

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG PADA
ANAK KELOMPOK A (4-5 TAHUN) MELALUI PERMAINAN
BALOK DI RA AL-FURQAAN KECAMATAN
CILEDUG KABUPATEN CIREBON**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Program Studi Pendidika Islam Anak Usia Dini (PIAUD)



Oleh :

MUTA'ALIYAH
NIM. 2014.3.2.00249

FAKULTAS TARBIYAH

**INSTITUT AGAMA ISLAM
IAI BUNGA BANGSA CIREBON
TAHUN 2018**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kecerdasan matematis-logis adalah kecerdasan yang melibatkan keterampilan mengolah angka dengan baik dan atau kemahiran menggunakan penalaran atau logika dengan benar. Kecerdasan ini meliputi kepekaan pada hubungan logis, hubungan sebab akibat, dan logika-logika lainnya. Proses yang digunakan dalam kecerdasan matematis-logis ini antara lain klasifikasi (penggolongan/pengelompokan), pengambilan kesimpulan dan perhitungan.¹

Anak Usia Dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi/rangsangan/motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya karena anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

Anak Usia Dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai fase kehidupan sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan

¹. Tadkiroatun, Musfiroh. "*Pengembangan Kecerdasan Majemuk*". (Jakarta : Universitas Terbuka, 2008) h.3.3

perkembangan anak. Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan diman anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan padanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati dan meniru yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Dalam Al-Qur'an surat Al-Mu'minun / 40:67 yang berbunyi :

هُوَ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ تُرَابٍ ثُمَّ مِنْ نُطْفَةٍ ثُمَّ مِنْ عَلَقَةٍ ثُمَّ يُخْرِجُكُمْ طِفْلًا ثُمَّ لِتَبْلُغُوا أَشُدَّكُمْ ثُمَّ لِتَكُونُوا شُيُوخًا
وَمِنْكُمْ مَنْ يُنَوِّقُ مِنْ قَبْلِ وَلْيَبْلُغُوا أَجَلًا مُّسَمًّىٰ وَلَعَلَّكُمْ
تَعْقِلُونَ ﴿٦٧﴾

Artinya : Dialah yang menciptakan kamu dari tanah kemudian dari setetes mani, sesudah itu dari segumpal darah, kemudian dilahirkannya kamu sebagai seorang anak, kemudian (kamu dibiarkan hidup) supaya kamu sampai kepada masa (dewasa), kemudian (dibiarkan kamu hidup lagi) sampai tua, di antara kamu ada yang diwafatkan sebelum itu. (Kami perbuat demikian) supaya kamu sampai kepada ajal yang ditentukan dan supaya kamu memahami(nya).²

Dari ayat tersebut dijelaskan bahwa, kita hendaknya mampu menjaga dan memberikan pendidikan yang layak bagi anak-anak hingga mereka memiliki bekal untuk kehidupan mereka kelak saat beranjak dewasa.

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik PAUD adalah mampu mengikuti pendidikan selanjutnya dengan kesiapan yang optimal sesuai dengan tuntutan yang berkembang dalam masyarakat. Kemampuan dasar yang dikembangkan di PAUD meliputi kemampuan

² Khalid Abdur Rahman, "Terjemahan Juz 'Amma" (Bandung : Irsyad Baitus Salam, 2012) , h. 46

membilang, fisik/motorik, seni dan kemampuan kognitif. Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir anak. Pada kemampuan kognitif tersebut, anak diharapkan dapat mengenal konsep sains dan matematika sederhana.

Kegiatan pembelajaran matematika pada anak diorganisir secara terpadu melalui tema-tema pembelajaran yang paling dekat dengan konteks kehidupan anak dan pengalaman-pengalaman *riil*. Guru dapat menggunakan media permainan dalam pembelajaran yang memungkinkan anak bekerja dan belajar secara individual, kelompok dan juga klasikal. Penggunaan media pada kegiatan pembelajaran matematika anak usia dini, khususnya dalam pengenalan konsep bilangan bertujuan mengembangkan pemahaman anak terhadap bilangan dan operasi bilangan dengan benda-benda kongkrit sebagai pondasi yang kokoh pada anak untuk mengembangkan kemampuan matematika pada tahap selanjutnya.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan penulis di lapangan ditemukan adanya permasalahan dalam kegiatan pengembangan di kelas yaitu rendahnya kemampuan mengenal konsep bilangan di PAUD Al-Furqon pada anak Kelompok A. Hasil pembelajaran menunjukkan dari jumlah seluruhnya 20 anak, hanya terdapat 5 atau (25%) anak yang Belum Berkembang (BB), terdapat 11 atau (55%) anak yang Mulai Berkembang (MB), terdapat 4 atau (20%) anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan tidak ada atau 0% anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan perolehan nilai secara keseluruhan mencapai 39% sehingga kemampuan anak dalam membilang masih rendah. Hal tersebut terjadi karena guru tidak

menggunakan media dan metode pembelajaran yang variatif sehingga proses pembelajaran kurang menarik minat belajar pada anak. Selain itu guru juga tidak memberikan reward kepada anak selama proses pembelajaran berlangsung sehingga anak kurang termotivasi untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Pada saat proses pembelajaran peneliti melihat peran guru masih menekankan pengajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peran guru yang terlalu menguasai kelas. Guru dengan spontan memberikan tugas kepada anak tanpa memberikan pilihan kegiatan kepada anak. Kondisi ini ditengarai penyebabnya adalah dalam proses pembelajaran guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dan permainan yang tepat yang dapat menumbuhkan motivasi belajar anak.

Permasalahan lain yang terjadi di PAUD Al-Furqon adalah metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode *drill* dan praktek-praktek *paper-pencil test*. Pada pengembangan kognitif khususnya pada pengenalan konsep bilangan, guru memberikan perintah kepada anak agar mengambil majalah dan pensil masing-masing. Selanjutnya guru memberikan contoh kepada anak untuk menghitung jumlah benda yang terdapat pada majalah dan mengisinya dengan angka yang sesuai dengan jumlah benda tersebut pada kolom yang telah disediakan. Setelah anak mengerti, guru menyuruh anak untuk mengerjakannya sendiri. Hal ini merupakan salah satu penyebab rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan di PAUD Al-Furqon.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di PAUD Al-Furqon, peneliti tertarik untuk meningkatkan kemampuan membilang anak melalui permainan balok. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar bagi anak. Diyakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.

Permainan balok dianggap mampu memecahkan masalah diatas karena dalam proses pembelajaran, Anak diajak untuk mengumpulkan 10 buah balok yang kemudian disusun menjadi sebuah bangunan. Dengan demikian selain anak belajar membilang, anak juga belajar memecahkan masalah yang mereka hadapi, yaitu bagaimana membangun sebuah gedung yang terdiri dari 10 balok sehingga kecerdasan matematika anak akan berkembang dengan baik.³

Dengan demikian maka permainan balok dapat dijadikan sebagai salah satu cara meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan dapat memperbaiki kondisi pembelajaran yang terjadi di PAUD Al-Furqon. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengambil judul penelitian **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Membilang Pada Anak Kelompok A (4-5 Tahun) Melalui Permainan Balok Di RA Al-Furqaan Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon.**

³ Dra. Moeslichatoen R., M.Pd. *“Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak”* (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2004), h. 137

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diketahui bahwa kemampuan membilang pada anak kelompok A di RA Al-Furqon Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon masih rendah. Hasil penelitian awal menunjukkan dari jumlah seluruhnya 20 anak, hanya terdapat 5 atau (25%) anak yang Belum Berkembang (BB), terdapat 11 atau (55%) anak yang Mulai Berkembang (MB), terdapat 4 atau (20%) anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan tidak ada atau 0% anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan perolehan nilai secara keseluruhan mencapai 39% sehingga kemampuan anak dalam membilang masih rendah.

C. Fokus Masalah dan Sub Fokus

1. Fokus Masalah

Berikut ini adalah fokus masalah dalam penelian, yaitu:

- a. Kemampuan anak dalam membilang masih rendah
- b. Rendahnya kemampuan membilang pada anak dikarenakan guru tidak menerapkan media dan metode pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif matematika pada anak.

2. Sub Fokus

Penelitian ini difokuskan pada kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membilang pada anak melalui metode permainan balok.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di jelaskan sebelumnya, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan membilang pada anak kelompok A sebelum menggunakan permainan balok di RA Al-Furqan Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon?
2. Bagaimana proses permainan balok dalam meningkatkan kemampuan membilang pada anak kelompok A di RA Al-Furqan Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon ?
3. Bagaimana kemampuan membilang pada anak kelompok A setelah menggunakan permainan balok di RA Al-Furqan Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian diantaranya adalah:

1. Mengetahui kemampuan membilang pada anak kelompok A sebelum menggunakan permainan balok di RA Al-Furqan Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon.
2. Mengetahui proses permainan balok dalam meningkatkan kemampuan membilang pada anak kelompok A di RA Al-Furqan Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon.

3. Mengetahui kemampuan membilang pada anak kelompok A setelah menggunakan permainan balok di RA Al-Furqan Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon.

F. Kegunaan Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih baik bagi anak ataupun guru, dalam meningkatkan serta memperbaiki proses pembelajaran berhitung. Berikut ini adalah manfaat yang diperoleh dalam penelitian:

1. Bagi Anak

Manfaat penelitian bagi anak yaitu dapat meningkatkan kemampuan membilang dan merangsang kemampuan bermain balok dengan menggunakan media yang menyenangkan.

2. Bagi Guru

Manfaat penelitian bagi guru yaitu menambah pengetahuan serta mengembangkan kemampuan guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga tercipta suasana pembelajaran yang kreatif dan lebih baik.

3. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian bagi sekolah yaitu sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan penggunaan metode dan media yang tepat dan optimal sehingga hasilnya bisa dijadikan sebagai contoh untuk sekolah-sekolah yang lain.

4. Bagi Peneliti

Selain itu, diharapkan bagi peneliti lain dapat mengembangkan penggunaan media atau permainan lain guna meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

G. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi, adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Fokus Masalah dan Sub Fokus
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan Penelitian
- F. Kegunaan Penelitian
- G. Sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Deskripsi Teoritik
- B. Hasil Penelitian yang Relevan
- C. Kerangka Pemikiran / Konseptual

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

- A. Desain Penelitian
- B. Setting Penelitian / Tempat dan Waktu Penelitian
- C. Data dan Sumber Data

D. Teknik Pengumpulan Data

E. Teknik Pengolahan Data

F. Pemeriksaan Keabsahan Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

B. Pembahasan

C. Keterbatasan Penelitian

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

B. Saran

H. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah "Jika pembelajaran menerapkan permainan balok maka kemampuan membilang pada anak kelompok A (Usia 4-5 Tahun) di RA Al-Furqaan Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon akan meningkat.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini

a. Pengertian Matematika

Menurut Raodatul Janah, kalau kita lihat dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, matematika diartikan sebagai ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah bilangan. Dalam perkembangannya, bilangan tersebut diaplikasikan ke bidang ilmu-ilmu lain sesuai penggunaannya.⁴

Sedangkan menurut James (1976) yang dikutip oleh Raodatul Janah, matematika diartikan sebagai ilmu logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lain dengan jumlah yang terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri.⁵

Adapun menurut Reys, dkk. (1984), dalam kutipan Raodatul Janah matematika diartikan sebagai analisis suatu pola dan hubungannya, suatu jalan atau pola berpikir, suatu seni, suatu bahasa, dan suatu alat.⁶

⁴ Raodatul Janah. "*Membuat Anak Cinta Matematika dan Eksak lainnya*" (JogJakarta : Diva Press, 2011), hh. 26

⁵ *ibid*

⁶ *ibid*

Di bawah ini disebutkan beberapa pengertian matematika menurut para ahli, diantaranya adalah:

1. James dan James

Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lainnya dengan jumlah yang banyaknya terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri.

2. Johnson dan Rising

Matematika adalah pola berfikir, pola mengorganisasikan pembuktian yang logis.

3. Reys, dkk

Matematika adalah telaahan tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola berfikir, suatu seni, suatu bahasa dan suatu alat.

4. Kline

Matematika itu bukanlah pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi dan alam.⁷

Dari pengertian-pengertian menurut para ahli di atas bisa disimpulkan bahwa materi atau konsep-konsep dalam matematika saling berhubungan sehingga kita tidak boleh mengesampingkan salah satu konsep karena konsep yang satu akan berhubungan dengan konsep lainnya, bahkan suatu konsep bisa menjadi syarat

⁷ Tadkiroatun, Musfiroh. "*Pengembangan Kecerdasan Majemuk*". (Jakarta : Universitas Terbuka, 2008) h.3.5-3.7

yang harus dimengerti untuk dapat memahami konsep selanjutnya. Matematika juga dapat membantu manusia dalam menyelesaikan masalah karena matematika merupakan pola berpikir.

Sangat jelas jika matematika merupakan pengetahuan yang tidak hanya berhubungan dengan dirinya sendiri tetapi juga matematika selalu ada di semua bidang kehidupan kita.

b. Pentingnya Matematika

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa matematika adalah sesuatu hal yang penting untuk dipelajari. Ruseffendi (1992: 50-55) berpendapat bahwa secara umum ada dua hal yang mendasari pentingnya matematika. Di bawah ini dijelaskan dua hal tersebut.

