. Melalui kegiatan bermain peserta didik diajak untuk bereksplorasi menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran jadi menyenangkan. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena dengan bermain anak dapat melakukan apa yang diinginkannya⁵.

Permainan matematika merupakan salah satu kegiatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan dasar matematika anak di masa tahapan awal perkembangannya seperti kemampuan mempelajari dunia mereka. Atau kemampuan melihat, membedakan, meramalkan, memisahkan, dan mengenal konsep angka. Selain itu, permainan matematika juga mampu meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah, serta kemampuan mengukur/ memperkirakan, mengetahui, serta membedakan konsep ruang⁶.

Apabila diberikan sejak usia dini, maka permainan matematika akan mampu merangsang serta meningkatkan kemampuan anak dalam memahami fenomena alam atau perubahan lingkungan di sekitarnya. Kemampuan ini akan diperoleh anak secara alamiah dan berlangsung selama bertahun-tahun seiring dengan penambahan usia. Proses perkembangan ini merupakan salah satu tahapan terpenting dalam proses perkembangan intelektual anak⁷.

Belajar matematika terjadi secara alami seperti pada saat bermain. Anak usia dini menemukan, menguji, serta menerapkan konsep matematika secara alami hampir setiap hari melalui kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan. Kegiatan belajar matematika secara sederhana terjadi dalam kehidupan anak sehari-hari, seperti pada

⁴ Anonimus, *Kurikulum RA/BA/TA*, (Jakarta : Direktorat Pendidikan Madrasah, Kementerian Agama RI, 2011), h.3

⁵ B.E.F. Montolalu, *Bermain dan Permainan Anak*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), h.1.10

⁶ Eriva Syamsiatin, *Permainan Matematika di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2004), h.11.1

⁷ *Ibid*

saat orangtua menghitung jumlah balok yang digunakan untuk membangun jembatan bersama anaknya yang berusia 4 tahun. Atau pada saat anak yang berumur 5 tahun diminta menjawab pertanyaan “berapa umurnya?” dengan cara mengangkat lima jari tangannya⁸.

Konsep bilangan adalah salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan semua aspek, namun tidak semua anak mampu mengikuti pembelajaran tersebut dengan baik, ada beberapa anak yang belum mencapai hasil yang maksimal. Secara alamiah, setiap anak mengalami peningkatan dalam pemahaman matematika melalui tahapan-tahapan tertentu. Hal ini merupakan sesuatu yang wajar dan diharapkan dapat diterima. Semua ini bertujuan menambah pengetahuan anak.

Masalah yang dihadapi di RA. Khairu Ummah mengenai pengenalan konsep bilangan, baik dalam mengenal angka, menghubungkan angka dengan benda-benda dan lain-lain masih perlu dikembangkan lagi. Karena masih kurang menarik minat anak dan hasil belajar anak tidak sesuai dengan harapan yang seharusnya. Pembelajaran ini dapat menarik dan diminati anak, oleh sebab itu perlu diadakan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran baik dalam teknik ataupun metode yang digunakan yang dapat menarik minat anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai upaya meningkatkan pengenalan konsep bilangan melalui metode permainan matematika di RA. Khairu Ummah, dengan harapan semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang positif dalam peningkatan mutu pendidikan di RA.

2. Identifikasi Masalah

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

- a. Pengenalan konsep bilangan sangat penting diberikan pada anak sejak usia dini, agar dapat diterapkan pada kehidupannya sehari-hari.
- b. Kegiatan permainan matematika diharapkan dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan pada anak.
- c. Kegiatan permainan matematika membutuhkan sarana atau media pembelajaran (APE) dalam pelaksanaannya.

⁸ *Ibid*, h.11.2

- d. Masih rendahnya pengenalan konsep bilangan pada anak didik RA. Khairu Ummah.
- e. Masih rendahnya pengetahuan guru tentang permainan matematika yang dapat meningkatkan pengetahuan konsep bilangan bagi anak.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : “Apakah kegiatan permainan matematika dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan pada anak didik kelompok B di RA. Khairu Ummah ?”.

4. Cara Memecahkan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka ada beberapa alternatif pemecahan masalah yang bisa dilakukan, yaitu :

- a. Melakukan kegiatan permainan matematika dalam upaya meningkatkan pengenalan konsep bilangan pada anak didik di RA. Khairu Ummah.
- b. Menggunakan metode bermain dalam pembelajaran matematika yang dilakukan oleh guru dan anak didik di RA. Khairu Ummah.
- c. Menggunakan ragam media atau alat permainan dalam pembelajaran matematika khususnya pada pengenalan konsep bilangan
- d. Mengobservasi, mengumpulkan data, dan analisis hasil penelitian, tentang pengenalan konsep bilangan pada anak didik di RA. Khairu Ummah.

5. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir pada pemecahan masalah diatas, maka hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut : “Melalui kegiatan permainan matematika dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan pada anak didik di RA. Khairu Ummah”.

6. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitiannya ini adalah untuk mengetahui kegiatan permainan matematika yang dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan pada anak didik di RA. Khairu Ummah, sekarang dan di masa mendatang.

7. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dilakukannya penelitian ini adalah :

a. Anak

- Meningkatkan pengenalan konsep bilangan pada anak
- Meningkatkan pengetahuan anak sejak dini
- Memberikan kesempatan anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang bermutu melalui permainan matematika.

b. Guru dan Orang tua

Menambah pengetahuan dan pemahaman tentang teknik pembelajaran yang dapat menstimulasi kecerdasan majemuk anak usia dini.

c. Sekolah

Sebagai masukan bagi sekolah/lembaga pendidikan dalam merancang kegiatan pembelajaran, melengkapi fasilitas dan sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan.

d. Peneliti lain

Sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang juga tertarik untuk meneliti tentang upaya peningkatan kecerdasan logis-matematis pada anak usia dini.

BAB II

KAJIAN TEORETIS

1. Hakikat Permainan Matematika di RA

1.1. Definisi Matematika

Banyak pendapat dari berbagai sumber tentang definisi matematika. Menurut Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan⁹. Sedangkan menurut Suriya Sumantri, matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin disampaikan. Lambang-lambang matematika bersifat artificial dan baru memiliki arti setelah sebuah makna diberikan kepadanya. Tanpa kebermaknaan matematika hanya sebuah kumpulan rumus-rumus yang mati¹⁰.

Konsep matematika modern sekarang ini tidak lagi hanya pada konsep bilangan, tetapi lebih berkaitan dengan konsep-konsep abstrak, dimana suatu kebenaran matematika dikembangkan berdasarkan alasan logis dengan menggunakan pembuktian deduktif. Matematika sebagai ilmu tentang struktur dan hubungan-hubungannya memerlukan simbol-simbol untuk membantu memanipulasi aturan-aturan melalui operasi yang ditetapkan¹¹.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa matematika adalah sesuatu yang berkaitan dengan ide-ide/konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hirarkis melalui penalaran yang bersifat deduktif, sedangkan permainan matematika di Taman Kanak-Kanak adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktifitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat alamiah¹².

1.2. Tujuan Permainan Matematika

Secara umum permainan matematika di Taman Kanak-Kanak bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman dan menyenangkan, sehingga diharapkan nantinya anak akan memiliki

⁹ Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1991), h.637

¹⁰ Suriasumantri, Jujun S., *Filsafat Ilmu*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1982), h.191

¹¹ Syamsiatin, E. *Permainan Matematika di Taman Kanak-Kanak*, h.11.3.

¹² *Ibid*

kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya di sekolah dasar.

Secara khusus permainan matematika di Taman Kanak-Kanak bertujuan agar anak dapat memiliki kemampuan berikut, yaitu :

- a. Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar ataupun angka-angka yang terdapat disekitar anak.
- b. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- c. Dapat memahami konsep ruang dan waktu serta memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.
- d. Dapat melakukan suatu aktifitas melalui daya abstraksi, apresiasi serta ketelitian yang tinggi.
- e. Dapat berkreatifitas dan berimajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan¹³.

1.3. Manfaat Permainan Matematika

Permainan matematika yang diberikan pada anak usia dini pada kegiatan belajar bermanfaat, antara lain untuk :

- a. *Membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik, dan menyenangkan.*

Mengingat bahwa untuk memahami konsep dasar matematika bukanlah merupakan sesuatu yang mudah, maka kegiatan belajar melalui bermain haruslah menarik dan menyenangkan serta dapat memenuhi rasa keingintahuan anak.

- b. *Menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal.*

Anak juga dapat mengembangkan rasa takut terhadap matematika. Saat kita menunjukkan perasaan kita kepada jawaban yang menunjukkan kekecewaan kita atas jawaban anak yang tidak benar yaitu kekecewaan kita terhadap cara anak berpikir, maka kita sudah terlibat dalam mengembangkan perasaan ketidak mampuan.

¹³ *Ibid*

- c. *Membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain.*
 Saat anak akan menemukan bentuk, rupa, rasa, serta bahan-bahan lain disekeliling mereka. Mereka akan menemukan hubungan antar objek¹⁴.

