

**MENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
MELALUI PERMAINAN LEG PUZZLE DARI
KAYU DI RA ISTIQOMAH SAMPALI
KABUPATEN DELI SERDANG**

SKRIPSI

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

Oleh :

UTARI INDARI YANTI

NPM : 1401240117P

JURUSAN PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2015 M**

LEMBAR PENGESAHAN

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
MELALUI PERMAINAN LEG PUZZLE DARI
KAYU DI RA ISTIQOMAH SAMPALI
KABUPATEN DELI SERDANG**

SKRIPSI

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

Oleh :
UTARI INDARI YANTI
NPM. 1401240117P

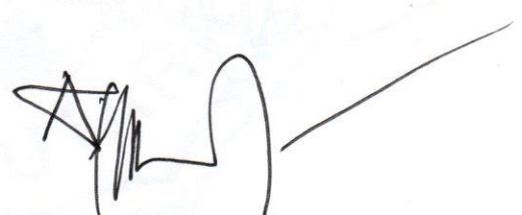
JURUSAN PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL

Pembimbing



MAWADDAH NASUTION, M.PSi

Pembahas



JUNAIDI, S.Pd.I, M.Si

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2015**

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 : Utari Indari Yanti

NPM : 1401240117P

PROGRAM STUDI : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

HARI, TANGGAL : Sabtu 23 Januari 2016

WAKTU : 08.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

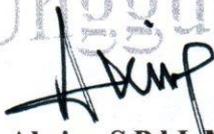
PENGUJI I : Drs. Zulkarnein Lubsi, MA

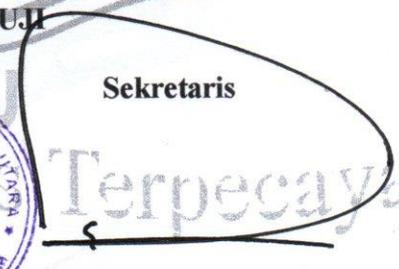
PENGUJI II : Dra. Indra Mulya, MA

PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris


Akrim, S.Pd.I, M.Pd


Dr. Muhammad Qorib, MA



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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 : Utari Indari Yanti
NPM : 1401240117P
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Leg Puzzle Dari Kayu di RA Istiqomah Sampali Kabupaten Deli Serdang

Medan, 17 Oktober 2015

Pembimbing


Mawaddah Nasution, M.PSi

Pembahas


Junaidi, S.Pd.I, M.Si

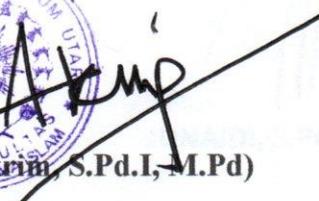
Disetujui oleh:

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Raudhatul Athfal


(Drs. Zulkarnein Lubis, M.A)

Dekan




(Akram, S.Pd.I, M.Pd)

Medan, 30 September 2015

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) example
Hal : Skripsi a.n Utari Indari Yanti
Kepada Yth. : Bapak Dekan Fakultas Agama Islam UMSU
di-
Medan

Assalamualaikum Wr.Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi mahasiswa a.n. Utari Indari Yanti yang berjudul "Meningkatkan kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Leg Puzzle dari Kayu di RA Istiqomah Sampali Kabupaten Deli Serdang", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan diajukan pada sidang munaqasah untuk mendapat gelar sarjana strata satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan dan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya kami mengucapkan terima kasih.

Wassalam,

Pembimbing



MAWADDAH NASUTION, M.Psi

Pembahas



JUNAIIDI, S.Pdi, M.Si

Medan, 28 September 2015

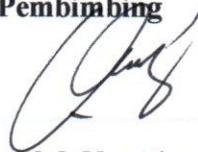
Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) Exemplar
Hal : Skripsi a.n Utari Indari Yanti
Kepada Yth : **Bapak Dekan Fakultas Agama Islam UMSU**
Di Medan

Assalamualaikum, Wr, Wb.

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi mahasiswa a.n. Utari Indari Yanti yang berjudul, ” *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Leg Puzzle Dari Kayu Di RA Istiqomah Sampali Kabupaten Deli Serdang*” Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan dianjurkan pada sidang munaqosah untuk mendapat gelar sarjana strata satu (S1) dalam ilmu Pendidikan pada Fakultas Agama Islam UMSU, Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih

Wassalamualaikum, Wr,Wb.

Pembimbing

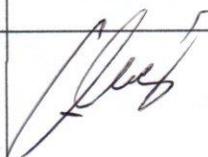
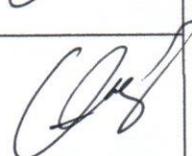


Mawaddah Nasution, ~~M~~Psi

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 : UTARI INDARI YANTI
NPM : 1401240117p
FAK : PAI UMSU
JURUSAN : PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL
JUDUL SKRIPS : MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN LEG PUZZLE DARI KAYU DI RA ISTIQOMAH SAMPALI KABUPATEN DELI SERDANG

NO	TANGGAL	KEGIATAN BIMBINGAN	PARAF
1.	7/10-2015	Perbaiki Bab IV dan Daftar Pustaka	
2.	16/10-2015	Perbaiki Daftar Pustaka	
3.	17/10-2015	ACC skripsi	
4.			



Akrim, S.Pd, MPd

KETUA PRODI

Drs. Zulkarnaen Lubis, MA

PEMBIMBING

Mawaddah Nasution, SPsi

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Utari Indari Yanti
Jenjang Pendidikan : S-1
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
NPM : 1401240117p

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul : ***Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Leg Puzzle Dari Kayu Di RA Istiqomah Sampali Kabupaten Deli Serdang*** merupakan karya asli, Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarisme, maka saya bersedia ditindak sesuai peraturan yang berlaku. Demikianlah pernyataan ini saya perbuat dengan sebenarnya

Medan, 01 Maret 2016

Yang menyatakan



Utari Indari Yanti
Utari Indari Yanti

ABSTRAK

Utari Indari Yanti.NPM 1401240117p,. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Leg Puzzle Dari Kayu Di RA Istiqomah Sampali Kabupaten Deli Serdang”

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh membangun kemampuan berhitung anak RA Istiqomah Sampali dalam memahami konsep bilangan dengan menggunakan media permainan leg puzzle dari kayu. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak didik di RA Istiqomah Sampali melalui permainan leg puzzle dari kayu

Subjek penelitian ini adalah anak didik RA Istiqomah Sampali, tahun pelajaran 2015/2016, yang terdiri dari 23 anak didik. Pembelajaran berhitung di RA Istiqomah Sampali masih menggunakan metode drill dan praktek-praktek pencil paper test, ini membuat anak merasa cepat bosan dan capek. Agar kemampuan berhitung anak dapat berkembang dengan lebih baik maka diperlukan suatu media yang menyenangkan yaitu dengan media permainan leg puzzle dari kayu.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui 2 siklus yang setiap masing-masing siklus mempunyai tahapan: perencanaan, observasi, evaluasi, dan refleksi. Tehnik pengumpulan data yaitu tes dan nontes, secara nontes melalui observasi, dan tes melalui unjuk kerja. Tehnik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Upaya meningkatkan kemampuan anak didik dalam berhitung permulaan melalui permainan leg puzzle pada anak RA Istiqomah Sampali,telah memberikan hasil pada pra siklus yaitu : kemampuan menghitung angka 1-20 sesuai arahan guru hanya 44%, kemampuan menghitung angka 1-20 dengan leg puzzle tanpa arahan guru yaitu 36%, dan kemampuan menghitung angka yang dicapai setelah menggunakan leg puzzle kayu yaitu 17%, Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak menghitung angka masih sangat rendah. Pada siklus I Upaya meningkatkan kemampuan anak didik dalam berhitung dengan menggunakan leg puzzle dari kayu menunjukkan hasil seperti mendengarkan penjelasan dan arahan dari guru yaitu 59%, kemampuan menghitung angka 1-20 sesuai arahan guru yaitu 70%, kemampuan mengurutkan angka 1-20 tanpa arahan guru yaitu 70% dan kemampuan berhitung yang dicapai setelah menggunakan leg puzzle kayu yaitu 65%. Hasil penilaian perkembangan kemampuan berhitung anak pada siklus II menunjukkan perkembangan yang luar biasa yaitu sebesar 96%,hal ini menunjukkan kemampuan anak dalam berhitung dengan menggunakan leg puzzle dari kayu berkembang sangat baik. Hasil penelitian perkembangan kemampuan berhitung anak yang BSH dan BSB pada siklus II menunjukkan mendengarkan penjelasan dan arahan dari guru yaitu 96%, kemampuan menghitung angka 1-20 sesuai arahan guru yaitu 96%, kemampuan mengurutkan angka 1-20 dengan leg puzzle tanpa arahan guru yaitu 96% dan kemampuan berhitung yang dicapai setelah menggunakan leg puzzle kayu yaitu 96%.

Kata Kunci : Kemampuan berhitung, Leg puzzle dari kayu

ABSTRACT

Utari Indari Yanti.NPM 1401240117p ., Upgrading Kids Numeracy Through Leg Games Puzzle Of Wood In RA Istiqomah Sampali Deli Serdang "

This research is motivated by building a child's ability to count RA Istiqomah Sampali to understand the concept of numbers by using the media game puzzle wooden leg. This study aims to improve the numeracy skills of students in RA Istiqomah Sampali through the game puzzle wooden leg

,The subjects were students Istiqomah Sampali RA, in the academic year 2015/2016, which consists of 23 students. Learning to count in RA Istiqomah Sampali still using the drill and practice paper pencil test, it quickly membuat children feel bored and tired. Numeracy skills so that children can develop better, we need a media that is fun that the game media puzzle wooden leg.

This classroom action research conducted through two cycles that each individual has a cycle of phases: planning, observation, evaluation, and reflection. Data collection techniques that test and nontes, in nontes through observation and tests through performance. Technical analysis of kualitatif and quantitative data.

The results showed that an increase numeracy with the media beam numbers on each cycle. In the aspect of understanding the beginning of the child's ability condition number 40% are developing very well, in the first cycle of the child's ability to rise to 66% and increase better on the second cycle of 86%. Aspect ratio, at 37% initial conditions that develop very well. And in the first cycle increased by 66%, and the second cycle increased to 86%. Aspects of the analysis and probability in the initial condition of the child there is 33%, whereas in the first cycle increased to 60%, and the increase is better on the second cycle of 86%. This increase exceeds the indicators of success to be achieved, namely 80%

Based on these descriptions, it can be concluded that by using the media block numbers can improve numeracy skills of the students RA Istiqomah Sampali. Suggested teachers can develop a more varied media block numbers to improve numeracy skills children RA Istiqomah Sampali

Keywords: Ability to count, Leg puzzle of wood

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur penulis ucapkan sebanyak-banyaknya ke hadirat Allah swt yang telah melimpahkan segala nikmat kebaikan kepada penulis, sehingga dapat melaksanakan penulisan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam penulis hadiahkan kepada Muhammad Rasulullah saw. yang telah dijadikan Allah sebagai rahmat bagi sekalian alam. Dalam rangka melengkapi syarat-syarat dan memenuhi tugas-tugas untuk penyelesaian program studi di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) Medan, penulis mempersembahkan sebuah skripsi yang berjudul “*Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Leg Puzzle Dari Kayu Di RA Istiqomah Sampali Kabupaten Deli Serdang*”

Penulisan skripsi ini dilaksanakan dalam rangka memenuhi syarat-syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata satu (S1) pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) Medan

Penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari kesempurnaannya, untuk itu sangat diharapkan kritik dan saran untuk melengkapi isi skripsi ini. Dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang telah memelihara dan mendidik penulis dengan penuh perhatian dan kasih sayang. Terutama terima kasih yang tak terhitung banyaknya kepada ibu Suhamnah Semoga Allah swt memberikan rahmat dan kasih sayang-Nya, serta menerima amal dan mengampuni dosa-dosa mereka.
2. Kepada suami Sutrisno dan anak-anak yang telah banyak membantu, memotivasi dan dukungan baik moril maupun materill dan memberi semangat kepada peneliti, sehingga peneliti berhasil dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
3. Peneliti juga mengucapkan terima kasih banyak kepada anak-anak kelompok B di RA Istiqomah Sampali yang telah bersedia menjadi subjek penelitian.
4. Kepada Kepala Sekolah RA Istiqomah Sampali, Ibu Siti Maimunah Siregar, SPdI dan seluruh guru-guru dan staf RA Istiqomah Sampali yang telah

membantu penulis menyelesaikan skripsi ini dan membantu data-data yang diberikan ataupun keterangan kepada penulis.

5. Sahabat sekalian, khususnya mahasiswa PGRA Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) Medan seangkatan dan sekelas yang telah aktif memberikan sumbangan pemikiran untuk skripsi ini, serta seluruh teman sejawat yang secara langsung atau tidak langsung turut membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Tidak lupa pula penulis ucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Drs. Agussani M.AP, Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Akrim, SPdI, MPd, selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) Medan
3. Bapak Dr. Muhammad Qorib, MA sebagai wakil Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) Medan
4. Bapak Zailani, MA sebagai Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) Medan
5. Bapak Drs. Zulkarnaen Lubis, MA selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) Medan
6. Ibu Mawaddah nasution, S.Psi selaku pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan perhatian dalam membimbing peneliti, sehingga peneliti berhasil dalam menyusun skripsi ini.
7. Bapak Junaidi, SPdI, MpdI selaku pembahas dalam membimbing sehingga peneliti berhasil dalam menyusun skripsi ini.
8. Bapak Drs. Sarwo Edi, MA selaku dosen penguji pada ujian kompetensi Al Islam dan Kemuhammadiyah, Terima kasih karena telah meluluskan peneliti pada ujian tersebut.
9. Seluruh dosen PGRA UMSU, yaitu : Ibu Dra.Hj. Masnun Zaini, MPsi, Dra. Indra Mulya, MA, Rizka Harfiani, MPsi, Widya Masitah, M.Psi, Juli Maini Sitepu, M.Psi, Bapak Zailani, MA dan staf administrasi serta petugas

perpustakaan pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) Medan yang secara langsung atau tidak langsung telah memberi bantuan kepada penulis dalam rangka penulisan skripsi .

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca sekalian umumnya.

Sampali, 12 Oktober 2015

Peneliti

Utari Indari Yanti

NPM 1401240117p

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR DIAGRAM	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Rumusan Masalah	10
D. Cara Pemecah Masalah	10
E. Hipotesis Tindakan	11
F. Tujuan Penelitian	12
G. Manfaat Penelitian	12
BAB II LANDASAN TEORITIS	14
A. Kemampuan Berhitung	14
A.1. Pengertian Berhitung	14
A.2. Tujuan Pembelajaran Berhitung	15

A.3. Prinsip-prinsip Berhitung -----	16
A.4. Tahap Penguasaan Berhitung -----	17
A.5. Manfaat Pengenalan Berhitung -----	19
A.6. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung Pada Anak -----	20
B. Bermain Media Puzzle Bagi Anak TK-----	21
B.1. Pengertian Media Leg Puzlle-----	21
B.2. Nilai dan Manfaat Media Leg Puzzle -----	24
B.3. Tahap Penggunaan Balok Leg Puzzle-----	26
B.4. Macam-Macam Permainan Leg Puzzle dari Kayu -----	27
C. Penelitian Relevan-----	28
BAB III METODE PENELITIAN-----	29
A. Setting Penelitian -----	29
A.1. Tempat Penelitian -----	29
A.2. Waktu Penelitian -----	32
A.3. Siklus Penelitian -----	32
B. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas -----	34
C. Subjek Penelitian-----	36
D. Sumber Dana -----	37
D.1. Santri-----	37
D.2. Guru-----	37

E. Tehnik dan Alat Pengumpul Data-----	38
F. Indikator Kinerja -----	39
G. Analisa Data -----	40
H. Prosedur Penelitian Tiap Siklus -----	41
I. Personalia Penelitian-----	45
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN-----	46
A. Deskripsi Kondisi Awal Penelitianl -----	46
B. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I -----	50
C. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II -----	61
D. Pembahasan -----	72
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN -----	79
A. Simpulan-----	79
B. Saran -----	80
DAFTAR PUSTAKA -----	82
LAMPIRAN-LAMPIRAN-----	85

DAFTAR TABEL

No	Judul	Hal
1.	Keadaan Siswa RA Istiqomah Sampali Tiga Tahun Terakhir 2013-2015	30
2.	Keadaan Guru dan Tenaga Kependidikan RA Istiqomah Tahun Ajaran 2014-2015	31
3.	Keadaan Sarana dan Prasarana RA Istiqomah Sampali Tahun Ajaran 2014-2015	32
4.	Rencana Rancangan Penelitian Tindakan Kelas	34
5.	Data Anak Didik RA Istiqomah Sampali 2014/2015	37
6.	Sumber Data Guru Dan Kolaborator	38
7.	Tehnik Pengumpulan Data dan Aspek Yang diamati	38
8.	Tugas Data Guru dan Kolaborator	45
9.	Lembar Obeservasi Pra Siklus kemampuan berhitung anak didik RA Istiqomah Sampali	46
10.	Kondisi awal kemampuan berhitung anak didik RA Istiqomah Sampali Sebelum Tindakan	48
11.	Kondisi awal kemampuan berhitung anak didik Sebelum Tindakan Anak BSH dan BSB	50
12.	Lembar Observasi Kemampuan berhitung Anak Pada Siklus I Di RA Istiqomah Sampali	59
13.	Perkembangan Kemampuan Bberhitung Anak Didik Pada Hasil Penelitian Siklus I	60
14.	Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Didik BSH Dan BSB Pada Siklus I	61
15.	Lembar Observasi Kemampuan Berhitung Anak Didik Siklus II RA Istiqomah Sampali	71
16.	Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Didik Pada Hasil Penelitian Siklus II	72

17. Perkembangan kemampuan berhitung anak didik BSH dan BSB Pada Siklus II 73
18. Data hasil pengamatan kemampuan Anak Didik Dalam Pembelajaran Berhitung Menggunakan Leg Puzzlle Dari Kayu Pra Siklus Siklus I dan Siklus II BSH dan BSB 77

DAFTAR GRAFIK

No	Judul	Hal
1.	Perkembangan Kondisi Awal Sebelum Penelitian	51
2.	Perkembangan Berhitung Anak Pada Siklus I	62
3.	Perkembangan Berhitung Anak Pada Siklus II	72
4.	Jumlah Kemampuan Berhitung Anak Didik Dengan Menggunakan Leg Puzzle Dari Kayu Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	78

DAFTAR DIAGRAM

No	Judul	Hal
1.	Kerangka Pemecahan Masalah	11
2.	Alur Siklus PTK	33
3.	Kerangka Siklus Pelaksanaan PTK	45

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Program pendidikan untuk anak merupakan salah satu unsur atau komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, keberadaan program ini sangat penting sebab melalui program inilah semua rencana, pelaksanaan, pengembangan, penilaian dikendalikan. Dalam hal ini penyelenggaraan pendidikan yang dinaungi oleh Departemen Pendidikan Nasional yaitu TK (Taman Kanak-kanak) juga ikut serta menyukseskan program pendidikan anak usia dini.

Taman Kanak-kanak (TK)/Raudhatul Athfal (RA) merupakan pendidikan formal pada jalur pendidikan anak usia dini. Hal ini tercantum dalam UUD No.20 Tahun 2003 tentang pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 bahwa:

“pendidikan anak usia dini adalah upaya pemberian rangsangan pendidikan bagi anak usia dini usia 0 – 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut”.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA) bertujuan membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.¹

¹Depdiknas.2000, *Supervisi Akademik*;Materi Pelatihan Penguatan Kemampuan Pengawas Sekolah; (Jakarta: Depdiknas), h.12

Tujuan dari Pendidikan Anak Usia Dini adalah agar anak memperoleh rangsangan- rangsangan nilai-nilai agama dan moral, motorik kasar dan motorik halus, intelektual, bahasa, sosial, dan emosional sesuai dengan tingkat usianya.

Montessori dalam Yuliani Nuraini Sujiono menyatakan bahwa pada rentang usia lahir sampai 6 tahun anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa di mana anak mulai peka / sensitive untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, gerak-motorik, dan social emosional pada anak usia dini. Tujuan bermain ialah untuk memelihara perkembangan dan pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak².

Sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 2 menetapkan bahwa Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan usia dini bagi anak usia 4-6 tahun. Pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) merupakan investasi yang amat besar bagi keluarga dan bagi bangsa. Anak-anak adalah generasi penerus keluarga dan sekaligus penerus bangsa.

Pendidikan yang tepat di Raudhatul Athfal (RA) mempunyai pengaruh sangat signifikan bagi proses tumbuh kembang anak dan mempengaruhi prestasi belajar pada jenjang pendidikan berikutnya, karena pada masa ini, anak

² Sujiono, Yuliani Nuraini, dkk. 2007 *Metode Pengembangan Kognitif*. (Jakarta: Universitas Terbuka), h. 45

mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik menyangkut pertumbuhan fisik dan motoriknya, perkembangan watak dan moralnya, bahasa dan sosialnya. serta emosional dan intelektualnya.³

Mengingat Raudhatul Athfal (RA) merupakan tempat penyesuaian diri dengan lingkungannya maka pendidikan Taman Kanak-kanak harus memberi peluang agar anak dapat mengembangkan seluruh aspek kepribadiannya, melalui proses bermainsambil belajar atau belajar seraya bermain. Bermain merupakan prinsip yang tidak bisa di tawar-tawar lagi, karena bermain adalah sifat yang melekat pada kodrat anak.⁴

Oleh karena itu tidak benar apabila di Raudhatul Athfal (RA) diberikan kegiatan yang tidak sesuai dengan perkembangan anak, seperti kegiatan yang mengarah pada percepatan penguasaan suatu kompetensi.

Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh anak-anak TK/RA adalah Kemampuan berhitung anak belum berkembang, anak menemukan kesulitan dalam memahami konsep berhitung bila tidak diberikan contohnya, anak belum paham memasangkan angka dengan banyak benda, anak belum bisa berhitung.

Guru RA diharapkan terampil dalam mengembangkan dimensi pertumbuhan dan perkembangan anak usia RA, agar semua aspek-aspek perkembangan yang ada pada diri anak seperti aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, dan seni dapat berkembang secara optimal sesuai dengan taraf perkembangan anak. Kenyataan yang terjadi di RA Istiqomah Sampali Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli serdang, penulis

³ Muhaimin, 1998. *Paradigma Pendidikan Islam.* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), h. 11

⁴ Ibid, h. 23.

menemukan beberapa fenomena. Dalam pelaksanaan pembelajaran terdahulu ditemukan bahwa pembelajaran kemampuan berhitung anak masih kurang. Hal ini dilihat pada kegiatan sehari-hari.

Peneliti menemukan beberapa yaitu pembelajaran untuk pemahaman konsep berhitung anak masih kurang seperti membilang/menyebutkan urutan bilangan, mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda, media dan metode yang digunakan guru tidak bervariasi sehingga menimbulkan kebosanan bagi anak ketika mengembangkan berhitung anak.

Berdasarkan hasil observasi pada anak RA dan wawancara dengan guru RA Istiqomah, bahwa bidang pengembangan kognitif merupakan salah satu materi yang sulit dipahami oleh anak, terutama dalam kegiatan menghitung/membilang, anak-anak belum dapat menghitung/membilang dan lupa bilangan berikutnya pada saat membilang gambar di papan tulis. Hasil observasi pada pra siklus menunjukkan bahwa tidak ada anak yang berkriteria berkembang sangat baik atau yang mendapatkan persentase 81-100%.

Pada studi awal hanya 9 anak atau 40% dari 23 anak didik yang berkembang sangat baik dalam memahami konsep bilangan, dalam memahami konsep perbandingan rata-rata 37% yang berkembang sangat baik, dan anak didik yang mampu memahami konsep analisis dan probabilitas ada 33%.

Cara yang paling tepat untuk mengembangkan kemampuan anak Raudhatul Athfal (RA) adalah melalui pembelajaran yang menekankan pada

kegiatan bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain.⁵ Permainan yang digunakan di Raudhatul Athfal (RA) merupakan permainan yang didisain sedemikian rupa, sehingga merangsang kreativitas anak dan menyenangkan. Untuk itu bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain merupakan prinsip pokok dalam pembelajaran di Raudhatul Athfal (RA) yang sangat tepat.

Dalam implementasinya, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran di Raudhatul Athfal (RA) merancang kegiatan pembelajaran secara matang, dengan memperhatikan bakat, minat dan perkembangan fisik dan psikologis anak, kegiatan pembelajaran harus kreatif, interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi anak untuk berpartisipasi secara aktif, serta menggunakan berbagai sarana/bahan/alat dan sumber belajar yang beragam, menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, dilakukan pada aktivitas bermain sambil belajar. Menurut Piaget dalam Hidayani dkk menyatakan bahwa:

“Perkembangan kognitif seorang anak terdiri dari 4 tahapan yaitu : Tahapan Sensorimotor (*Sensorimotor Period*) dimulai sejak lahir hingga kurang lebih usia 2 tahun. Tahap Praoperasional (*Preperational Period*) dimulai sejak umur 2 tahun hingga kurang lebih usia 6 atau 7 tahun, Tahap Operasi Konkret (*Cocrete Operation Period*) dimulai sejak usia 6 atau 7 tahun hingga kurang lebih usia 11 atau 12 tahun, Tahap Operasi Formal (*Formal Operations Period*) dimulai sejak usia 11 atau 12 tahun hingga dewasa.⁶

Depdiknas menyatakan kemampuan berhitung merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung

⁵Anwar, Moch. Idochi, 2004, *Administrasi Pendidikan dan Manajemen Biaya Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta) h, 34

⁶Hidayani Rini, dkk. 2005, “*Psikologi Perkembangan Anak*”. (Jakarta: Universitas Terbuka), h. 47

yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika.⁷

Depdiknas menyatakan tujuan berhitung secara umum di Taman Kanak-kanak (TK) agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saat nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang kompleks.

Menurut Alexander, Konsep angka merupakan cara pengenalan dari yang kongkrit dan menyenangkan bagi anak, melalui segala sesuatu yang ada dalam lingkungan anak dan memanfaatkan serta menghitung jumlah mainan yang paling disukai anak.⁸

Anggani Sudono menyatakan bahwa : Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.⁹

Sedangkan menurut Montolalu manfaat bermain adalah : Bermain memacu kreatifitas, bermain bermanfaat mencerdaskan otak, bermain bermanfaat menanggulangi konflik, bermain bermanfaat untuk melatih empati, bermain bermanfaat mengasah panca indra, bermain sebagai media terapi, bermain itu melakukan penemuan.¹⁰

⁷Depdiknas, 2000 "*Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak.*(Jakarta: Direktorat Pendidikan Dinas Peningkatan Mutu Taman Kanak-Kanak), h.12

⁸ Alexander , 2010, *Tahap Pengenalan Bilangan: Masa Kritis Bagi Anak.*(Jakarta, PT ubisin) h.23

⁹Anggani Sudono. 1995 *Alat-Alat Permainan dan Sumber Belajar Di Taman Kanak- Kanak.* (Jakarta: Depdikbud. Dirjen Dikti Proyek Pendidikan), h.23

¹⁰Montolalu ,2005. *Bermain dan Permainan Anak.* (Jakarta: Universitas Terbuka. UU Sisdiknas) h, 30

Sesuai dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi Taman Kanak-kanak (TK)

disebutkan bahwa :

“Pengembangan kemampuan kognitif anak di Taman Kanak-kanak (TK) bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar dapat mengolah, perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika serta pengetahuan akan ruang dan waktu, mengembangkan kemampuan memilah-milah dan mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti, anak usia Taman Kanak-kanak (TK) sudah mampu berhitung, mulai darimenenal angka, mengukur, mengelompokkan, dan menghitung benda”.¹¹

Prinsip-prinsip permainan berhitung awal menurut Depdiknas adalah: (1). Permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar. (2). Menghitung keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari konkrit ke abstrak, dari mudah ke sukar, dan dari yang sederhana ke yang lebih kompleks. (3). Permainan berhitung akan lebih berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah masalahnya sendiri. (4). Permainan berhitung membutuhkan suasana yang menyenangkan dan memberi aman serta kebebasan bagi anak. (5) Bahasa yang digunakan dalam pengenalan konsep berhitung seharusnya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak. (6). Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaannya yaitu tahap konsep masa transisi dan lambang. (7). Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir.

¹¹ Masitoh, dkk. 2004 “*Strategi Pembelajaran TK*”. (Jakarta: Universitas Terbuka), h.19

Media puzzle adalah media permainan anak yang menarik dan menyenangkan akan meningkatkan kemampuan kognitif anak. Guru hendaknya memiliki kemampuan merencanakan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini, karena alat permainan yang dirancang dengan baik akan lebih menarik dari pada alat yang tidak didesain dengan baik sebab anak usia dini biasanya menyukai alat permainan dengan bentuk yang sederhana dan tidak rumit yang disertai dengan warna dan bentuk yang menarik yang salah satunya adalah media puzzle.

Dengan menggunakan media puzzle kemampuan kognitif anak akan tercapai misalnya mengklasifikasikan benda berdasarkan warna atau bentuk atau ukuran, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi dan kemampuan berpikir untuk memecahkan permasalahan yang sederhana.

Badru, dkk menyatakan alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya, sedangkan alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Sedangkan menurut Yulianty I (dalam Badru Zaman) alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang secara optimal mampu merangsang minat anak sekaligus mampu mengembangkan berbagai jenis potensi anak dan dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas.¹²

Berdasarkan uraian diatas, peneliti termotivasi untuk melakukan sebuah penelitian tindakan kelas dengan berfokus pada peningkatan kemampuan anak

¹²Zaman, Badru, dkk. 2008, *Media dan Sumber Belajar TK*. (Jakarta: Universitas Terbuka), h.34

RA dalam berhitung, yaitu : ***“MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN LEG PUZZLE DARI KAYU DI RA ISTIQOMAH SAMPALI KABUPATEN DELI SERDANG”***

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan deskripsi tentang ruang lingkup masalah yang akan diteliti oleh karena itu untuk masalah penelitian, melalui identifikasi masalah ruang lingkup serta batasan-batasan terlalu luas dan menyulitkan, maka perlu dibuat batasan mempersempit batasan yang akan dibahas.

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

- a. Kemampuan berhitung anak RA Istiqomah Sampali masih rendah.
- b. Minimnya kreativitas guru dalam menggunakan metode belajar di dalam kelas.
- c. Penggunaan metode permainan yang tidak sesuai dengan kemampuan anak yang diberikan oleh guru
- d. Dalam hal ini guru harus berupaya bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung anak dan memberikan pencerahan terhadap para anak sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar agar mereka lebih bersemangat menerima pelajaran yang diberikan oleh guru.
- e. Penggunaan permainan leg puzzle banyak yang monoton belum bervariasi yang diajarkan oleh guru.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang tersebut diatas, maka dalam penelitian ini peneliti dapat merumuskan beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Meningkatkan kondisi awal kemampuan berhitung anak di RA Istiqomah Sampali
- b. Bagaimanakah kemampuan berhitung anak RA Istiqomah Sampali sebelum diterapkan permainan leg puzzle dari kayu dalam pembelajaran?
- c. Bagaimanakah kemampuan berhitung anak di RA Istiqomah setelah penerapan permainan leg puzzle dari kayu dalam pembelajaran?

D. Cara Pemecahan Masalah

Setelah mengetahui permasalahan yang ada, cara pemecahan masalah yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu dengan penggunaan permainan leg puzzle dari kayu dalam pembelajaran. Dengan penggunaan media leg puzzle dari kayu diharapkan kemampuan berhitung anak meningkat.

Cara pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah: kurang efektifnya pembelajaran di RA yang dilakukan oleh guru RA Istiqomah Sampali sehingga kemampuan berhitung anak masih rendah dan belum mencapai nilai yang diharapkan. Kan anak dalam pembelajaran. Hal ini coba dipecahkan dengan menerapkan permainan leg puzzle kepada anak RA Istiqomah Sampali. Dengan demikian diharapkan anak lebih aktif dalam belajar sehingga meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan cara menggunakan permainan leg puzzle dari kayu.

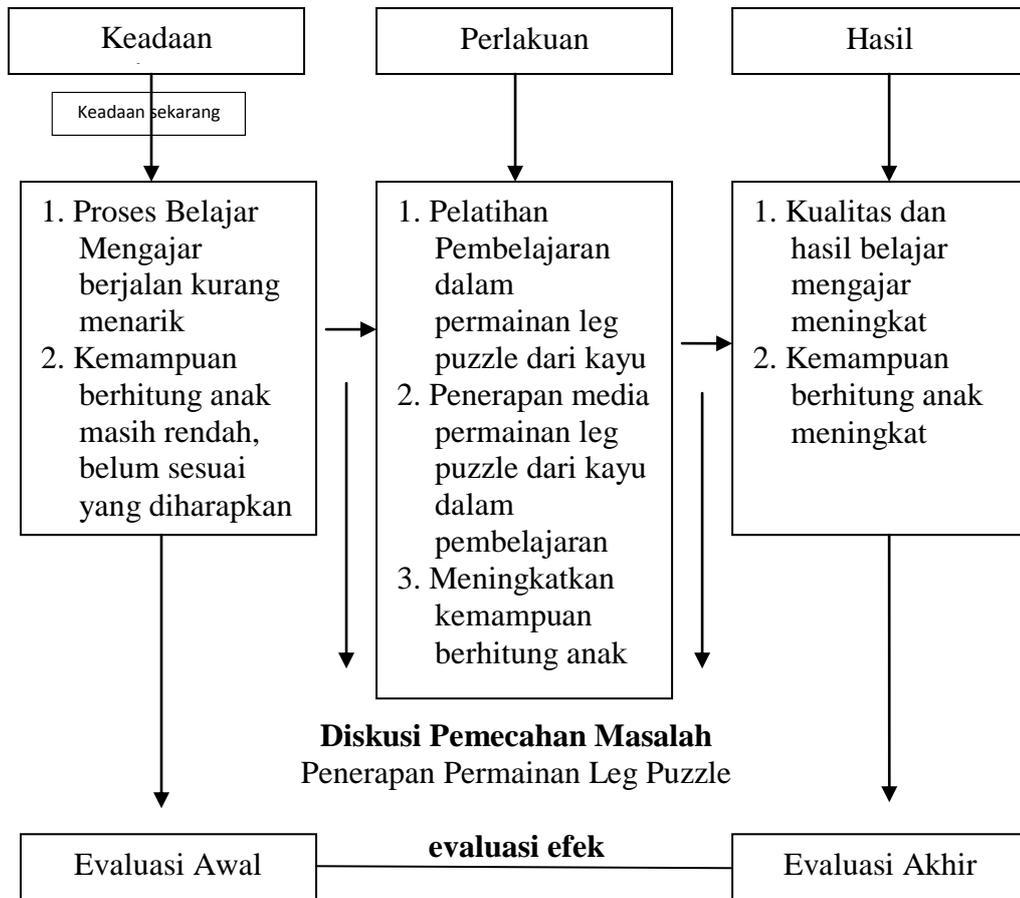


Diagram 1. Kerangka Pemecahan Masalah

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan pada permasalahan dalam penelitian tindakan yang berjudul meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan leg puzzle dari kayu di RA Istiqomah Sampali kabupaten deli serdang yang akan dilakukan oleh peneliti, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut :

Cara Berhitung dengan menggunakan Leg Puzzle dari kayu dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di RA Istiqomah Sampali Kabupaten Deli Serdang Tahun Pelajaran 2015/2016

F. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui kondisi awal kemampuan berhitung anak di RA Istiqomah Sampali.
2. Untuk mengetahui kemampuan berhitung anak sebelum diterapkan permainan leg puzzle dari kayu dalam pembelajaran di RA Istiqomah Sampali
3. Untuk mengetahui tingkat kemampuan berhitung anak di RA Istiqomah Sampali setelah penerapan permainan leg puzzle dari kayu dalam pembelajaran.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan sekolah ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Sekolah dapat membantu dalam memecahkan masalah guru di RA.
 - b. Bagi guru, dapat meningkatkan kompetensi guru dalam melaksanakan tugas-tugasnya sehingga menjadi lebih professional.
 - c. Bagi anak RA dapat meningkatkan kemampuan anak dalam pembelajaran terutama dalam berhitung menggunakan leg puzzle dari kayu.
 - d. Bagi sekolah dapat meningkatkan kinerja dan mutu sekolah secara keseluruhan.

2. Manfaat Teoritis

Langkah-langkah yang tepat dalam melaksanakan pembelajaran di RA dengan baik dan tepat terutama dalam rangka meningkatkan kinerja guru, dapat menjadi referensi ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan guna penanganan kasus serupa bagi pembaca dan pihak – pihak yang berkepentingan

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kemampuan Berhitung Bagi Anak Usia Dini

A.1. Pengertian Berhitung

Dalam pembelajaran permainan berhitung pemula di taman kanak-kanak dijelaskan bahwa berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Pengertian kemampuan berhitung permulaan menurut Susanto adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Sedangkan Sriningsih, N mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan

urutan bilangan sampai sepuluh. Sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.¹³

Dari pengertian berhitung diatas, dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan ketrampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak.

A.2. Tujuan Pembelajaran Berhitung

Depdiknas menjelaskan tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-Kanak, yaitu secara umum berhitung permulaan di Taman Kanak-kanak adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.¹⁴

Sedangkan secara khusus dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar, anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung, ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang lebih tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi di sekitarnya,

¹³ Sriningsih, N.2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*. (Bandung: Pustaka Sebelas), h.19

¹⁴ Depdiknas. 2003. *UU Sistem Pendidikan Nasional*. (Jakarta.Diknas)h. 18

dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Jadi dapat disimpulkan tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak- Kanak, yaitu untuk melatih anak berpikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

A.3. Prinsip-prinsip Berhitung

Depdiknas mengemukakan prinsip-prinsip dalam menerapkan permainan berhitung di Taman kanak-kanak yaitu, permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar dan melalui tingkat kesukarannya, misalnya dari konkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.¹⁵

Permainan berhitung akan berhasil jika anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri, Permainan behitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan. Selain itu bahasa yang digunakan didalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar.

¹⁵Departemen Pendidikan Nasional. 2009.,*Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009*(Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD), h.41

Menyenangkan bagi anak didik dan tidak memaksakan kehendak guru dimana anak diberi kebebasan untuk berpartisipasi atau terlibat langsung menyelesaikan masalah-masalahnya menyenangkan, mengajak anak terlibat secara langsung, membangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyesuaikan berhitung, hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya, fokus pada apa yang anak capai. Pelajaran yang mengasyikan dengan melakukan aktivitas yang menghubungkan kegiatan berhitung dengan kehidupan sehari-hari.

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

A.4. Tahap Penguasaan Berhitung

Depdiknas mengemukakan bahwa berhitung di Taman Kanak-Kanak seyogyanya dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung, yaitu Penguasaan konsep, masa transisi, dan lambang. Penguasaan Konsep adalah Pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkrit, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan.¹⁶

Masa Transisi adalah Proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus

¹⁶ Depdiknas. 2003. *UU Sistem Pendidikan Nasional*. (Jakarta.Diknas)h,45

dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda. Misalnya, ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah pensil), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama, Sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu.

Piaget dalam Sudono A, dkk, Mengungkapkan bahwa matematika untuk anak usia dini tidak bisa diajarkan secara langsung. Sebelum anak mengenal konsep bilangan dan operasi bilangan, anak harus dilatih lebih dahulu mengkonstruksi pemahaman dengan bahasa simbolik yang disebut sebagai abstraksi sederhana (*simple abstraction*) yang dikenal pula dengan abstraksi empiris. Kemudian anak dilatih berpikir simbolik lebih jauh, yang disebut abstraksi reflektif (*reflective abstraction*). Langkah berikutnya ialah mengajari anak menghubungkan antara pengertian bilangan dengan simbol bilangan.¹⁷

Burns & Lorton dalam Sudono A, dkk, menjelaskan lebih terperinci bahwa setelah konsep dipahami oleh anak, guru mengenalkan lambang konsep. Kejelasan hubungan antara konsep konkrit dan lambang bilangan menjadi tugas guru yang sangat penting dan tidak tergesa-gesa. Sedangkan Lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

¹⁷Sudono, Surtikanti, dkk. 2012. *Pedagogi Khusus Bidang PAUD*. (Surakarta: FKIP-UMS),h 22

Burns & Lorton mengungkapkan bahwa pada tingkat ini biarkan anak diberi kesempatan untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkrit yang telah mereka pahami. Berilah mereka kesempatan yang cukup untuk menggunakan alat konkrit hingga mereka melepaskannya sendiri.

A.5. Manfaat Pengenalan Berhitung

Kecerdasaan matematika mencakup kemampuan untuk menggunakan angka dan perhitungan, pola dan logika, dan pola pikir ilmiah. Secara umum permainan matematika bertujuan mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sejak usia dini sehingga anak-anak akan siap, mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang berikutnya disekolah dasar.

Menurut Suyanto, S manfaat utama pengenalan matematika, termasuk didalamnya kegiatan berhitung ialah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis dan matematis. Permainan matematika menurut Siswanto dalam sudono S,dkk, mempunyai manfaat bagi anak-anak, dimana melalui berbagai pengamatan terhadap benda disekelilingnya dapat berfikir secara sistematis dan logis, dapat beradaptasi dan menyesuaikan dengan lingkungannya yang dalam keseharian memerlukan kepandaian berhitung. Memiliki apresiasi, konsentrasi serta ketelitian yang tinggi. Mengetahui konsep ruang dan waktu. Mampu memperkirakan urutan sesuatu. Terlatih, menciptakan sesuatu secara spontan sehingga memiliki kreativitas dan imajinasi yang tinggi. Anak-anak yang cerdas matematis-logika anak dengan memberi materi-materi konkrit yang dapat dijadikan bahan percobaan. Kecerdasaan matematika –logika juga dapat ditumbuhkan melalui

interaksi positif yang mampu memuaskan rasa ingin tahu anak. Oleh karena itu, guru harus dapat menjawab pertanyaan anak dan member penjelasan logis, selain itu guru perlu memberikan permainan-permainan yang memotivasi logika anak.¹⁸

Permainan matematika yang diberikan pada anak usia dini pada kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak bermanfaat antara lain, pertama membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan. Kedua, menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal. Ketiga, membantu anak belajar secara alami melalui kegiatan bermain. Permainan matematika yang diberikan pada anak usia dini pada kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak bermanfaat antara lain, pertama membelajarkan anak berdasarkan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan. Kedua, menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal. Ketiga, membantu anak belajar secara alami melalui kegiatan bermain.