1. Matematika adalah suatu cara manusia berpikir

Matematika mempelajari mengenai keabsahan dan kebenaran dalam pola pikir, kebenaran dan keabsahan tersebut dapat digunakan untuk mengkaji suatu informasi dan menyelesaikan suatu masalah. Matematika juga mempelajari bagaimana cara mengumpulkan, menyajikan, mengolah dan menafsirkan data. Ketelitian dalam matematika bisa diaplikasikan dalam penyelesaian masalah yang lain. Orang yang sudah terbiasa memiliki pola pikir matematika yang baik akan berpengaruh terhadap pola pikir terhadap bidang kehidupan lainnya.

2. Matematika sebagai alat dan pelayan ilmu

Matematika sebagai alat bantu dan pelayan ilmu tidak hanya untuk matematika sendiri, tapi juga untuk ilmu-ilmu lainnya,

baik untuk kepentingan teoritis maupun kepentingan praktis sebagai aplikasi dari matematika. Tidak bisa dipungkiri bahwa ilmu-ilmu lain diluar matematika selalu saja mengandung unsur matematika. Hal ini sesuai dengan pemikiran Kline bahwa matematika membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi dan alam. Banyak konsep-konsep matematika yang sangat diperlukan oleh ilmu lain seperti ekonomi, fisika, kimia, biologi, dan lain-lain. Jadi jelaslah bahwa matematika sangat penting untuk dipelajari.

Di bawah ini dijelaskan beberapa alasan mengapa matematika diajarkan di sekolah menurut pendapat Ruseffendi (1992: 56-57) yaitu:

1. Dengan belajar matematika, manusia dapat menyelesaikan masalah yang mereka hadapi di lingkungan masyarakat
2. Matematika dapat membantu dalam memahami bidang studi lain seperti fisika, kimia, biologi dan sebagainya
3. Dengan mempelajari geometri ruang dapat meningkatkan pemahaman dan berpikir logik dalam dimensi tiga. Dengan mempelajari aljabar dapat meningkatkan pemahaman dan berpikir logik dalam dimensi kemampuan berpikir kritis, logis dan sistematis dalam merumuskan asumsi, definisi, generalisasi dan lain-lain.

4. Matematika dapat digunakan untuk alat ramal atau perkiraan seperti pertumbuhan penduduk, keberhasilan belajar dan lain-lain.
5. Matematika berguna sebagai penunjang pemakaian alat-alat canggih seperti kalkulator, dan komputer.
6. Matematika diajarkan di sekolah seperti ilmu lainnya, untuk terpeliharanya matematika itu sendiri.

c. Tujuan Pembelajaran Matematika

Di bawah ini dijelaskan tujuan kognitif matematika yang tercantum dalam KTSP 2006 (Depdiknas, 2006: 30) yaitu:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan pesan, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat

dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

d. Evaluasi Pembelajaran Matematika

Penilaian atau evaluasi adalah suatu proses pembuatan keputusan berdasarkan kesesuaian seseorang, program, proses atau hasil dengan tujuan tertentu. Keputusan sebagai hasil dari evaluasi atau penilaian dapat ditetapkan berdasarkan hasil tes, pengukuran atau assesmen. Di bawah ini dijelaskan pengertian tes, pengukuran dan *asesmen* menurut Karim, dkk (1996: 43-44) dengan format penulisan yang sudah dimodifikasi.

Tes adalah suatu proses yang sistematis untuk mengamati dan mengukur perilaku seseorang. Pengukuran adalah suatu prosedur untuk menunjuk bilangan bagi atribut atau karakteristik seseorang berdasarkan aturan tertentu dan *asesmen* merupakan suatu kegiatan pengumpulan informasi yang sistematis tanpa adanya pembuatan keputusan tentang nilai.

Dari beberapa pengertian di atas, kita bisa mengambil suatu kesimpulan bahwa evaluasi merupakan suatu proses pengambilan keputusan yang di dalamnya terdapat pula kegiatan *asesmen* dan pengukuran. Kegiatan *asesmen* dapat dilakukan dengan cara tes maupun non tes. Cara non tes bisa dilaksanakan bersamaan dengan pembelajaran seperti dengan observasi, catatan lapangan dan lain-lain. *Asesmen* berupa tes biasanya dilakukan di akhir pembelajaran, dalam proses ini, dilaksanakan pengukuran yang hasilnya berupa

bilangan dan biasa disebut dengan skor, baik itu skor untuk tiap soal atau pun skor keseluruhan. Setelah *asassmen* dan pengukuran dilakukan maka dibuatlah suatu keputusan berupa nilai atau pernyataan lulus dan tidak lulus dalam mata pelajaran tertentu.

Ada tiga jenis penilaian yang harus diperhatikan dalam pembelajaran menurut Karim, dkk (1996: 46) dengan format penulisan yang sudah dimodifikasi yaitu:

1. Penilaian awal pembelajaran

Penilaian ini terdiri atas penilaian kesiapan yang menjajagi sejauh mana anak memiliki pengetahuan awal untuk memulai pembelajaran dan penilaian penempatan yang menjajagi sejauh mana anak telah mencapai tujuan belajar yang diinginkan pada pembelajaran yang direncanakan.

2. Penilaian selama proses pembelajaran

Penilaian ini terdiri atas penilaian formatif yang menjajagi sejauh mana anak telah memperoleh kemajuan dalam belajar dan kemungkinan kebutuhan bantuan dalam belajar, yang kedua adalah penilaian diagnostik yang menjajagi penyebab kesulitan belajar anak.

3. Penilaian pada akhir pembelajaran

Penilaian ini disebut penilaian sumatif yaitu menjajagi apakah anak telah tuntas dalam mempelajari pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari. Adapun jenis-jenis penilaian

yang dapat digunakan adalah dengan tes, observasi, wawancara, portofolio, jurnal, tugas dan lain-lain.

Selain itu, ada beberapa alat evaluasi perkembangan matematika anak diantaranya ialah:

1. Pemberian tugas, adalah cara penilaian dengan memberikan tugas-tugas tertentu sesuai dengan kemampuan yang akan diungkap. Kegiatan yang dapat dinilai melalui pemberian tugas antara lain:
 2. Hasil karya, misalnya meronce, menghubungkan benda dan angka, menebalkan angka, dll
 3. Hasil yang diperoleh dari mengatur sesuatu, misalnya menata barang, mengurutkan benda sesuai dengan urutan ukuran, mengelompokkan warna, benda menurut bentuk, ukuran, dll
4. Percakapan, adalah penilaian yang dilakukan melalui percakapan atau cerita antara anak dengan guru, atau anak dengan anak. Kegiatan matematika yang dapat dievaluasi melalui percakapan, misalnya bercerita, menceritakan kembali cerita yang disampaikan, menceritakan tentang percobaan yang telah dilakukan, dsb.
5. Observasi/ pengamatan, adalah alat pengumpul data penilaian yang dilakukan dengan mencatat gejala tingkah laku yang tampak. Misalnya: mengamati tingkah laku anak saat melakukan percobaan.

6. Portofolio, adalah pengumpulan hasil karya anak secara sistematis.
7. Catatan anekdot, adalah bentuk pencatatan tentang gejala tingkah laku anak yang khusus, baik positif maupun negative. Dengan catatan ini guru dapat mendeteksi anak-anak yang mempunyai potensi pada matematika maupun anak-anak yang berkesulitan dalam menghitung sehingga kita dapat memberikan tindak lanjut yang sesuai.

e. Standar Matematika Untuk Anak Usia Dini

The principles and standards for school mathematics (prinsip dan standar untuk matematika sekolah), yang dikembangkan oleh kelompok pendidik dari *national council of Teacher of mathematics* (NCTM, 2000) memaparkan harapan matematika untuk anak usia dini. konsep-konsep yang bisa dipahami anak usia dini antara lain:

1. Bilangan

Salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak adalah pengembangan kepekaan bilangan. Peka terhadap bilangan berarti tidak sekedar menghitung. Kepekaan bilangan itu mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu. Ketika kepekaan terhadap bilangan anak-anak berkembang, mereka menjadi semakin tertarik pada hitung-menghitung. Menghitung ini menjadi landasan bagi pekerjaan dini anak-anak dengan bilangan.

2. Aljabar

Menurut NTCM (2000), pengenalan aljabar dimulai dengan menyortir, menggolongkan, membandingkan, dan menyusun benda-benda menurut bentuk, jumlah, dan sifat-sifat lain, mengenal, mengbalokkan, dan memperluas pola akan memberi sumbangan kepada pemahaman anak-anak tentang penggolongan.

3. Penggolongan

Penggolongan (klasifikasi) adalah salah satu proses yang penting untuk mengembangkannya konsep bilangan. Supaya anak mampu menggolongkan atau menyortir benda-benda, mereka harus mengembangkan pengertian tentang “saling memiliki kesamaan”, “keserupaan”, “kesamaan”, dan “perbedaan”. Kegiatan yang dapat mendukung kemampuan klasifikasi anak adalah:

a. Membandingkan

Membandingkan adalah proses dimana anak membangun suatu hubungan antara dua benda berdasarkan atribut tertentu. Anak usia dini sering membuat perbedaan, terutama bila perbandingan itu melibatkan mereka secara pribadi.

b. Menyusun

Menyusun atau menata adalah tingkat lebih tinggi dari perbandingan. Menyusun melibatkan perbandingan benda-

benda yang lebih banyak, menempatkan benda-benda dalam satu urutan. Kegiatan menyusun dapat dilakukan didalam maupun luar kelas, misalnya menyusun buku yang diatur dari yang paling tebal, mengatur barisan dari anak yang paling tinggi/ pendek.

c. Pola-pola

Mengidentifikasi dan menciptakan pola dihubungkan dengan penggolongan dan penyortiran. Anak mulai melihat atribut-atribut yang sama dan berbeda pada balok dan benda-benda. Anak-anak senang membuat pola di lingkungan mereka.

d. Geometri

Membangun konsep geometri pada anak di mulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan balok-balok biasa seperti segi empat, lingkaran, segitiga. Belajar konsep letak seperti dibawah, di atas, kiri, kanan meletakkan dasar awal memahami geometri.

e. Pengukuran

Ketika anak mempunyai kesempatan untuk pengalaman-pengalaman langsung untuk mengukur, menimbang, dan membandingkan ukuran benda-benda, mereka belajar konsep pengukuran. Melalui pengalaman ini anak

mengembangkan sebuah dasar kuat dalam konsep-konsep pengukuran.

f. Analisis data dan probabilitas

Percobaan dengan pengukuran, penggolongan, dan penyortiran merupakan dasar untuk memahami probabilitas dan analisis data. Ini berarti mengemukakan pertanyaan, mengumpulkan informasi tentang dirinya dan lingkungan mereka, dan menyampaikan informasi ini secara hidup.⁸

2. Kemampuan Membilang Anak Usia Dini

a. Pengertian Kemampuan

Kemampuan adalah perpaduan antara teori dan pengalaman yang diperoleh dalam praktek di lapangan, termasuk peningkatan kemampuan menerapkan teknologi yang tepat dalam rangka peningkatan produktivitas kerja (Tadkirotun, 2012: 51).

Menurut Asmani (1996:102), bahwa kemampuan adalah kapasitas seseorang individu untuk mengerjakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan. Selanjutnya totalitas kemampuan dari seseorang individu pada hakekatnya tersusun dari dua perangkat faktor, yakni kemampuan intelektual dan kemampuan fisik. Kemampuan intelektual adalah kemampuan untuk menjalankan kegiatan mental. Kemampuan

⁸ Tadkirotun, Musfiroh. “*Pengembangan Kecerdasan Majemuk*”. (Jakarta : Universitas Terbuka, 2008) h.3.5-3.7

fisik adalah kemampuan yang diperlukan untuk melakukan tugas-tugas yang menuntut stamina, kecekatan, kekuatan dan bakat-bakat sejenis.

Kemampuan adalah sifat lahir dan dipelajari yang memungkinkan seseorang dapat menyelesaikan pekerjaannya. Adapun apa yang harus dimiliki oleh seseorang dalam menghadapi pekerjaannya menurut Mitzberg seperti yang dikutip Gibson (1999:82) ada empat kemampuan (kualitas atau skills) yang harus dimiliki oleh seseorang dalam menjalankan tugas-tugasnya sebagai berikut:

1. Keterampilan teknis, adalah kemampuan untuk menggunakan alat-alat, prosedur dan teknik suatu bidang khusus.
2. Keterampilan manusia, adalah kemampuan untuk bekerja dengan orang lain, memahami orang lain, memotivasi orang lain, baik sebagai perorangan maupun sebagai kelompok.
3. Keterampilan konseptual, adalah kemampuan mental untuk mengkoordinasikan, dan memadukan semua kepentingan serta kegiatan organisasi.

Menurut Atmosudirdjo (1998: 37), kemampuan adalah sebagai sesuatu hal yang perlu dimiliki oleh setiap individu dalam suatu organisasi. Kemampuan tersebut terdiri atas tiga jenis kemampuan (*abilities*) yaitu kemampuan sosial, kemampuan teknik dan kemampuan manajerial.

Konsep kemampuan dalam kepustakaan dikenal dua terminology yang memiliki makna yang sama, yaitu ada yang memakai istilah *abilities* dan istilah *skills*. Dengan mengacu pada pendapat di

atas, juga membedakan jenis keterampilan/kecakapan yang terdiri atas keterampilan/kecakapan kemanusiaan (*human skills*), keterampilan/kecakapan administrasi (*administrative skills*), dan keterampilan/kecakapan teknik (*technical skills*) (Kayvan, Umy.2009).