2. Keterampilan Yang Dibutuhkan Dalam Bermain Matematika

2.1. Menyusun

Keterampilan menyusun sangat penting karena dapat membantu anak bersosialisasi dan memperluas pengetahuan mereka tentang persamaan dan perbedaan. Bekerja sesama teman akan sangat membantu mengembangkan keterampilan berpikir anak, seperti belajar untuk mengamati (melihat sebagian atau keseluruhan) atau mengumpulkan (dengan melihat bagaimana dari sebagian hingga keseluruhan).

Menyusun juga membantu anak mengembangkan kemampuan bahasa matematika yaitu pada saat mereka membicarakan tentang penyusunan dan pengamatan. Bahan-bahan yang dapat digunakan pada kegiatan menyusun antara lain adalah manik-manik, kubus/balok, biji-bijian, dan variasi lain yang dapat dipilih oleh guru sesuai bahan yang tersedia dilingkungan sekitarnya.

Hal-hal yang perlu diingat :

- a. Dimulai dengan susunan yang sangat sederhana antara dua benda, sebelum mengembangkan yang lebih sulit antara tiga atau lebih benda yang dapat disusun (ABC, AAB, AABB)
- b. Memasukkan/menyisipkan perkembangan auditory dalam tahapan penyusunan seperti bertepuk tangan, permainan jari-jari, mengikuti kata-kata dari cerita, hingga menyusun gerakan. Supaya lebih mudah anak harus mencoba secara langsung melalui dirinya sendiri.
- c. Meningkatkan kegiatan menyusun dari yang mudah ke yang sulit dengan memperkenalkan, memadankan, menjalin/merangkai, menyampaikan, dan mengkreasikan susunan.

2.2. Penyortiran dan Pengelompokkan

Menyortir dan mengelompokkan benda-benda ke dalam jenis dan ukuran yang sama merupakan salah satu kegiatan yang populer untuk segala usia. Keterampilan menyortir dan mengelompokkan sangat penting karena kegiatan ini dapat mengasah

¹⁴ Ibid, h.11.4

kemampuan mengamati pada anak tentang persamaan dan perbedaan. Anak akan menjadi lebih dari seorang ahli ketika sedang membandingkan benda-benda yang sudah dikenal atau diketahuinya. Mengelompokkan juga membantu anak untuk lebih mengerti tentang dunia sekelilingnya, yaitu dari yang berbeda menjadi kesatuan dalam satu kelompok.

Hal yang dapat dilakukan untuk mendorong anak dalam kegiatan menyortir dan mengelompokkan adalah :

- a. Memberi kesempatan secara alami pada anak untuk menyortir dan mengelompokkan benda-benda disekitarnya.
- b. Meletakkan benda-benda yang berbeda diruangan bermain supaya anak terdorong untuk mengelompokkannya.

Hal-hal yang perlu diingat :

- a. Anak sering berpikir dan berkreasi tentang cara-cara mengelompokkan.
- b. Mengelompokkan benda-benda merupakan kualitas pemikiran anak, sehingga anak akan menjadi lebih mampu dalam mengelompokkan dan menyortir.

2.3. Mengurutkan dan Menyambung

Kegiatan mengurutkan disebut juga dengan kegiatan serialisasi. Serialisasi merupakan kegiatan mengidentifikasi perbedaan dan mengatur atau mengurutkan benda sesuai dengan karakteristiknya,. Dalam proses mengurutkan benda, anak akan mengembangkan cara berfikir tentang sekelompok benda.

Mengurutkan dan menyambungkan merupakan keterampilan matematika yang penting, karena merupakan dasar untuk memahami berbagai hal tentang dunia disekeliling kita. Mengurutkan dan menyambungkan juga merupakan dasar untuk memahami arti dan cara mengurutkan nomor. Anak mulai mengurutkan benda berdasarkan karakteristik fisik, tetapi secara bertahap akan berkembang sesuai dengan kuantitas.

Hal-hal yang perlu diingat dalam mengurutkan dan menyambung adalah :

- a. Pertama kali mulai dengan tidak lebih dari tiga benda
- b. Anak-anak dapat melihat perbedaan-perbedaan yang tidak dapat dilihat oleh orang dewasa, oleh sebab itu harus ditanyakan bagaimana ia mengurutkan benda-benda tersebut.

- c. Kegiatan-kegiatan penyambungan mendorong pemakaian bahasa komparatif, membentuk model kata dengan istilah lebih kecil, lebih ringan, lebih tinggi, dan lain sebagainya.
- d. Dengan waktu dan pengalaman, anak mulai mengenali bahwa kelompok benda yang sama dapat diurutkan lebih dari satu cara, yaitu dari yang paling besar hingga yang paling kecil, atau sebaliknya.

2.4. Memulainya Konsep Angka

Konsep angka melibatkan pemikiran tentang “berapa jumlahnya atau berapa banyak” termasuk menghitung, menjumlahkan satu tambah satu. Yang terpenting adalah mengerti konsep angka.

Pemahaman konsep angka berkembang seiring waktu dan kesempatan untuk mengulang kerja dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlahnya. Anak yang kemampuannya tentang angka tidak dikembangkan mungkin akan berkata “lima gajah lebih banyak dari lima semut” karena gajah lebih besar daripada semut.

Menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda. Menghitung merupakan kemampuan akal untuk menjumlahkan.

Membedakan angka dengan menunjukkan angka atau nomor adalah dengan simbol atau lambang 5, sebuah angka faham apa arti lima sesungguhnya. Anak belajar menunjukkan angka dengan tiga cara, yaitu sering menyebut empat, belajar lambang (angka 4) dan belajar menulis kata empat. Anak memerlukan belajar lambang angka, tetapi dapat untuk menulis atau mengenali angka 4 di mana tidak penting memahami angka empat yang sesungguhnya.

Hal-hal yang perlu diingat :

- a. Mendapatkan konsep angka adalah proses yang berjalan perlahan-lahan. Anak mengenal benda dengan menggunakan bahasa untuk menjelaskan pikiran mereka, sehingga mulai membangun arti angka.
- b. Belajar dengan *trial and error* dalam mengembangkan kemampuan menghitung dan menjumlahkan.
- c. Menggunakan sajak, permainan tangan, dan beberapa lagu yang sesuai untuk memperkuat hubungan dengan angka.

2.5. Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah adalah kegiatan mempraktekkan matematika dengan cara bekerja. Pemecahan masalah dengan menggunakan konsep terjadi dimana saja yaitu pada waktu santai dengan bahan-bahan seperti kotak, sudut, meja, air, dll.

Inti dari kemampuan memecahkan masalah terletak pada proses pengambilan tindakan yang dilakukan melalui hubungan bahasa. Mempraktekkan kemampuan matematika dengan konsep yang diyakini anak terjadi ketika matematika berhadapan/berhubungan dengan situasi permasalahan (yang dihadapi), yaitu pada saat anak mampu menjawab/memecahkan masalahnya dengan menggambar/mengekspresikan konsep tersebut. Dalam situasi ini, anak telah menemukan solusi yang sangat berarti bagi dirinya.

Pengalaman pemecahan masalah juga memberikan kesempatan pada anak untuk membagi pemikiran dan ide mereka dengan anak lain. Pengalaman keberhasilan dalam memecahkan masalah akan membuat mereka menjadi lebih percaya diri atas kemampuan yang mereka miliki.

Cara memecahkan masalah matematika adalah jangan terlalu cepat memecahkan masalah untuk anak. Sebaiknya dorong anak untuk menjelajah dan mengamati dengan cara mereka sendiri, karena situasi atau masalah akan berkembang setiap waktu.

Hal-hal yang perlu diingat :

- a. Berkonsentrasi, merupakan cara yang bermanfaat untuk mengukur dan membuat perkiraan
- b. Latihan rutin, akan menjadikan anak aktif mengukur dan membuat perkiraan sehingga anak tidak pasif.
- c. Gunakan contoh kata yang menunjukkan perkiraan seperti kira-kira, sedikit, lebih kurang, dekat dan antara¹⁵.

3. Pengaruh Permainan Matematika Terhadap Kehidupan Anak

Belajar matematika dapat mengembangkan beberapa aspek kemampuan pada anak seperti kemampuan sosial, emosional, kreatifitas, fisik, dan tentu saja kemampuan intelektual.

¹⁵ *Ibid*, h.11.6 - 11.8

Melalui kegiatan belajar sambil menerapkan permainan matematika, secara tidak langsung anak akan belajar mengenal banyak hal. Dengan perkataan lain melalui pembelajaran matematika anak akan memiliki keterampilan berpikir secara sistematis.

Berikut akan diuraikan pengaruh permainan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

3.1. Perkembangan Sosial Emosional

Matematika dapat mengembangkan *rasa percaya diri* anak. Percaya diri akan tumbuh manakala mereka bertindak berdasarkan ide mereka sendiri dan menjelajahi matematika tanpa takut gagal. Dengan demikian mereka semakin yakin dan percaya diri sehingga konsep matematikanya akan terus berkembang.

Cara yang dapat dilakukan adalah :

- a. Mendorong keberanian dan member dukungan atas usaha anak terhadap alasan matematis yang diyakininya.
- b. Mengupayakan anak tidak kehilangan rasa yakin, karena jika hal ini terjadi akan menyebabkan anak tidak dapat memberikan jawaban/alasan.
- c. Bersedia menerima tanggapan anak walaupun tentang hal yang tidak logis. Untuk hal seperti ini kita dapat meminta alasan mereka. Misal: ketika mengambil pisang, stroberi, ceri, anak bukan mengambil buah berdasarkan warna tapi berdasarkan kesukaannya.