Dengan demikian kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri adalah kemampuan anak dalam menyebutkan benda-benda yang berbentuk geometri, membedakan benda-benda yang berbentuk geometri, membedakan ciri-ciri bentuk geometri, mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga, segi empat, bujur sangkar, dan lain-lain)

A.6. Faktor yang mempengaruhi Kemampuan Berhitung Pada Anak

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru di RA harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan

¹⁸*Ibid*, h, 40

bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.¹⁹

Anak usia RA adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang di terima dari lingkungan. Contohnya: Ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah apel), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi/rangsangan/motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya.

Dengan demikian pengembangan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri, dipandang perlu guru menggunakan strategi dan media yang tepat dalam kegiatan pembelajaran, yaitu dengan menerapkan permainan *puzzle* bola. Hal ini dilakukan mengingat anak-anak umumnya suka akan permainan yang menarik dan beraneka warna, sehingga media *puzzle* bola ini efektif dalam pengembangan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri

B. Bermain Media Leg Puzzle Bagi Anak Taman Kanak-Kanak

B.1. Pengertian Media Leg Puzzle

Media puzzle adalah media permainan anak yang menarik dan menyenangkan akan meningkatkan kemampuan kognitif anak. Guru hendaknya memiliki kemampuan merencanakan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini, karena alat permainan yang dirancang dengan baik akan lebih menarik dari

¹⁹Sriningsih, N.2008, *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*. (Bandung: Pustaka Sebelas), h. 67

pada alat yang tidak didesain dengan baik sebab anak usia dini biasanya menyukai alat permainan dengan bentuk yang sederhana dan tidak rumit yang disertai dengan warna dan bentuk yang menarik yang salah satunya adalah media puzzle.²⁰

Menurut Schram Surtikanti, dkk, media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Secara harfiah media berarti “perantara”, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Media pembelajaran pada dasarnya merupakan wahan dari pesan yang oleh sumber pesan (guru) ingin diteruskan kepada penerima pesan (anak). Pesan yang disampaikan adalah isi pembelajaran dalam bentuk tema/topik pembelajaran dengan tujuan agar terjadi proses belajar pada diri anak. Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*).²¹

Menurut Yulianty I dalam Badru Zaman, Permainan puzzle sudah bukan permainan asing bagi anak-anak. Biasanya anak-anak akan sangat senang menyusun dan mencocokkan “bentuk” dan “tempatny”. Anak-anak akan suka memainkan puzzle dengan berbagai macam gambar yang menarik. Berdasarkan pengertian tentang media puzzle, maka dapat disimpulkan bahwa media puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya.

Puzzle merupakan salah satu permainan yang lawas, tapi masih berkembang hingga saat ini. Bahkan sekarang bentuknya beraneka ragam dan semakin menarik, seperti puzzle binatang, puzzle transportasi, puzzle mengenal serangga, dan lain sebagainya. Karena unik dan mudahnya permainan puzzle ini, puzzle masih menjadi mainan edukatif paling digemari oleh anak-anak, dan

²⁰ Nilawati. 2012. “Penerapan Permainan Leg Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak TK”. (<http://www.repository.upi.edu>). Diakses Minggu, 20 maret 2015 jam 17.35 WIB.

²¹ Surtikanti, dkk. 2012 *Pedagogi Khusus Bidang PAUD*. (Surakarta: FKIP-UMS.), h.16

menjadi salah satu mainan wajib untuk lembaga pendidikan anak, seperti Pendidikan Anak Usia Dini, Taman Kanak-kanak, kelompok bermain, day care, dan sebagainya²²

Puzzle adalah kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan Puzzle menjadi bentuk yang utuh. Kegiatan ini bertujuan melatih koordinasi mata, tangan dan pikiran anak dalam menyusun kepingan puzzle yang terdiri dari berbagai bentuk yang berbeda dengan cara mencocokkan potongan gambar satu dengan lainnya sehingga membentuk satu gambar yang utuh dan baik.

Puzzle merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Dengan terbiasa bermain puzzle, lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan didapat saat anak menyelesaikan puzzle pun merupakan salah satu pembangkit motivasi untuk mencoba hal-hal yang baru baginya. Eliyawati,^C mengungkapkan bahwa jenis-jenis dini alat permainan edukatif untuk anak usia diantaranya:

- a. Alat permainan edukatif untuk kemampuan berbahasa perbody
- b. Alat permainan edukatif ciptaan Montessory
- c. Balok *Cuisenaire*
- d. Alat permainan edukatif ciptaan Froebel.

Dari pemaparan yang telah diuraikan menurut eliyawati mengenai alat permainan edukatif atau APE, kita dapat mengetahui bahwa Balok *cuisenaire* termasuk ke dalam media pembelajaran alat permainan edukatif atau APE.

²² *Ibid*, h, 45

Disebut alat permainan edukatif karena balok *cuisenaire* merupakan media yang dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, khususnya pada aspek kemampuan berhitung atau kognitif.

Eliyawati, C alat permainan edukatif berfungsi sebagai alat untuk membantu dan mendukung proses pendidikan dan kegiatan pembelajaran anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak, pengenalan bilangan dan untuk peningkatan keterampilan anak dalam berpikir agar lebih baik, menarik, dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.²³

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif yang baik akan lebih menarik untuk anak dari pada alat permainan yang tidak didesain dengan baik, sebab anak usia 4-5 tahun biasanya menyukai alat permainan dengan contoh yang sederhana dan tidak rumit serta berwarna terang salah satu contoh permainan yang menarik yaitu permainan puzzel, karena puzzel dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, sebab anak akan berpikir bagaimana puzzel tersebut dapat tersusun dengan rapi sesuai lekuk-lekuk yang sudah ada pada papan dasar dan dengan puzzel anak dapat mengenal bentuk maupun warna yang ada di puzzel tersebut.

B.2. Nilai dan Manfaat Media Leg Puzzle

Eliyawati C Menjelaskan nilai-nilai dan manfaat media di Taman Kanak-Kanak. Nilai-nilai media pembelajaran diantaranya adalah mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat

²³ Eliyawati. 2005 *Media dan Sumber Belajar TK*. (Jakarta: Universitas Terbuka), h,110

abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada anak RA bisa dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran.²⁴

Media di RA bermanfaat untuk memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya agar terdapat keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak, dapat membangkitkan motivasi belajar anak serta menyediakan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan. Selain itu dapat juga dimanfaatkan untuk menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak.

Sudono, A mengemukakan bahwa koleksi 10 leg puzzle warna dari balok leg puzzle ini digunakan untuk mengembangkan kecakapan matematika. Setiap balok berwarna dibuat dengan panjang yang berbeda. Balok yang terpendek adalah balok yang berwarna kayu asli atau berukuran 1 cm, dan yang terpanjang berwarna oranye berukuran 10 cm. Ketika balok disusun berdasarkan panjangnya, akan membentuk sebuah pola yang biasa disebut tangga rumah, dan setiap balok masing-masing berjarak 1 cm. Hal ini dapat membantu guru atau orang tua untuk menentukan nilai sebuah balok, kemudian menentukan nilai balok lain berdasarkan hubungan antara balok-balok tersebut.²⁵

Mereka akan segera menemukan bagaimana gabungan dari balok-balok tersebut mempunyai panjang yang sama antara satu dengan yang lainnya. Hal ini dapat membantu anak dalam memahami 'simetri'. Anak yang lebih besar dapat lebih fokus pada perbandingan panjang balok dan dapat mencatatnya

²⁴ *Ibid*, h.243

²⁵ Sudono, A2010 *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*. (Bandung: Pustaka Sebelas), h 21

di kertas, konsep ini dapat membantu anak dalam memvisualisasikan struktur sebuah pola dan melatih mereka dalam konsep aritmatika dan geometri.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Permainan *puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan anak lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berfikir dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kognitif anak.

B.3. Tahap Penggunaan Balok Leg Puzzle

Sudono,A mengemukakan metode untuk lebih memahami konsep balok leg puzzle dimulai dengan tahap:

- a. menghitung tanpa mengerti, asal urutannya sesuai (*root counting*).
- b. menghitung dan memadukan satu-satu (*one to one correspondence*)
- c. menghitung dengan menggunakan syair-syair sederhana yang di dalamnya terdapat bilangan dan terakhir anak membuat karpet segi empat yang kemudian digunakan untuk mengungkapkan beberapa istilah matematis
- d. Menggunakan balok *cuisenaire* secara bebas dengan menggunakan bahasa.
- e. Anak membuat karpet berbentuk segi empat yang kemudian digunakan untuk mengungkapkan beberapa istilah matematis. Hal ini sangat membantu wawasan berpikir dan penguasaan bahasa anak.²⁶

²⁶ *Ibid*, h, 71

B.4. Macam-macam Permainan Leg Puzzle dari kayu



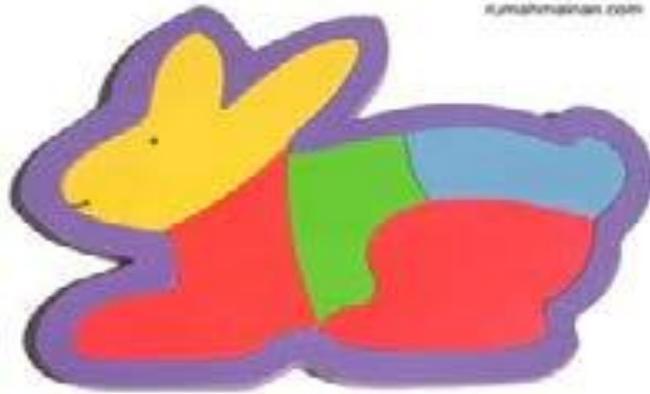
Gambar 1. Leg Puzzle Balok *cuisenaire*



Gambar 2. Leg Puzzle Lotto Warna



Gambar 3. Leg Puzzle Geometri



Gambar 4. Leg Puzzle Kelinci

C. Temuan Hasil penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang telah dilakukan yang berhubungan dengan topic yang memiliki kesamaan dapat dilihat pada hasil penelitian yang dilakukan oleh:

Penelitian pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Widawati (2010) di TK Kenanga membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang diangkat dari pengalaman sehari-hari anak, dapat membantu pemahaman anak terhadap konsep matematika khususnya berhitung. Melalui pembelajaran matematika realistik, berhitung bagi anak bukan hanya menghitung deret angka saja, melainkan sebuah proses yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Andari, A (2008) di TK Juwita hasilnya menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran logika matematika melalui penggunaan balok. Respon anak terhadap materi pembelajaran logika matematika menjadi lebih antusias, hal ini karena sambil bermain balok, anak mampu mengenal dan menguasai materi pembelajaran logika matematika

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

A. 1. Tempat Penelitian

Penelitian akan dilakukan di RA Istiqomah yang berlokasi di desa Sampali Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang. RA Istiqomah Sampali di bawah Yayasan Pendidikan Istiqomah, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang didirikan pada tanggal 1 Mei 1984 M/ 12 Rajab 1365 H yang pada awalnya hanya mempunyai tujuan yang sangat ideal yaitu membantu masyarakat di sekitar lokasi yayasan khususnya agar dapat menikmati pendidikan yang berbasis agama, yaitu: Madrasah Diniyah Awaliyah (MDA), Madrasah Ibtidaiyah (MI), Sekolah Taman Kanak-Kanak (TK), dan Raudhatul Athfal (RA). Khusus untuk tingkat RA didirikan tahun 2002.

RA Istiqomah Percut Sei Tuan Tujuan didirikannya lembaga pendidikan ini adalah (1) Menunaikan tuntutan ajaran agama Islam (2) Menimbulkan rasa cinta beragama dan mempertinggi mutu keagamaan (3) Melahirkan ulama Islam (4) Melahirkan kader-kader pemimpin umat (5) Melaksanakan dakwah secara lisan (6) Mengadakan perpustakaan.

A.1.a. Keadaan Siswa

Siswa merupakan salah satu komponen dalam pendidikan, dan juga siswa salah satu objek yang diasah daya nalarnya (otaknya) dalam proses pendidikan. Siswa merupakan peserta didik (objek) dalam pendidikan, siswa juga merupakan

subjek yang akan dihantarkan kepada tujuan pendidikan melalui upaya pengembangan potensi sesuai dengan minat dan bakatnya masing-masing seoptimal mungkin. Adapun mengenai keadaan siswa di RA Istiqomah Percut Sei Tuan dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel I
Keadaan Siswa RA Istiqomah Percut Sei Tuan
Tiga Tahun Terakhir 2014-2015

Tahun Ajaran	Kelas I		Kelas 2		Kelas 3		Jumlah Kelas (1+2+3)	
	Jml Siswa	Jml Rombe 1	Jml Siswa	Jml Rombel	Jml Siswa	Jml Rombel	Jml Siswa	Jml Rombel
2013/2014	30	1	28	1			58	2
2014/2015	30	1	54	2	22	1	106	3
2015/2016	45	2	76	3	23	1	144	3
Jumlah	105		158		47		252	

Sumber data: Data Statistik kantor RA Istiqomah TP 2014/2015

A.1.b. Keadaan Guru

Guru merupakan faktor yang sangat penting dalam pendidikan, baik pendidikan formal maupun non formal. Tanpa guru pendidikan tidak akan dapat berjalan sebagaimana mestinya. Guru juga merupakan faktor dominan untuk menentukan maju mundurnya suatu lembaga pendidikan.

Jadi jelaslah bahwa keberadaan guru dalam proses pengajaran merupakan hal yang sangat esensial sekali untuk mencapai tujuan pendidikan. Dengan kata lain tujuan pendidikan dapat tercapai, manakala guru menjalankan tugasnya dengan baik.

Mengenai keadaan guru di RA Istiqomah Percut Sei Tuan dikatakan sudah termasuk cukup memadai untuk melaksanakan proses kegiatan belajar

mengajar. Untuk mengetahui lebih jelas keadaan guru di RA Istiqomah Percut Sei Tuan maka dapat dilihat pada table 2 di bawah ini :

Tabel II
Keadaan Guru dan Tenaga Kependidikan RA Istiqomah
Tahun Ajaran 2014-2015

No	Pengelola	PNS		NON PNS		Jml
		Lk	PR	Lk	Pr	
	Pendidik					
1	Guru PNS diperbantukan Tetap					
2	Guru tetap Yayasan				5	5
3	Guru Honorer					
4	Guru Tidak Tetap					
	Tenaga Kependidikan					
1	Kepala UrusanTata Usaha				1	1
2	Bendahara				1	1
3	Staf Tata Usaha				1	1

Sumber data: Data Statistik kantor RA Istiqomah TP 2014-2015

A.1.c. Sarana dan Prasarana

Dan prasarana atau fasilitas adalah merupakan alat bantu dalam penyelenggaraan proses belajar mengajar. Sarana dan fasilitas pendidikan ini sangat besar peranannya didalam menghantarkan anak didik kepada tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Menyadari hal ini sudah sewajarnya apabila disetiap sekolah, mengusahakan sarana dan fasilitas pendidikannya dengan lengkap dan memadai, guna mendukung kelancaran proses kegiatan belajar mengajar.

Mengenai keadaan saran dan prasarana pendidikan yang dimiliki RA Istiqomah Percut Sei Tuan cukup untuk mendukung pelaksanaan proses kegiatan belajar belajar. Untuk mengetahui lebih jelas tentang keadaan sarana dan fasilitas

yang dimiliki RA Istiqomah Percut Sei Tuan dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini :

Tabel III
Keadaan Sarana dan Prasarana RA Istiqomah Percut Sei Tuan
Tahun Ajaran 2014-2015

No	Jenis Prasarana	Jml Ruang	Keadaan / Kondisi				Luas m2
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Sedang	Rusak Berat	
1	Ruang Kelas	4	√				147
2	Ruang Perpustakaan	1	√				168
3	Ruang Laboratorium IPA						
4	Ruang Kepala	1	√				98
5	Ruang Guru	1	√				98
6	Ruang Tata Usaha	1	√				98
7	Ruang BP/BK						
8	Ruang UKS						
9	Ruang OSIS						
10	Musholla	1	√				98
11	Gudang						
12	Ruang Sirkulasi						
13	Kamar Mandi Kepala	1	√				168
14	Kamar mandi Guru	2	√				168
15	Kamar Mandi Siswa Putra	1	√				168
16	Kamar Mandi Siswa Putri	1	√				168
17	Halaman/Lapangan Olah Raga	1	√				250

Sumber data: Data Statistik kantor RA Istiqomah TP 2014-2015

A. 2. Waktu Penelitian

Sedangkan rentang waktu yang dilaksanakandalam penelitian ini dimulai dari bulan Agustus 2015 sampai dengan Oktober 2015.

A. 3. Siklus Penelitian

Siklus penelitian tindakan diuraikan sebagai berikut: Dalam penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan 2 kali siklus yang masing-masing dimulai dari

tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Siklus pertama dilaksanakan pada minggu kedua bulan oktober dengan Kompetensi Dasar. Penelitian tindakan ini merupakan penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Taggart, yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut :²⁷

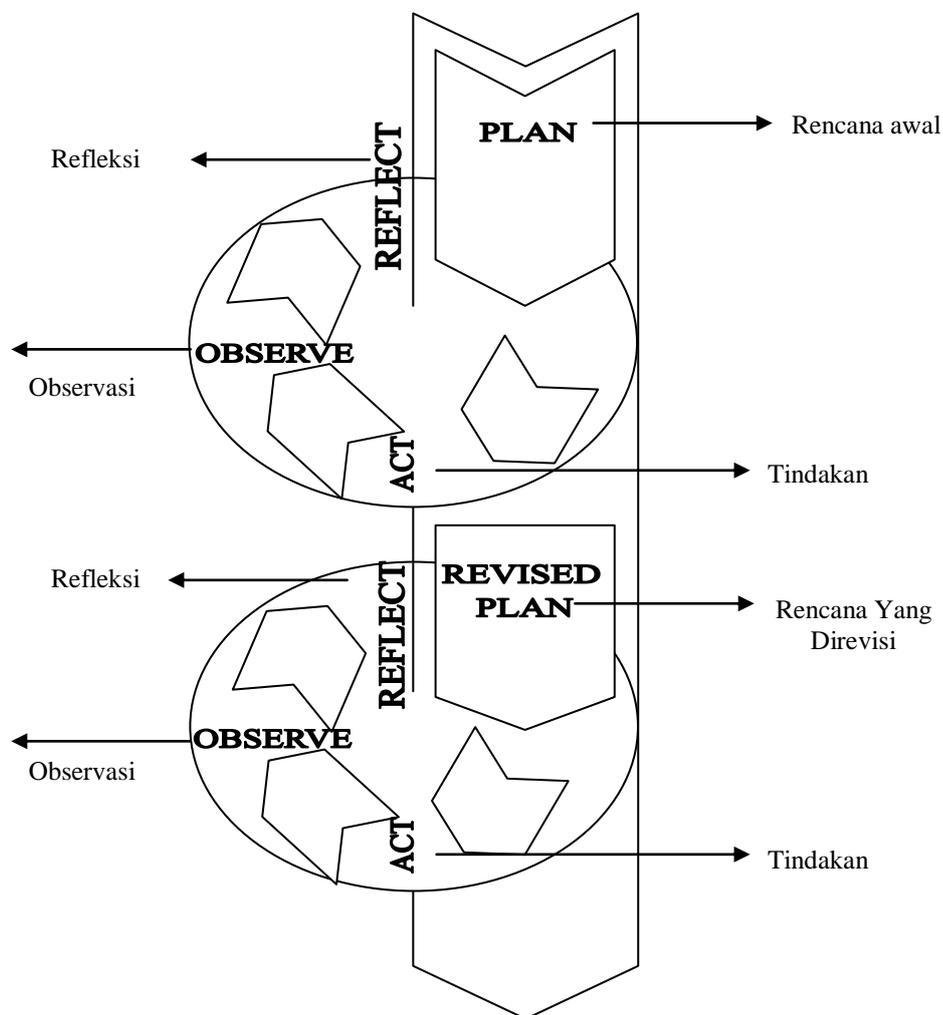


Diagram 2. Alur Siklus PTK

²⁷Arikunto, Suharsimi, 1999. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Edisi Revisi IV, Jakarta: Rineka Cipta) h. 24

Penjelasan alur diatas adalah :

1. Rancangan/ rencana awal, sebelum mengadakan penelitian peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk di dalamnya instrument penelitian dan perangkat pembelajaran.
2. Kegiatan dan pengamatan, meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep anak RA serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya cara berhitung anak
3. Refleksi, peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat.