Menurut Iskandar (2011), kemampuan atau *skill* adalah berasal dari kata dasar mampu yang dalam hubungan dengan tugas/pekerjaan berarti dapat (kata sifat/keadaan) melakukan tugas/pekerjaan sehingga menghasilkan barang atau jasa sesuai dengan yang diharapkan. Kemampuan dengan sendirinya juga kata sifat/keadaan ditujukan kepada sifat atau keadaan seseorang yang dapat melaksanakan tugas/pekerjaan atas dasar ketentuan yang ada.

Anak diharapkan mampu mengenal dan memahami konsep bilangan, transisi dan lambang sesuai dengan jumlah benda-benda pengenalan bentuk lambang dan dapat mencocokkan sesuai dengan lambang bilangan.

b. Pengertian Angka/Bilangan

Menurut Tadkirotun (2012: 97) angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 10). Bilangan banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, bilangan yang ditemui anak-anak sebenarnya memiliki arti yang berbeda-beda.

Jannah (2011: 27) berpendapat bahwa sebagian besar yang dipelajari dalam matematika adalah angka atau bilangan yang secara nyata tidak ada atau merupakan hasil pemikiran otak manusia.

Seperti yang dikemukakan oleh Fatimah (2011:14) anak-anak akan belajar membedakan arti bilangan berdasarkan penggunaan yaitu:

1. bilangan kardinal menunjukkan kuantitas atau besaran benda dalam sebuah kelompok.
2. bilangan ordinal, digunakan untuk menandai urutan dari sebuah benda, contoh juara kesatu, dering telepon, ke lima kalinya, hari kartini hari ke 21 di bulan April, dll.
3. bilangan nominal, digunakan untuk member nama benda, contoh: nomor rumah, kode pos, nomor lantai/ruang di gedung, jam, uang, dll. Bilangan memiliki beberapa bentuk/ tampilan (*representasi*) yang saling berkaitan diantaranya benda nyata, model mainan, ucapan, simbol (angka atau kata).

Nurlaela, (2009:16) mengemukakan bahwa tampilan bilangan yang satu dengan tampilan bilangan yang lainnya memahami hubungan antar tampilan bilangan dapat diartikan sebagai contohnya setelah anak mendengarkan soal (tampilan membilang lisan), anak bisa menunjukkan dengan media balok (tampilan model/benda mainan), mengbalokkannya (tampilan balok), lalu anak menulis jawaban pada kertas (simbol tertulis angka atau kata). Setiap bilangan yang dilambangkan dalam bentuk angka, sebenarnya merupakan konsep abstrak.

Seperti apa yang dikemukakan oleh Marhijanto (2008:30) bahwa bilangan adalah banyaknya benda, jumlah, satuan system matematika yang dapat diuniRAan dan bersifat abstrak. Konsep abstrak ini merupakan hal yang sulit

untuk anak RA memahami secara langsung. Sebagaimana yang telah dikemukakan bahwa konsep bilangan itu bersifat abstrak, maka cenderung sukar untuk dipahami oleh anak usia dini dan Taman Kanak-kanak dimana pemikiran anak Taman Kanak-kanak berdasarkan pada pengalaman kongkret. Untuk dapat mengembangkan konsep bilangan pada anak-anak Taman Kanak-kanak tidak dilakukn dalam jangka waktu pendek, yang harus dilakukan secara bertahap dalam jangka waktu yang lama, serta dibutuhkan media yang kongkrit untuk membantu proses pembelajaran mengenal bilangan.

Wardani IGAK (2008:27) mengungkapkan bilangan merupakan suatu konsep tentang bilangan yang terdapat unsure-unsur penting seperti nama, urutan, bilangan dan Jumlah. Indikator yang berkaitan dengan kemampuan mengenal konsep bilangan yaitu:

- 1) *counting* (berhitung),
- 2) *one-to-one correspondence* (koresponden satu-satu),
- 3) *quality* (kuantitas),
- 4) *comparison* (perbandingan)
- 5) *recognizing and writing numeral* (mengetahui dan menulis angka).

Anak memiliki kemampuan *counting* (berhitung) sebelum berusia 3 tahun bahwa anak mampu menyebutkan urutan bilangan, misalnya satu, dua, tiga, empat, dan seterusnya. Untuk bisa berhitung anak-anak memulai berhitung dari 1 sampai 9 setelah itu 10 dan seterusnya yaitu bilangan yang terdiri dari 2 angka, misalnya anak mampu menyebutkan bilangan “sebelas” bukan menyebutkan “sepuluh satu” dan sebagainya.

c. Pengertian Angka/Bilangan

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh seorang guru dalam upaya pengenalan (deteksi) dini sampai sejauh mana kegiatan permainan membilang dapat diberikan kepada anak. Pengenalan dini perlu dilakukan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar karena belum menguasai konsep membilang. Sebagai contoh banyak terdapat kasus dimana berhitung di jalur matematika seolah-olah menjadi sesuatu yang menakutkan bagi anak.

Menurut Depdiknas (2007:5), Hurlock mengatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak akan mengalami masa bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan baik fisik maupun psikis di awal perkembangan diramalkan akan dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya.

Kemampuan anak dalam penguasaan konsep membilang dapat dimulai dari diri sendiri atau rangsangan dari luar seperti permainan-permainan dalam pesona matematika (permainan tebak-tebakan, kantong pintar, dan menjari jejak). Ciri-ciri yang menandai bahwa anak sudah mulai menyenangi permainan membilang menurut Depdiknas (2007:12) antara lain:

- 1) Secara spontan telah menunjukkan ketertarikan pada aktivitas permainan membilang,
- 2) Anak mulai menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman,
- 3) Anak mulai membilang benda-benda yang ada di sekitarnya secara spontan,

- 4) Anak mulai membandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada di sekitarnya,
- 5) Anak mulai menjumlah-jumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada di sekitarnya tanpa disengaja.

d. Tujuan Pembelajaran Membilang

Kemampuan aritmatika berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Kemampuan yang dikembangkan antara lain : mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, dan member nilai bilangan pada suatu himpunan benda.

Dalam pembelajaran berhitung/membilang di Taman Kanak-Kanak tentunya ada tujuan yang hendak dicapai. Secara umum pembelajaran berhitung/membilang bertujuan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Menurut Depdiknas (2007 : 2) pembelajaran membilang bertujuan :

- 1) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret, balok-balok atau angka-angka yang terdapat disekitar anak.
- 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- 3) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi.

e. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Membilang Anak Usia Dini

Menurut Depdiknas (2007 : 2), dalam pelaksanaan pembelajaran berhitung pada anak usia dini, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan, diantaranya yaitu :

- 1) Permainan membilang diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa konkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar.
- 2) Pengetahuan dan keterampilan pada permainan membilang diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari konkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.
- 3) Permainan membilang akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah sendiri.
- 4) Permainan membilang membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
- 5) Bahasa yang digunakan dalam konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
- 6) Dalam permainan membilang anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaannya yaitu tahap konsep, masa transisi, dan lambing.
- 7) Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media merupakan kata yang tidak asing lagi di telinga. Istilah media sering digunakan dalam berbagai bidang termasuk dalam bidang pendidikan khususnya pembelajaran. Gagne (Sadiman dkk, 2006: 6) menyatakan, 'media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat merangsangnya untuk belajar'.

Media pembelajaran memiliki peranan untuk membantu guru dalam proses membelajarkan anak. Dengan adanya media diharapkan materi dapat lebih dipahami oleh anak. Perlu diingat, walaupun media memiliki peranan yang penting tapi guru tetap lebih penting karena penggunaan dan pemanfaatan media memerlukan kemampuan dan keterampilan yang baik dari guru dalam menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran tersebut.

b. Tujuan atau Kegunaan Media Dalam Pembelajaran

Seperti telah dijelaskan sebelumnya, bahwa media memiliki peranan penting dalam pembelajaran. Di bawah ini dijelaskan beberapa kegunaan media dalam pembelajaran.

1. Dengan adanya media maka pembelajaran akan terasa lebih hidup karena anak tidak hanya dapat mendengar saja penjelasan dari guru tapi juga anak dapat melihat bahkan memanipulasi media tersebut dengan menggunakan panca indera mereka.

2. Media pembelajaran dapat membantu anak untuk mempelajari sesuatu yang dibatasi oleh ruang dan waktu, seperti sejarah masa lalu, keadaan di luar angkasa dan lain-lain.
3. Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan gairah belajar pada anak.
4. Media pembelajaran memberi kesempatan kepada anak untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan pada saat pembelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna.
5. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam mengatasi perbedaan karakteristik anak.

Berdasarkan kegunaan media di atas, maka penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan menggunakan media tempat penukaran nilai paku berwarna. Penggunaan media tersebut diharapkan mampu menjembatani karakter anak SD kelas 1 yang konkret dengan materi matematika yang abstrak. Penggunaan media juga diharapkan mampu memotivasi anak untuk belajar, meningkatkan partisipasi dan beraktivitas yang sesuai dengan pembelajaran untuk menanamkan konsep sehingga anak dapat lebih mengingat dan memahami konsep tersebut.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam pendidikan memiliki berbagai jenis yang berhubungan dengan indera manusia. Di bawah ini dijelaskan beberapa jenis media menurut Sadiman, dkk (2006: 28-75).

1. Media Grafis

Media grafis termasuk ke dalam media visual. Media ini menggunakan indera penglihatan dalam memperoleh pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Beberapa jenis media grafis yaitu balok atau foto, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta, globe, dll.

2. Media Audio

Media audio berhubungan dengan pendengaran sebagai salah satu indera. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif. Beberapa jenis media audio yaitu radio, alat perekam pita magnetik, laboratorium bahasa, dll.

3. Media Proyeksi

Media ini menyampaikan informasi secara visual. Adakalanya media ini disertai dengan audio. Perbedaan dengan media grafis adalah jika pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan tapi pada media proyeksi, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Beberapa contoh media proyeksi diam adalah media transparansi, film, televisi, video, dll.

d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses. Oleh karena itu, guru harus berusaha dengan keras sehingga dapat memfasilitasi anak untuk belajar dengan baik. Salah satu upaya yang dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan media dalam pembelajaran.

Marso, dkk (Adied, 2008) menyatakan bahwa media mempunyai nilai-nilai praktis yang berupa kemampuan antara lain membuat konkret konsep yang abstrak, membawa objek yang sukar di dapat ke dalam lingkungan belajar anak, menampilkan objek yang terlalu besar, menampilkan objek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang, mengamati gerakan yang terlalu cepat, memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar anak, membangkitkan motivasi belajar, dan menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.

Berdasarkan fungsi dan manfaat media pembelajaran di atas, kita bisa mengetahui bahwa dengan menggunakan media dalam pembelajaran dapat mempermudah pemahaman anak mengenai konsep yang diajarkan dan menjadikan pelajaran lebih hidup dan menarik. merangsang anak untuk bekerja dan belajar serta menimbulkan kemauan keras untuk mempelajari sesuatu. Media pembelajaran juga mampu mempertajam dan menimbulkan kekuatan perhatian (ingatan).

e. Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran

Tidak semua media pembelajaran dapat membantu anak dalam memahami konsep matematika. Oleh karena itu, guru harus pintar-pintar dalam memilih media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Ada beberapa prinsip umum dalam memilih dan menggunakan media pengajaran harus diperhatikan menurut Adied (2008) yaitu:

1. Media tidak dapat 100% dapat menggantikan peran guru

2. Perlu persiapan yang matang baik guru, anak, alat, program maupun tempat yang akan digunakan
3. Pertimbangkan mutu media yang akan digunakan dalam artian harus handal, sistem kerjanya mudah dipahami, spesifikasi dari bahan yang bermutu praktis penggunaannya, serta menjamin keselamatan bagi penggunanya.
4. Media harus jelas dan menarik.
5. Ketersediaan media yang akan digunakan.
6. Pertimbangkan waktu yang tersedia, mulai dari persiapan penggunaan dan penyempurnaan kembali media yang digunakan.

Secara khusus penggunaan media pengajaran harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Pemilihan media pengajaran berdasarkan tujuan pembelajaran,
2. Penggunaan media pengajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik,
3. Pemilihan media pengajaran sesuai dengan kondisi, situasi, waktu dan tempat,
4. Penggunaan media pengajaran sesuai dengan karakteristik media pembelajaran, dan
5. Pemilihan media pengajaran sesuai dengan ketersediaan media pengajaran itu sendiri.

f. Alat Peraga dan Media Pengajaran Matematika

Ruseffendi, dkk (1992: 141) mengemukakan, dalam matematika “alat peraga yaitu alat untuk menerangkan atau mewujudkan konsep matematika”. Alat peraga untuk menerangkan konsep matematika itu dapat berupa benda nyata dan dapat juga berupa balok atau diagramnya.

Ada beberapa fungsi atau manfaat dari penggunaan alat peraga dalam pembelajaran matematika. Di bawah ini dijelaskan beberapa fungsi atau manfaat tersebut.

1. Meningkatkan motivasi anak dalam pembelajaran matematika, karena pembelajaran terasa menyenangkan.
2. Meningkatkan pemahaman konsep matematika yang bersifat abstrak, khususnya di kelas rendah.
3. Alat peraga dapat membantu daya tilik ruang karena pembelajaran langsung melihat benda nyata atau baloknya.
4. Mengaitkan pembelajaran dengan lingkungan.
5. Mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak.

Adapun tujuan penggunaan alat peraga matematika menurut Ruseffendi, dkk (1992: 140) adalah:

1. Pembentukan konsep,
2. Pemahaman konsep,
3. Latihan dan penguatan,
4. Melayani perbedaan individu, termasuk anak yang lemah dan anak yang berbakat,
5. Pengukuran, alat peraga dipakai sebagai alat ukur,

6. Pengamatan dan penemuan, alat peraga sebagai objek penelitian maupun sebagai alat untuk meneliti,
7. Pemecahan masalah,
8. Mengundang berpikir,
9. Mengundang untuk berdiskusi, dan
10. Mengundang berpartisipasi aktif.