Selain itu matematika juga mengajarkan anak tentang makna *bekerjasama* dan *berbagi*. Pada saat bekerjasama mereka akan berdiskusi agar pembagiannya sama rata. Seperti pada saat mereka membagi permainan tanah liat, mereka membagi lagi sampai setiap orang mempunyai jumlah yang sama.

Cara yang dapat dilakukan adalah:

- a. Memberikan kesempatan pada anak untuk belajar bersama dengan membuat/membentuk kelompok kecil dipusat matematis-manipulatif.
- b. Menawarkan bermacam-macam bahan secara terbatas sehingga anak lebih focus pada kreasi bersama dari pada menyediakan sumber yang langka.
- c. Mendorong anak-anak untuk belajar dari satu masalah dan berusaha menyelesaikannya bersama.

3.2. Perkembangan Kreatifitas

Permainan matematika memberikan kesempatan pada anak untuk menggunakan pikiran secara kreatif. Kemajuan dalam matematika telah sering dibuat oleh individu-individu yang menemukan cara baru berpikir mengenai masalah yang familiar bagi anak. Anak harus diberi kesempatan untuk mencoba cara berpikir baru juga dalam cara memecahkan masalahnya.

Cara yang dapat dilakukan:

- a. Buatlah pertanyaan dengan beberapa jawaban.
- b. Ajukan pertanyaan yang Anda tidak tahu jawabannya.
- c. Tunjukkan bahwa ada banyak cara untuk melakukan hal yang sama.
- d. Tunjukkan bahwa anda menghargai kreatifitas anak. Saat anak memahamikonsep angka biarkan mereka bereksplorasi dengan kegiatannya sendiri. Misalnya lebih senang menggambar dari pada mewarnai.

3.3. Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik berhubungan dengan keterampilan motorik halus, yaitu permainan material yang membantu mengembangkan konsep matematika seperti *puzzle* atau kotak unit yang digunakan untuk berhitung. Secara tidak langsung kegiatan ini dapat menguatkan jari dan otot tangan. Saat motorik halus anak berkembang maka anak dapat mengontrol gerakannya dan mereka akan lebih siap untuk menulis.

Cara yang dapat dilakukan:

- a. Sediakan kesempatan yang luas bagi anak untuk kegiatan yang menekankan pada manipulasi bahan-bahan seperti papan pasak, bongkar pasang dan lain-lain.
- b. Beri kesempatan untuk mengerjakan tugas sehari-hari seperti mengaduk juice, meletakkan buku pada lemari dan sebagainya.
- c. Usia 2 dan 3 tahun membutuhkan banyak kesempatan untuk berlatih di lingkungan anak, seperti menumpahkan atau mengunci/menutup.
- d. Usia 4 dan 5 tahun lebih bervariasi untuk motorik halus, mereka sudah dapat menggunakan gunting untuk memotong kertas.

Pergerakan fisik yang berhubungan dengan keterampilan motorik kasar yaitu: pergerakan motorik untuk membantu anak kecil melihat matematis sebagai wilayah belajar aktif.

Cara yang dapat dilakukan:

1. Mendorong anak untuk bermain aktif dengan bermacam-macam bahan seperti melandai, meluncur dan sebagainya.
2. Memberikan kesempatan menggunakan tubuh mereka secara bebas untuk bergerak dalam melakukan keterampilan matematika.
3. Memperhatikan bahwa pusat keseimbangan anak-anak yang lebih kecil berubah sesuai pertumbuhan mereka.
4. Saat anak-anak yang lebih tua mengasah motorik kasar, mereka juga mengkombinasikan antara kegiatan berlari, menendang bola, melompat tali dan sebagainya.

3.4. Persepsi Visual dan Spatial

Kegiatan dalam permainan matematika juga dapat mengembangkan kemampuan visual dan spasial pada anak.

Cara yang dapat dilakukan adalah:

- a. Gunakan gambaran kata secara visual yang mengartikan objek satu dan objek lainnya seperti: “ember terbesar”.
- b. Dorong anak-anak untuk mencoba *puzzle* sesuai level yang tepat.
- c. Tawarkan bahan yang dapat membuat mereka berkreasi pada pola-pola dalam potongan visual mereka sendiri.
- d. Anak yang lebih muda menggunakan *trial* dan *error*.
- e. Anak yang lebih tua menggunakan hubungan visual untuk bekerja mengatasi masalah setiap hari, seperti mempelajari beberapa balok untuk menemukan potongan yang benar atau ukuran untuk mobil yang mereka perbaiki.

3.5. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif berhubungan dengan keterampilan memecahkan masalah. Pemecahan masalah menggunakan konsep matematika

terjadi setiap hari. Misalnya ketika 4 anak memikirkan bagaimana membagi 2 apel. Hal ini juga membantu memecahkan masalah.

Cara yang dapat dilakukan:

- a. Mengupayakan agar pemecahan masalah harus dibuat sesuai pengalaman.
- b. Tidak menyepelekan solusi yang terlihat kurang logis.
- c. Usia 2 dan 3 tahun hanya memprediksi hal sebab akibat, misal “Apa yang terjadi jika....?”
- d. Usia 4 dan 5 tahun mulai memecahkan masalah yang lebih logis.

Berhubungan dengan konsep dasar ilmu pasti, maka setiap waktu anak-anak akan meletakkan pikiran matematisnya ke dalam kata-kata untuk berbagi dengan yang lain.

Cara yang dapat dilakukan:

- a. Sabarlah saat anak-anak berjuang untuk meletakkan pikiran ke dalam bahasa, mereka membutuhkan waktu untuk menjelaskan suatu obyek.
- b. Gunakan literatur untuk mendorong anak-anak agar dapat mengucapkan konsep matematis.
- c. Usia 2 dan 3 tahun, model kata-kata dapat membantu mereka berbicara matematis.
- d. Usia 4 dan 5 tahun cenderung agak verbal.

Berhubungan dengan keterampilan logis dan beralasan. Lingkungan yang menyatukan matematika ke dalam rutinitas akan memberikan kesempatan untuk mencoba mengeluarkan keterampilan beralasan/berargumentasi.

Cara yang dapat dilakukan:

- a. Beri kesempatan untuk menjelaskan bagaimana mereka mendapatkan jawaban pada pertanyaan matematika.
- b. Buatlah model dari alasan anda sendiri, “jika saya menaruh 3 cat pada kuda saya butuh cat untuk setiap kuda, yaitu satu, dua, tiga cat”.
- c. Usia 2 dan 3 tahun belum dapat memberikan penjelasan logis tetapi guru dapat memodelkan alasan logis.
- d. Usia 4 dan 5 tahun dapat memberikan alasan akan persoalannya walau kurang logis.

- e. Alasan anak-anak muncul melalui perubahan yang menyertai pertumbuhan mental, membenarkan logika anak, walau dia memberikan jawaban “benar” tidak akan mengubah caranya beralasan sampai dia mencapai titik perkembangan mentalnya¹⁶.

4. Permainan Matematika Dalam Pengenalan Konsep Bilangan di RA

4.1. Pengertian Konsep Bilangan

Konsep bilangan adalah himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengertian. Konsep bilangan ini selalu dikaitkan dengan pekerjaan menghubungkan-hubungkan baik benda-benda maupun dengan lambang bilangan. Menurut Montessori, dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep dan pengertian secara alamiah tanpa paksaan seperti konsep bilangan dan konsep warna.

Sebelum anak pandai berhitung langkah pertama adalah dengan mengerti tentang angka. Saat anak-anak mulai belajar menghitung, maka mereka menganggap angka-angka itu sebagai irama. Mungkin pengertian mereka terhadap angka masih terbatas pada hitungan 1, 2, 3, dan seterusnya. Bila si anak sudah tau urutan angka dari 1 sampai 10, dapat dikatakan dia bisa mulai mengerti apa arti angka-angka tersebut. Namun tidak jarang anak-anak kecil sering salah dalam membuat urutan, jadi mereka butuh banyak latihan¹⁷.

4.2. Manfaat Konsep Bilangan

Anak bukan hanya sekedar mengenali konsep bilangan, lambang bilangan atau belajar hitung-hitungan, tetapi lebih pada peningkatan aspek-aspek lainnya: seperti bahasa, sosial emosional, kognitif, fisik motorik. Manfaat itu sangat berguna bagi kehidupan anak sehari-hari, anak dapat meningkatkan kecerdasan berfikir dalam matematika. Ini menunjukkan proses mental anak dalam kemampuan menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan daya pikir anak. Dan cara penyampaianya juga

¹⁶ *Ibid*, h.11.8 – 11.11

¹⁷ Dwi Sunar Prasetyono, *Membedah Psikologi Bermain Anak*, (Yogyakarta: THINK, 2007), h.69

dengan menggunakan bahasa yang simpel, komunikatif, dan logis sehingga konsep-konsep dasar bilangan lebih mudah dipahami oleh anak didik¹⁸.