B. Persiapan Penelitian Tindakan Kelas

Tabel IV
Rencana Rancangan Penelitian Tindakan Kelas

Pra Siklus		
Tahap	Kegiatan	Hasil
Persiapan	Sosialisasi tentang PTK dan identifikasi masalah pengajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Pemahaman tentang PTK - Mengidentifikasi masalah dalam pengajaran
Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> - Menyusun jadwal kegiatan - Menyusun langkah-langkah kegiatan - Menyusun rencana pelaksanaan dan skenario pembelajaran - Menyusun standar pencapaian minimal - Menyusun instrumen penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> - Jadwal tersedia - Langkah-langkah kegiatan - Tersedia rencana pelaksanaan dan skenario pembelajaran - Standar pencapaian ada - Tersedia instrument penelitian
Tindakan	<ul style="list-style-type: none"> - Mempersiapkan kelas - Analisis kebutuhan peralatan pembelajaran RA - Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario yang telah dipersiapkan - Melaksanakan observasi terhadap kemajuan dan kelemahan anak RA - Mendefinisikan masalah-masalah dan kesulitan yang dihadapi oleh anak RA 	<ul style="list-style-type: none"> - Kondisi kelas siap untuk pembelajaran - Tersedianya peralatan untuk belajar - Kegiatan pembelajaran - Penilaian awal kemajuan dan kelemahan anak RA - Hasil analisis kesulitan anak RA - Adanya perbaikan

	- Membimbing anak RA dalam melakukan: survey, question, read, recite dan review dalam membaca buku.	kemampuan anak RA
Pengamatan	- Mencatat dan merekam kegiatan pembelajaran	- Data tentang kesesuaian rencana dan tindakan - Data tentang faktor pendukung dan penghambat tindakan - Data tentang aktivitas pembelajaran anak RA
Evaluasi	- Menganalisa data menyimpulkan keberhasilan	- Keberhasilan tindakan minimal yang sudah ditetapkan
Refleksi	- Mengkaji berbagai hal yang terjadi dan yang seharusnya dilakukan	- Keunggulan dan kelemahan tindakan - Informasi untuk rencana berikut
Siklus I		
Tahap	Kegiatan	Hasil
Perencanaan	Diskusi	Rencana tindakan efektif dalam mencapai tujuan
Tindakan	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario yang telah dipersiapkan	- Guru terampil mengimplementasikan kegiatan pembelajaran - Anak RA bisa mengikuti pembelajaran
Pengamatan	Mencatat dan merekam kegiatan pembelajaran	- Data tentang kesesuaian rencana dan tindakan - Data tentang factor pendukung dan penghambat tindakan - Data tentang aktivitas pembelajaran
Evaluasi	- Menganalisis data dengan tehnik persentase dan analisis kualitatif data yang diperoleh dari daftar catatan, wawancara dan observasi - Menyimpulkan keberhasilan	- Guru terampil mengimplementasikan kegiatan pembelajaran - Persentase yang bisa mengikuti pembelajaran
Refleksi	Mengkaji berbagai hal yang	Rekomendasi untuk

	terjadi dan seharusnya dilakukan refleksi dilakukan terhadap tindakan dan sesudah tindakan	menentukan apakah tindakan harus dilanjutkan.
Siklus II		
Tahap	Kegiatan	Hasil
Perencanaan	Diskusi	Rencana tindakan efektif dalam mencapai tujuan
Tindakan	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario yang telah dipersiapkan	<ul style="list-style-type: none"> - Guru terampil mengimplementasikan kegiatan pembelajaran - Anak RA bisa mengikuti pembelajaran
Pengamatan	Mencatat dan merekam kegiatan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Data tentang kesesuaian rencana dan tindakan - Data tentang factor pendukung dan penghambat tindakan - Data tentang aktivitas pembelajaran
Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> - Menganalisis data dengan tehnik persentase dan analisis kualitatif data yang diperoleh dari daftar catatan,wawancara dan observasi - Menyimpulkan keberhasilan 	<ul style="list-style-type: none"> - Guru terampil mengimplementasikan kegiatan pembelajaran - Persentase siswa yang bisa mengikuti pembelajaran
Refleksi	Mengkaji berbagai hal yang terjadi dan seharusnya dilakukan refleksi dilakukan terhadap tindakan dan sesudah tindakan	Rekomendasi untuk menentukan apakah tindakan harus dilanjutkan.

C. Subjek Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah anak RA Istiqomah Sampali Kabupaten Deli serdang, yang terdiri dari 23 anak yang terdiri dari 17 santri laki-laki dan 6 santri perempuan. Dalam penelitian ini dibantu oleh satu orang guru RA sebagai pengajar dan peneliti sendiri sebagai pelaku observer.

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari santri dan guru

D.1. Santri

Untuk mendapatkan data tentang kemampuan berhitung anak melalui proses belajar mengajar, maka data diambil dari 23 orang santri, yaitu :

TABEL V
Data Anak Didik Ra Istiqomah Sampali
Tahun 2014-2015

NO	NAMA LENGKAP	L/P
1	Aulra Fazri Zeni Sinambela	L
2	Azzam Sauri Annafas	L
3	Adira Jabran Imral Pangabea	L
4	Casy Arradi Kartika	P
5	Cyntia Elliza	P
6	Dimas Cahyo Ramadhan	L
7	Fadilla Angry Soraya	P
8	Fardan Alamsyah Siregar	L
9	Muhammad Aldrifa	L
10	Muhammad Ananda Syafrizal Srg	L
11	Muhammad Dzaki Pratama	L
12	Muhammad Fauzan Husein P	L
13	Muhammad Galang Pranata	L
14	Nada Dzakhirah	P
15	Raniah Syifa Lase	P
16	Restu Ananda	L
17	Rizki Zallani	L
18	Salsa Dwi Sari	P
19	Satrya Wibowo	L
20	Shifa Alfira Azhary	P
21	Vitra Vidransyah	L
22	Wira Hendrik Pratama	L
23	Zulfan Syahputra	L

D.2. Guru (Teman Sejawat) dan Kolaborator

Untuk melihat tingkat keberhasilan penggunaan media leg puzzle dari kayu dan kemampuan berhitung anak RA Istiqomah Sampali. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan secara kolaboratif dan bermitra dengan pihak lain. Hal ini di

lakukan untuk mendukung objektivitas dari hasil PTK. Dalam penelitian ini penulis menggunakan guru (Teman Sejawat) dan Kepala Sekolah sebagai sumber data yang kedua dan sebagai kolaborator, yaitu :

TABEL VI
Sumber Data Guru Dan Kolaborator
Tahun 2014-2015

NO	NAMA LENGKAP	JENIS KELAMIN	JABATAN
1	Siti Maimunah Siregar, SPdI	Perempuan	Kepala Sekolah
2	Fatimah, SpdI	Perempuan	Guru

E. Teknis dan Alat Pengumpulan Data

Dalam penelitian tindakan ini, teknik pengumpulan data yang digunakan penulis tertera pada tabel 7 berikut:

TABEL VII
Teknik Pengumpulan Data Dan Aspek Yang Diamati

Teknis	Aspek yang diamati	Jenis Data	Instrumen
Tes	Data hasil permainan berhitung anak RA	Tes hasil belajar	Tes dengan objektif tes
Observasi	Proses tindakan Aktivitas anak RA dalam kegiatan pembelajaran Persoalan lain yang timbul selama kegiatan PTK	Observasi aktifitas guru dalam pembelajaran Observasi aktifitas dalam pembelajaran Masalah pembelajaran	Lembar Observasi
Wawancara	Mengetahui situasi dalam kelas dari sudut pandang orang lain untuk memperkaya data yang dibutuhkan dalam bentuk rekaman audio dan catatan	Hasil wawancara	Lembar wawancara

Foto dan rekaman	Menggambarkan efektifitas yang sedang terjadi pda saat pembelajaran termasuk suasana kelas, detail tentang peristiwa khusus, atau ilustrasi dari episode tertentu.	Photo kegiatan pembelajaran Rekaman hasil wawancara	Alat photo dan alat rekam
------------------	--	--	---------------------------

F. Indikator Kinerja

Komponen-komponen yang menjadi indikator perubahan pada tiap siklus dalam penelitian ini yaitu:

Indikator pertama untuk menunjukkan keberhasilan proses pembelajaran adalah suksesnya guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan suksesnya santri RA dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Suksesnya guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dilihat dari mudahnya guru tersebut dalam melaksanakan rencana tindakan. Rencana tindakan mudah dilaksanakan, apabila prosedur guru selama mengajar berjalan dengan lancar. Guru tidak menjumpai problem yang serius berkaitan dengan fasilitas, materi dan prosedur. Suksesnya anak RA dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dilihat dari senang tidaknya anak RA melakukan permainan dengan menggunakan leg puzzle

Indikator kedua yang digunakan untuk menunjukkan suksesnya proses pembelajaran adalah meningkatkan kemampuan berhitung anak RA. Dalam hal ini indikator kinerja pada peneliti yang dilakukan oleh penulis adalah penelitian ini dianggap berhasil apabila kemampuan berhitung anak telah mencapai 80%

G. Analisis Data

Data yang terkumpul dilapangan akan disajikan secara sistematis dan dibedakan dua bagian yang dikumpulkan serta dianalisis oleh peneliti, yaitu:

1. Data yang bersifat kualitatif , akan diolah dengan menggunakan data dan fakta berdasarkan keterangan yang diperoleh, bersifat apa adanya, memberi gambaran tentan ekspresi anak berkaitan dengan kemampuan berhitung anak, aktivitas anak, perhatian, antusias, kepercayaan diri dan diselingi dengan pendapat penulis.
2. data yang bersifat kuantitatif, akan dioalah melalui tabulasi data dan dalam bentuk persentase, kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan angka-angka, serta dianalisa dengan cara berfikir induktif dengan demikian, penelitian ini bersifat kuantitatif. Data hasil pengamatan diolah dengan analisis deskriptif untuk menggambarkan keadaan peningkatan indikator keberhasilan setiap siklus dan untuk menggambarkan keberhasilan pembelajaran Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif, yaitu memaparkan nilai hasil kemampuan berhitung anak dalam permainan leg puzzle dari kayu. PTK ini berhasil apabila 80% anak telah tuntas dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun perhitungan rumus data kuantitatif yang dikutip dari Muschlid adalah :

$$\text{Persentase (P)} = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

f = Jumlah siswa yang mengalami perubahan

n = Jumlah seluruh siswa

P = persentase²⁸

Kriteria penafsiran variabel penelitian ini sebagai berikut :

86% – 100 % = Sangat Baik (A)

76 % - 85% = Baik (B)

60% - 75% = Cukup (C)

55% - 59 % = Kurang (D)

≤ 54% = Kurang Sekali (E)

Adapun penerapan model dalam PTK ini dilakukan dengan dua siklus dan berdasarkan prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Siklus I dilaksanakan dengan enam kali pertemuan, begitu juga siklus II dilaksanakan dengan enam kali pertemuan.

H. Prosedur Penelitian Tiap Siklus

H.1. Deskripsi Siklus I

Dalam penelitian tindakan ini peneliti sebagai observer dan sekaligus juga kolaborator, sedangkan guru sebagai mitra peneliti yang akan melaksanakan rancangan pembelajaran di dalam kelas. Perencanaan tindakan berdasarkan permasalahan, pemilihan kemungkinan pemecahan masalahnya, implementasinya di lapangan sampai pada tahap evaluasi dan perumusan tindakan berikutnya. Proses penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam rangkaian siklus, dan setiap siklus akan dilakukan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai.

Penelitian ini dirancang dalam 2 tahap yaitu siklus 1 dan siklus 2. Pelaksanaan dilakukan oleh peneliti sebagai Guru, tiap tahap diambil 1 kelas dan

²⁸ Anas Sudijono. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. (Jakarta: Rajawali Press)h.43

mengajar diRA Istiqomah Sampali, Siklus I terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi, sebagai berikut:

Langkah-langkah utama dalam siklus I ini mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Perencanaan (Planning)

- 1) Mengidentifikasi masalah dan merumuskan masalah.
- 2) Mempersiapkan instrumen yang dibutuhkan seperti:
 - a) Membuat rencana pembelajaran (RKM), sesuai materi pokok yang diambil.
Yaitu mengenai cara berhitung anak dengan leg puzzle kayu
 - b) Membuat instrumen yang digunakan dalam siklus PTK
 - c) Membuat instrumen penilaian anak

2. Pelaksanaan (Acting)

Semua tindakan yang sudah dibuat dalam perencanaan pembelajaran dilaksanakan dalam bentuk langkah nyata dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Menyiapkan sarana pembelajaran, membagi santri dalam 1 kelompok
- 2) Guru membuka pelajaran dengan salam
- 3) Mengadakan presensi terhadap kehadiran santri
- 4) Guru memberikan apersepsi tentang diskusimelalui penggunaan media leg puzzle
- 5) Santri diberikan kesempatan untuk memberi tanggapan
- 6) Penguatan dan kesimpulan secara bersama-sama
- 7) Melakukan pengamatan dan observasi

3. Pengamatan (Observation)

- 1) Guru mengamati pada setiap kegiatan, terutama keaktifan belajar santri pada siklus I.
- 2) Guru mengamati hasil kegiatan belajar mengajar
- 3) Peneliti mengamati minat santri dalam belajar, secara individu maupun kelompok.

4. Refleksi (Reflection)

Refleksi dilakukan dengan menganalisis data siklus I yang digunakan sebagai acuan penyusunan Siklus II. Dari hasil analisis refleksi ini maka diketahui apakah menggunakan pembelajaran dengan media leg puzzle dari kayu mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak, yang selanjutnya dapat diperbaiki pada siklus berikutnya.

H.2. Deskripsi Siklus II

Untuk pelaksanaan siklus II secara teknis sama dengan pelaksanaan siklus I. Langkah-langkah utama dalam siklus II ini yang perlu ditekankan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Perencanaan (Planning)

Setelah merefleksi dari hasil siklus I didapatkan kekurangan. Untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I maka ditindak lanjuti perencanaan siklus II. Kegiatan tahap siklus II sebagai berikut :

- 1) Identifikasi masalah dan observasi masalah berdasarkan refleksi pada siklus I,
- 2) Merancang kembali pembelajaran dengan membentuk kelompok,
- 3) Mempersiapkan instrumen yang dibutuhkan, seperti:

- a) Membuat rencana pembelajaran (RKH), sesuai materi pokok yang diambil.
- b) Membuat lembar penilaian siswa.
- c) Membentuk kelompok santri secara heterogen

b. Pelaksanaan (Acting)

Peneliti Sebagai guru pengajar melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RKH yang telah disiapkan oleh peneliti dan direvisi berdasarkan evaluasi pada siklus I. Pembelajaran dilaksanakan dalam bentuk langkah nyata dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Menyiapkan sarana pembelajaran dengan media leg puzzle dari kayu
- 2) Guru membuka pelajaran dengan salam
- 3) Mengadakan presensi terhadap kehadiran santri
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada santri untuk bertanya.
- 9) Guru memberikan penilaian secara individual kepada para santri berkenaan dengan media yang sudah dipelajari.

c. Pengamatan (Observation)

Selama kegiatan pembelajaran observer mengamati dan mencatat hasil dalam lembar observasi yang akan digunakan sebagai dasar refleksi siklus II dipadukan dengan hasil evaluasi.

d. Refleksi (Refleksi)

Refleksi dilakukan dengan menganalisis data siklus I dan siklus II. Dari hasil analisis refleksi ini maka diketahui apakah menggunakan media leg puzzle dari kayu mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak di RA Istiqomah

Sampali. Kerangka Siklus pelaksanaan pada penelitian ini dapat dilihat seperti yang tergambar pada dibawah ini:²⁹

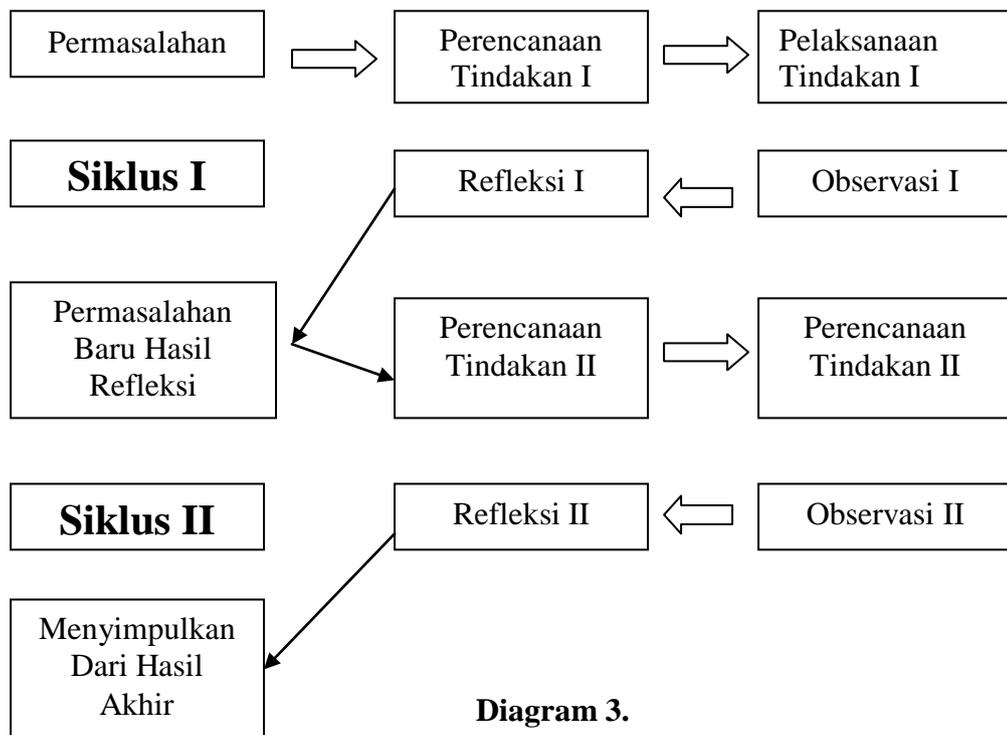


Diagram 3.
Kerangka Siklus Pelaksanaan PTK

I. Personalia Penelitian

Pada penelitian ini terdapat tim yang terlibat dalam penelitian tindakan kelas, yaitu :

TABEL VIII
Tugas Data Guru Dan Kolaborator

NO	NAMA LENGKAP	TUGAS	JAM KERJA PER MINGGU
1	Utari	- Menganalisis - Menarik Kesimpulan Penelitian	24 jam
2	Fatimah, SPdI	Sebagai guru teman sejawat	24 jam
3	Siti Maimunah Siregar, SpdI	- Kepala Sekolah - Kolaborator	24 jam

²⁹ Arikunto, Suharsimi, dkk 2010. *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta, Bumi Aksara) h. 74

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Deskripsi Kondisi Awal Penelitian (Pra Siklus)

Kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum mengadakan penelitian adalah mengetahui kemampuan awal anak sebelum tindakan dilaksanakan. Hasil penelitian pada saat kondisi awal kemampuan berhitung anak didik di RA Istiqomah Sampali, yaitu kemampuan anak menghitung angka 1-20 sesuai arahan guru, kemampuan mengurutkan angka 1-20 dengan leg puzzle tanpa arahan guru, kemampuan berhitung yang dicapai setelah bermain leg puzzle dari kayu, semua masih sangat rendah. Oleh karena itu peneliti perlu mengadakan observasi pra siklus, agar penelitian ini sesuai dengan apa yang diharapkan, apakah benar kiranya kelas ini perlu diberi tindakan yang sesuai dengan yang akan diteliti, yaitu meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan leg puzzle dari kayu, dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Observasi awal dilakukan pada saat Kegiatan Belajar Mengajar, yaitu pembelajaran dalam bentuk klasikal dengan jumlah 23 anak dengan 1 pendidik. Anak-anak melakukan kegiatan rutin mulai dari berbaris membentuk lingkaran dengan kegiatan awal yaitu pemanasan atau pengembangan fisik motorik kasar, kemudian diteruskan kegiatan keagamaan, pembagian kelas yang pada saat itu di kelas. Anak – anak masuk kelas dengan berbaris, duduk dikursi, mendengarkan apa yang dijelaskan atau disampaikan guru dan menjalankan atau melaksanakan perintah guru saat itu. Jadi anak lebih banyak duduk dan mendengarkan guru.