Media pembelajaran (alat peraga) tidak bisa dibuat dengan sembarangan. Media pembelajaran akan berhubungan dengan pembelajaran yang melibatkan guru dan anak. Oleh karena itu, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat media pembelajaran. Di bawah ini dijelaskan beberapa hal yang perlu diperhatikan tersebut.

1. Dibuat dari bahan-bahan yang kuat dan tahan lama.
2. Warnanya menarik.
3. Mudah dibuat dan tidak rumit.
4. Memperhatikan karakteristik dan kondisi fisik anak.
5. Dapat menyajikan konsep matematika dan sesuai dengan konsep yang akan dipelajari.
6. Mampu mengkonkrekan konsep yang abstrak dan dapat dijadikan sebagai dasar menuju konsep yang abstrak.
7. Memotivasi anak belajar aktif.
8. Akan lebih baik jika alat peraga tersebut dapat menyajikan lebih dari satu konsep.

4. Permainan Balok

a. Pengertian Permainan Balok

Building block atau biasa dikenal permainan pembangunan menggunakan balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa dicat) sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Balok terdiri dari berbagai bentuk. Ada yang segitiga, segiempat, kurva, silinder, lingkaran, dan setengah dari potongan-potongan balok dengan berbagai warna yang menarik.

Balok dapat dimainkan sendiri oleh anak, maupun berkelompok dengan teman-temannya. Anak usia batita biasanya belum dapat menciptakan bentuk bangunan yang bermakna. Biasanya anak hanya menumpukkan baloknya saja. Karena pada tahap ini, anak berada dalam tahap perkembangan sensor-motornya. Untuk anak di atas usia batita, mereka sudah dapat menciptakan bentuk yang baru seperti bangunan, jembatan, dan sebagainya.

Program kreativitas bermain susun balok secara spontan merupakan suatu proses belajar yang tepat untuk anak. Balok-balok ini akan menjadi media seni bagi anak. Mereka adalah ilmuwan-ilmuwan kecil yang ingin sekali menjelajah dunia, para seniman kecil menggunakan desain/bentuk polanya sendiri sesuai dengan bentuk, ukuran, warna dan pengulangannya. Hal yang menarik dari bermain balok ini adalah banyak pengalaman menarik dapat dituangkan anak secara kreatif dalam membangun balok tersebut. Main balok termasuk

jenis bermain konstruktif, yaitu membuat/memanipulasi objek/benda menjadi sesuatu bentuk atau benda baru yang mungkin berbeda sama sekali dari bentuk asalnya. Namun, kemampuan anak untuk bisa membuat sesuatu bentuk, semisal menyusun balok-balok menjadi sebuah menara atau istana, berlangsung secara bertahap. Jenis bermain ini berkaitan erat dengan kemampuan intelektual dan koordinasi motorik.

b. Manfaat Permainan Balok

Cahyo (2009 : 48) mengungkapkan, permainan balok memiliki manfaat yang sangat besar, diantaranya adalah:

1. Meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus anak
2. Melatih kesabaran dan rasa percaya diri
3. Mengenalkan konsep dasar matematika, yaitu :
 - a) mengenalkan konsep berat dan ringan, panjang-pendek, besar-kecil, tinggi-rendah
 - b) belajar mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna
 - c) mengenalkan konsep arah kiri-kanan, atas-bawah
 - d) Merangsang kreativitas dan imajinasi anak
 - e) Mengembangkan keterampilan membilang anak
 - f) Bila bermain dengan temannya, permainan ini dapat melatih kepemimpinan, inisiatif, perencanaan, mengemukakan pendapat, dan kemampuan mengarahkan orang lain. Permainan ini juga mengembangkan empati anak dengan menghargai hasil karya orang lain. Inilah yang merupakan bagian dari kecerdasan emosi anak.

c. Langkah-Langkah Permainan Balok

Agar permainan ini terasa manfaatnya, guru perlu mendampingi anak tetapi jangan mudah memberikan bantuan. Menurut Hernawan (2008:36). dalam bukunya Media dan Sumber Belajar RA menyatakan bahwa beberapa hal yang perlu dilakukan guru dalam mendampingi anak bermain balok agar anak benar-benar terstimulasi adalah sebagai berikut :

1. Sediakan material susun balok yang cukup untuk mendirikan bangunan yang akan dibuat anak.
2. Sediakan waktu yang cukup. Jangan terburu-buru dan membatasi waktu.
3. Selama bermain, gunakan kosakata seputar dunia konstruksi untuk menambah pengetahuan dan kosakata anak
4. Berikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan temannya dengan bermain susun balok bersama.
5. Amati perkembangan anak dalam bermain susun balok. Dari bentuk sederhana (menumpuk balok dari bawah ke atas), anak akan mengembangkan kemampuan menyusun model yang lebih kompleks.
6. Pastikan bentuk serta ukuran baloknya sesuai dengan usia anak. Di usia batita awal pilih balok berukuran besar agar mudah dipegang dan disusun. Jumlahnya tak perlu banyak. Mulailah dengan 3-4 balok.
7. Awasi anak saat bermain dengan balok. Jangan sampai balok tersebut dilemparkan/digunakan untuk memukul anak lain ketika dirinya kesal.
8. Jangan mengintervensi anak dengan berbagai pengarahan ataupun perintah selama anak membuat suatu konstruksi.
9. Beri anak kesempatan untuk mengerjakan sendiri dan memutuskan sendiri

apa yang akan dibuatnya.

10. Jangan lupa memberi pujian atas hasil karya anak apapun bentuknya. Agar permainan balok ini tampak menarik, maka perlu menambahkan alat bermain lain seperti boneka, mobil-mobilan, dan lain sebagainya. Pemberian mainan balok dilakukan secara bertahap. Pada anak usia kecil, jangan diberikan permainan balok yang rumit karena perkembangan motorik halus nya belum sempurna.

Bermain balok sudah dapat terlihat pada anak berusia 3 – 6 tahun. Dalam kegiatan bermain ini anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia, misalnya : membuat rumah-rumahan dengan balok kayu atau potongan lego mengbalok menyusun kepingan puzzle kayu berbalok dan yang semacamnya.

Menurut Hurlock (1978, dalam Mayke Sugianto 1995 hal 43) bermain konstruktif yaitu kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu. Manfaat dari bermain konstruktif yaitu mengembangkan kemampuan anak untuk berdaya cipta (kreatif), melatih ketrampilan motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan dan daya tahan.

Melalui permainan balok diharapkan agar anak dapat terstimulasi sehingga memiliki pola pikir, daya nalar dan pola berimajinasi secara kompleks, motivasi positif, respon, aktif, kreatif dan meningkatkan interaksi positif antar anak sehingga dengan membilang jumlah balok tersebut kemampuan membilang pada anak juga akan meningkat.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Di bawah ini dijelaskan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti.

1. Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul "*Penggunaan media benda konkret untuk meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran matematika di kelas B TK. Sumber Tanggul Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto*", penelitian ini dilaksanakan oleh Nur Alfiyah tahun 2009. Pada siklus pertama, penggunaan media belum begitu optimal sehingga hasil belajar anak belum sesuai dengan target pada siklus kedua penggunaan media benda konkret berupa puzzle, lotto dan balok sudah mulai berjalan dengan baik. Guru mendemonstrasikan penggunaan media dan anak aktif dalam menjawab pertanyaan guru. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang positif pada aktivitas anak dari 60% pada siklus 1 menjadi 92,5% pada siklus 2. Hasil tes anak pun meningkat dari 69,12% pada siklus 1 menjadi 86% pada siklus 2.
2. Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul "*Penggunaan Media Model Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geometri dan Pengukuran Anak kelas B TK Ampelsari Kecamatan Pasrepan Kabupaten Pasuruan*". Penelitian tersebut dilaksanakan oleh Mokhammad Ghozali alasan penelitian tersebut adalah karena berdasarkan hasil penelitian awal menunjukkan pembelajaran matematika masih terpusat pada guru, monoton dan menjenuhkan, anak kurang berkreasi dan kurang kreatif dalam pembelajaran. Hal tersebut

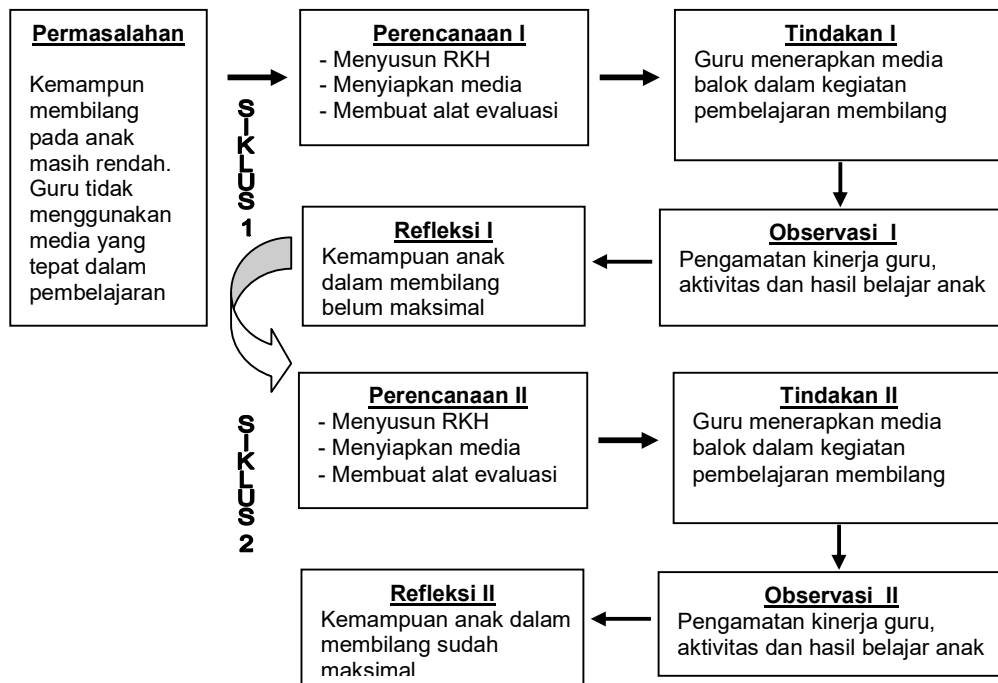
mengakibatkan hasil belajar anak khususnya pada materi geometri dan pengukuran masih sangat rendah. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pada siklus pertama anak masih terlihat beradaptasi dengan penggunaan model bangun ruang tersebut (Kubus dan Balok). Sedangkan pada siklus kedua pembelajaran berjalan dengan optimal dan semua anak sudah dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan peningkatan pada hasil belajar anak. Hal tersebut terbukti dengan meningkatnya persentase jumlah anak yang tuntas dari 73,2% pada siklus 1 menjadi 100% pada siklus 2. Pencapaian hasil belajar pada siklus 2 tersebut sudah memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditentukan yaitu 85% dari seluruh jumlah anak.

Penelitian-penelitian di atas, merupakan penelitian mengenai penggunaan benda yang dapat dimanipulasi oleh anak (media) dalam pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang ditandai dengan peningkatan persentase jumlah, anak yang lulus pada tes akhir pembelajaran. Hasil penelitian-penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti dan semakin mendorong peneliti untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media balok yang dapat dimanipulasi oleh anak dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membilang pada anak.

C. Kerangka Pemikiran / Konseptual

Salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak dalam pembelajaran matematika adalah mengenal bilangan. Pemahaman konsep bilangan pada anak dimulai dengan mengeksplorasi benda-benda konkrit yang dapat dihitung dan diurutkan. Namun kenyataan di lapangan, khususnya anak Kelompok A RA Al Furqan masih memiliki kemampuan membilang yang rendah. Tetapi hal tersebut dapat diatasi melalui Penelitian Tindakan Kelas.

Berikut ini adalah kerangka konseptual dalam penelitian yang dilaksanakan, yaitu:



Gambar 2.2
Kerangka Berfikir Penelitian

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti mengacu pada desain Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, observasi dan tahap refleksi. Tahapan-tahapan tersebut berkelanjutan sampai kriteria yang telah ditentukan tercapai dan penelitian berakhir.

Suhardjono (2009: 57) mengemukakan bahwa “Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru, bekerja sama dengan peneliti (atau dilakukan oleh guru sendiri yang juga bertindak sebagai peneliti) di kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktik pembelajaran.”

Sedangkan Wardhani (2007: 1.4) mendefinisikan, “Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar anak menjadi meningkat”.

Di bawah ini dijelaskan karakteristik Penelitian Tindakan Kelas menurut Wardhani (2007: 1.6) adalah.