4.3. Tujuan Konsep Bilangan

Tujuan mempelajari konsep bilangan adalah agar anak mampu berfikir secara logika dan memberikan bekal pada mereka agar memiliki kemampuan dalam menghadapi masalah, dan membuang jauh-jauh pemikiran bahwa pelajaran matematika itu tidak menakutkan ketika mereka masuk pada jenjang pendidikan selanjutnya. Selain itu dengan mengenal konsep bilangan anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman, nyaman, dan menyenangkan¹⁹.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika yang diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis, dengan kata lain pengembangan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut sekolah dasar, seperti mengenalkan konsep bilangan melalui berbagai alat dan kegiatan bermain yang menyenangkan.

Cara-cara yang dapat dilakukan dalam pengenalan konsep bilangan antara lain dengan menggunakan sarana pendukung yang berupa alat peraga atau alat permainan yang dapat digunakan oleh anak maupun guru dalam kegiatan pembelajaran. Alat tersebut sekaligus dapat memberikan informasi atau menghasilkan pengertian, memberi kesenangan serta mengembangkan imajinasi anak. Selain itu dapat juga dengan menggunakan metode yang bervariasi. Namun kenyataannya di lapangan, masih banyak anak belum memiliki kemampuan yang optimal dalam mengenal konsep bilangan, hal ini terlihat dari cara membilang (mengetahui konsep bilangan dengan benda), menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda, dan mengelompokkan benda menurut warna. Meningkatkan kemampuan tersebut, seorang guru harus mengerti cara berfikir anak, menghargai pengalaman dan memahami bagaimana anak mengatasi suatu persoalan. Alat permainan sangat

¹⁸Joko Wahyono, *Cara Ampuh Merebut Hati Murid*, (Jakarta: Esensi Erlangga Group, 2012), h.137

¹⁹Yuliani Nurani Sujiono, *et.al.*, *Metode Perkembangan Kognitif*, cet.13 (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), h.11.4

dibutuhkan untuk mengembangkan pengetahuan anak, karena alat permainan memiliki fungsi untuk mengenal lingkungan dan juga mengajarkan anak mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya. Dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua panca inderanya secara aktif.

Dengan demikian guru hendaknya menyediakan dan memberikan materi sesuai taraf perkembangan anak agar dapat membantu cara berfikir dalam membentuk pengetahuan, serta menggunakan metode dan media yang bervariasi untuk mengembangkan seluruh kemampuan dasar yang dimiliki anak didik.

BAB III

METODE PENELITIAN

1. Setting Penelitian

1.1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di RA. KHAIRU UMMAH yang berlokasi di Jalan Masjid, Desa Purwodadi, Kecamatan Sunggal, Kabupaten Deli Serdang.

1.2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ke satu (ganjil) Tahun Pelajaran 2015-2016 yaitu bulan September 2015. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif.

1.3. Pihak Yang Membantu Penelitian

Pihak-pihak yang membantu penelitian adalah :

- a. Peneliti atau observer
- b. Teman sejawat
- c. Anak atau peserta didik
- d. Kepala sekolah

1.4. Tabel Jadwal Penelitian

Di bawah ini adalah merupakan jadwal penelitian. Yang mana penelitian dilaksanakan dengan dua siklus yaitu siklus ke satu selama satu minggu mengamati pengetahuan tentang konsep bilangan 1 s/d 6 dan siklus ke dua selama satu minggu mengamati pengetahuan tentang konsep bilangan 7 s/d 12, semuanya melalui kegiatan permainan matematika.

Tabel 1.
Jadwal Penelitian

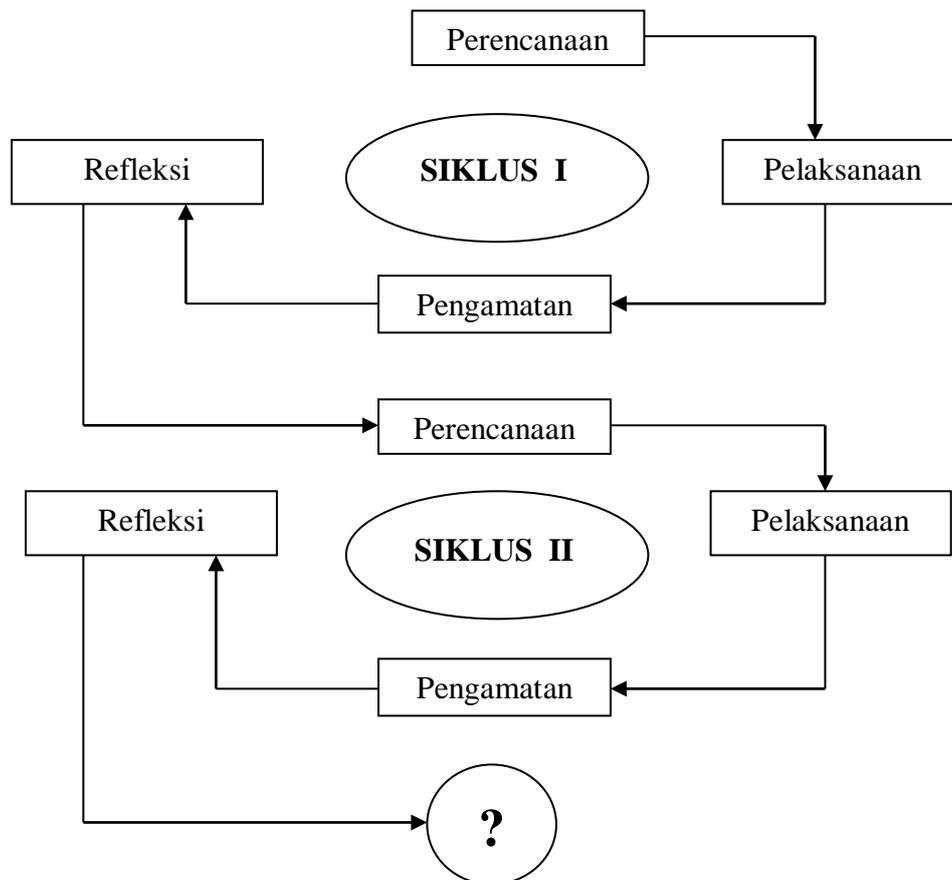
No	KEGIATAN	SIKLUS I						SIKLUS II					
		MINGGU KE -						MINGGU KE -					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Bola Keranjang	X											
2	Bola Bowling		X										
3	Bendera Angka			X									
4	Menebak Kartu Angka				X								
5	Mencocokkan Bilangan					X							
6	Susun Angka						X						
7	Mengelompokkan benda sesuai bilangan							X					
8	Mengurutkan angka								X				
9	Menghubungkan dengan jumlah benda									X			
10	Menyusun Puzzle angka										X		
11	Memasangkan angka pada pohon hitung											X	
12	Menuliskan lambang bilangan												X

1.5. Siklus PTK

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas dalam bersama²⁰. Penelitian tindakan kelas dilakukan oleh seorang guru dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan maksud dan tujuan untuk memperbaiki kinerja peneliti sebagai seorang guru, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Penelitian ini akan dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I (satu) dan siklus II (dua), secara skematik siklus dapat digambarkan sebagai berikut:

²⁰ Anonimus, *Bahan Ajar Pendidikan dan Latihan Profesi Guru Raudhatul Athfal*, h.109



Skema Siklus Penelitian Tindakan Kelas²¹

Pada siklus I penelitian akan difokuskan pada upaya peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep bilangan dengan target pemahaman 1 s/d 6 melalui kegiatan permainan matematika. Sedangkan pada siklus II akan difokuskan pada peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep bilangan dengan target pemahaman 7 s/d 12 melalui kegiatan permainan matematika, sebagai kelanjutan dari siklus I. Anak dikatakan berhasil apabila pemahaman konsep bilangan yang dimilikinya meningkat lebih baik.

2. Persiapan PTK

Penelitian tindakan kelas ini harus berlangsung secara benar dan baik. Agar kegiatan ini dapat berjalan sesuai dengan harapan, maka dibutuhkan beberapa persiapan diantaranya adalah :

²¹ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Untuk Guru, Kepala Sekolah, Pengawas dan Penilai*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2007), h.38.

1. Membuat Rencana Kegiatan satu siklus dan Rencana Kegiatan Harian yang telah di susun berdasarkan pertimbangan akademis.
2. Membuat skenario secara rinci dan memeriksa kemungkinan keterlaksanaannya.
3. Menyiapkan sarana dan prasarana serta fasilitas dan penataan lokasi.
4. Menyiapkan lembar refleksi yang digunakan dalam alat pengumpulan data.
5. Menjelaskan kepada anak tentang tujuan, serta kegiatan apa saja yang akan dilaksanakan.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa rombongan belajar kelompok B yang berusia 5-6 tahun di RA. Khairu Ummah yang berjumlah 20 orang anak, terdiri dari 10 orang anak laki-laki dan 10 orang anak perempuan.

4. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari anak, guru, dan teman sejawat.

4.1. Sumber Data Anak

Anak didik atau peserta didik atau siswa sebagai objek penelitian digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar dan aktivitas anak dalam proses pembelajaran.