Hasil observasi menunjukkan kemampuan anak RA Istiqomah dalam kegiatan berhitung ini masih rendah karena mereka merasa jenuh atau bosan dengan metode pembelajaran yang disampaikan guru. Dengan tabel Lembar observasi dapat kita lihat perkembangan kemampuan anak dalam kegiatan berhitung sebagai berikut :

TABEL IX
Lembar Observasi Pra Siklus kemampuan berhitung anak didik
RA Istiqomah Sampali

No	Nama Anak	Mendengarkan Penjelasan serta Arahan dari guru				Kemampuan Menghitung anak 1-20 sesuai arahan guru				Kemampuan mengurutkan angka 1-20 dengan leg puzzle tanpa arahan guru				Kemampuan Berhitung yang dicapai setelah menggunakan leg puzzle kayu			
		B M	M M	B S H	B S B	B M M	M M	B S H	B S B	B M M	M M	B S H	B S B	B M M	M M	B S H	B S B
1.	Aulra	√				√				√				√			
2.	Azzam	√					√			√				√			
3.	Adira		√						√		√			√			
4.	Casy				√							√			√		
5.	Cyntia	√				√				√		√			√		
6.	Dimas		√				√				√			√			
7.	Fadila			√				√				√			√		
8.	Fardan		√					√				√			√		
9.	Aldrifa	√				√				√				√			
10.	Ananda			√				√			√			√			
11.	Dzaki			√					√			√				√	
12.	Fauzan	√				√				√				√			
13.	Galang		√				√				√				√		
14.	Nada			√			√				√				√		
15.	Raniah			√				√					√			√	

16.	Restu		√			√						√		√		
17.	Rizki		√					√			√		√			
18.	Salsa			√					√		√			√		
19.	Satriya	√				√					√			√		
20.	Shifa		√				√				√			√		
21.	Vitra			√		√					√		√			
22.	Wira				√			√				√			√	
23.	Zulfan				√			√				√			√	

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

Kondisi awal (Pra siklus) sebelum melakukan penelitian yang dicapai anak dan persentase anak yang memahami penjelasan serta arahan dari guru, kemampuan anak menghitung angka 1-20 sesuai arahan guru, kemampuan mengurutkan angka 1-20 dengan leg puzzle tanpa arahan guru, kemampuan berhitung yang dicapai setelah bermain leg puzzle dari kayu, yang berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan, dan belum muncul kemampuannya, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

TABEL X
Kondisi awal kemampuan berhitung anak didik
RA Istiqomah Sampali Sebelum Tindakan

No	Indikator	BM	MM	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		(f1)	(f2)	(f3)	(F4)	
		P1	P2	P3	P4	100%
1.	Mendengarkan Penjelasan serta Arahan dari guru	6	7	7	3	23
		26%	30%	30%	14%	100%
2.	Kemampuan	7	6	7	3	23

	Menghitung anak 1-20 sesuai arahan guru	30%	26%	30%	14%	100%
3.	Kemampuan mengurutkan angka 1-20 dengan leg puzzle tanpa arahan guru	5	10	5	3	23
		22%	43%	22%	14%	100%
4.	Kemampuan Berhitung yang dicapai setelah menggunakan leg puzzle kayu	9	10	4	0	23
		40%	43%	17%	-	100%

Rumus untuk memperoleh presentase diatas adalah :

$$\text{Persentase (P)} = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

f = Jumlah siswa yang mengalami perubahan

n = Jumlah seluruh siswa

P = persentase

Kondisi ini sangat memprihatinkan jika anak-anak dibiarkan dalam keadaan begini, hasil penilaian kemampuan berhitung anak pada kondisi awal (Pra Siklus) dapat dilihat di tabel diatas, menunjukkan kondisi pembelajaran yang semua hasilnya di bawah < 50%, hal ini menunjukkan kemampuan berhitung yang sangat rendah. Maka hal ini akan sangat mempengaruhi perkembangan aspek lainnya untuk selanjutnya. Salah satu bentuk tindakan yang bisa diberikan oleh penulis yaitu dengan menggunakan media leg puzzle angka untuk mengenalkan kegiatan berhitung supaya hasil pembelajaran berhitung di RA Istiqomah Sampali menjadi lebih baik.

Untuk lebih jelas mengetahui posisi kemampuan anak dalam berhitung yang berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB), dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

TABEL XI
Kondisi awal kemampuan berhitung anak didik
Sebelum Tindakan Anak BSH dan BSB

No	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak
		(f3)	(F4)	(n)
		P3	P4	P3+P4
1.	Mendengarkan Penjelasan serta Arahan dari guru	7	3	10
		30%	14%	44%
2.	Kemampuan Menghitung anak 1-20 sesuai arahan guru	7	3	10
		30%	14%	44%
3.	Kemampuan mengurutkan angka 1-20 dengan leg puzzle tanpa arahan guru	5	3	8
		22%	14%	36%
4.	Kemampuan Berhitung yang dicapai setelah menggunakan leg puzzle kayu	4	0	4
		17%	-	17%

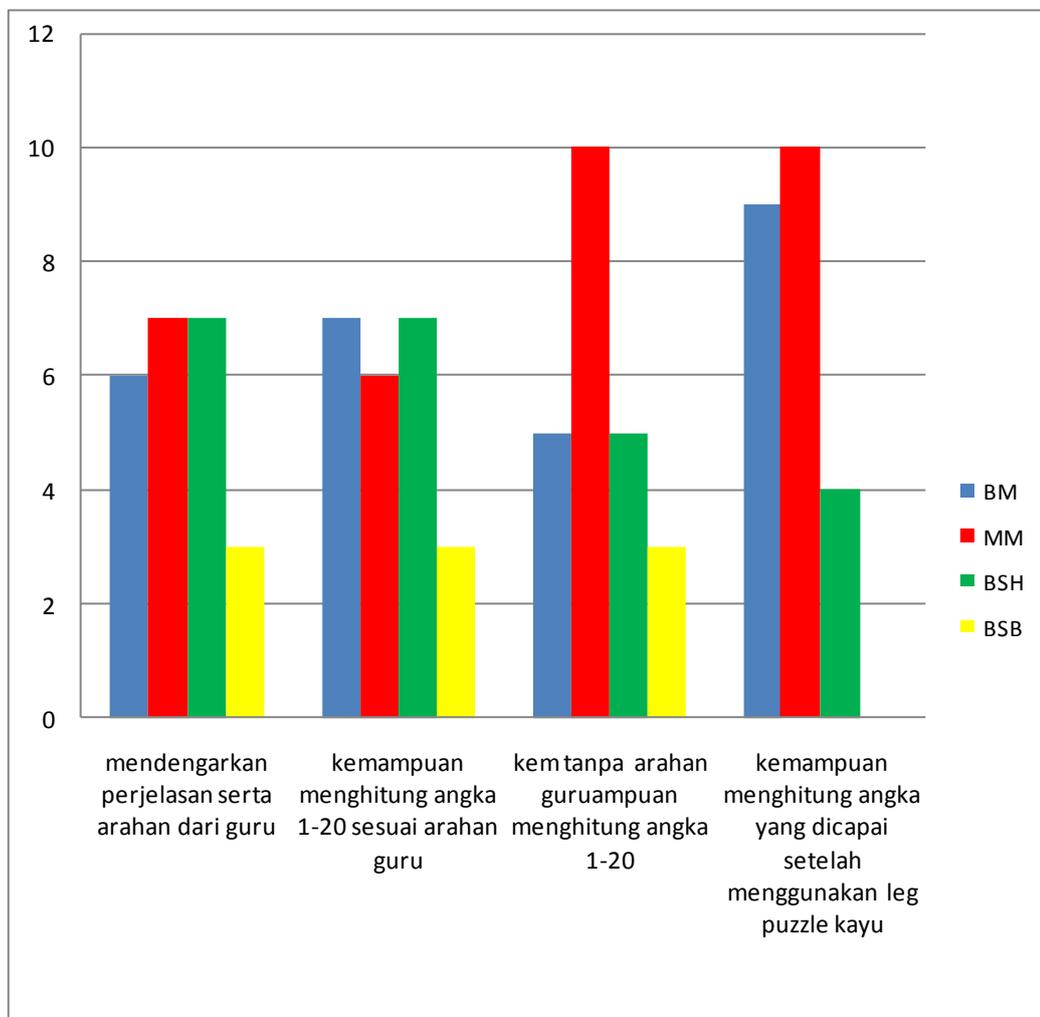
Hasil observasi dan penilaian awal kemampuan berhitung anak menunjukkan bahwa :

1. Rata-rata perkembangan kemampuan berhitung anak pada kondisi awal (Pra siklus) sebesar 44% dan masih digolongkan sangat rendah. Bahkan pada indikator kemampuan Berhitung yang dicapai setelah menggunakan leg puzzle dari kayu hanya terdapat 4 anak, ini menunjukkan bahwa menggunakan media leg puzzle dari kayu bisa meningkatkan kemampuan berhitung anak RA Istiqomah Sampali

2. Setelah mengetahui dari data kondisi awal diatas, maka peneliti dengan teman sejawat merencanakan Penelitian Tindakan dengan dua Siklus. Proses dan Hasil penelitian akan diuraikan peneliti dalam penjelasan selanjutnya.

Gambaran hasil belajar anak dalam mengetahui kemampuan berhitung pada kondisi awal dapat dilihat pada grafik berikut ini :

Grafik 1
Perkembangan Kondisi Awal Sebelum Penelitian



Sesuai grafik diatas bahwa kondisi awal sebelum pra siklus yaitu : kemampuan menghitung angka 1-20 sesuai arahan guru hanya 44%, kemampuan

menghitung angka 1-20 tanpa arahan guru yaitu 36%, dan kemampuan menghitung angka yang dicapai setelah menggunakan leg puzzle kayu yaitu 17%, Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak menghitung angka masih sangat rendah, melihat kondisi tersebut peneliti akan melakukan pembelajaran dalam 2 kali siklus.

B. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus Pertama

Pelaksanaan penelitian di RA Istiqomah Sampali dilaksanakan dalam dua siklus tindakan dan masing-masing siklus tindakan terdiri dari 6 pertemuan. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada hari Senin dan Kamis tanggal 3, 6, 10 dan 13, 19, 21 Agustus 2015. Waktu kegiatan mulai jam 08.00 sampai dengan jam 10.00 WIB, yang terbagi dalam kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pelaksanaan kegiatan sesuai dengan tema kegiatan. Adapun hasil penelitian diuraikan sebagai berikut:

a. Tindakan Siklus 1

1. Perencanaan Tindakan Siklus 1

Dalam perencanaan tindakan kelas ini, penulis telah menyusun rencana :

1. Tema kegiatan Lingkunganku/ Rumahku
2. Kegiatan yang dilakukan yaitu mengenal konsep 1-10, mengenal konsep sama atau tidak sama, mengenal konsep banyak dan sedikit, menggabungkan 2 kumpulan benda dan memisahkan 2 kumpulan benda
3. Menyiapkan media yang digunakan berupa leg puzzle angka dengan bentuk balok unit bergambar sesuai dengan tema

4. Tempat kegiatan ruang 3 di dalam kelas sentra persiapan
5. Peneliti dan guru membuat lembar penilaian dan observasi.
6. Selama kegiatan guru dan peneliti selalu mengobservasi.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

Pada tahap ini pelaksanaan tindakan guru dan anak didik melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan alat peraga benda- benda kongkrit sesuai tema dan media leg puzzle angka yang akan digunakan. Dengan berpedoman pada RKH yang telah disusun sebelumnya, maka langkah-langkah yang dilakukan oleh guru pada siklus ke I adalah sebagai berikut :

1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengajak anak didik untuk berbaris di halaman disertai dengan lagu ” lonceng berbunyi”
2. Kemudian melakukan kegiatan motorik kasar ,nuansa keagamaan, berbaris masuk kelas sesuai jadwal
3. Setelah memberi salam, berdoa guru memberikan arahan dengan lagu atau tepuk yang mengarah ke tema
4. Kemudian guru meminta anak didik mendengarkan penjelasan guru tentang tema dan indikator yaitu membilang 1-10,10-20, mengenal konsep sama atau tidak sama, mengenal konsep banyak dan sedikit, menggabungkan 2 kumpulan benda dan memisahkan 2 kumpulan benda.
5. Guru meminta anak didik untuk mencari teman saat bermain nanti. Satu anak didik memilih 2 orang teman jadi satu kelompok ada 5 anak.Karena jumlah anak didik ada 23 maka ada 5 kelompok.

6. Setiap kelompok anak boleh memilih mainan yang mereka suka terlebih dahulu, jika mereka sudah puas dan selesai dengan kegiatan yang dilakukan maka mereka boleh bergantian dengan teman dari kelompok yang lain, sehingga setiap anak didik dapat kesempatan untuk bermain menggunakan media leg puzzle angka.
7. Sebelum kegiatan bermain dimulai maka guru dan anak didik membuat aturan sebelum main, yaitu pertama pilih mainan yang kamu suka, kedua kerjakan hingga tuntas, ketiga beri tau bu guru, keempat dirapikan kembali dan kelima boleh pilih mainan yang lain.
8. Guru tetap menjaga situasi agar kondisi pembelajaran tetap terjaga dan tidak kacau.
9. Guru memberikan arahan bagi anak didik yang mengalami kesulitan dan memotivasi anak didik dengan kata-kata atau tepukkan untuk membangkitkan minat belajar anak didik.
10. Guru memberikan pujian setiap anak didik yang telah melakukan kegiatan dengan tuntas
11. Guru memberikan arahan ketika anak yang melanggar aturan permainan.
12. Guru pendamping menyimpan bukti hasil kerja anak didik melalui hasil analisis dan observasi.

3. Observasi Tindakan Siklus I

Hasil observasi dapat diuraikan sebagai berikut :

a) Pertemuan Pertama Tindakan Siklus 1 ((RKH-1)

Kegiatan hari ini diawali dengan berbaris, berdoa, salam, sapa tanya jawab tentang lingkungan terutama tentang bagian-bagian rumah, menyanyi lagu balonku. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu Mengurutkan leg puzzle angka bergambar bagian rumah-rumah 1-10. Memasangkan balok bergambar rumah sesuai dengan angka 1-10. Dan pada kegiatan inti anak diminta untuk (membilang dan menyebutkan angka yang ditunjuk 1-10).

Pada pertemuan pertama saat guru dan peneliti mengenalkan leg puzzle angka, anak-anak terlihat antusias ingin melihat, sebagian anak saling berebut untuk mendekat,” Muallimah itu apa mss, seperti balok tapi kok berwarna?” kata Restu.”Iya Muallimah juga ada gambarnya boleh lihat?” kata nanda. Guru segera mengkondisikan keadaan dan meminta anak untuk duduk melingkar kembali. Anak-anak kembali mendengarkan penjelasan dari guru cara bermain leg puzzle angka, kemudian anak-anak dipersilakan untuk bermain.

b) Pertemuan Kedua Tindakan Siklus 1 ((RKH-2)

Pada pertemuan kedua kegiatan diawali dengan berbaris, berdoa, salam, sapa, tanya jawab tentang sumber-sumber api, menyanyi lagu kembang api, dilanjutkan dengan kegiatan Inti anak-anak diminta untuk memasangkan leg puzzle angka sesuai jumlah batang lidi 1-10, Menyusun leg puzzle *unit* gambar rumah dari angka kecil ke angka besar.1-10. Pada saat kegiatan penutup anak-anak diminta untuk membilang dan menyebutkan angka yang ditunjuk 1-10.

Pada pertemuan kedua saat guru dan peneliti menerangkan cara bermain leg puzzle angka anak-anak terlihat antusias melihat media yang dibawa peneliti dan guru. “Muallimah itu yang kayu warna kemarin ya” kata Zidan”, sebelum guru

menjawab ada teman lain yang berkomentar “iya Zidan seperti kemarin tapi ini gambarnya berbeda” kata Arya. Setelah guru menerangkan anak-anak di persilakan untuk bermain pada saat bermain mereka terlihat senang, “Muallimah kalau aku ambil balok kayu angka 10”. Kata Zahra. “Za kalau kamu sudah selesai nanti gantian aku ya” kata shifa sambil menunjuk mainan balok kayu angka yang dibawa Salma.. Dan pada saat kegiatan *recalling* anak-anak dapat menyebutkan angka yang diperlihatkan dengan cepat.

c) Pertemuan Ketiga Tindakan Siklus 1 ((RKH-3)

Seperti pada pertemuan sebelumnya kegiatan anak-anak diawali dengan berbaris,berdoa,salam,Tanya jawab tentang manfaat api, menyanyi lagu kembang api. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan Inti yaitu mengelompokan leg puzzle angka gambar rumah-rumah kedalam bilangan genap atau ganjil 1-10. Memberi tanda sama atau tidak sama pada jumlah kumpulan balok kayu gambar rumah. Dan kegiatan akhir menyebutkan bilangan genap atau ganjil pada angka yang diperlihatkan. Pada pertemuan ketiga anak-anak nampak sudah memahami cara bermain leg puzzle angka dari kayu.

d) Pertemuan Keempat Tindakan Siklus 1 ((RKH-4)

Pertemuan keempat diawali dengan kegiatan berbaris, berdoa, salam, Bercakap-cakap tentang tema dan menyanyi lagu kembang api. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu memberi tanda lebih banyak atau lebih sedikit pada jumlah kumpulan leg puzzle balok kayu gambar rumah Menggabungkan 2 balok gambar rumah dan menuliskan hasilnya. Pada pertemuan keempat setelah guru menerangkan cara bermain leg puzzle balok kayu angka

anak-anak dipersilakan untuk bermain sesuai mainan yang dipilihnya. Dari 23 anak didik yang asik bermain nampak sakti masih duduk diam dipojokan, saat guru dan peneliti mencoba membujuk untuk bermain leg puzzle angka ia hanya memegang dan membolak-baliknya saja leg puzzle kayu gambar rumah .” Aku gak mau main Muallimah aku gak bisa”.kata cyntia. Dan kegiatan akhir anak-anak diminta untuk menyebutkan hasil penambahan, anak yang dapat menyebutkannya terlebih dahulu mendapat kesempatan untuk mencuci tangan terlebih dahulu.

e) Pertemuan Kelima Tindakan Siklus 1 ((RKH-5)

Kegiatan diawal dengan berbaris, berdoa, salam dan bercerita tentang bahan yang membuat rumah dan menyanyi lagu naik kereta api. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu mencari hasil pengurangan pada leg puzzle balok angka bergambar rumah. Menyusun leg puzzle balok bergambar rumah sesuai urutan angka dan warna yang sama (kuning) 1-20. Dan pada Kegiatan akhir yaitu menyebutkan hasil pengurangan.

Pada pertemuan kelima anak-anak mulai terlihat bosan ini terlihat dari komentar salah satu anak. ”Muallimah itu kan sudah pernah (sambil menunjuk balok bergambar rumah). Kata Dimas. Namun beberapa anak juga masih terlihat senang.” Eh gak apa-apa bin,kan biar kita pintar ya Muallimah s” kata Salsa. Saat bermain menyusun leg puzzle kayu gambar rumah dari angka 10-20 ada anak yang nampak asik menyusunnya dari atas kebawah.” Muallimah boleh tidak kalau aku menyusunnya seperti ini(sambil menunjuk susunan urutan angka 1-20 dari atas kebawah) kata Zulfan. “ itu seperti menara ya non,iya kamu bikin menara?”.

Kata Salsa. Dan pada Kegiatan akhir anak-anak diminta untuk menyebutkan hasil pengurangan sampai angka 5.

f) Pertemuan Keenam Tindakan Siklus 1 (RKH-6)

Pada pertemuan keenam ini , kegiatan awal anak-anak diajak untuk berbaris, berdoa, salam, bercerita tentang tem dan menyanyi lagu naik kereta api. Dan dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu memasukan ranting kering kedalam leg puzzle angka 1-20, menempel angka pada leg puzzle bergambar rumah sesuai jumlahnya 1-20, membilang dan menyusun leg puzzle gambar rumah dari angka besar ke angka kecil 10-1. Pada kegiatan Akhir yaitu menyebutkan urutan angka 1-20. Pada pertemuan keenam siklus I anak-anak nampak bermain dengan cepat dan memilih mainan yang lain. Mereka menunjukkan hasilnya pada guru.