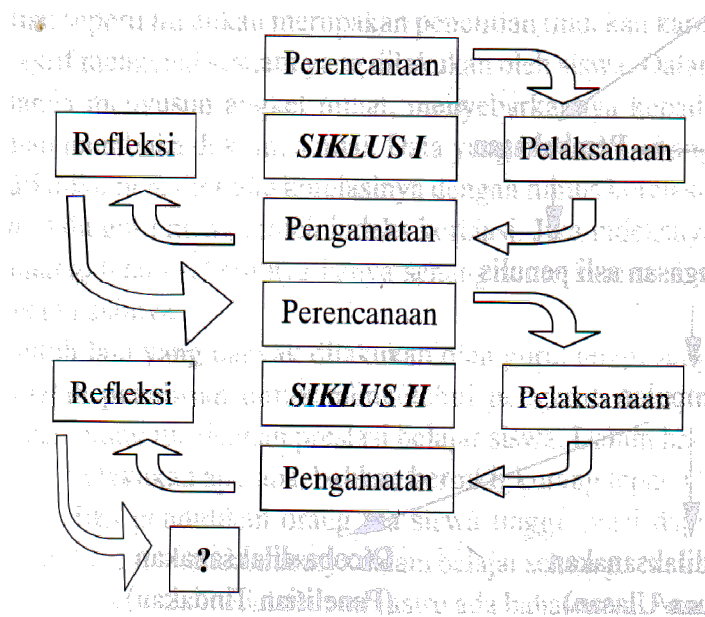
1. Masalah dalam RA dipicu oleh munculnya kesadaran pada diri guru bahwa praktik pembelajarannya selama ini mempunyai masalah yang harus segera diselesaikan.

2. Penelitian melalui refleksi diri.
3. Penelitian dilakukan di dalam kelas dan fokus penelitian adalah kegiatan pembelajaran.
4. Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran.
5. Adanya tindakan yang dilakukan berulang-ulang dalam rangka mencapai perbaikan yang diinginkan.

Adapun tujuan Penelitian Tindakan Kelas menurut Suhardjono (2009: 61) diantaranya adalah:

1. Meningkatkan mutu isi, masukan, proses, serta hasil pendidikan dan pembelajaran di sekolah.
2. Membantu guru dan tenaga kependidikan lainnya mengatasi pembelajaran dan pendidikan di dalam dan di luar kelas.
3. Meningkatkan sikap profesional pendidik dan tenaga kependidikan.
4. Menumbuhkembangkan budaya akademik di lingkungan sekolah sehingga tercipta sikap proaktif di dalam melakukan perbaikan mutu pendidikan dan pembelajaran secara berkelanjutan (*sustainable*).

Model penelitian Kemmis dan Mc. Taggart juga dikenal dengan model yang berbentuk spiral. Model ini dimulai dari tahap rencana, tindakan, pengamatan (observasi) dan refleksi serta perencanaan kembali, seperti tampak pada bagan di bawah ini:



Gambar 3.1.
Langkah-langkah Siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas (PRA)
Model Spiral dari Kemmis Taggart

Berikut ini dijelaskan tahapan-tahapan dalam penelitian yang akan dilaksanakan peneliti :

1. Pada tahap perencanaan, peneliti membuat dan menentukan serta mempersiapkan hal-hal apa saja yang akan dilakukan dan diperlukan pada tahap pelaksanaan tindakan.
2. Tahap pelaksanaan tindakan merupakan tahap dimana peneliti mengaplikasikan atau melaksanakan segala sesuatu yang telah direncanakan pada tahap perencanaan
3. Tahap pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini, semua kegiatan pembelajaran diobservasi yang kemudian data hasil observasi ini akan dijadikan sebagai bahan refleksi.
4. Pada tahap refleksi peneliti melihat kembali hasil observasi yang tentunya sudah dianalisis sebagai acuan untuk merefleksikan apa saja kelebihan dan

kekurangan yang harus diperbaiki pada tindakan berikutnya. Hasil refleksi ini dijadikan bahan untuk membuat perencanaan berikutnya.

Setelah empat tahap di atas dilaksanakan, maka peneliti telah melaksanakan satu siklus dalam penelitiannya. Rangkaian tahapan pada siklus pertama tadi, khususnya pada tahap refleksi menjadi bahan pertimbangan untuk perencanaan siklus berikutnya. Hal ini terus berlanjut hingga semua kriteria yang telah ditentukan peneliti telah mencapai target. Namun dalam perencanaan penelitian tindakan hanya akan dilaksanakan dalam dua siklus kegiatan yaitu siklus 1 dan siklus 2.

Berikut ini adalah prosedur tindakan yang akan dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas dalam upaya meningkatkan kemampuan membilang melalui permainan balok:

1. Perencanaan
 - a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
 - b. Menyusun lembar observasi
 - c. Menyiapkan media dan sumber belajar
 - d. Menyiapkan dokumentasi
2. Tindakan
 - a. Kegiatan awal
 - 1) Salam, berdoa, mengecek kehadiran anak
 - 2) Apersepsi
 - 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilaksanakan
 - b. Kegiatan inti

- 1) Anak mengambil balok sebanyak 10 buah
 - 2) Anak membilang kembali jumlah balok yang diambilnya
 - 3) Anak menyusun sebuah bangunan dari balok yang berjumlah 10
- c. Kegiatan akhir
- 1) Merapihkan media pembelajaran yang telah digunakan
 - 2) Memberi kesempatan pada anak menyimpulkan hasil kegiatan
 - 3) Doa dan salam

3. Observasi

Observasi dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan tujuan observasi tersebut yaitu mengamati hal-hal yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini, observasi difokuskan pada kinerja guru dan aktivitas anak selama mengikuti pembelajaran dan tes hasil belajar anak.

4. Refleksi

Pada tahap refleksi peneliti dapat menelaah hasil dari pelaksanaan tindakan. Data yang telah diperoleh melalui observasi maupun dengan teknik lain akan diolah dan dianalisis. Hal ini bertujuan agar data tersebut bermakna sebagai dasar untuk mengambil keputusan. Analisis data dapat dilakukan secara bertahap, pertama dengan menyeleksi dan mengelompokkan, kedua dengan memaparkan atau mendeskripsikan data dan terakhir menyimpulkan atau memberi makna. Jika kemampuan anak belum mencapai target keberhasilan maka perlu dilakukan perencanaan pembelajaran pada siklus berikutnya.

B. Setting Penelitian / Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di RA Al-Furqan yang beralamat di Desa Ciledugtengah Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon. Adapun yang melatarbelakangi peneliti melakukan penelitian di tempat tersebut adalah karena RA Al-Furqan merupakan tempat peneliti mengajar sehingga peneliti memahami setiap karakteristik peserta didik.

Jadwal Penelitian dilakukan pada semester II tahun pelajaran 2017/2018, dengan rincian kegiatan sebagai berikut ini.

Tabel 3.1.
Jadwal Penelitian Tindakan Kelas

Tahapan	Uraian Kegiatan	Waktu	Ket
Sosialisasi	1. Penyerahan surat ijin melakukan penelitian	Januari 2018	
	2. Membangun komitmen di sekolah sasaran.		
Penyusunan Proposal	Penyusunan Proposal	Februari 2018	
Pelaksanaan Penelitian	Siklus I	Maret 2018	
	Siklus II	Maret 2018	
Penyusunan laporan	Penyusunan Laporan	April - Mei 2018	

C. Data dan Sumber Data

Adapun yang menjadi sumber data dalam penelitian yaitu guru dan seluruh anak kelompok A RA Al-Furqan yang berjumlah 20 anak dan terdiri dari 9 anak perempuan dan 11 anak laki-laki. Berikut ini adalah daftar nama anak yang dijadikan subjek penelitian.

Tabel 3.2.
Daftar Nama Anak Kelompok A RA Al-Furqan

No	Nama	Jenis Kelamin		Tanggal Lahir
		Perempuan	Laki-laki	
1	Azizah Istiqomah	✓		01-09-2013
2	Dudung Irawan		✓	06-08-2013
3	Haerul Patihin		✓	18-11-2013
4	Haidar Rizki Arkan		✓	27-01-2013
5	Irpani	✓		16-09-2012
6	Iis Ismaya	✓		13-02-2013
7	Juraiz Al Pallas		✓	26-04-2013
8	Luki Andrean		✓	26-04-2013
9	Mahfiyatul Mujtahid		✓	19-07-2013
10	Mahbubah	✓		18-12-2013
11	Nia Selvina	✓		11-10-2012
12	Nabila Amiruhun	✓		31-08-2013
13	Ridho Syarifudin		✓	20-03-2013
14	Rohdi Biizul Mujib		✓	05-05-2013
15	Siti Nurlaela	✓		08-07-2013
16	Tita Nursiyah	✓		24-12-2013
17	Samsul Ardi Marfafi		✓	24-11-2013
18	M. Abdul Fiqih		✓	06-10-2013
19	Yadi Hermawan		✓	30-01-2013
20	Yunita Sri Lestari	✓		06-01-2013
Jumlah		9	11	

Di bawah ini dijelaskan beberapa alasan yang membuat peneliti menjadikan anak dan guru kelompok A RA Al-Furqan sebagai subjek penelitian

1. Kelompok A adalah salah satu kelas yang menentukan keberhasilan anak untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya yaitu kelompok B.

2. Matematika adalah pelajaran yang sistematis dan berjenjang dari yang mudah ke yang sulit. Untuk dapat memahami materi yang sulit harus menguasai prasyarat dari materi tersebut dan kelas A adalah kelas awal yang mempelajari dasar-dasar dari pelajaran matematika khususnya dalam mengenal angka.
3. Terdapat permasalahan yang harus diselesaikan di kelompok A terkait dengan materi pelajaran matematika. Bila permasalahan tersebut tidak diselesaikan akan mempengaruhi anak di jenjang atau kelas berikutnya.
4. Adanya kerja sama dan sikap terbuka dari guru dan anak Kelompok A RA Al-Furqan terhadap penelitian yang akan dilaksanakan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah seperti sebagai berikut:

1. Format Observasi

Maulana (2008: 35) berpendapat, “observasi merupakan pengamatan langsung dengan menggunakan penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan dan jika perlu pengecapan”.

Menurut *Lincoln* dan *Guba* observasi adalah proses pengambilan data dalam penelitian dimana pengamat melihat situasi penelitian. Observasi sesuai digunakan dalam penelitian yang berhubungan dengan kondisi kegiatan belajar mengajar, tingkah laku dan interaksi kelompok seperti dalam Penelitian Tindakan Kelas.

Karena observasi merupakan sebuah proses pengamatan secara langsung (Wiriadmadja, 2005: 68).

Observasi yang dilakukan adalah observasi terstruktur yaitu dengan menggunakan indikator-indikator pada format observasi yang telah disepakati. Instrumen yang digunakan dalam observasi yaitu format observasi. Ada tiga aspek yang akan di observasi. Oleh karena itu dibuat format observasi kinerja guru dan format observasi aktivitas belajar anak.

Dalam observasi kinerja guru peneliti akan mengamati langkah-langkah guru dalam mengajar. Tujuan atau kegunaan dari observasi kinerja guru adalah untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kinerja guru dalam pembelajaran, apa saja kekurangan dan hal-hal yang harus diperbaiki serta kelebihan-kelebihan yang perlu dipertahankan bahkan ditingkarkan, hal ini sangat bermanfaat untuk pelaksanaan siklus-siklus berikutnya karena pelaksanaan suatu siklus harus mengacu dan merupakan perbaikan-perbaikan dari siklus sebelumnya.

Sedangkan dalam observasi aktivitas belajar anak yang dijadikan fokus pengamatan yaitu pada aktivitas-aktivitas anak yang berhubungan langsung dengan media pembelajaran seperti motivasi, keaktifan dan perhatian dalam mengikuti pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui apakah anak melakukan aktivitas yang baik dalam penggunaan media. Hasil dari observasi pada setiap akhir siklus juga dijadikan sebagai acuan untuk perbaikan siklus-siklus berikutnya.

2. Tes Hasil Belajar

Karim, dkk (1996: 43) mendefinisikan, “tes ialah suatu prosedur yang sistematis untuk mengamati dan mengukur perilaku seseorang”. Alat yang dipergunakan adalah seperangkat soal isian karena jenis tes yang digunakan adalah tes tulis. Soal isian dipilih karena dengan mengisi soal isian akan diketahui dengan benar sejauhmana pemahaman anak terhadap suatu konsep matematika khususnya membilang balok.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu tehnik pengumpulan data yang diperoleh dari benda-benda tertulis seperti buku-buku, jurnal, dokumen, catatan-catatan dan sebagainya. Penulis menggunakan metode dokumentasi ini bertujuan ingin mencari data-data apa saja yang dapat mendukung hasil dari penelitian yang penulis lakukan.

4. Dokumentasi

Berikut ini adalah indikator pencapaian perkembangan kognitif pada anak berdasarkan.

Tabel 3.3.
Standar TInggkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak

Komponen	Indikator
Kognitif Belajar dan Pemecahan Masalah	1. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis) 2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil) 3. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb) 4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit 5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah 6. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu 7. Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu

	8. Memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal: sebagai peserta didik/anak/teman)
Berfikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran 2. Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya 3. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi 4. Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya 5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna
Berfikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh 2. Mengenal konsep bilangan 3. Mengenal lambang bilangan 4. Mengenal lambang huruf

E. Instrumen Penelitian

Dibawah ini dijelaskan instrument-instrumen yang digunakan dalam penelitian.