Tabel 2.
Sumber Data Anak

No	Nama Anak	Laki-laki	Perempuan
1	Dafa Eza Syahputra	V	
2	Fahri Syahputra	V	
3	Fauzan Ardiansyah	V	
4	Fatan Al Razaq	V	
5	M. Alif Farhan	V	
6	M. Hafiz Ariski Ikhwan	V	
7	M. Khairul	V	
8	M. Raffi Sahrullah	V	
9	Fadli Saragih	V	

10	Robayanto	V	
11	Alya Pratiwi		V
12	Cahaya Aditya Arifin		V
13	Dzakya Ulya		V
14	Nabila Fathin		V
15	Putri Farisha Hilmiah		V
16	Raisa Putri		V
17	Santri Ahya Nova		V
18	Syakira Aqtifa Harahap		V
19	Nur Cahya Putri		V
20	Zahra Shifa Syawalna		V

4.2. Sumber Data Guru

Guru sebagai peneliti bertugas untuk dapat melihat tingkat keberhasilan dan pencapaian pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bilangan.

Tabel 3.
Sumber Data Guru

No	Nama Guru	Status	Kelompok
1	Jumiati N.	Guru Kelas	
2	Suriani	Guru Kelas	
3	Nenny Triana	Guru Kelas	
4	Tati Ariani	Guru Kelas	
5	Eva Zahara	Guru Kelas	
6	Yuliana	Guru Kelas	

4.3. Sumber Data Teman Sejawat

Teman sejawat dan kolaborator sebagai sumber data untuk melihat keberhasilan pencapaian PTK secara keseluruhan.

Tabel 4.
Temam Sejawat dan Kolaborator

No	Nama Guru	Status	Tugas
1	Yusrita Rahayu, S.Pd.I	Kepala RA	Kolaborator (Penilai 1)
2	Sri Wahyuni	Guru	Kolaborator (Penilai 2)

5. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi pada anak-anak rombongan belajar kelompok B di RA. Khairu Ummah pada saat kegiatan berlangsung.

Hasil penelitian akan menunjukkan tingkat pemahaman siswa terhadap konsep bilangan maka langkah-langkah metode penugasan yang dipadu dengan metode observasi pada tiap siklus, dari siklus I sampai siklus II.

Untuk kepentingan penelitian tindakan kelas, banyak instrument yang dapat digunakan seperti observasi, wawancara, tes dan catatan harian²².

5.1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik dalam penelitian ini menggunakan teknik tes, tanya jawab, obsevasi, dan catatan harian pada siswa kelompok B di RA. Khairu Ummah. Adapun teknik pengumpulan data dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Obsevasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati dan diteliti.

b. Tes

Dalam penelitian tindakan kelas kali ini salah satu yang diukur adalah hasil belajar anak. Salah satunya diukur dengan tes (demonstrasi).

c. Tanyajawab

Menggunakan teknik Tanya jawab dan bercakap-cakap kepada anak untuk mengetahui sampai dimana letak perkembangan dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep bilangan melalui permainan matematika.

²² Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, Jakarta, 2009), h.86

5.2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data dilakukan dengan cara mengumpulkan data. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli 2015 sampai dengan Agustus 2015. Alat pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi kegiatan dan unjuk kerja. Dalam proses kegiatan pembelajaran kali ini peneliti mengumpulkan semua alat penilaian. Yang mana setiap proses kegiatan, peneliti selalu mencatat atau memasukkannya ke dalam instrument penilaian. Sehingga hasilnya dapat dilihat.

Alat pengumpulan data pada PTK kali ini meliputi tes, observasi, Tanya jawab, dan dokumentasi²³.

a. Tes

Tes dalam penelitian ini berupa pemberian tugas pada anak, yang akan menjadi acuan pada peneliti untuk melihat tingkat keberhasilan anak dalam setiap kegiatan yang dilakukan oleh anak. Hasil dari tes ini juga dapat menjadi bukti fisik untuk menentukan pemahaman siswa terhadap konsep bilangan.

b. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati dan diteliti. Lembar observasi untuk mengetahui tingkat aktivitas anak pada kegiatan permainan matematika.

Tabel 5.
Data Instrumen Observasi Penilaian

No	Nama Anak	Melakukan Kegiatan Pembibitan			Merawat Tanaman			Mengamati Pertumbuhan Tanaman		
		MB	BSH	BSB	MB	BSH	BSB	MB	BSH	BSB
1	Dafa Eza Syahputra									
2	Fahri Syahputra									
3	Fauzan Ardiansyah									
4	Fatan Al Razaq									
5	M. Alif Farhan									

²³ *Ibid*

6	M. Hafiz Ariski									
7	M. Khairul									
8	M. Raffi Sahrullah									
9	Fadli Saragih									
10	Robayanto									
11	Alya Pratiwi									
12	Cahaya Aditya Arifin									
13	Dzakya Ulya									
14	Nabila Fathin									
15	Putri Farisha H.									
16	Raisa Putri									
17	Santri Ahya Nova									
18	Syakira Aqtifa Hrp									
19	Nur Cahya Putri									
20	Zahra Shifa S.									

c. Tanyajawab

Menggunakan teknik tanya jawab dan bercakap-cakap kepada anak untuk mengetahui sampai dimana letak perkembangan dalam upaya peningkatan pemahamannya terhadap konsep bilangan.

d. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan lembar kerja anak dengan lembar penilaian, beserta foto-foto selama kegiatan penelitian berlangsung, sebagai bukti fisik dari penelitian ini.

6. Indikator Kinerja

Indikator kinerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat keberhasilan dari kegiatan PTK. Dalam PTK ini yang akan dilihat indikator kinerjanya adalah anak dan guru. Guru merupakan fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap peningkatan perkembangan anak.

6.1. Anak

Indikator kinerja yang diajukan anak adalah berupa :

- a) Tes keberhasilan yang dicapai anak sekurang kurangnya 80% kemampuannya dalam memahami konsep bilangan
- b) Observasi, yang diamati adalah keaktifan anak dalam kegiatan permainan matematika.

6.2. Guru

Indikator kinerja yang diajukan peneliti adalah berupa :

- a) Dokumentasi : kehadiran, hasil kerja anak, lembar kerja anak, potofolio anak, serta foto anak ketika melakukan proses kegiatan.
- b) Observasi : hasil observasi / pengamatan teman sejawat terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.

Tabel 6.
Data Pengamatan / Observasi Guru

No	Kegiatan	Indikator	Nilai			
			KB	CB	B	SB
1	Perencanaan Kegiatan	-Menyusun rencana kegiatan -Media/alat yang digunakan -Kegiatan awal, inti, dan akhir -Pengaturan waktu -Pengaturan tempat -Alat penilaian -Teknik/Metoda pembelajaran				
2	Pelaksanaan Kegiatan	-Kesesuaian rencana dengan kegiatan -Penampilan guru -Cara guru memotivasi anak -Minat anak melakukan kegiatan -Hasil kerja anak -Penilaian yang dilakukan guru				
3	Penutup	-Mengevaluasi keg. pembelajaran -Bernyanyi lagu anak -Membaca do'a dan salam				

Keterangan :

KB=Kurang Baik, CB=Cukup Baik, B=Baik, BS=Baik Sekali

7. Analisis Data

Menganalisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Data yang terkumpul tidak akan bermakna tanpa dianalisis yakni diolah dan diinterpretasikan²⁴.

Data penelitian yang telah terkumpul baik melalui tes dan observasi kemudian ditelaah oleh peneliti dan guru. Kegiatan reduksi meliputi pengkategorian dan pengklasifikasian data. Setelah diklasifikasi, data dikelompokkan kemudian dilanjutkan pada penyimpulan. Berdasarkan hasil analisis terhadap kegiatan pembelajaran, maka nantinya diperoleh tingkat kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan. Data kemampuan anak dinilai melalui kegiatan permainan matematika, menggunakan rumus :

$$p = f / n \times 100\%$$

Keterangan :

- p : Angka presentase
- f : Jumlah anak yang memiliki kemampuan
- n : Jumlah seluruh anak²⁵

Tingkat keberhasilan ditentukan dengan melihat minat anak terhadap kegiatan menanam berdasarkan criteria yang telah ditetapkan. Indikatornya dibagi menjadi 3 bagian yaitu:

- 1) MB : Mulai Berkembangnya kemampuan anak mengenal bilangan
- 2) BSH : Berkembang sesuai harapan
- 3) BSB : Berkembang sangat baik

8. Prosedur Penelitian

8.1. Siklus I (Satu)

Penelitian ini memiliki beberapa tahap yang merupakan suatu siklus. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Pada penelitian ini akan dilaksanakan dua siklus. Dengan setiap siklus terdiri dari beberapa tahap

²⁴ *Ibid*, h.106

²⁵ Sumber: <http://neyshaeducation.blogspot.com>

yaitu perencanaan, pengamatan, analisis dan refleksi. Dengan uraian sebagai berikut :

8.1.1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Kegiatan yang dilakukan ialah :

- 1) Rencana kegiatan telah disusun berdasarkan pertimbangan akademis, sarana, prasarana dan fasilitas.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang cara permainan matematika kepada anak didik. Setelah itu guru memberikan tugas pada masing-masing anak untuk melakukannya.
- 3) Guru membuat skenario secara rinci dan memeriksa kemungkinan keterlaksanaannya.