Pada akhir siklus I ini nampak Satriya belum mau beranjak untuk bermain leg puzzle balok angka. Dan pada saat diberi selembar kertas untuk mengambar Satriya terlihat mencoret-coret kertas tersebut dan pada saat guru meminta sakti untuk menghitung 1-20 ia dapat menghitung 1-3 kemudian berhenti. Dengan tabel Lembar observasi dapat kita lihat perkembangan kemampuan anak dalam kegiatan berhitung pada siklus I sebagai berikut :

TABEL XII
Lembar Observasi Kemampuan berhitung Anak Pada Siklus I
Di RA Istiqomah Sampali

No	Nama Anak	Mendengarkan Penjelasan serta Arahan dari guru				Kemampuan Menghitung anak 1-20 sesuai arahan guru				Kemampuan mengurutkan angka 1-20 dengan leg puzzle tanpa arahan guru				Kemampuan Berhitung yang dicapai setelah menggunakan leg puzzle kayu			
		B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B
1.	Aulra	√				√				√				√			
2.	Azzam				√			√				√					√
3.	Adira			√					√		√						√
4.	Casy				√			√					√				√
5.	Cyntia				√		√			√			√			√	
6.	Dimas				√			√			√			√			
7.	Fadila			√					√				√				√
8.	Fardan				√				√				√				√
9.	Aldrifa				√		√			√							√
10.	Ananda			√					√		√				√		
11.	Dzaki				√				√				√				√
12.	Fauzan		√					√		√						√	
13.	Galang			√			√						√		√		
14.	Nada		√				√					√				√	
15.	Raniah				√				√				√				√
16.	Restu		√						√				√		√		
17.	Rizki		√				√					√				√	
18.	Salsa		√						√			√				√	
19.	Satriya		√					√				√			√		
20.	Shifa		√				√					√			√		
21.	Vitra		√						√			√			√		
22.	Wira				√				√				√				√

23.	Zulfan			√			√			√			√
-----	--------	--	--	---	--	--	---	--	--	---	--	--	---

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

Hasil observasi pada siklus I ini masih tergolong rendah, hal ini terjadi karena guru belum sepenuhnya mengenali latar belakang anak yang mengalami kesulitan dalam belajar, dan masih rendahnya penguasaan materi pelajaran bagi anak yang tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini

TABEL XIII
Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Didik
Pada Hasil Penelitian Siklus I

No	Indikator	BM	MM	BSH	BSB	Jumlah
		(f1)	(f2)	(f3)	(F4)	Anak (n)
		P1	P2	P3	P4	100%
1.	Mendengarkan Penjelasan serta Arahan dari guru	1	8	4	10	23
		4%	37%	16%	43%	100%
2.	Kemampuan Menghitung anak 1-20 sesuai arahan guru	1	6	5	11	23
		4%	26%	22%	48%	100%
3.	Kemampuan mengurutkan angka 1-20 dengan leg puzzle tanpa arahan guru	4	3	7	9	23
		16%	14%	30%	40%	100%
4.	Kemampuan Berhitung yang dicapai setelah menggunakan leg puzzle kayu	2	6	5	10	23
		9%	26%	22%	43%-	100%

Rumus untuk memperoleh presentase diatas adalah :

$$\text{Persentase (P)} = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

f = Jumlah siswa yang mengalami perubahan

n = Jumlah seluruh siswa

P = persentase

Untuk lebih jelas mengetahui posisi kemampuan berhitung anak dengan menggunakan leg puzzle dari kayu, pada anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang dengan baik (BSB), dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

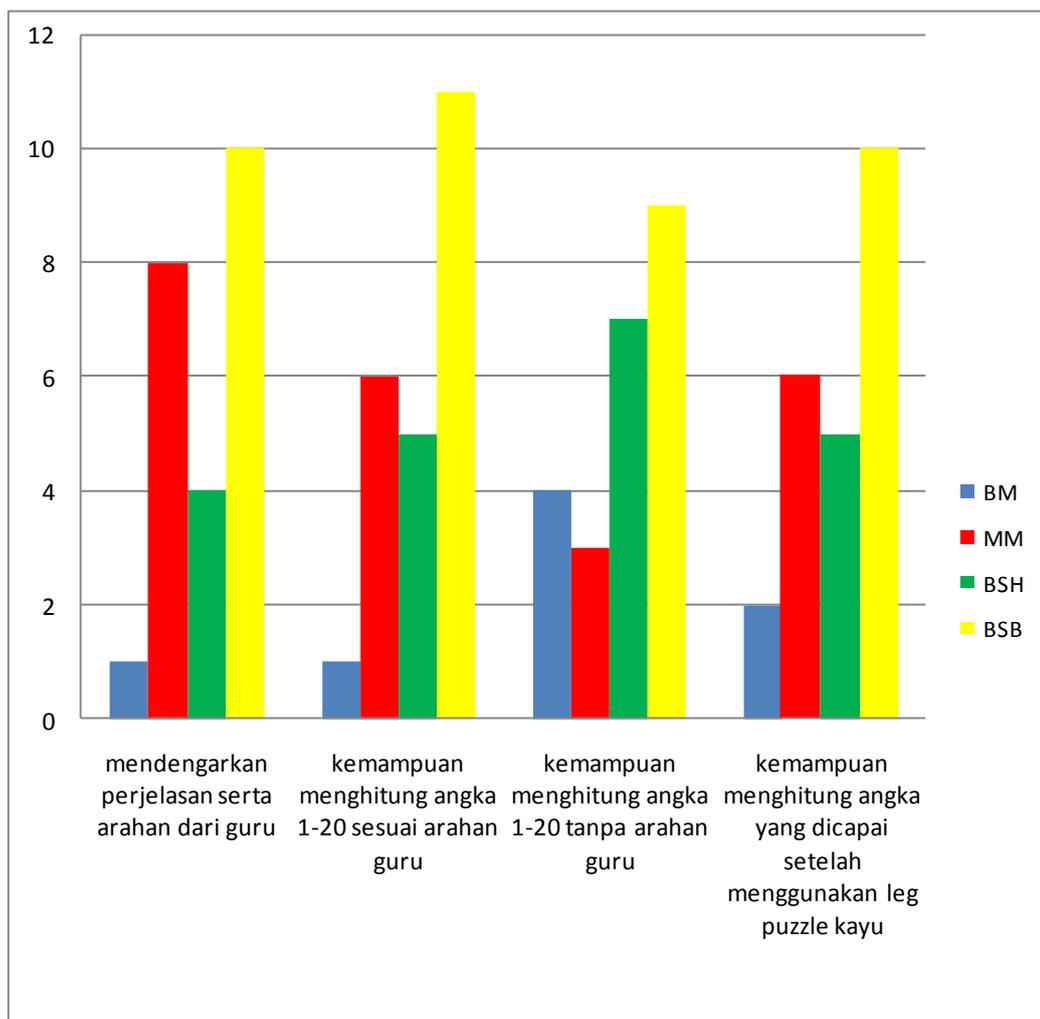
TABEL XIV
Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Didik
BSH Dan BSB Pada Siklus I

No	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak
		(f3)	(F4)	(n)
		P3	P4	P3+P4
1.	Mendengarkan Penjelasan serta Arahan dari guru	4	10	14
		16%	43%	59%
2.	Kemampuan Menghitung anak 1-20 sesuai arahan guru	5	11	16
		22%	48%	70%
3.	Kemampuan mengurutkan angka 1-20 dengan leg puzzle tanpa arahan guru	7	9	16
		30%	40%	70%
4.	Kemampuan Berhitung yang dicapai setelah menggunakan leg puzzle kayu	5	10	15
		22%	43%	65%

Berdasarkan tabel diatas, hasil penelitian perkembangan kemampuan berhitung anak yang BSH dan BSB pada siklus I menunjukkan masing-masing

indikator yaitu mendengarkan penjelasan dan arahan dari guru yaitu 59%, kemampuan menghitung angka 1-20 sesuai arahan guru yaitu 70%, kemampuan mengurutkan angka 1-20 dengan leg puzzle tanpa arahan guru yaitu 70% dan kemampuan berhitung yang dicapai setelah menggunakan leg puzzle kayu yaitu 65%. Gambaran Hasil belajar anak dalam menghitung angka dengan menggunakan leg puzzle dari kayu pada siklus I, dapat dilihat pada grafik di bawah ini :

Grafik 2
Perkembangan Berhitung Anak Pada Siklus I



Sesuai grafik diatas bahwa perkembangan anak pada siklus I yaitu : kemampuan menghitung angka 1-20 sesuai arahan guru 70%, kemampuan menghitung angka 1-20 tanpa arahan guru yaitu 70%, dan kemampuan menghitung angka yang dicapai setelah menggunakan leg puzzle kayu yaitu 65%, Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak menghitung angka masih rendah, karena belum mencapai angka ketuntasan 80% melihat kondisi tersebut peneliti akan melakukan pembelajaran selanjutnya ke siklus II.

4. Refleksi Tindakan Siklus 1

Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I berakhir, penulis dan guru mendiskusikan tindakan yang telah dilaksanakan dan sekaligus melakukan refleksi diri terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil refleksi digunakan untuk menyusun rencana tindakan pada siklus berikutnya. Berdasarkan pelaksanaan siklus I, dari 23 anak didik yang sudah mencapai kemampuan maksimal atau berkembang sangat baik ada 15 anak. Dalam persentase ketercapaian anak dalam kemampuan berhitung sebanyak 65%. Dan anak yang masih dibimbing atau berkembang ada 6 anak atau 26% dan yang belum berkembang 2 anak atau 9% Ini adalah perkembangan yang baik dari sebelum dilakukan tindakan atau pada saat pra siklus penelitian.

Walaupun sudah menunjukkan perubahan yang meningkat namun masih dibutuhkan tindakan lagi pada siklus II supaya mencapai ketuntasan keberhasilan sebesar 80%. Guru sudah berusaha untuk menyampaikan materi. Guru selalu memberikan motivasi kepada siswa agar aktif dan bersemangat baik dengan tepuk atau dengan menyanyi. Guru juga telah memberikan penguatan yang positif

kepada anak yang telah mencoba menggunakan media leg puzzle kayu dengan benar sesuai aturan dengan cara memberi tepuk tangan, memberikan pujian lisan sehingga anak merasa dihargai. Beberapa hal yang harus diperhatikan dan untuk dilakukan perbaikan dalam pelaksanaan siklus I antara lain

1. penguasaan materi oleh guru dalam mengenalkan media leg puzzle balok kayu pada kegiatan berhitung masih kurang.
2. Berusaha terus mempertahankan dan memperbaiki dalam merancang kegiatan pembelajaran
3. Penjelasan guru terlalu cepat sehingga kurang dapat diterima anak, terlihat dari kegiatan anak yang kurang sesuai
4. Keaktifan anak masih kurang, ununnya ditunjukkan dari tidak melakukan kegiatan.
5. Bentuk leg puzzle angka kurang bervariasi, sehingga anak mulai terasa jenuh dan terlihat bosan pada akhir pertemuan pada siklus I.
6. Hasil evaluasi pada siklus pertama mencapai rata-rata 65%

C. Deskripsi Hasil Tindakan Siklus II

1. Perencanaan Tindakan Siklus II

Tahap perencanaan pada tindakan siklus II, dilakukan sebagai berikut:

Dalam perencanaan tindakan kelas ini, penulis telah menyusun rencana

1. Tema kegiatan Alat komunikasi

2. Kegiatan yang dilakukan yaitu mengenal konsep 1-20, mengenal konsep sama atau tidak sama, mengenal konsep banyak dan sedikit, menggabungkan 2 kumpulan benda dan memisahkan 2 kumpulan benda.
3. Menyiapkan media yang digunakan berupa leg puzzle angka dengan bentuk balok unit, segitiga, setengah lingkaran, persegi panjang bergambar sesuai tema tentang alat komunikasi (radio, televisi, telephone, kentongan, dll).
4. Tempat kegiatan ruang 3 di dalam kelas sentra persiapan
5. Peneliti dan guru membuat lembar observasi.
6. Selama kegiatan guru dan peneliti selalu mengobservasi.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus 2

Pada tahap ini pelaksanaan tindakan guru dan anak didik melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan alat peraga benda- benda konkrit sesuai tema dan media leg puzzle angka yang akan digunakan. Dengan berpedoman pada RKH yang telah disusun sebelumnya, maka langkah-langkah yang dilakukan oleh guru pada siklus ke II adalah sebagai berikut :

1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengajak anak didik untuk berbaris di halaman disertai dengan lagu ” lonceng berbunyi”
2. Kemudian melakukan kegiatan motorik kasar ,nuansa keagamaan, berbaris masuk kelas sesuai jadwal
3. Setelah memberikan salam, berdoa guru memberikan arahan dengan lagu atau tepuk yang mengarah ke tema
4. Kemudian guru meminta anak didik mendengarkan penjelasan guru tentang tema dan indikator yaitu mengenal angka 1-20, mengenal angka sama atau

tidak sama, mengenal angka banyak dan sedikit, menggabungkan 2 kumpulan benda dan memisahkan 2 kumpulan benda.

5. Guru meminta anak didik untuk mencari teman saat bermain nanti. Satu anak memilih 4 orang teman jadi satu kelompok ada 5 anak. Karena jumlah anak ada 23 maka ada 5 kelompok.
6. Setiap kelompok boleh memilih mainan yang mereka suka terlebih dahulu, jika mereka sudah puas dan selesai dengan kegiatan yang dilakukan maka mereka boleh bergantian dengan teman dari kelompok yang lain, sehingga setiap anak dapat kesempatan untuk bermain menggunakan media leg puzzle angka.
7. Sebelum kegiatan bermain dimulai maka guru dan anak membuat aturan sebelum main, yaitu pertama pilih mainan yang kamu suka, kedua kerjakan hingga tuntas, ketiga beri tau bu guru, keempat dirapikan kembali dan kelima boleh pilih mainan yang lain

3. Observasi Tindakan Siklus II

Kemampuan guru dalam mengembangkan pembelajaran pada saat anak didik melakukan kegiatan pembelajaran, guru sudah melakukan persiapan yang matang yaitu menyiapkan Rencana Kegiatan Harian (RKH), menyiapkan media leg puzzle angka dari kayu dengan metode yang bervariasi, alat peraga yang nyata/konkrit supaya anak didik termotivasi mengikuti kegiatan. Hasil observasi siklus II dapat diuraikan sebagai berikut :

a) Pertemuan Pertama Tindakan Siklus II (RKH- 1)

Pada pertemuan pertama siklus II ini kegiatan diawal dengan berbaris didepan kelas, guru dan peneliti membuat permainan siapa yang dapat menjawab

tiket masuk maka dia mendapatkan kesempatan untuk masuk kelas dulu dan duduk melingkar, tiket masuk hari ini adalah menyebutkan angka 1-10 dalam bahasa Inggris, kemudian setelah semua anak masuk guru dan peneliti mengajak anak untuk berdoa, salam, menyanyi lagu Radio, Bercerita tentang macam-macam alat komunikasi.

Dilanjutkan dengan kegiatan Inti yaitu mencari dan menyusun leg puzzle bergambar hp dari angka 1-10. Menempel angka sesuai jumlah gambar pada leg puzzle bergambar televisi. Pada saat guru mengenalkan media leg puzzle angka anak-anak terlihat senang, mereka terlihat ingin memegang balok, mereka tertarik karena warna dan bentuk yang berbeda pada siklus I. Anak-anak terlihat tidak sabar untuk bermain. Saat guru menjelaskan cara bermain leg puzzle kayu ada beberapa komentar anak Zahra :” Muallimah ,puzzlenya kok warna- warni tidak seperti di sentra leg puzzle Muallimah?” Bintang:”Bagus ya Za, ini puzzlenya sendiri yang ngecat ya”.. Hanum:”Muallimah, nanti puzzlenya bisa di bawa pulang”. Sasha :” Muallimah nanti aku mau main yang ada gambarnya televisi dulu ya muallimah”. Dan kegiatan akhir anak-anak diminta untuk menempel angka sesuai perintah.

b) Pertemuan Kedua Tindakan Siklus II (RKH- 2)

Seperti pada hari pertama kegiatan diawali dengan berbaris anak-anak diminta menyebutkan tiket masuk yaitu menyebutkan nama gambar yang diperlihatkan guru (radio, Hp, televisi, telepon) dalam bahasa Inggris, lalu setelah semua anak masuk guru mengajak anak untuk berdoa, salam, bercerita tentang alat-alat komunikasi. Menyanyi lagu radio, lagu satu ditambah satu.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan pada anak cara memasang leg puzzle angka sesuai jumlah gambar radio 1-20. Menyusun leg puzzle gambar telephone dari angka kecil ke angka besar. 1-10, anak-anak terlihat antusias untuk segera bermain, mereka diajak untuk membuat aturan sebelum main dan mencari teman untuk bermain. Pada saat kegiatan mengurutkan angka Sasha mengambil leg puzzle yang bergambar telephone. Dia segera mengurutkannya dari angka 1-10. "Muallimah lihat sudah betul belum?" kata sasha. "Ya pintar kamu sa". Jawab muallima. Muallimah aku mau mengurutkan balok bergambar telephone seperti sasha" kata Vitra, "aku mau menyusunnya keatas jadi kayak di toko itu lho muallimah telephonenya banyak". Fauzan terlihat mencoba bermain menggabungkan balok angka, ia terlihat serius sehingga saat Salsa mendekat arya berkata" sana Sa jangan ganggu,aku jadi lupa lagi menghitungnya". "aku Cuma mau lihat,nanti gantian ya".kata Salsa.

Melihat situasi demikian guru dan peneliti segera mengkondisikan situasi dan mengarahkan sesuai aturan semula. Saat kegiatan bermain berlangsung nampak sakti masih diam di pojok kelas dan terlihat pasif walaupun guru sudah memotivasinya. Guru mencoba mengambalikan balok untuk dicoba diurutkan dan mendampinginya untuk mengurutkan balok angka 1-10, ia terlihat mau memegang leg puzzle dan mencoba mengurutkannya sampai pada angka 3 sakti mulai terlihat berhenti, guru mencoba memotivasi dengan menyebutkan angka selanjutnya namun dia diam saja.

c) Pertemuan Ketiga Tindakan Siklus II (RKH- 3) .

Kegiatan hari ini diawali dengan berbaris menyebutkan tiket masuk, berdoa, salam, tanya jawab tentang manfaat alat komunikasi. Dan menyanyi lagu radio, lagu 1.2.3.4. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti mengelompokkan balok angka gambar surat kedalam bilangan genap atau ganjil 1-20. Memberi tanda sama atau tidak sama pada jumlah kumpulan balok gambar koran 1-20. Pada pertemuan ketiga anak-anak mulai terampil dalam menggunakan leg puzzle angka. Mereka juga dapat berbagi dan bergantian main dengan teman sesuai aturan main. Saat mengelompokkan balok angka gambar surat kedalam kelompok bilangan genap dan ganjil nampak anak-anak tidak terlihat bingung seperti pada saat siklus pertama, mereka mulai paham bahwa gambar pada leg puzzle yang jika dibagi dua-dua masih ada sisa berarti itu masuk kelompok bilangan ganjil, sebaliknya jika semua bilangan jika dibagi dua-dua habis berarti masuk kelompok bilangan genap. Kegiatan akhir anak-anak diminta untuk menyebutkan tanda sama atau tidak sama pada dua kumpulan bilangan.

d) Pertemuan Keempat Tindakan Siklus II (RKH- 4) .

Pada pertemuan keempat kegiatan diawal dengan berbaris dan menyebutkan tiket masuk, berdoa, salam. Bercakap-cakap tentang cara menelepon yang baik. Menyanyi lagu radio. Lagu satu ditambah satu. Kemudian dilanjutkan dengan Kegiatan inti memberi tanda lebih banyak atau lebih sedikit pada jumlah kumpulan leg puzzle gambar amplop dan radio 1-20. Menggabungkan 2 leg puzzle gambar hp 1-10 dan menuliskan hasilnya. Pada pertemuan keempat ini anak-anak yang pada siklus I masih mengalami kesulitan saat harus

menggabungkan 2 kumpulan gambar benda pada angka mulai terlihat asik dan dengan cepat menjawab hasilnya

e) Pertemuan Kelima Tindakan Siklus II (RKH- 5) .

Kegiatan diawal dengan berbaris menyebutkan tiket masuk, berdoa, salam. Bercakap-cakap tentang cara menelepon yang baik. Menyanyi lagu radio. Lagu satu ditambah satu. Dan pada kegiatan inti guru menjelaskan cara bermain balok angka yaitu membilang dan menyusun balok gambar amplop dari angka besar ke angka kecil 20-1, mengelompokkan balok bergambar surat dan materai yang mempunyai jumlah yang sama. Kegiatan diakhiri dengan meminta anak menyebutkan urutan bilangan dari angka besar ke angka kecil. Pada saat kegiatan akhir anak-anak saling berebut untuk menjawab urutan bilangan dari angka besar ke angka kecil sesuai perintah guru, anak yang dapat menjawab dengan tepat maka dia mendapat kesempatan untuk antri cuci tangan terlebih dahulu.

f) Pertemuan Keenam Tindakan Siklus II (RKH- 6) .

Pada pertemuan keenam siklus II ini kegiatan diawali dengan berbaris, berdoa, salam. Bercakap-cakap tentang cara menelepon yang baik. Menyanyi lagu radio. Lagu satu ditambah satu. Dan kegiatan inti guru menjelaskan cara bermain balok angka memisahkan dua kumpulan gambar hp dan telephone dan menuliskan hasilnya. Kegiatan diakhiri dengan menyebutkan hasil pengurangan. Pada pertemuan keenam anak mulai terlihat lebih cepat menyebutkan hasil pengurangan, mereka mulai paham dan mengerti tentang konsep memisahkan 2 kumpulan.