1. Instrumen Observasi

Observasi dilakukan terhadap kinerja guru dan aktivitas anak selama pembelajaran berlangsung. Berikut ini adalah format observasi tersebut.

a. Observasi Kinerja Guru

Tabel 3.3.
Format Observasi Kinerja Guru

Aspek Yang Diamati		Ya	Tidak
KEGIATAN PENDAHULUAN			
A. Apersepsi dan Motivasi			
1	Mengondisikan suasana belajar yang aman, nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik		
2	Melakukan tanya jawab sebagai stimulasi yang mengarah pada materi yang akan disampaikan		
3	Menyampaikan materi yang akan dipelajari bersama peserta didik dan mengaitkannya dengan materi sebelumnya		
4	Menyampaikan manfaat dari materi kegiatan yang akan dilalui bersama peserta didik		
5	Menyampaikan langkah-langkah kegiatan yang akan dilalui bersama peserta didik		
B. Penyampaian Kompetensi dan Rencana Kegiatan			
1	Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai peserta didik		

2	Menyampaikan garis besar materi yang akan disampaikan		
3	Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan		
KEGIATAN INTI			
A. Penguasaan Materi Pembelajaran			
1	Kemampuan menyesuaikan materi dengan tujuan pembelajaran.		
2	Kemampuan mengkaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan, perkembangan Iptek, dan kehidupan nyata.		
3	Menyajikan pembahasan materi pembelajaran dengan tepat		
B. Penerapan Strategi Pembelajaran yang Mendidik			
1	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai		
2	Menyajikan materi secara sistematis (mudah ke sulit, dari konkrit ke abstrak)		
3	Menguasai kelas		
4	Melaksanakan pembelajaran yang menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik dalam mengajukan pertanyaan		
5	Melaksanakan pembelajaran yang menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik dalam mengemukakan pendapat		
6	Melaksanakan pembelajaran yang mengembangkan keterampilan peserta didik sesuai dengan materi ajar		
7	Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual		
8	Melaksanakan pembelajaran yang menumbuhkan kebiasaan dan sikap positif (nurturant effect)		
9	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan		
C. Penerapan Pendekatan Saintifik			
1	Memfasilitasi dan menyajikan kegiatan bagi peserta didik untuk mengamati		
2	Memancing peserta didik untuk bertanya apa, mengapa dan bagaimana		
3	Memfasilitasi dan menyajikan kegiatan bagi peserta didik untuk mengumpulkan informasi		
4	Memfasilitasi dan menyajikan kegiatan bagi peserta didik untuk mengasosiasikan data dan informasi yang dikumpulkan		
5	Memfasilitasi dan menyajikan kegiatan bagi peserta didik untuk mengkomunikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperolehnya		
D. Pemanfaatan Media / Sumber Belajar dalam Pembelajaran			
1	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran		
2	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan sumber pembelajaran		
3	Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media belajar		
4	Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan sumber pembelajaran		
5	Menghasilkan pesan yang menarik bagi peserta didik		
E. Pelaksanaan penilaian pembelajaran			

1	Melaksanakan Penilaian Sikap		
2	Melaksanakan Penilaian Pengetahuan		
3	Melaksanakan Penilaian Keterampilan		
F. Pelibatan peserta didik dalam pembelajaran			
1	Menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik melalui interaksi guru, peserta didik, dan sumber belajar		
2	Merespon positif partisipasi peserta didik		
3	Menunjukkan sikap terbuka dan ramah terhadap respons peserta didik		
4	Menumbuhkan keceriaan atau antusiasme peserta didik dalam belajar		
Penggunaan bahasa yang benar dan tepat dalam pembelajaran			
1	Menggunakan bahasa lisan secara jelas dan lancar dalam proses pembelajaran		
2	Menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar dalam proses pembelajaran		
KEGIATAN PENUTUP			
1	Memfasilitasi dan membimbing peserta didik merangkum materi pelajaran		
2	Memfasilitasi dan membimbing peserta didik untuk merefleksi proses dan materi pelajaran		
3	Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran		
4	Melakukan penilaian		
5	Merencanakan kegiatan tindak lanjut		
6	Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya		
JUMLAH			
PERSENTASE			
KRITERIA			

Langkah Kegiatan:

- Berikan tanda cek (√) pada kolom pilihan YA atau TIDAK sesuai dengan penilaian Anda terhadap penyajian guru pada saat pelaksanaan pembelajaran
- Berikan catatan khusus atau saran perbaikan pelaksanaan pembelajaran
- Setelah selesai penilaian, hitung jumlah nilai YA dan TIDAK

Rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah YA}}{45} \times 100 \%$$

b. Observasi Aktivitas Belajar Anak

Tabel 3.4.
Format Observasi Aktivitas Belajar Anak

No	Nama Anak	Indikator												Skor	Hasil Perkembangan			
		Motivasi				Keaktifan				Perhatian					BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Azizah I.																	
2	Dudung I.																	
3	Haerul P.																	
4	Haidar																	
5	Irpani																	
6	Iis Ismaya																	
7	Juraiz AP																	
8	Luki A.																	
9	Mahfiyatul																	
10	Mahbubah																	
11	Nia S.																	
12	Nabila A																	
13	Ridho S.																	
14	Rohdi B.																	
15	S.Nurlaela																	
16	Tita N.																	
17	Samsul																	
18	M. Fiqih																	
19	Yadi H.																	
20	Yunita																	
JUMLAH																		
PROSENTASE																		

Keterangan

- 1 (*) : artinya anak **Belum Berkembang** (BB)
 2 (**) : artinya anak **Mulai Berkembang** (MB)
 3 (***) : artinya anak **Berkembang Sesuai Harapan** (BSH)
 4 (****) : artinya anak **Berkembang Sangat Baik/ optimal** (BSB)

Berikut ini adalah ketentuan dalam penilaian hasil belajar anak dalam meningkatkan kemampuan membilang melalui media balok.

11	Nia S.																			
12	Nabila A																			
13	Ridho S.																			
14	Rohdi B.																			
15	S.Nurlaela																			
16	Tita N.																			
17	Samsul																			
18	M. Fiqih																			
19	Yadi H.																			
20	Yunita																			
JUMLAH																				
PROSENTASE																				

Keterangan

- 1 (*) : artinya anak **Belum Berkembang** (BB)
 2 (* *) : artinya anak **Mulai Berkembang** (MB)
 3 (* * *) : artinya anak **Berkembang Sesuai Harapan** (BSH)
 4 (* * * *) : artinya anak **Berkembang Sangat Baik/ optimal** (BSB)

Berikut ini adalah ketentuan dalam penilaian hasil belajar anak dalam meningkatkan kemampuan membilang melalui media balok.

Tabel 3.7
Klasifikasi Interpretasi Hasil Belajar Anak

Skor Indikator (1-16)	Hasil Perkembangan	Keterangan
1-4	BB	Belum Berkembang
5-8	MB	Mulai Berkembang
9-12	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
13-16	BSB	Berkembang Sangat Baik

Untuk menilai prosentase dapat dihitung dengan ketentuan rumus

sebagai berikut:
$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

F. Teknik Pengolahan Data

Data yang telah dikumpulkan melalui berbagai alat pengumpul data belum merupakan data yang benar dan langsung dapat disajikan. Data tersebut harus diolah lebih lanjut dan dilakukan proses analisis. Nasution (Sugiyono, 2005: 89) menyatakan, “Analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah sebelum terjun ke lapangan, dan berlangsung terus menerus sampai penulisan hasil penelitian.” Sedangkan Mills (Wardhani, 2007: 5.4) mendefinisikan analisis data sebagai, *‘an attempt by the teacher to summarize the data that have been collected in a dependable, accurate, and correct manner.’*

Dari definisi tersebut dapat diartikan bahwa analisis data adalah upaya yang dilakukan oleh guru yang berperan sebagai peneliti untuk merangkum secara akurat data yang telah dikumpulkan dalam bentuk yang dapat dipercaya dan benar. Sebagian besar pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif. Sugiyono (2005: 3) menyebutkan, “metode kualitatif digunakan untuk mendapaRAan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna”.

Dalam penelitian kualitatif instrumen utamanya adalah peneliti sendiri, maksudnya adalah peneliti berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya. Metode kualitatif tidak hanya melihat hasil saja, tapi lebih menekankan proses. Penelitian kualitatif tidak melakukan generalisasi tapi lebih menekankan pada makna. Makna adalah data yang

sebenarnya, data yang pasti yang merupakan suatu nilai dibalik data yang tampak. Walaupun penelitian kualitatif tidak melakukan generalisasi, tapi hasil penelitian bisa diterapkan di tempat dan subjek lain yang memiliki karakteristik yang tidak jauh berbeda dengan tempat dan subjek penelitian.

Semua data-data yang telah terkumpul akan dianalisis dengan metode deskriptif kualitatif sedangkan hasil belajar didokumentasikan kemudian dianalisis melalui proses pembelajaran dengan membandingkan hasil yang dicapai pada siklus 1 dan siklus 2.

G. Pemeriksaan Keabsahan Data

Dalam menentukan keabsahan data terdapat beberapa rumus yang akan digunakan sebagai acuan dalam mengakumulasikan data. Data yang diperoleh peneliti dikategorikan dan diklasifikasikan kemudian ditafsirkan secara aktual dan sistematis. Pengkategorian untuk pengolahan data menurut Koentjaraningrat (Maulana, 2006: 52), yaitu:

Tabel 3.8
Klasifikasi Interpretasi Ketuntasan Belajar

Besar Persentase	Interpretasi
86% - 100%	Sangat baik
76% - 85%	Baik
60% - 75%	Cukup Baik
55% - 59%	Kurang Baik
< 54%	Kurang Sekali

(Sumber : Maulana, 2006: 52)

Penelitian dikatakan berhasil apabila ketuntasan belajar anak mencapai persentase lebih dari $\geq 75\%$ dari jumlah anak seluruhnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi awal di Kelompok A RA Al-Furqaan Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon, kemampuan anak dalam membilang masih sangat rendah. Berikut ini adalah hasil data awal kemampuan anak dalam membilang pada pra siklus:

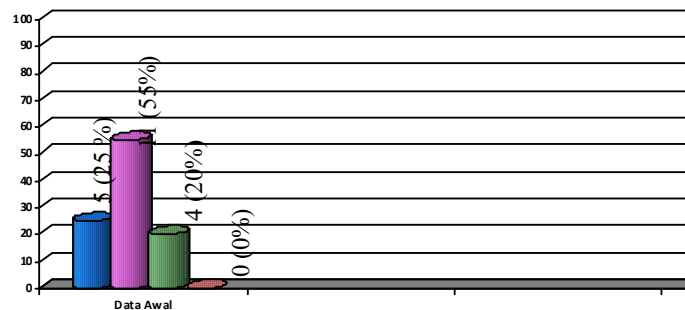
Tabel 4.1
Hasil Data Awal Kemampuan Membilang Siswa (Pra Siklus)

No	Nama Siswa	Indikator Pencapaian Hasil Belajar																Skor	Hasil Perkembangan				
		Membilang balok dari 1-10				Membilang balok sesuai warnanya				Membilang balok sesuai ukuranya				Menyusun bangunan dari 10 balok					BB	MB	BSH	BSB	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1	Azizah I.		✓				✓				✓				✓				7		✓		
2	Dudung I.	✓				✓				✓				✓					4	✓			
3	Haerul P.	✓				✓				✓				✓					5		✓		
4	Haidar			✓			✓					✓			✓				10			✓	
5	Irpani		✓				✓				✓			✓					7		✓		
6	Iis Ismaya			✓			✓				✓				✓				9			✓	
7	Juraiz AP	✓				✓				✓				✓					4	✓			
8	Luki A.	✓				✓				✓				✓					5		✓		
9	Mahfiyatul		✓				✓				✓			✓					7		✓		
10	Mahbubah	✓				✓				✓				✓					4	✓			
11	Nia S.	✓				✓				✓				✓					5		✓		
12	Nabila A			✓			✓					✓		✓					10			✓	
13	Ridho S.		✓			✓				✓				✓					7		✓		
14	Rohdi B.			✓			✓					✓			✓				9			✓	
15	S.Nurlaela	✓				✓				✓				✓					4	✓			
16	Tita N.	✓				✓				✓				✓					5		✓		
17	Samsul		✓				✓				✓			✓					7		✓		
18	M. Fiqih	✓				✓				✓				✓					5		✓		
19	Yadi H.		✓				✓				✓			✓					7		✓		
20	Yunita	✓				✓				✓				✓					4	✓			
JUMLAH																		125	5	11	4	0	
PROSENTASE																		39%	25%	55%	20%	0%	

Berdasarkan tabel 4.1. diperoleh data perkembangan anak dalam pembelajaran pra siklus yaitu hanya terdapat 5 atau (25%) anak yang Belum Berkembang (BB), terdapat 11 atau (55%) anak yang Mulai Berkembang (MB), terdapat 4 atau (20%) anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan tidak ada atau 0% anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan perolehan nilai secara keseluruhan mencapai 39% sehingga kemampuan anak masih rendah.

Berikut ini adalah diagram 4.1. yang merupakan balokan hasil belajar anak pada pembelajaran pra siklus untuk memperoleh data awal.

Diagram 4.1
Data Awal Ketuntasan Belajar Anak



Keterangan

- Belum Berkembang
- Mulai Berkembang
- Berkembang Sesuai Harapan
- Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan diagram 4.1. di atas terlihat bahwa hasil belajar siswa dalam membilang masih sangat rendah. Hasil observasi awal ini menunjukkan bahwa permasalahan dalam pembelajaran kemampuan membilang di kelompok A RA Al-Furqaan terjadi karena metode pembelajaran yang digunakan kurang efektif, keterbatasan sarana dan prasarana yang tersedia menyebabkan penggunaan media dan alat peraga pembelajaran kurang bervariasi sehingga guru kurang memotivasi

siswa untuk belajar. Selain itu guru kurang memberikan stimulus terhadap perkembangan kognitif matematika anak terutama dalam melatih kemampuan membilang.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, maka perlu diadakan perbaikan terhadap praktek pembelajaran membilang dengan menerapkan metode yang tepat. Dalam hal ini peneliti mencoba menerapkan alternatif metode pembelajaran yaitu metode permainan balok dalam upaya meningkatkan kemampuan membilang siswa kelompok A. Selanjutnya peneliti dan guru kelompok A berkolaborasi untuk melakukan penelitian tindakan dengan menerapkan metode permainan balok dalam pembelajaran. Guru kelompok A bertindak sebagai pengamat atau observer untuk melakukan pengamatan selama pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan peneliti bertindak sebagai model untuk mengajar.