8.1.2. Tahap Pelaksanaan (*Action*)

Dalam konteks PTK, aktivitas direncanakan secara sistematis untuk menghasilkan adanya peningkatan atau perbaikan dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran perlu menyusun langkah-langkah operasional atau skenario pembelajaran dari tindakan yang dilakukan²⁶. Langkah-langkah yang dilakukan guru pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Guru mengajak anak berdoa sebelum memulai kegiatan
- 2) Guru mengajak anak menyanyikan lagu sesuai tema
- 3) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan
- 4) Guru membagi anak menjadi 4 kelompok
- 5) Anak melakukan kegiatan sesuai petunjuk guru
- 6) Guru sebagai fasilitator untuk anak
- 7) Guru melakukan apresiasi terhadap kegiatan yang dilakukan setiap kelompok.

8.1.3. Tahap Pengamatan (*Observation*)

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat maka ditemukan hal-hal yang terjadi selama perbaikan, yaitu :

- 1) Kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan
- 2) Anak-anak melakukan tugasnya dengan penuh kesabaran dan tanggung jawab

²⁶ *Ibid*

- 3) Hasil dari proses kegiatan belum begitu sempurna karena peneliti belum sepenuhnya menggunakan waktu pembelajaran dengan baik

8.1.4. Analisis

Tim analisis melakukan analisis terhadap hasil pemantauan berdasarkan pengamatan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Apakah anak dapat berkonsentrasi atau mengerti dan mampu melakukan kegiatan permainan matematika sesuai dengan petunjuk guru. Dengan demikian terlihat jelas perkembangan dan keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan. Jenis analisis data yang digunakan adalah data kuantitatif.

8.1.5. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi dilaksanakan berdasarkan analisis, baik data hasil observasi maupun data evaluasi. Refleksi dilakukan dengan tujuan menilai apakah penguasaan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan lokasi dan tempat, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses belajar mengajar sudah terlaksana dengan baik. Dan yang terpenting adalah untuk mengatasi kelemahan-kelemahan atau kendala yang dihadapi untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

8.2. Siklus II

Seperti halnya siklus pertama, siklus kedua pun terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, analisis, dan refleksi. Adapun deskripsi hasil data tentang rencana, pelaksanaan, pengamatan, analisis dan refleksi pada tindakan Siklus II adalah sebagai berikut :

8.2.1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama. Kegiatan yang dilakukan yaitu ;

- 1) Rencana kegiatan telah disusun berdasarkan pertimbangan akademis, sarana, prasarana dan fasilitas.
- 2) Guru memberikan penjelasan tentang cara permainan matematika kepada anak didik. Setelah itu guru memberikan tugas pada masing-masing anak untuk melakukannya.

- 3) Guru membuat skenario secara rinci dan memeriksa kemungkinan keterlaksanaannya.

8.2.2. Tahap Pelaksanaan (*Action*)

Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Guru mengajak anak berdoa sebelum memulai kegiatan
- 2) Guru mengajak anak menyanyikan lagu sesuai tema
- 3) Guru melakukan kegiatan Tanya jawab mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan pada siklus I.
- 4) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan
- 5) Anak melakukan kegiatan sesuai petunjuk guru
- 6) Guru sebagai fasilitator untuk anak
- 7) Guru memantau dan mengarahkan anak ketika melakukan kegiatan.
- 8) Guru melakukan apresiasi terhadap kegiatan yang dilakukan setiap kelompok.

8.2.3. Tahap Pengamatan (*Observation*)

Pengamatan adalah cara pengenalan dunia oleh subjek didik. Pengamatan merupakan gerbang masuknya pengaruh dari luar ke dalam individu/subjek penelitian. Dan karena itu pengamatan penting artinya bagi pembelajaran. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat maka ditemukan hal-hal yang terjadi selama perbaikan, yaitu :

- 1) Kegiatan pembelajaran berlangsung dengan sangat menarik dan menyenangkan.
- 2) Hampir seluruh anak mau melakukan kegiatan
- 3) Anak-anak melakukan tugasnya dengan penuh kesabaran dan tanggung jawab

8.2.4. Analisis

Peneliti dan kolaborator melakukan analisis terhadap hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus II saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Sehingga dapat dilihat dengan jelas hasil peningkatan yang terjadi dalam proses belajar mengajar.

8.2.5. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Tim peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus, yakni apakah kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan baik, apakah metode yang digunakan sudah sesuai, penguasaan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan waktu sudah cukup baik, penataan kegiatan, pengelolaan lokasi dan tempat, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, serta penilaian proses belajar mengajar sudah terlaksana dengan baik. Sehingga dapat diketahui kelemahan-kelemahan apalagi yang perlu diperbaharui dan kekuatan-kekuatan apa yang bisa dijadikan pegangan. Dalam tahap refleksi siklus II ini akan terlihat jelas apakah siklus selanjutnya perlu lagi dilakukan atau tidak. Apabila pencapaian anak sudah 80% maka siklus selanjutnya tidak perlu lagi dilakukan.

9. Personalia Penelitian

Tim peneliti yang akan terlibat dalam penelitian adalah kepala sekolah dan guru yang membantu dalam pelaksanaan penelitian di luar kelas. Adapun nam, tugas dan jam kerja adalah sebagai berikut :

No	Nama	Status	Tugas	JKM
1	Jumiati	Peneliti	a. Pelaksana PTK b. Pengumpul Data c. Analisis Data d. Pengambil Keputusan (hasil PTK)	24 jam
2	Yusrita R.	Kolaborator	Penilai 1	24 jam
3	Sri Wahyuni	Kolaborator	Penilai 2	24 jam

DAFTAR PUSTAKA

- Anonimus. *Bahan Ajar Pendidikan dan Latihan Profesi Guru Raudhatul Athfal*. Medan: IAIN Sumatera Utara. 2014.
- . *Kurikulum RA/BA/TA*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Madrasah Kementerian Agama RI. 2011.
- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Untuk Guru, Kepala Sekolah, Pengawas dan Penilai*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. 2007.
- <http://neyshaeducation.blogspot.com>
- Montolalu, B.E.F. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2009.
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. 1991.
- Prasetyono, Dwi Sunar. *Membedah Psikologi Bermain Anak*. Yogyakarta: THINK. 2007.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup. 2009
- Suriasumantri, Jujun S. *Filsafat Ilmu*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan. 1982.
- Sujiono, Yuliani Nurani *et.al.*, *Metode Perkembangan Kognitif*, cet.13. Jakarta: Universitas Terbuka. 2009.
- Syamsiatin, Eriva. *Permainan Matematika di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka. 2004.
- Wahyono, Joko. *Cara Ampuh Merebut Hati Murid*,.Jakarta: Esensi Erlangga Group. 2012.

RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM) SIKLUS I

Tema : Diri Sendiri
 Sub Tema : Permainan Kesukaanku

NO	KEGIATAN	ASK	PAI	BAHASA	KOGNITIF	MK	MH
I	Bola Keranjang	Senang mengikuti aturan	Terbiasa khusyuk dalam berdo'a	Mentaati peraturan permainan	- Mengelompokkan bola berdasarkan warna - Mengambil bola sesuai jumlah 1 sd. 3	Bermain Bola (memasukkan bola ke dalam keranjang sesuai warna dan jumlah yg ditentukan)	Membuat lingkaran
II	Bola Bowling	Tidak mengganggu teman	Terbiasa Mengucapkan Hamdallah	Menjawab pertanyaan; Apa permainan kesukaanmu?	- Membilang urutan bilangan 1 sd. 5 - Menyebutkan angka yang tertulis pada bowling 1 sd. 5	Bermain bola bowling (bowling bertuliskan angka)	Membuat bentuk dari plastisin
III	Bendera Angka	Senang bekerjasama	Mengucapkan Asmaul Husna "Ar Rohman" (YM. Pengasih)	Bercerita tentang pengalaman saat bermain	- Mengurutkan bilangan 1 sd. 5 - Menunjuk lambang bilangan pd bendera	Berlari (Mengambil bendera sesuai angka yang ditentukan)	Membuat bendera kertas
IV	Menebak Kartu Angka	Senang bersikap jujur	Menghafal do'a sebelum belajar	Bermain bisik-bisik angka	- Menebak kartu angka 1 sd. 5 - Menghubungkan lambang bilangan dengan benda sp. 5	Berjalan di atas papan titian (setelah berhasil menebak angka)	Mewarnai gambar kartu angka
V	Mencocokkan Bilangan	Tanggungjawab atas tugas yang diberikan	Meniru mengucapkan Q.S. Al Ikhlas	Bernyanyi lagu "Amal Yang disukai Allah"	- Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan - Mengenai lambang bilangan 1 s.d 5	Senam Anak sholeh	Mencetak pola lambang bilangan
VI	Susun Angka	Berhenti main pada waktunya	Mengucapkan Kalimat Tayyibah "Istighfar"	Bernyanyi lagu "Bum Ciki Bum"	- Menunjuk lambang bilangan 1 sd. 5 - Menyusun lambang bilangan 1 s.d 5	Berlari (mengambil kartu angka sesuai susunan yang telah ditentukan)	Menuliskan lambang bilangan