Pada siklus II ini selain anak-anak mulai terampil dalam bermain dengan media leg puzzle angka, pada saat kegiatan anak-anak terlihat lebih tenang dan tidak binggung lagi saat bermain. Berdasarkan pengamatan pada siklus II ini perkembangan anak didik RA Istiqomah Sampali mengalami peningkatan. Dengan adanya media balok ini anak terlihat senang, tidak merasa takut dan jenuh lagi karena mereka melakukannya dengan bermain, sehingga hasil yang diharapkan peneliti dapat tercapai. Kemampuan berhitung anak didik dapat meningkat lebih baik lagi di siklus II, dapat dilihat pada lembar observasi dibawah ini:

TABEL XV
Lembar Observasi Kemampuan Berhitung Anak Didik Siklus II
RA Istiqomah Sampali

No	Nama Anak	Mendengarkan Penjelasan serta Arahan dari guru				Kemampuan Menghitung anak 1-20 sesuai arahan guru				Kemampuan mengurutkan angka 1-20 dengan leg puzzle tanpa arahan guru				Kemampuan Berhitung yang dicapai setelah menggunakan leg puzzle kayu			
		B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B	B M	M M	B S H	B S B
1.	Aulra		√				√				√				√		
2.	Azzam				√			√			√						√
3.	Adira				√				√				√				√
4.	Casy				√			√					√				√
5.	Cyntia				√			√					√			√	
6.	Dimas				√			√					√			√	
7.	Fadila				√				√				√				√
8.	Fardan				√				√				√				√
9.	Aldrifa				√			√				√					√
10.	Ananda				√				√			√				√	

11.	Dzaki		√		√		√		√		√		√
12.	Fauzan		√		√		√		√		√		√
13.	Galang		√		√		√		√		√		√
14.	Nada		√		√		√		√		√		√
15.	Raniah		√		√		√		√		√		√
16.	Restu		√		√		√		√		√		√
17.	Rizki		√		√		√		√		√		√
18.	Salsa		√		√		√		√		√		√
19.	Satriya		√		√		√		√		√		√
20.	Shifa		√		√		√		√		√		√
21.	Vitra		√		√		√		√		√		√
22.	Wira		√		√		√		√		√		√
23.	Zulfan		√		√		√		√		√		√

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

Hasil observasi pada siklus II ini sudah mencapai hasil yang diharapkan, hal ini terjadi karena guru sudah sepenuhnya mengenali latar belakang anak yang mengalami kesulitan dalam belajar, dan penguasaan materi pelajaran bagi anak yang mulai dikuasai. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

TABEL XVI
Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Didik
Pada Hasil Penelitian Siklus II

No	Indikator	BM	MM	BSH	BSB	Jumlah Anak (n)
		(f1)	(f2)	(f3)	(F4)	
		P1	P2	P3	P4	100%
1.	Mendengarkan Penjelasan serta	0	1	8	14	23
		0%	4%	37%	59%	100%

	Arahan dari guru					
2.	Kemampuan Menghitung anak 1-20 sesuai arahan guru	0	1	11	11	23
		0%	4%	48%	48%	100%
3.	Kemampuan mengurutkan dengan leg puzzle angka 1-20 tanpa arahan guru	0	1	11	11	23
		0%	4%	48%	48%	100%
4.	Kemampuan Berhitung yang dicapai setelah menggunakan leg puzzle kayu	0	1	7	15	23
		0%	4%	30%	66%	100%

Rumus untuk memperoleh presentase diatas adalah :

$$\text{Persentase (P)} = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

f = Jumlah siswa yang mengalami perubahan

n = Jumlah seluruh siswa

P = persentase

Untuk lebih jelas mengetahui posisi kemampuan berhitung anak dengan menggunakan leg puzzle dari kayu, pada anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang dengan baik (BSB), dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

TABEL XVII
Perkembangan kemampuan berhitung anak didik
BSH dan BSB Pada Siklus II

No	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak
		(f3)	(F4)	(n)
		P3	P4	P3+P4
1.	Mendengarkan Penjelasan serta Arahan dari guru	8	14	22
		37%	59%	96%
2.	Kemampuan	11	11	22

	Menghitung anak 1-20 sesuai arahan guru	48%	48%	96%
3.	Kemampuan mengurutkan angka 1-20 dengan leg puzzle tanpa arahan guru	11	11	22
		48%	48%	96%
4.	Kemampuan Berhitung yang dicapai setelah menggunakan leg puzzle kayu	7	15	22
		30%	66%	96%

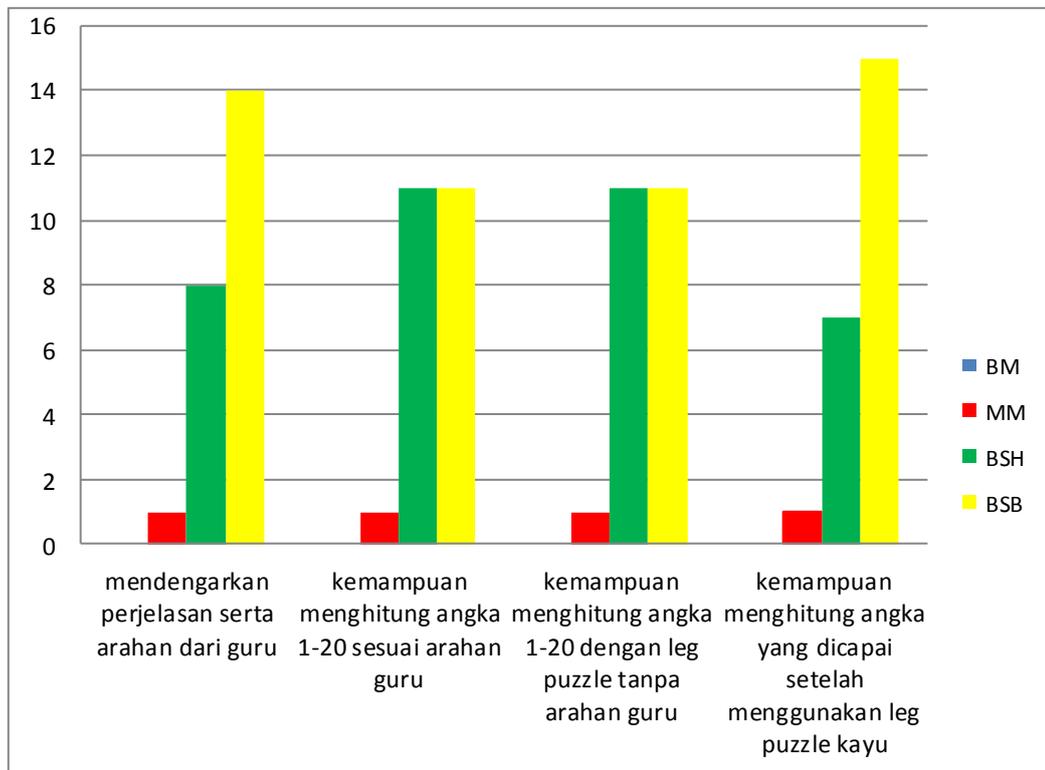
Hasil penilaian perkembangan kemampuan berhitung anak pada siklus II pada tabel diatas menunjukkan perkembangan yang luar biasa yaitu sebesar 96%, hal ini menunjukkan kemampuan anak dalam berhitung dengan menggunakan leg puzzle dari kayu berkembang sangat baik. Berdasarkan tabel diatas, hasil penelitian perkembangan kemampuan berhitung anak yang BSH dan BSB pada siklus II menunjukkan mendengarkan penjelasan dan arahan dari guru yaitu 96%, kemampuan menghitung angka 1-20 sesuai arahan guru yaitu 96%, kemampuan mengurutkan angka 1-20 dengan leg puzzle tanpa arahan guru yaitu 96% dan kemampuan berhitung yang dicapai setelah menggunakan leg puzzle kayu yaitu 96%.

4. Refleksi Tindakan Siklus 2

Berdasarkan kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II di RA Istiqomah Sampali mengalami peningkatan dalam hal pemahaman berhitung anak lebih bisa memahami saat mengurutkan angka 1-10. menyusun dan mengurutkan angka dari angka kecil ke angka besar dan sebaliknya, mengambil dan mengelompokan bilangan genap dan ganjil. Demikian juga dalam hal membandingkan anak dapat mengelompokan benda yang sama atau tidak sama, benda yang lebih banyak atau lebih sedikit.

Dari hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran kemampuan berhitung dengan media leg puzzle angka dari kayu pada siklus II ini sudah baik, ini dilihat dari kemampuan berhitung anak yang meningkat hingga 96% dari siklus I 65%, dari 23 anak yang melakukan kegiatan tanpa bantuan ada 22, yang masih dibantu ada 1 orang anak saja .Anak yang masih dibantu ini dikarenakan tingkat perkembangan yang berbeda dan anak belum termotivasi. Hasil pengamatan guru menunjukkan peningkatan dalam mengelola kelas,persiapan dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Dapat dilihat pada grafik di bawah ini :

Grafik 3
Perkembangan Berhitung Anak Pada Siklus II



D. Pembahasan

Menghitung digunakan oleh anak-anak untuk menunjukkan pengetahuan tentang nama angka dan sistem nomor. Menghitung satu, dua, tiga dan seterusnya pada mulanya tidak bermakna bagi anak yang belum memahami bilangan. Anak bisa mengucapkannya tetapi tidak memahami apa artinya. Sejak anak mulai bicara, anak bisa mengucapkan satu, dua, tiga dan seterusnya hanya sekedar menirukan orang dewasa yang ada di lingkungannya dan belum memahami apa artinya. Anak belum tahu bahwa bilangan merupakan simbol dari banyaknya benda. Bagi anak yang belum memahami bilangan, menghitung bisa dari mana saja dan kadang mengulang bilangan yang sudah dihitung dan belum bisa mengurutkan, apalagi kadang benda itu dihitung tidak sesuai dengan jumlahnya. Dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung pada anak khususnya anak usia 5-6 tahun, dibutuhkan suatu metode yang tepat untuk diterapkan pada anak. Seperti halnya yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu metode bermain dengan leg puzzle angka dari kayu

Berhitung di TK/RA tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Metode berhitung merupakan bagian dari matematika, hal ini diperlukan untuk menumbuh kembangkan ketrampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama kemampuan berhitung yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan selanjutnya. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-

anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.

Penggunaan media leg puzzle angka dari kayu dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak didik di RA Istiqomah Sampali dilakukan dalam dua siklus. Perkembangan anak didik dalam pembelajaran berhitung dapat dilihat pada tabel hasil penelitian pra siklus, siklus I dan II berikut ini:

TABEL XVIII
Data hasil pengamatan kemampuan Anak Didik Dalam Pembelajaran
Berhitung Menggunakan Leg Puzzlle Dari Kayu Pra Siklus
Siklus I dan Siklus II BSH dan BSB

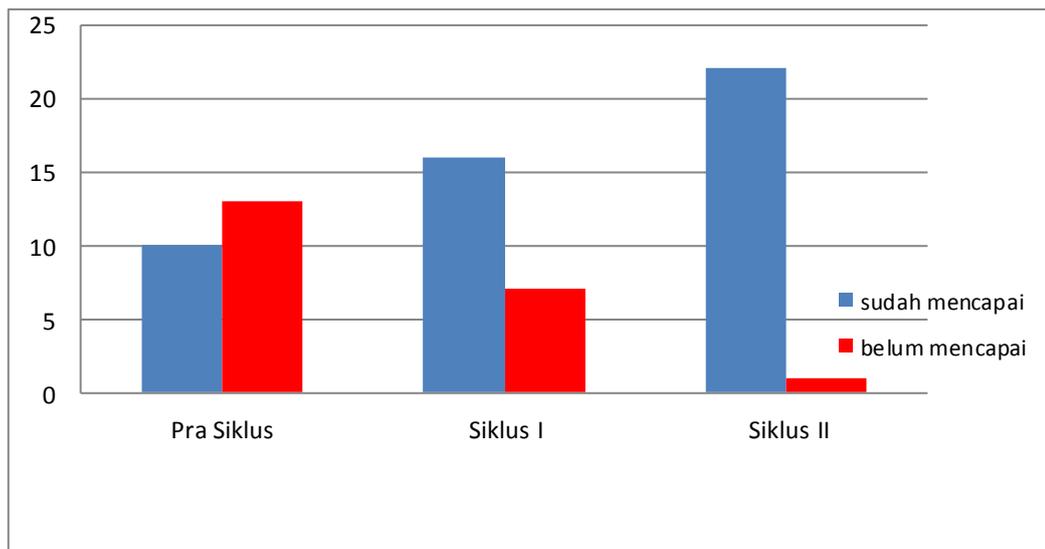
No	Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Mendengarkan Penjelasan serta Arahan dari guru	44%	59%	96%
2.	Kemampuan Menghitung anak 1-20 sesuai arahan guru	44%	70%	96%
3.	Kemampuan mengurutkan angka 1-20 dengan leg puzzle tanpa arahan guru	36%	70%	96%
4.	Kemampuan Berhitung yang dicapai setelah menggunakan leg puzzle kayu	17%	65%	96%

Dalam pembelajaran berhitung sebelum diberikan tindakan atau pada kondisi awal (pra siklus) kemampuan anak dalam berhitung dengan menggunakan leg puzzle angka dari kayu rata-rata ada 44% atau sekitar 5-6 anak yang berkembang sangat baik, pada siklus I kemampuan anak meningkat menjadi 65%

atau sekitar 10-18 anak. Pada siklus I anak sudah menggunakan media leg puzzle angka dari kayu dalam permainan pembelajaran. Sebagian besar karena sudah lebih setengah anak didik RA Istiqomah dalam memahami kemampuan berhitung.

Pada siklus II ini kemampuan anak dalam memahami kemampuan berhitung meningkat menjadi 96% atau 22 anak. Dengan menggunakan media leg puzzle dari kayu anak tidak hanya melakukan kegiatan berhitung saja namun mereka dapat mengembangkan imajinasinya. Ini sesuai dengan yang diungkapkan Pratt, Dengan bantuan leg puzzle dari kayu anak menggunakan seluruh kekuatan mentalnya, menemukan hal-hal yang berhubungan/berkaitan dan membuat kesimpulan-kesimpulannya, ia belajar untuk berpikir. Perkembangan anak didik dalam pembelajaran berhitung dapat juga dilihat pada grafik hasil penelitian pra siklus, siklus I dan II berikut ini:

Grafik 4
Jumlah Kemampuan Berhitung Anak Didik Dengan Menggunakan Leg Puzzle Dari Kayu Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian tindakan kelas tentang bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan leg puzzle dari kayu pada anak di RA Istiqomah Sampali dilaksanakan sebanyak dua siklus telah menghasilkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Upaya meningkatkan kemampuan anak didik dalam berhitung permulaan melalui permainan leg puzzle pada anak RA Istiqomah Sampali, telah memberikan hasil pada pra siklus yaitu : kemampuan menghitung angka 1-20 sesuai arahan guru hanya 44%, kemampuan menghitung angka 1-20 dengan leg puzzle tanpa arahan guru yaitu 36%, dan kemampuan menghitung angka yang dicapai setelah menggunakan leg puzzle kayu yaitu 17%, Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak menghitung angka masih sangat rendah.
2. Pada siklus I Upaya meningkatkan kemampuan anak didik dalam berhitung dengan menggunakan leg puzzle dari kayu menunjukkan hasil seperti mendengarkan penjelasan dan arahan dari guru yaitu 59%, kemampuan menghitung angka 1-20 sesuai arahan guru yaitu 70%, kemampuan mengurutkan angka 1-20 tanpa arahan guru yaitu 70% dan kemampuan berhitung yang dicapai setelah menggunakan leg puzzle kayu yaitu 65%.

3. Hasil penilaian perkembangan kemampuan berhitung anak pada siklus II menunjukkan perkembangan yang luar biasa yaitu sebesar 96%, hal ini menunjukkan kemampuan anak dalam berhitung dengan menggunakan leg puzzle dari kayu berkembang sangat baik. Hasil penelitian perkembangan kemampuan berhitung anak yang BSH dan BSB pada siklus II menunjukkan mendengarkan penjelasan dan arahan dari guru yaitu 96%, kemampuan menghitung angka 1-20 sesuai arahan guru yaitu 96%, kemampuan mengurutkan angka 1-20 dengan leg puzzle tanpa arahan guru yaitu 96% dan kemampuan berhitung yang dicapai setelah menggunakan leg puzzle kayu yaitu 96%.
4. Pada kondisi awal kemampuan anak didik dalam berhitung dengan menggunakan leg puzzle dari kayu rata-rata 44% atau 4-10 anak yang muncul tanpa bantuan. Dan pada siklus I meningkat 65% atau 14-16 anak, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 96% atau 22 anak

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, maka saran yang diajukan sebagai berikut:

1. Bagi anak didik diharapkan dapat menggunakan media leg puzzle angka untuk belajar berhitung permulaan.
2. Bagi guru RA

- a. Sebagai pendidik harus mampu dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi program pembelajaran. ketiga kegiatan itu sama sangat pentingnya dan saling erat hubungannya. Perencanaan pembelajaran didasarkan pada pelaksanaan dan evaluasi sebelumnya, pelaksanaan program didasarkan pada perencanaan, dan evaluasi dilakukan berdasarkan perencanaan dan pelaksanaan program. Evaluasi akan berguna untuk menentukan langkah/perencanaan pembelajaran berikutnya utamanya jika ditemukan masalah maka akan segera bisa dilakukan untuk menentukan tindakan.
- b. Diharapkan agar media balok angka dipakai dalam pembelajaran berhitung permulaan, dan guru dapat mengembangkannya lagi.
- c. Membimbing atau motivasi kepada anak baik secara individual atau kelompok dilaksanakan dengan penuh kesabaran
- d. Kreativitas guru dalam mengembangkan APE sebagai media pembelajaran perlu di tingkatkan dari waktu ke waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Anggani Sudono, 1995 *Alat-Alat Permainan dan Sumber Belajar Di Taman Kanak- Kanak*. Depdikbud. Dirjen Dikti Proyek Pendidikan, Jakarta Akademi
- Anwar, Moch. Idochi, 2004. *Administrasi Pendidikan dan Manajemen Biaya Pendidikan*. Bandung, PT Alfabeta
- Alexander, 2010, *Tahap Pengenalan Bilangan: Masa Kritis Bagi Anak*. Jakarta. PT ubisin.
- Arikunto, Suharsimi, dkk.. 2009 *Penelitian Tindakan Kelas* Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Dinas Pendidikan 2012 *Pedoman Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran TK Holistik Integratif*. Jawa Tengah: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah.
- Masitoh, dkk. 2004 “*Strategi Pembelajaran TK*”. Jakarta Universitas Terbuka.
- Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka. Jakarta UU Sisdiknas.
- Nilawati.2012. “*Penerapan Permainan Leg Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak TK*”. (<http://www.repository.upi.edu>). Diakses Minggu, 20 Juli 2015 jam 17.35 WIB.
- Hildayani Rini, dkk 2005 “*Psikologi Perkembangan Anak*”. Jakarta. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Hurlock B. Elisabeth. 1978 *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta : Erlangga.
- Mudjito, A K. 2007 *Pedoman Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departement Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak – Kanak dan Sekolah Dasar.
- Mudjito, A K. 2007 *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif*. Jakarta Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak – Kanak dan Sekolah Dasar.
- Komariah dan Soeparno. 2010. *Pengaruh Pemanfaatan Media Kartu Hitung Terhadap hasil Belajar Siswa Operasi Hitung Campuran Mata*

Pelajaran Matematika Kelas III SDN Barat Jerawat 1 Surabaya. Jurnal Pendidikan Vol 10 No 1, April 2010. Jakarta. Diknas

Sari, Yulvia. 2001 *Strategi pengembangan matematika anak usia dini*. Semarang : IKIP Veteran Press.

Sofia Hartati. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Solehuddin. 1997. *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung: FIP IKIP Bandung.

Sriningsih, N. (2007) *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*. Bandung .Pustaka Sebelas.

Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2007 *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sutama & Main Sufanti (2012). *Bidang Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta: FKIP-UMS.

Surtikanti, dkk. 2012 *Pedagogi Khusus Bidang PAUD*. Surakarta: FKIP-UMS.

Tatag Yuli Eko Siswono 2012. *Belajar dan Mengajar Matematika Anak Usia Dini*. Diambil dari: [http://www.academia.edu/4069396/Belajar dan_Mengajar Matematika_Anak_Usia_Dini](http://www.academia.edu/4069396/Belajar_dan_Mengajar_Matematika_Anak_Usia_Dini). Diakses tanggal 20 September 2013 Jam 20.55 WIB.

Theo Riyanto & Martin Handoko. 2004. *Pendidikan Pada Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.

Tadjudin. 2008. *Pembelajaran Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Investasi Bermain Tata Angka*. Diambil melalui: <http://www.bpkpenabur.or.id/files/20Bilangan%20Manipulatif.com>. Diakses tanggal 20 September 2013.

Tadkiroatun Musfiroh. 2008. *Cerita Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana. 100

Tim Penyusun Kamus Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 2005 “*Kamus Besar Bahasa Indonesia*”. Jakarta: Balai Pustaka.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.

Wahyudi CHA dan Dwi Retno Damayanti. 2005. *Program Pendidikan untuk Anak Usia dini di Pra Sekolah Islam*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia

Wikipedia. "Pengertian Bentuk". (<http://id.wikipedia.org>). Diakses Senin, 28 Januari 2013 pukul 18.35 WIB.2011

Yuliani Nurani Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Macanan Jaya Cemerlang.