Catatan yang diperoleh dari hasil observasi pada saat pembelajaran kemudian dikonfirmasi pada peneliti dan didiskusikan bersama dengan guru Kelompok A RA Al-Furqaan. Kemudian catatan tersebut direkomendasikan dan dikaji ulang oleh peneliti sebagai model mengajar dan oleh guru Kelompok A sebagai pengamat atau observer untuk digunakan pada pembelajaran membilang selanjutnya sehingga diharapkan agar pembelajaran kemampuan membilang menjadi lebih bermakna bagi siswa.

Berdasarkan data awal hasil belajar siswa tersebut, guru memiliki data tentang permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran kemampuan membilang. Sehingga setelah mempelajari hasil pembelajaran tersebut, maka peneliti mengambil langkah penelitian di kelompok A dengan menerapkan metode permainan balok pada pembelajaran kemampuan membilang.

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif cara baru dalam pembelajaran kemampuan membilang untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran bagi guru maupun siswa.

1. Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan hasil penelitian pada siklus I meliputi paparan data perencanaan, paparan data proses tindakan, paparan data hasil observasi, serta data refleksi.

a. Data Perencanaan Siklus I

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan tindakan Siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti dan guru kelompok A RA Al-Furqaan melakukan kolaborasi untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan penerapan metode permainan balok digunakan untuk dua kali pertemuan (2 x 35 menit) sebagai upaya pemecahan masalah dalam pembelajaran kemampuan membilang di kelompok A RA Al-Furqaan Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon.
- 2) Membuat pedoman observasi untuk mengamati kinerja guru dan aktivitas belajar siswa untuk mengamati proses pembelajaran berlangsung. Pedoman observasi ini digunakan oleh observer pada saat pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan.
- 3) Mempersiapkan media yang akan digunakan dalam permainan balok.

- 4) Mempersiapkan dokumentasi berupa kamera foto untuk dijadikan sebagai bukti nyata penelitian berlangsung.

b. Data Proses Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 12 Maret 2018 mulai pukul 07.30 – 10.00 WIB. Pelaksanaan tindakan siklus I dihadiri oleh peneliti selaku model yang melaksanakan pembelajaran sesuai dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), serta guru kelompok A selaku observer. Berikut ini adalah balokan proses pembelajaran pada tindakan siklus I tentang pelaksanaan metode permainan balok.

1) Kegiatan Awal Pembelajaran

Untuk kegiatan awal dialokasikan waktu 30 menit. Sebelum siswa kelompok A memasuki ruangan kelas, siswa berbaris terlebih dahulu di depan kelas. Guru mengkondisikan siswa ke arah pembelajaran yang kondusif dengan menyampaikan salam, berdoa, dan mengecek kehadiran siswa sebanyak 20 anak. Kemudian guru menyampaikan tema pembelajaran tentang “Rekreasi”, setelah itu guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai selama pembelajaran yaitu kemampuan siswa kemampuan membilang. Kemudian guru melakukan apersepsi melalui kegiatan bernyanyi.

2) Kegiatan Inti Pembelajaran

Untuk kegiatan inti dialokasikan waktu 90 menit guru membimbing siswa melaksanakan kegiatan membilang melalui

permainan balok. Adapun kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada pembelajaran membilang disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran yang menerapkan permainan balok, yaitu:

- a) Guru menjelaskan media balok yang akan digunakan dalam proses pembelajaran
 - b) Guru mencontohkan cara membilang balok-balok yang telah disediakan guru
 - c) Guru meminta anak mengambil dan membilang balok sebanyak yang telah ditentukan guru
 - d) Guru meminta anak untuk menyusun sebuah bangunan dari balok-balok dengan berbagai jenis ukuran sesuai dengan imajinasi anak
 - e) Guru mengamati dan menilai hasil karya anak
- 3) Kegiatan akhir

Langkah terakhir dengan alokasi waktu 15 menit, siswa dan guru menyimpulkan hasil kegiatan belajar yang telah dilakukan. Selanjutnya kegiatan pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.

c. Data Hasil Observasi Siklus I

Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai data hasil pelaksanaan tindakan siklus I yang telah dilaksanakan pada hari Senin tanggal 12 Maret 2018 di Kelompok A RA Al-Furqaan dalam kemampuan membilang. Data-data yang dipaparkan

diperoleh melalui observasi terhadap kinerja guru dan aktivitas siswa.

1) Kinerja Guru Siklus I

Kinerja guru diobservasi oleh guru kelompok A sebagai pengamat atau observer selama proses pembelajaran kemampuan membilang dengan menerapkan metode permainan balok yang dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Berikut ini adalah hasil observasi kinerja guru pada pembelajaran kemampuan membilang siklus I.

Tabel 4.2
Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus I

Aspek Yang Diamati		Ya	Tidak
KEGIATAN PENDAHULUAN			
A. Apersepsi dan Motivasi			
1	Mengondisikan suasana belajar yang aman, nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik	✓	
2	Melakukan tanya jawab sebagai stimulasi yang mengarah pada materi yang akan disampaikan	✓	
3	Menyampaikan materi yang akan dipelajari bersama peserta didik dan mengaitkannya dengan materi sebelumnya	✓	
4	Menyampaikan manfaat dari materi kegiatan yang akan dilalui bersama peserta didik	✓	
5	Menyampaikan langkah-langkah kegiatan yang akan dilalui bersama peserta didik	✓	
B. Penyampaian Kompetensi dan Rencana Kegiatan			
1	Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai peserta didik	✓	
2	Menyampaikan garis besar materi yang akan disampaikan	✓	
3	Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan		✓
KEGIATAN INTI			
A. Penguasaan Materi Pembelajaran			
1	Kemampuan menyesuaikan materi dengan tujuan pembelajaran.	✓	
2	Kemampuan mengkaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan, perkembangan Iptek, dan kehidupan nyata.		✓

3	Menyajikan pembahasan materi pembelajaran dengan tepat	✓	
B. Penerapan Strategi Pembelajaran yang Mendidik			
1	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	✓	
2	Menyajikan materi secara sistematis (mudah ke sulit, dari konkrit ke abstrak)		✓
3	Menguasai kelas		✓
4	Melaksanakan pembelajaran yang menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik dalam mengajukan pertanyaan	✓	
5	Melaksanakan pembelajaran yang menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik dalam mengemukakan pendapat	✓	
6	Melaksanakan pembelajaran yang mengembangkan keterampilan peserta didik sesuai dengan materi ajar	✓	
7	Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual		✓
8	Melaksanakan pembelajaran yang menumbuhkan kebiasaan dan sikap positif (nurturant effect)	✓	
9	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan		✓
C. Penerapan Pendekatan Saintifik			
1	Memfasilitasi dan menyajikan kegiatan bagi peserta didik untuk mengamati	✓	
2	Memancing peserta didik untuk bertanya apa, mengapa dan bagaimana		✓
3	Memfasilitasi dan menyajikan kegiatan bagi peserta didik untuk mengumpulkan informasi		✓
4	Memfasilitasi dan menyajikan kegiatan bagi peserta didik untuk mengasosiasikan data dan informasi yang dikumpulkan		✓
5	Memfasilitasi dan menyajikan kegiatan bagi peserta didik untuk mengkomunikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperolehnya		✓
D. Pemanfaatan Media / Sumber Belajar dalam Pembelajaran			
1	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran	✓	
2	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan sumber pembelajaran	✓	
3	Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media belajar	✓	
4	Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan sumber pembelajaran	✓	
5	Menghasilkan pesan yang menarik bagi peserta didik	✓	
E. Pelaksanaan penilaian pembelajaran			
1	Melaksanakan Penilaian Sikap	✓	
2	Melaksanakan Penilaian Pengetahuan	✓	
3	Melaksanakan Penilaian Keterampilan	✓	

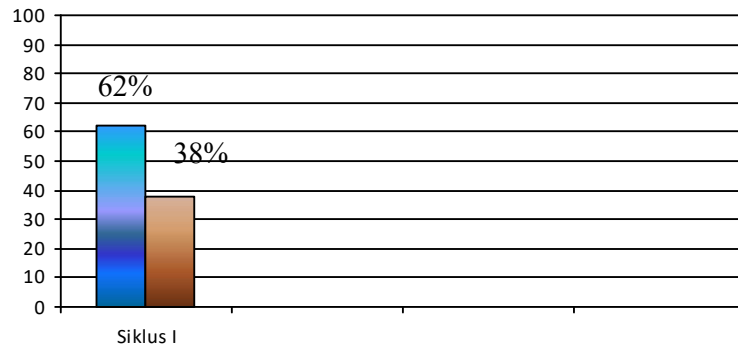
F. Pelibatan peserta didik dalam pembelajaran			
1	Menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik melalui interaksi guru, peserta didik, dan sumber belajar	✓	
2	Merespon positif partisipasi peserta didik	✓	
3	Menunjukkan sikap terbuka dan ramah terhadap respons peserta didik	✓	
4	Menumbuhkan keceriaan atau antusiasme peserta didik dalam belajar	✓	
G. Penggunaan bahasa yang benar dan tepat dalam pembelajaran			
1	Menggunakan bahasa lisan secara jelas dan lancar dalam proses pembelajaran	✓	
2	Menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar dalam proses pembelajaran	✓	
KEGIATAN PENUTUP			
1	Memfasilitasi dan membimbing peserta didik merangkum materi pelajaran	✓	
2	Memfasilitasi dan membimbing peserta didik untuk merefleksi proses dan materi pelajaran	✓	
3	Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran	✓	
4	Melakukan penilaian	✓	
5	Merencanakan kegiatan tindak lanjut	✓	
6	Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya	✓	
JUMLAH		28	17
PERSENTASE		62%	38%
KRITERIA		Cukup Baik	

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, dapat diketahui bahwa hasil observasi kinerja guru dalam menerapkan metode permainan balok pada pembelajaran kemampuan membilang adalah sebagai berikut.

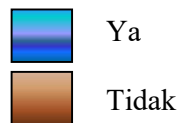
Indikator yang telah dilaksanakan dalam kinerja guru mulai dari awal hingga akhir pembelajaran adalah sebanyak 28 atau 62% sedangkan indikator yang tidak dilaksanakan berjumlah 17 atau 38% dari jumlah seluruhnya 45 indikator yang harus dimunculkan

sehingga ditafsirkan ke dalam kriteria cukup baik. Berikut ini adalah diagram hasil kinerja guru pada siklus I.

Diagram 4.2
Pelaksanaan Indikator Hasil Kinerja Guru Siklus I



Keterangan



Berdasarkan diagram 4.2. di atas dapat dikatakan bahwa perolehan nilai untuk kinerja guru belum mencapai prosentase yang telah diharapkan dalam proses pembelajaran.

2) Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

Untuk mengetahui hasil aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran membilang melalui kegiatan permainan balok dapat dilihat pada tabel aktivitas belajar siswa pada pelaksanaan siklus I di bawah ini:

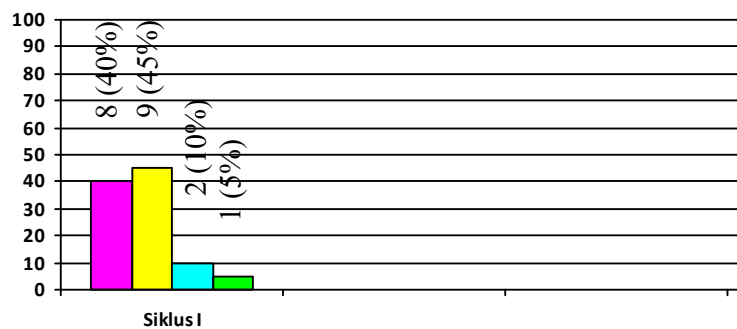
Tabel 4.3
Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Indikator												Skor	Hasil Perkembangan			
		Motivasi				Keaktifan				Perhatian					BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Azizah I.	✓				✓				✓				3	✓			
2	Dudung I.			✓			✓				✓			7			✓	
3	Haerul P.	✓				✓				✓				3	✓			
4	Haidar		✓			✓					✓			5		✓		
5	Irpani	✓				✓				✓				3	✓			
6	Iis Ismaya		✓			✓				✓				4		✓		
7	Juraiz AP		✓				✓				✓			6		✓		
8	Luki A.	✓				✓				✓				3	✓			
9	Mahfiyatu l		✓			✓					✓			5		✓		
10	Mahbubah		✓			✓					✓			5		✓		
11	Nia S.			✓			✓					✓		8			✓	
12	Nabila A		✓			✓				✓				4		✓		
13	Ridho S.	✓				✓				✓				3	✓			
14	Rohdi B.	✓				✓				✓				3	✓			
15	S.Nurlaela		✓			✓					✓			5		✓		
16	Tita N.		✓			✓				✓				4		✓		
17	Samsul		✓				✓				✓			6		✓		
18	M. Fiqih			✓				✓					✓	10				✓
19	Yadi H.	✓				✓				✓				3	✓			
20	Yunita	✓				✓				✓				3	✓			
JUMLAH												92	8	9	2	1		
PROSENTASE												38 %	40 %	45 %	10 %	5 %		

Berdasarkan Tabel 4.3 di atas, data yang diperoleh dari hasil penilaian aktivitas siswa bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai ★ (BB) terdapat 8 atau 40% siswa, yang memperoleh nilai ★★ (MB) terdapat 9 atau 45% siswa, yang memperoleh nilai ★★★ (BSH) terdapat 2 atau 10% siswa dan yang memperoleh nilai ★★★★ (BSB) hanya terdapat 1 atau 5% siswa. Secara data keseluruhan perolehan skor sebanyak 92 atau 38%.