RENCANA KEGIATAN SIKLUS I

Tema : Diri Sendiri
 Sub Tema : Permainan Kesukaanku

RKH KE	KEGIATAN PEMBUKA	KEGIATAN INTI	KEGIATAN PENUTUP
I	<ul style="list-style-type: none"> - Terbiasa khuyuk dalam berdo'a (PAI) - Mentaati peraturan permainan (Bhs) 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengelompokkan bola berdasarkan warna (Kog) - Mengambil bola sesuai jumlah 1 sd. 3 (Kog) - Membuat lingkaran (MH) 	<ul style="list-style-type: none"> - Senang mengikuti aturan (ASK) - Bermain Bola (memasukkan bola ke dalam keranjang sesuai warna dan jumlah yg ditentukan) (MK)
II	<ul style="list-style-type: none"> - Terbiasa Mengucapkan Hamdallah (PAI) - Menjawab pertanyaan; Apa permainan kesukaanmu? (Bhs) 	<ul style="list-style-type: none"> - Membilang urutan bilangan 1 sd. 5 (Kog) - Menyebutkan angka yang tertulis pada pion bowling 1 sd. 5 (Kog) - Membuat bentuk dari plastisin (MH) 	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain bola bowling (bowling bertuliskan angka) (MK) - Tidak mengganggu teman (ASK)
III	<ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan Asmaul Husna "Ar Rohman" (YM. Pengasih) (PAI) - Bercerita tentang pengalaman saat bermain (Bhs) 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengurutkan lambang bilangan 1 sd. 5 (Kog) - Menunjuk lambang bilangan pd bendera (Kog) - Membuat bendera kertas (MH) 	<ul style="list-style-type: none"> - Berlari (Mengambil bendera sesuai angka yang ditentukan) (MK) - Senang bekerjasama (ASK)
IV	<ul style="list-style-type: none"> - Menghafal do'a sebelum belajar (PAI) - Bermain bisik-bisik angka (Bhs) 	<ul style="list-style-type: none"> - Menebak kartu angka 1 sd. 5 (Kog) - Menghubungkan lambang bilangan dengan benda 1 s.d. 5 (Kog) - Mewarnai gambar kartu angka (MH) 	<ul style="list-style-type: none"> - Berjalan di atas papan titian (setelah berhasil menebak angka) (MK) - Senang bersikap jujur (ASK)
V	<ul style="list-style-type: none"> - Senam Anak sholeh (MK) - Meniru mengucapkan Q.S. Al Ikhlas (PAI) 	<ul style="list-style-type: none"> - Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1 s.d 5(Kog) - Mengenal lambang bilangan 1 s.d 5 (Kog) - Mencetak pola lambang bilangan (MH) 	<ul style="list-style-type: none"> - Bernyanyi lagu "Amal Yang disukai Allah" (Bhs) - Tanggungjawab atas tugas yang dberikan (ASK)
VI	<ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan Kalimat Tayyibah "Istighfar" (PAI) - Bernyanyi lagu "Bum Ciki Bum" (Bhs) 	<ul style="list-style-type: none"> - Menunjuk lambang bilangan 1 sd. 5 (Kog) - Menyusun lambang bilangan 1 s.d 5 (Kog) - Menuliskan lambang bilangan (MH) 	<ul style="list-style-type: none"> - Berlari (mengambil kartu angka sesuai susunan yang telah ditentukan) (MK) - Berhenti main pada waktunya (ASK)

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH) SIKLUS I

Nama RA : RA. Khairu Ummah
 Semester : I (satu)
 Tema / Sub Tema : Diri Sendiri / Permainan Kesukaanku
 Kelompok : B
 Hari / Tanggal : Senin / September 2015
 Waktu : 150 menit

Nilai		Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat dan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
Karakter	Kewirausahaan					Alat Penilaian	Hasil
Religius	Berorientasi pada tindakan	- Terbiasa khuyuk dalam berdo'a (PAI)	I. KEGIATAN PEMBUKA (30menit) - Khuyuk dalam berdo'a sebelum memulai kegiatan belajar	Demonstrasi	Guru dan anak	Observasi	
Disiplin	Komitmen	- Mentaati peraturan permainan (Bhs)	- Mentaati peraturan permainan memasukkan bola dalam keranjang	Demonstrasi	Guru dan anak	Observasi	
Mandiri	Berorientasi pada tindakan	- Mengelompokkan benda berdasarkan warna (Kog)	II. KEGIATAN INTI (60menit) - Mengelompokkan bola berdasarkan warna	Pemberian tugas	Bola dan keranjang	Unjuk kerja (<i>performance</i>)	
Tanggung jawab	Kerjasama	- Membilang dengan benda (Kog)	- Mengambil bola sesuai jumlah 1 sd. 3	Pemberian tugas	Bola dan keranjang	Unjuk kerja (<i>performance</i>)	
Rasa ingin tau	Realistis	- Membuat bentuk geometri (MH)	- Membuat lingkaran	Pemberian tugas	Buku, pinsil, dan stip	Portofolio	

Mandiri	Mandiri	- Terbiasa membaca do'a (PAI)	ISTIRAHAT & MAKAN BERSAMA (30menit) - Membaca do'a sebelum dan sesudah makan - Makan bersama - Istirahat di halaman	Demonstrasi	Bekal makanan. Tempat cuci tangan dan serbet	Observasi	
Demokratis	Komunikatif		III. KEGIATAN PENUTUP (30menit) - Berdiskusi hasil kegiatan hari ini	Tanyajawab	Guru dan anak	Percakapan	
Disiplin	Komitmen	- Senang mengikuti aturan (ASK)	- Mentaati peraturan permainan bola keranjang	Demonstrasi	Peraturan permainan	Observasi	
Kerja keras	Motivasi kuat untuk sukses	- Bermain Bola (MK)	- Bermain Bola (memasukkan bola ke dalam keranjang sesuai warna dan jumlah yg ditentukan) - Berdo'a pulang	Demonstrasi	Bola dan keranjang	Unjuk kerja (<i>performance</i>)	

Mengetahui,
Kepala RA

H. NGATIMIN

Sunggal, September 2015
Guru Kelas

JUMIATI

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH) SIKLUS I

Nama RA : RA. Khairu Ummah
 Semester : I (satu)
 Tema / Sub Tema : Diri Sendiri / Permainan Kesukaanku
 Kelompok : B
 Hari / Tanggal : Selasa / September 2015
 Waktu : 150 menit

Nilai		Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat dan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
Karakter	Kewirausahaan					Alat Penilaian	Hasil
Religius	Realistis	- Terbiasa Mengucapkan Hamdallah (PAI) - Dapat menjawab pertanyaan (Bhs)	I. KEGIATAN PEMBUKA (30menit) - Mengucapkan Hamdallah setelah selesai melakukan kegiatan - Menjawab pertanyaan ; Apa permainan kesukaanmu?	Demonstrasi Tanyajawab	Guru dan anak Guru dan anak	Observasi Percakapan	
Peduli Sosial	Kreatif						
Rasa ingin tau	Jujur	- Membilang urutan lambang bilangan (Kog) - Menyebutkan lambang bilangan (Kog) - Membuat bentuk dari plastisin (MH)	II. KEGIATAN INTI (60menit) - Membilang urutan bilangan 1 sd. 5 - Menyebutkan angka yang tertulis pada pion bowling 1 sd. 5 - Membuat bentuk bola dari plastisin	Demonstrasi Tanyajawab Pemberian tugas	Kartu lambang bilangan Bowling bertuliskan angka Plastisin	Observasi Percakapan Hasil karya	
Rasa ingin tau	Pantang menyerah (ulet)						
Kreatif	Inovatif						

Mandiri	Mandiri	- Terbiasa membaca do'a (PAI)	ISTIRAHAT & MAKAN BERSAMA (30menit) - Membaca do'a sebelum dan sesudah makan - Makan bersama - Istirahat di halaman	Demonstrasi	Bekal makanan. Tempat cuci tangan dan serbet	Observasi	
Demokrasi	Komunikatif		III. KEGIATAN PENUTUP (30menit) - Berdiskusi hasil kegiatan hari ini	Tanyajawab	Guru dan anak	Percakapan	
Kerja keras	Kerjasama	- Bermain bola (MK)	- Bermain bola bowling (bowling bertuliskan angka)	Demonstrasi	Bola Bowling	Observasi	
Menghargai prestasi	Mandiri	- Tidak mengganggu teman (ASK)	- Tidak mengganggu teman saat bermain bowling - Berdo'a pulang	Demonstrasi	Guru dan anak	Obsevasi	

Mengetahui,
Kepala RA

H. NGATIMIN

Sunggal, September 2015
Guru Kelas

JUMIATI

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH) SIKLUS I

Nama RA : RA. Khairu Ummah
 Semester : I (satu)
 Tema / Sub Tema : Diri Sendiri / Permainan Kesukaanku
 Kelompok : B
 Hari / Tanggal : Rabu / September 2015
 Waktu : 150 menit

Nilai		Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat dan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
Karakter	Kewirausahaan					Alat Penilaian	Hasil
Religius	Rasa ingin tau	- Mengucapkan Asmaul Husna (PAI)	I. KEGIATAN PEMBUKA (30menit) - Mengucapkan Asmaul Husna “Ar Rohman” (YM. Pengasih)	Demonstrasi	Guru dan anak	Observasi	
Peduli sosial	Komunikatif	- Dapat bercerita dan mendengarkan cerita (Bhs)	- Bercerita tentang pengalaman saat bermain	Bercerita	Guru dan anak	Percakapan	
Kerja keras	Kerja keras	- Mengurutkan lambang bilangan (Kog)	II. KEGIATAN INTI (60menit) - Mengurutkan lambang bilangan 1 sd. 5	Pemberian tugas	LKS dan alat tulis	Penugasan	
Rasa ingin tau	Rasa ingin tau	- Menunjuk lambang bilangan (Kog)	- Menunjuk lambang bilangan pada bendera	Demonstrasi	Bendera angka	Observasi	
Kreatif	Inovatif	- Membuat mainan dari kertas (MH)	- Membuat bendera kertas	Pemberian tugas	Kertas warna, gunting, lem, pipet	Hasil karya	