Zainal Aqib. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas: untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya

Zaman, Badru, dkk. 2008 *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

LAMPIRAN

LAMPIRAN

**Tabel
Observasi Kemampuan Guru Dalam Mengajar Dengan Media
Leg Puzzle Pada Siklus I Yang di Nilai Kolaborator**

NO	Aspek yang diamati dan di nilai	Nilai
A	Persiapan Penyusunan RKH 1.Menentukan indikator-indikator yang ingin dicapai.	B
	2.Menentukan tujuan pembelajaran	B
	3.Menentukan bahan ajar	B
	4.Menyiapkan media pembelajaran	B
	5.Menetapkan metode pembelajaran.	B
	6.Membuat alat evaluasi	B
B	Pelaksanaan 1.Keterampilan membuka pelajaran.	B
	2.Keterampilan menjelaskan permainan balok angka	C
	3.Keterampilan mengadakan variasi	C
	4.Keterampilan memberi penguatan.	B
	5.Keterampilan mengelola kelas	C
	6.Keterampilan memberikan motivasi.	B
	7.Keterampilan bertanya	C
	8.Keterampilan membimbing kelompok kecil dan individua	B
	9.keterampilan menerapkan metode pembelajaran	C
	10.Ketrampilan menggunakan media balok angka dalam hal: a.pemahaman bilangan b.perbandingan c.analisis dan probabilitas	C C C
	11.Keterampilan menutup pembelajaran a.menanyakan perasaan anak setelah bermain dengan media balok angka. b.menanyakan pengalaman bermain balok angka pada anak c.menanyakan kembali konsep yang ditemukan anak melalui permainan balok angka.	B B B

Keterangan : Baik : 80 – 90

Cukup : 70 – 79

Kurang: 50 – 69

Percut Sei Tuan, 3 Agustus 205
Kolabor

Nurhasanah

LAMPIRAN

SKENARIO PERBAIKAN

Tujuan Perbaikan : **Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Leg Puzzle Dari Kayu di RA Istiqomah Sampali Kabupaten Deli Serdang**

Siklus Ke : I
Hari/ Tanggal : Kamis, 15 Agustus 2015

Hal yang perlu diperbaiki/ditingkatkan :

1. Kegiatan Pengembangan

Mengelompokkan gambar leg puzzle yang sama besar

2. Pengelolaan Kelas

Penataan ruangan, tempat dibagi menjadi 4 kelompok dari 5 anak dan menghadap kedepan kelas memperhatikan guru menerangkan.

Langkah-Langkah perbaikan :

Kegiatan Pengembangan :

1. Guru menjelaskan tentang leg puzzle yang terbuat dari kayu
2. Guru mengajak anak menyusun leg puzzle dari kayu
3. Guru membagikan lembar kerja kepada anak
4. Guru memberikan contoh cara membuang sampah pada tempatnya
5. Anak menyelesaikan lembar kerja sampai selesai
6. Guru memberi umpan balik dan penguatan atas pekerjaan anak

LAMPIRAN

LEMBAR REFLEKSI SETELAH MELAKUKAN PEMBELAJARAN

NAMA : UTARI INDARI YANTI
NPM : 1401240117p
FAK : PAI UMSU
JUR : PGRA

A. Refleksi Komponen Pembelajaran

1. Apakah kegiatan pembelajaran yang telah saya lakukan sesuai dengan indikator yang saya tentukan ?
Kegiatan yang saya lakukan masih sebahagian yang sesuai dengan indikator hal ini karena :
Kurang memahami kegiatan pembelajaran atau indikator yang telah ditentukan
2. Apakah materi yang saya sajikan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
Materi yang saya sajikan pada anak belum seluruhnya sesuai dengan tingkat perkembangannya?
Materi yang saya sajikan pada anak belum seluruhnya sesuai dengan tingkat perkembangannya.
Hal ini karena : Tingkat kemampuan anak yang berbeda-beda

- C.** Apakah media pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditentukan?
Media pembelajaran sesuai dengan indikator
Hal ini karena : Setiap pembelajaran harus sesuai dengan indikator

- D.** Bagaimana reaksi anak terhadap metode pembelajaran yang saya gunakan?
Anak merasa senang dengan metode pembelajaran yang saya sajikan
Hal ini karena : Metode yang saya gunakan sesuai dengan keinginan mereka.

- E.** Apakah alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak?
Alat penilaian yang saya gunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak
Hal ini karena : Alat penilaian harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak untuk meningkatkan hasil belajar anak

B. Refleksi Proses Kegiatan Pembelajaran

1. Apakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai RKH yang saya susun?
Hal ini karena : Saya telah mempersiapkan RKH sebelum saya menyajikan materi kepada anak

2. Apakah kelemahan-kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (penguasaan materi, penggunaan media dan sumber belajar, penggunaan metode pembelajaran, penataan kegiatan, pengelolaan kelas, komunikasi dan pendekatan terhadap anak, penggunaan waktu, serta penilaian proses dan hasil belajar?
Kelemahan saya dalam melaksanakan kegiatan saya kurang memperhatikan penataan kelas dan penggunaan waktu.
 3. Apa saja penyebab kelemahan saya tersebut ?
Saya kurang menguasai kelas dan penguasaan materi
 4. Bagaimana memperbaiki kelemahan saya tersebut ?
Untuk memperbaiki kelemahan, saya harus banyak membaca buku bagaimana cara pengelolaan kelas dan penguasaan materi.
 5. Apakah kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran?
Kekuatan saya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran saya selalu mencoba dengan metode-metode baru.
- F.** Apakah penyebab kekuatan saya dalam merancang pelajaran ?
Kekuatan saya dalam merancang kegiatan adalah untuk meningkatkan hasil belajar anak yang belum tercapai
- G.** Apa penyebab kekuatan saya dalam melaksanakan pembelajaran?
Penyebab saya dalam melaksanakan kegiatan adalah meningkatkan hasil belajar anak
- H.** Hal-hal unik (positif dan negatif) apa saja yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan ?
- I.** Apakah saya mempunyai alasan yang dapat dipertanggung jawabkan dalam pengambilan keputusan dan tindakan mengajar yang saya lakukan? Jika ya, alasan saya adalah :
Ya karena saya mengetahui kegiatan pembelajaran dan hasil yang dicapai dengan penilaian di setiap kegiatan.
- J.** Bagaimana reaksi anak terhadap pengelolaan kelas yang saya lakukan ?
(Perlakuan saya terhadap anak , cara saya mengatasi masalah, memotivasi anak dan sebagainya)
- K.** Apakah anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan (misalnya anak dapat menjawab pertanyaan yang saya berikan, melaksanakan tugas dengan tepat ?
Sebagian anak dapat menangkap penjelasan yang saya berikan
Hal ini karena : masih ada beberapa anak yang suka bermain dan ngobrol dengan temannya.

- L.** Bagaimana Reaksi anak terhadap penilaian yang saya berikan ?
Anak sangat senang karena saya memberikan pujian didepan teman-temannya
- M.** Apakah penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya tetapkan ?
Ya, penilaian yang saya berikan sesuai dengan indikator yang saya terapkan
Hal ini karena : Materi yang saya ajarkan juga sesuai dengan indikator kemampuan yang telah saya terapkan
- N.** Apakah anak telah mencapai indikator kemampuan yang telah ditetapkan?
Sebahagian anak sudah mencapai indikator yang saya tetapkan
Hal ini karena :
Masih ada beberapa yang suka bermain
- O.** Apakah saya telah dapat mengatur dan memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik ?

LAMPIRAN

DAFTAR DISKUSI DENGAN TEMAN SEJAWAT

1. Alat peraga hendaknya bervariasi dan menarik minat anak sehingga dapat meningkatkan motivasi membaca dan kreativitas.
 2. Meningkatkan motivasi terhadap anak yang masih ragu-ragu agar berani membaca dengan menggunakan alat peraga dari leg puzzle kayu
 3. Mengatur tempat duduk agar semua anak dapat melakukan kegiatan dengan aman, nyaman dan gembira.
 4. Menerapkan strategi yang tepat pada setiap kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan tema
-
1. Leg puzzle dari kayu yang digunakan dalam kegiatan motivasi membaca hendaknya lebih banyak jenisnya agar dapat memberikan pengalaman belajar yang terkesan dan bermakna

LAMPIRAN

**Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1
(APKG – PKP 1)
LEMBAR PENELITIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PERBAIKAN
KEGIATAN PERKEMBANGAN
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**

NAMAMAHASISWA	: UTARI INDARI YANTI
NPM	: 140124011p
TEMPAT MENGAJAR	: RA ISTIQOMAH
KELOMPOK	: A
TEMA	: LINGKUNGANKU/RUMAHKU
WAKTU	: 08.00 S/D 10.30 WIB
TANGGAL	: 6 AGUSTUS 2015

Petunjuk :

Baca dengan cermat SK/RK perbaikan dan skenario perbaikan pembelajaran yang akan digunakan oleh mahasiswa untuk mengajar, kemudian nilailah semua aspek dalam rencana dengan menggunakan butir penilaian dibawah ini

A. RKH/ Perbaikan

1. Menentukan bahan pembelajaran dan merumuskan tujuan	1	2	3	4	5
Merumuskan indikator perbaikan Kegiatan pengembangan	<input type="text"/>				
Menentukan kegiatan perbaikan yang Sesuai dengan masalah yang Diperbaikan	<input type="text"/>				
					<input type="text"/>
					Rata-Rata Butir 1=A

2. Menentukan alat dan bahan yang Sesuai Dengan kegiatan pembelajaran Dan Merumuskan tujuan

1 2 3 4 5

Menentukan alat yang akan digunakan
Dalam perbaikan kegiatan pengembangan

--	--	--	--	--

Menentukan bahan yang akan digunakan
Dalam perbaikan kegiatan pengembangan
Dengan materi perbaikan

--	--	--	--	--

Rata-rata Butir 1 = B

--

B. Skenario Perbaikan

1. Menentukan Tujuan Perbaikan, Hal-hal Yang harus diperbaiki, dan langkah-langkah Perbaikan

1 2 3 4 5

Menentukan Tujuan Perbaikan

--	--	--	--	--

Menentukan hal-hal yang harus diperbaiki

--	--	--	--	--

Menuliskan Langkah-langkah perbaikan

--	--	--	--	--

Rata-rata Butir 3 = C

--

2. Merancang Pengelolaan kelas perbaikan Kegiatan pengembangan

1 2 3 4 5

Menentukan penataan ruang kelas

--	--	--	--	--

Menentukan cara-cara pengorganisasian
Agar anak berpartisipasi dalam
Perbaikan kegiatan pengembangan

--	--	--	--	--

Rata-rata butir 4 = D

--

1. Merencanakan Alat dan Cara Penilaian Perbaikan Kegiatan **1 2 3 4 5**

Menentukan alat penilai perbaikan
Kegiatan pengembangan

--	--	--	--	--

Menentukan Cara-cara Penilaian
Perbaikan Kegiatan Pengembangan

--	--	--	--	--

Rata-rata Butir 5 = E

--

2. Tampilan dokumen rencana perbaikan Pembelajaran **1 2 3 4 5**

Keindahan, kebersihan dan keterampilan

--	--	--	--	--

Penggunaan bahan tulis

--	--	--	--	--

Rata-rata Butir 6 = F

--

Nilai APKG 1 + R

$$R = \frac{A + B + C + D + E + F}{6}$$



Percut Sei Tuan, 6 Agustus 2015
Penilai 2

M. Safii Sitepu, SAg, SH

LAMPIRAN

**Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1
(APKG – PKP 1)
LEMBAR PENELITIAN
KEMAMPUAN MERENCANAKAN PERBAIKAN
KEGIATAN PERKEMBANGAN
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**

NAMAMAHASISWA	: UTARI INDARI YANTI
NPM	: 140124011p
TEMPAT MENGAJAR	: RA ISTIQOMAH
KELOMPOK	: A
TEMA	: LINGKUNGAN/RUMAHKU
WAKTU	: 08.00 S/D 10.30 WIB
TANGGAL	: 6 AGUSTUS 2015

Petunjuk :

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

1. Menentukan bahan pembelajaran 1 2 3 4 5
Dan merumuskan tujuan

Menata ruang dan sumber belajar
Sesuai perbaikan kegiatan

--	--	--	--	--

Nilai APKG 1 + R

$$R = \frac{A + B + C + D + E + F}{6}$$



Percut Sei Tuan, 13 Agustus 2015
Penilai 1

Nurhasanah

Pijakan Lingkungan/Penataan Lingkungan Main



Pijakan Lingkungan/ Penataan Lingkungan Main



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IDENTITAS DIRI

Nama : Utari Indariyanti
NPM : 1401240117 P
Tempat/Tanggal Lahir : Sampali, 27 Oktober 1981
Anak Ke : 2 (Dua)
Alamat : Jl. Irian Barat No. 67 Pasar VII Desa Sampali Kec. Percut
Si Tuan Kab. Deli Serdang - Medang
Agama : Islam
Suku : Jawa
Nama Orang Tua
a. Ayah : Yatiman
b. Ibu : Suhamnah
Nama Suami : Sutrisno
Nama Anak : Azzam Syauqi Annafis

JENJANG PENDIDIKAN

1. SD N 106159 Sampali : 1989 s.d. 1994
2. SMP N 1 Pancur Batu : 1994 s.d. 1997
3. SMU N 1 Pancur Batu : 1997 s.d. 2000
4. STAI Al Hikmah Medan : 2007 s.d. 2011
(S1)
5. PGRA UMSU (S1) : 2014 s.d. 2016

PENGALAMAN KERJA

1. Mengajar MDTA Al Wathan Pancur Batu : 2000 s.d. 2002
2. Mengajar TPQ Istiqomah Sampali : 2002 s.d. 2003
3. Mengajar RA Istiqomah Sampali : 2002 s.d. sekarang



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website : <http://www.umsu.ac.id> Email : rektor@umsu.ac.id
Bankir : Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

: 765/II.3/UMSU-01//F/2015
:
: **Mohon Izin Riset**

02 Dzulhizah 1436 H
15 September 2015 M

Yth : Bapak/ Ibu Ka. RA Istiqomah
Sarpali Kabupaten Deli Serdang
Di

Tempat.

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaikum wr.wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan Skripsi Mahasiswa guna memperoleh Gelar Sarjana S1 di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (FAI UMSU) Medan, maka kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan informasi data dan fasilitas seperlunya kepada Mahasiswa kami yang mengadakan Penelitian/Riset dan Pengumpulan Data dengan :

- Nama : Utari Indari Yanti
- NPM : 1401240117P
- Semester : VII
- Fakultas : Agama Islam
- Jurusan : Perbankan Syariah
- Judul Skripsi : **Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Leg Puzzle Dari Kayu Di RA Istiqomah Sampali Kabupaten Deli Serdang**

Demikianlah hal ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih. Semoga Allah meridhoi segala amal yang telah kita perbuat. Amin.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Dekan
AKRIM, S.Pd, I.M.Pd
FAKULTAS AGAMA ISLAM



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM ISTIQOMAH

RAUDHATUL ATHFAL (RA)

DESA SAMPALI KEC. PERCUT SEI TUAN

KABUPATEN DELI SERDANG

Jl. Pasar Hitam No. 84 Desa Sampali Kode Pos 20371 HP. 0813 7008 5347 Sumatera Utara

SURAT KETERANGAN

NOMOR : RA / 60 / IS – SP / IX / 2014.

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala RA Istiqomah Sampali menerangkan bahwa :

Nama : UTARI INDARI YANTI

NIM : 1401240117P

Semestar : VII

Fakultas : PAI

Jurusan : PGRA

Peneliti telah melakukan Riset pada Siswa- siswi RA Istiqomah Jl. Pasar Hitam No. 84 Desa Sampali Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang yang merujuk **Surat Izin Riset Nomor : 766 / 1.3 / UMSU – 01 / F / 2015, Tanggal 15 September 2015.**

Dokumen yang bersangkutan kami perkenankan untuk melakukan hal tersebut sebagai bahan penulisan skripsi dengan judul :

Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Leg Puzzle Dari Kayu di RA Istiqomah Sampali Kabupaten Deli Serdang“.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Sampali, 22 September 2015.

RA ISTIQOMAH SAMPALI

KEPALA,



SITI MAIMUNAH SIREGAR, S.Pd.I



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400

Website : <http://www.umsu.ac.id> Email : rektor@umsu.ac.id

Bankir : Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

SURAT KEPUTUSAN
MEMUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING DAN DOSEN PEMBAHAS SKRIPSI

Nomor : 623 /II.3/UMSU-01/F/2015

Bismillahirrahmanirrahim

Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan Dosen Pembimbing dan Dosen Pembahas Skripsi, yaitu :

Pembimbing : Mawaddah Nst, M.Psi

Pembahas : Junaidi, M.Si

Dalam menyusun SKRIPSI bagi mahasiswa :

Nama : Utari Indari Yanti

NPM : 1401240117P

Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

Judul Proposal : Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Leg
Puzzle Dari Kayu di RA Istiqomah Sampali Kabupaten Deli
Serdang

Masa daluarsa : 12 Agustus 2016

Demikian surat keputusan ini dibuat untuk dapat dijalankan sebagaimana mestinya, dan berlaku sejak tanggal ditetapkan

Dikeluarkan : di Medan

Pada Tanggal : 27 Syawal 1436 H

12 Agustus 2015 M

Dekan,



AKRIM, S.Pd.I, M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website : <http://www.umsu.ac.id> Email : rektor@umsu.ac.id
Bankir : Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

Das & Terpercaya

Surat ini agar disebutkan
palingnya

nomor : 632/II.3/UMSU-01/F/2015
Tempat : -
Judul : Undangan Seminar Proposal

27 Syawal 1436 H
12 Agustus 2015 M

Surat kepada Yth : Bpk. Junaidi, M.Si

di,
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim.
Assalamu'alaikum wr. wb.

Sehubungan dengan surat permohonan Seminar Proposal mahasiswa yang di sampaikan kepada kami, maka kami megundang Bapak/Ibu/Sdr/i untuk menjadi Dosen Pembahas pada seminar proposal tersebut yang Insya Allah dilaksanakan pada :

Hari/Tanggal : **Jum'at, 14 Agustus 2015/ 29 Syawal 1436 H**
Waktu : **09.00 s.d selesai**
Program Studi : **Pendidikan Guru Raudatul Athfal**
Tempat : **Gedung F FAI UMSU Ruang 301**

Adapun mahasiswa yang menyajikan proposal sebagai berikut :

- | | |
|-----------------------|-----------------|
| 1. Utari Indari Yanti | NPM 1401240117P |
| 2. Rosita Dewi | NPM 1401240118P |
| 3. Nurhaida | NPM 1401240119P |
| 4. Hafnidah Nasution | NPM 1401240120P |

Demikian undangan ini kami sampaikan, atas perhatian Bapak/Ibu/Sdr, kami ucapkan terima kasih. Semoga selamatlah kita semua. Amin

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Dekan

Akrim, S.Pd.I, M.Pd.

usan :

1. BAK Kampus III UMSU
2. Bertanggung



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI, PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM**

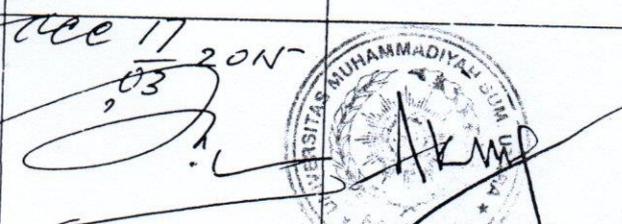
Pusat Administrasi : Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6611233- 6624567-6622400
Banking : Bank Syari'ah Mandiri, Bank BNI, Bank Sumut

Medan, 02 Maret 2015

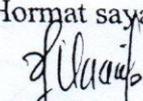
Hal : Permohonan Persetujuan Judul
Kepada : Yth, Bapak Dekan Fakultas Agama Islam UMSU
di-
Tempat



Bismillahirrahmanirrahim,
Dengan hormat, saya yang bertanda tangan dibawah ini :
Nama : Utari Indari Yanti
NPM : 1401240117 P
Fakultas : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA)
Mengajukan judul skripsi :

No	Pilihan Judul	Persetujuan Kajur	Persetujuan Dekan
1	PENINGKATAN KEMAMPUAN GURU MENYUSUN RENCANA KEGIATAN HARIAN LIMA BIDANG PENGEMBANGAN MELALUI SUPERVISI AKADEMIK MODEL FOCUS GROUP DISCUSION (FGD) BAGI GURU RA DI IGRA KOTA MEDAN TAHUN PELAJARAN 2014-2015	X	
2	MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA MELALUI METODE BERCEKITA DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL DI KELOMPOK B DI RA ISTIQOMAH SAMPALI, KABUPATEN DELI SERDANG	X	
3	MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI PERMAINAN LEG PUZZLE DARI KAYU DI RA ISTIQAMAH SAMPALI, KABUPATEN DELI SERDANG	<i>see 17 2015</i> 	

Demikianlah permohonan saya untuk pemeriksaan selanjutnya, saya ucapkan terima kasih.

Hormat saya

Utari Indari Yanti

Lampiran :

- telah di tanda tangani dibuat rangkap 5
- Asli untuk dekan
 - Duplikat untuk arsip mahasiswa
 - Duplikat untuk ketua jurusan
 - 2 rangkap untuk mahasiswa

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Medan Telp. 6622400 Medan. 20238

LEMBAR KESALAHAN SKRIPSI

BISMILLAHIRRAHMANIRRAHIM

Nama : Utari Indari Yanti

N P M : 1401240117P

Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

tan :

Perbaikan :

- Daftar isi
- Format
- Identifikasi masalah
- Rumusan masalah (revisi)
- Tujuan Penelitian
- Teknik dan alat pengumpul
- Data
- Melengkapkan lampiran

Medan, 23 Januari 2016



Drs. Zulkarnein Lubis, MA

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Medan Telp. 6622400 Medan. 20238

LEMBAR KESALAHAN SKRIPSI

BISMILLAHIRRAHMANIRRAHIM

Nama : Utari Indari Yanti

N P M : 1401240117P

Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

tan :

Perbaiki abstraknya

Perbaiki penulisan footnote

Rumusan masalah diperbaiki

Medan , 23 Januari 2016

Dra. Indra Mulya, MA