Mandiri	Mandiri	- Terbiasa membaca do'a (PAI)	ISTIRAHAT & MAKAN BERSAMA (30menit) - Membaca do'a sebelum dan sesudah makan - Makan bersama - Istirahat di halaman	Demonstrasi	Bekal makanan. Tempat cuci tangan dan serbet	Observasi	
Demokrasi	Komunikatif		III. KEGIATAN PENUTUP (30menit) - Berdiskusi hasil kegiatan hari ini	Tanyajawab	Guru dan anak	Percakapan	
Kerja keras	Kerja keras	- Berlari (MK)	- Berlari (Mengambil bendera sesuai angka yang ditentukan)	Demonstrasi	Bendera angka dan botol kosong	Observasi	
Menghargai prestasi	Realistis	- Senang bekerjasama (ASK)	- Senang bekerjasama dalam lomba lari bendera secara berkelompok - Berdo'a pulang	Demonstrasi	anak	Observasi	

Mengetahui,
Kepala RA

Sunggal, September 2015
Guru Kelas

H. NGATIMIN

JUMIATI

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH) SIKLUS I

Nama RA : RA. Khairu Ummah
 Semester : I (satu)
 Tema / Sub Tema : Diri Sendiri / Permainan Kesukaanku
 Kelompok : B
 Hari / Tanggal : Kamis / September 2015
 Waktu : 150 menit

Nilai		Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat dan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
Karakter	Kewirausahaan					Alat Penilaian	Hasil
Religius	Jujur	- Menghafal do'a harian (PAI)	I. KEGIATAN PEMBUKA (30menit) - Menghafal do'a sebelum belajar	Demonstrasi	Guru dan anak	Observasi	
Toleransi	Komunikatif	- Mengulang kalimat yg telah didengarnya (Bhs)	- Bermain bisik-bisik angka	Demonstrasi	Guru dan anak	Observasi	
Rasa ingin tau	Rasa ingin tau	- Menyebutkan/ membilang angka (Kog)	II. KEGIATAN INTI (60menit) - Menebak kartu angka 1 sd. 5	Demonstrasi	Kartu angka	Observasi	
Rasa ingin tau	Rasa ingin tau	- Menghubungkan lambang bilangan dengan benda (Kog)	- Menghubungkan lambang bilangan dengan benda 1 s.d. 5	Pemberian tugas	Kartu angka dan benda-benda	Unjuk kerja	
Kreatif	Inovatif	- Mewarnai gambar (MH)	- Mewarnai gambar kartu angka	Pemberian tugas	Kartu angka & pinsil warna	Hasil karya	

Mandiri	Mandiri	- Terbiasa membaca do'a (PAI)	ISTIRAHAT & MAKAN BERSAMA (30menit) - Membaca do'a sebelum dan sesudah makan - Makan bersama - Istirahat di halaman	Demonstrasi	Bekal makanan. Tempat cuci tangan dan serbet	Observasi	
Demokrasi	Kamunikatif		III. KEGIATAN PENUTUP (30menit) - Berdiskusi hasil kegiatan hari ini	Tanyajawab	Guru dan anak	Percakapan	
Peduli lingkungan	Kerja keras	- Berjalan di atas papan titian (MK)	- Berjalan di atas papan titian (setelah berhasil menebak angka)	Demonstrasi	Kartu angka dan papan titian	Observasi	
Jujur	Jujur	- Senang bersikap jujur (ASK)	- Bersikap jujur saat bermain dan dalam keseharian - Berdo'a pulang	Demonstrasi		Observasi	

Mengetahui,
Kepala RA

Sunggal, September 2015
Guru Kelas

H. NGATIMIN

JUMIATI

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH) SIKLUS I

Nama RA : RA. Khairu Ummah
 Semester : I (satu)
 Tema / Sub Tema : Diri Sendiri / Permainan Kesukaanku
 Kelompok : B
 Hari / Tanggal : Jum'at / September 2015
 Waktu : 150 menit

Nilai		Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat dan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
Karakter	Kewirausahaan					Alat Penilaian	Hasil
Disiplin	Mandiri	- Mengikuti gerakan senam (MK)	I. KEGIATAN PEMBUKA (30menit) - Senam Anak sholeh	Demonstrasi	Guru dan anak	Observasi	
Religius	Pantang menyerah (ulet)	- Meniru mengucapkan surat pendek (PAI)	- Meniru mengucapkan Q.S. Al Ikhlas	Demonstrasi	Guru dan anak	Observasi	
Rasa ingin tau	Rasa ingin tau	- Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (Kog)	II. KEGIATAN INTI (60menit) - Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 1 s.d 5	Pemberian tugas	LKS dan alat tulis	Penugasan	
Rasa ingin tau	Rasa ingin tau	- Mengenal lambang bilangan (Kog)	- Mengenal lambang bilangan 1 s.d 5	Tanyajawab	Kartu angka	Unjuk kerja	
Kreatif	Inovatif	- Mencetak pola dengan media (MH)	- Mencetak pola lambang bilangan	Pemberian tugas	Pola angka, pewarna cair, kertas, sikat gigi dan sisir	Portofolio	

Mandiri	Mandiri	- Terbiasa membaca do'a (PAI)	ISTIRAHAT & MAKAN BERSAMA (30menit) - Membaca do'a sebelum dan sesudah makan - Makan bersama - Istirahat di halaman	Demonstrasi	Bekal makanan. Tempat cuci tangan dan serbet	Observasi	
Demokrasi	Komunikatif		III. KEGIATAN PENUTUP (30menit) - Berdiskusi hasil kegiatan hari ini	Tanyajawab	Guru dan anak	Percakapan	
Religius	Komunikatif	- Bernyanyi lagu anak-anak (Bhs)	- Bernyanyi lagu "Amal Yang disukai Allah"	Demonstrasi	Guru dan anak	Observasi	
Tanggung jawab	Tanggung jawab	- Tanggungjawab atas tugas yang diberikan (ASK)	- Tanggungjawab atas tugas yang diberikan - Berdo'a pulang	Demonstrasi	Guru dan anak	Observasi	

Mengetahui,
Kepala RA

Sunggal, September 2015
Guru Kelas

H. NGATIMIN

JUMIATI

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH) SIKLUS I

Nama RA : RA. Khairu Ummah
 Semester : I (satu)
 Tema / Sub Tema : Diri Sendiri / Permainan Kesukaanku
 Kelompok : B
 Hari / Tanggal : Sabtu / September 2015
 Waktu : 150 menit

Nilai		Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Alat dan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
Karakter	Kewirausahaan					Alat Penilaian	Hasil
Religius Menghargai prestasi	Komitmen	- Mengucapkan Kalimat Tayyibah (PAI)	I. KEGIATAN PEMBUKA (30menit) - Mengucapkan Kalimat Tayyibah “Istighfar”	Demonstrasi	Guru dan anak	Observasi	
	Inovatif	- Bernyanyi lagu anak-anak (Bhs)	- Bernyanyi lagu “Bum Ciki Bum”	Demonstrasi	Tamborin	Observasi	
Mandiri Rasa ingin tau Mandiri	Mandiri	- Menunjuk lambang bilangan (Kog)	II. KEGIATAN INTI (60menit) - Menunjuk lambang bilangan 1 sd. 5 pada kartu angka	Demonstrasi	Kartu angka	Unjuk kerja	
	Rasa ingin tau	- Menyusun lambang bilangan (Kog)	- Menyusun lambang bilangan 1 s.d 5	Pemberian tugas	LKS dan alat tulis	Penugasan	
	Motivasi kuat untuk sukses	- Menuliskan lambang bilangan (MH)	- Menuliskan lambang bilangan	Pemberian tugas	Alat tulis	Portofolio	

Mandiri	Mandiri	- Terbiasa membaca do'a (PAI)	ISTIRAHAT & MAKAN BERSAMA (30menit) - Membaca do'a sebelum dan sesudah makan - Makan bersama - Istirahat di halaman	Demonstrasi	Bekal makanan. Tempat cuci tangan dan serbet	Observasi	
Demokrasi	Komunikatif		III. KEGIATAN PENUTUP (30menit) - Berdiskusi hasil kegiatan hari ini	Tanyajawab	Guru dan anak	Percakapan	
Kerja keras	Kerja keras	- Berlari (MK)	- Berlari (mengambil kartu angka sesuai susunan yang telah ditentukan)	Demonstrasi	Guru dan anak	Observasi	
Disiplin	Disiplin	- Berhenti main pada waktunya (ASK)	- Mau berhenti main pada waktunya - Berdo'a pulang	Demonstrasi	Guru dan anak	Observasi	

Mengetahui,
Kepala RA

H. NGATIMIN

Sunggal, September 2015
Guru Kelas

JUMIATI