Berikut ini adalah diagram hasil aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran siklus I.

Diagram 4.3
Hasil Aktivitas Belajar Siklus I



Keterangan

- Belum Berkembang
- Mulai Berkembang
- Berkembang Sesuai Harapan
- Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan diagram 4.3. di atas dapat dikatakan bahwa perolehan nilai untuk kinerja guru belum mencapai prosentase yang telah diharapkan dalam proses pembelajaran sehingga perlu dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II.

3) Hasil Belajar Membilang Siswa Siklus I

Untuk mengetahui kemampuan membilang pada siswa melalui permainan balok dapat dilihat pada tabel hasil belajar siklus I di bawah ini:

Tabel 4.4
Ketuntasan Hasil Belajar Membilang Siklus I

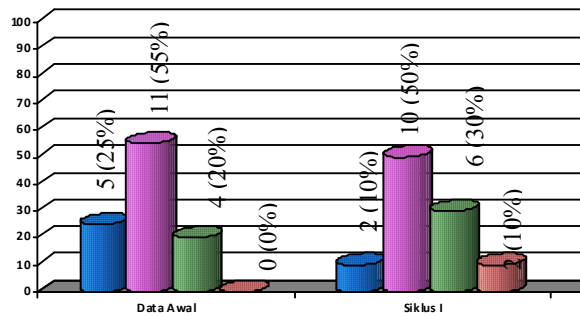
No	Nama Siswa	Indikator Pencapaian Hasil Belajar																Skor	Hasil Perkembangan					
		Membilang balok dari 1-10				Membilang balok sesuai warnanya				Membilang balok sesuai ukurannya				Menyusun bangunan dari 10 balok					BB	MB	BSH	BSB		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4							
1	Azizah I.			✓				✓				✓			✓					9			✓	
2	Dudung I.			✓			✓					✓			✓					10			✓	
3	Haerul P.	✓				✓						✓			✓					5		✓		
4	Haidar			✓				✓						✓					✓	14				✓
5	Irpani		✓				✓				✓				✓				7		✓			
6	Iis Ismaya			✓			✓				✓				✓				9			✓		
7	Juraiz AP	✓				✓					✓				✓				5		✓			
8	Luki A.		✓			✓					✓				✓				7		✓			
9	Mahfiyatul		✓				✓				✓				✓				7		✓			
10	Mahbubah	✓				✓					✓				✓				4	✓				
11	Nia S.	✓				✓					✓				✓				5		✓			
12	Nabila A			✓			✓					✓			✓				10			✓		
13	Ridho S.		✓			✓					✓				✓				7		✓			
14	Rohdi B.			✓				✓				✓						✓	13					✓
15	S.Nurlaela	✓				✓					✓				✓				4	✓				
16	Tita N.			✓			✓					✓			✓				10			✓		
17	Samsul		✓				✓				✓				✓				7		✓			
18	M. Fiqih			✓			✓					✓			✓				10			✓		
19	Yadi H.		✓				✓				✓				✓				7		✓			
20	Yunita	✓				✓					✓				✓				5		✓			
JUMLAH																			155	2	10	6	2	
PROSENTASE																			48%	10%	50%	30%	10%	

Dari tabel 4.4 di atas dapat dilihat jumlah dan prosentase ketuntasan pembelajaran kemampuan membilang melalui metode permainan balok. Bahwa diperoleh data pada siklus I hanya terdapat 2 atau (10%) anak yang Belum Berkembang (BB), terdapat 10 atau (50%) anak yang Mulai Berkembang (MB), terdapat 6 atau (30%) anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan terdapat 2 atau 10% anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan perolehan nilai secara keseluruhan mencapai 48% atau 155 skor indikator yang diperoleh

sehingga kemampuan anak dalam membilang masih perlu ditingkatkan pada pembelajaran siklus II berikutnya.

Untuk melihat peningkatan hasil perkembangan anak dari data awal ke data siklus I dapat dilihat pada diagram berikut ini:

Diagram 4.4
Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I



Keterangan

- Belum Berkembang
- Mulai Berkembang
- Berkembang Sesuai Harapan
- Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan diagram 4.4. di atas terlihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil belajar data awal siswa yang Belum Berkembang (BB) terdapat 5 atau 25% anak menurun pada siklus I menjadi 2 atau 10% anak, sedangkan siswa Mulai Berkembang (MB) pada data awal terdapat 11 atau 55% anak dan menurun pada siklus I menjadi 10 atau 50% anak, kemudian siswa Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada data awal terdapat 4 atau 20% anak dan meningkat pada siklus I menjadi 6 atau 30% anak, sedangkan siswa yang Berkembang Sangat Baik (BSB) pada data awal tidak ada atau 0% anak dan meningkat pada siklus I menjadi 2 atau 10% anak. Jadi jelaslah dapat dilihat pada data di atas telah terjadi peningkatan perkembangan hasil belajar kemampuan membilang pada anak melalui kegiatan bermain balok.

d. Data Refleksi Siklus I

Hasil analisis pelaksanaan siklus I pada pembelajaran membilang melalui kegiatan permainan balok adalah sebagai berikut:

1) Analisis Data Siklus I

Berdasarkan data pelaksanaan siklus I pada pembelajaran membilang dengan menerapkan permainan balok menyatakan bahwa skor yang diperoleh pada kinerja guru keseluruhan hanya mencapai jumlah 28 dari 45 indikator yang harus dimunculkan sehingga memperoleh persentase 62 % dengan kriteria cukup baik.

Sedangkan Skor yang diperoleh secara keseluruhan pada tahap aktivitas belajar siswa yaitu bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai ★ (BB) terdapat 8 atau 40% siswa, yang memperoleh nilai ★★ (MB) terdapat 9 atau 45% siswa, yang memperoleh nilai ★★★ (BSH) terdapat 2 atau 10% siswa dan yang memperoleh nilai ★★★★ (BSB) hanya terdapat 1 atau 5% siswa. Secara data keseluruhan perolehan skor sebanyak 92 atau 38%.

Pada perolehan hasil belajar terdapat 2 (10%) anak yang Belum Berkembang (BB), terdapat 10 (50%) anak yang Mulai Berkembang (MB), terdapat 6 (30%) anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan terdapat 2 (10%) anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan perolehan nilai secara keseluruhan mencapai 48%.

2) Hasil Refleksi siklus I

Adapun hasil refleksi dari analisis data di atas adalah:

- a) Guru hendaknya mampu menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas.
- b) Guru hendaknya memotivasi siswa agar lebih antusias dan tidak malu dalam bermain bermain balok.
- c) Guru hendaknya memberi kesempatan siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dimengerti.
- d) Guru hendaknya mengajak siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran secara bersama-sama
- e) Guru hendaknya memberi penghargaan kepada siswa yang berkembang sangat baik dalam mengikuti pembelajaran.
- f) Hasil belajar yang diperoleh pada siklus I ternyata mengalami peningkatan walaupun belum sesuai harapan sehingga perlu dilakukan pembelajaran selanjutnya pada siklus II.

2. Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan hasil penelitian pada siklus II meliputi perencanaan, proses tindakan, observasi, dan refleksi.

a) Data Perencanaan Siklus II

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan tindakan Siklus II adalah sebagai berikut:

- (1) Peneliti dan guru kelompok A RA Al-Furqaan kembali melakukan kolaborasi untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan penerapan metode

permainan balok digunakan untuk dua kali pertemuan (2×35 menit) sebagai upaya pemecahan masalah dalam pembelajaran kemampuan membilang di kelompok A RA Al-Furqaan .

- (2) Membuat pedoman observasi untuk mengamati kinerja guru dan aktivitas belajar dan hasil kemampuan siswa dalam membilang. Pedoman observasi ini digunakan oleh observer pada saat pelaksanaan pembelajaran.
 - (3) Mempersiapkan media balok
 - (4) Mempersiapkan dokumentasi.
- b) Data Proses Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 15 Maret 2018 mulai pukul 07.30 – 10.00 WIB. Pelaksanaan tindakan siklus II dihadiri oleh peneliti selaku model yang melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPPH, serta guru kelompok B selaku observer. Berikut ini adalah balokan proses pembelajaran membilang pada tindakan siklus II melalui metode permainan balok.

- (1) Kegiatan Awal Pembelajaran

Untuk kegiatan awal dialokasikan waktu 30 menit. Sebelum siswa kelompok A memasuki ruangan kelas, siswa berbaris terlebih dahulu di depan kelas. Guru mengkondisikan siswa ke arah pembelajaran dengan menyampaikan salam, berdoa, dan mengecek kehadiran siswa sebanyak 20 anak. Kemudian guru menyampaikan tema pembelajaran tentang “rekreasi”, setelah

itu guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai selama pembelajaran yaitu kemampuan siswa kemampuan membilang. Kemudian guru melakukan apersepsi.

(2) Kegiatan Inti Pembelajaran

Untuk kegiatan inti dialokasikan waktu 90 menit guru membimbing siswa secara klasikal. Adapun kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada pembelajaran membilang ini disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran menerapkan kegiatan permainan balok, yaitu:

- (a) Guru menjelaskan media balok yang akan digunakan dalam proses pembelajaran
- (b) Guru mencontohkan cara membilang balok-balok yang telah disediakan guru
- (c) Guru meminta anak mengambil dan membilang balok sebanyak yang telah ditentukan guru
- (d) Guru meminta anak untuk menyusun sebuah bangunan dari balok-balok dengan berbagai jenis ukuran
- (e) Guru mengamati dan menilai hasil karya anak

(3) Kegiatan akhir

Langkah terakhir dengan alokasi waktu 15 menit, siswa dan guru menyimpulkan hasil kegiatan belajar yang telah dilakukan. Langkah berikutnya siswa dan guru merapikan alat dan bahan yang telah digunakan. Selanjutnya kegiatan pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.

3. Data Hasil Observasi Siklus II

Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai data hasil pelaksanaan tindakan siklus II yang telah dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 15 Maret 2018 di Kelompok A RA Al-Furqaan. Data-data yang dipaparkan diperoleh melalui observasi terhadap kinerja guru dan aktivitas siswa.

a. Kinerja Guru Siklus II

Kinerja guru diobservasi oleh guru kelompok A sebagai pengamat atau observer selama proses pembelajaran kemampuan membilang dengan menerapkan metode permainan balok yang dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Berikut ini adalah hasil observasi kinerja guru pada pembelajaran kemampuan membilang siklus II.

Tabel 4.5
Hasil Observasi Kinerja Guru Siklus II

Aspek Yang Diamati		Ya	Tidak
KEGIATAN PENDAHULUAN			
A. Apersepsi dan Motivasi			
1	Mengondisikan suasana belajar yang aman, nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik	✓	
2	Melakukan tanya jawab sebagai stimulasi yang mengarah pada materi yang akan disampaikan	✓	
3	Menyampaikan materi yang akan dipelajari bersama peserta didik dan mengaitkannya dengan materi sebelumnya	✓	
4	Menyampaikan manfaat dari materi kegiatan yang akan dilalui bersama peserta didik	✓	
5	Menyampaikan langkah-langkah kegiatan yang akan dilalui bersama peserta didik	✓	
B. Penyampaian Kompetensi dan Rencana Kegiatan			
1	Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai peserta didik	✓	
2	Menyampaikan garis besar materi yang akan disampaikan	✓	
3	Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan	✓	

KEGIATAN INTI			
A. Penguasaan Materi Pembelajaran			
1	Kemampuan menyesuaikan materi dengan tujuan pembelajaran.	✓	
2	Kemampuan mengkaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan, perkembangan Iptek, dan kehidupan nyata.		✓
3	Menyajikan pembahasan materi pembelajaran dengan tepat	✓	
B. Penerapan Strategi Pembelajaran yang Mendidik			
1	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	✓	
2	Menyajikan materi secara sistematis (mudah ke sulit, dari konkrit ke abstrak)	✓	
3	Menguasai kelas	✓	
4	Melaksanakan pembelajaran yang menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik dalam mengajukan pertanyaan	✓	
5	Melaksanakan pembelajaran yang menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik dalam mengemukakan pendapat	✓	
6	Melaksanakan pembelajaran yang mengembangkan keterampilan peserta didik sesuai dengan materi ajar	✓	
7	Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual	✓	
8	Melaksanakan pembelajaran yang menumbuhkan kebiasaan dan sikap positif (nurturant effect)	✓	
9	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan	✓	
C. Penerapan Pendekatan Saintifik			
1	Memfasilitasi dan menyajikan kegiatan bagi peserta didik untuk mengamati	✓	
2	Memancing peserta didik untuk bertanya apa, mengapa dan bagaimana	✓	
3	Memfasilitasi dan menyajikan kegiatan bagi peserta didik untuk mengumpulkan informasi	✓	
4	Memfasilitasi dan menyajikan kegiatan bagi peserta didik untuk mengasosiasikan data dan informasi yang dikumpulkan	✓	
5	Memfasilitasi dan menyajikan kegiatan bagi peserta didik untuk mengkomunikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperolehnya	✓	
D. Pemanfaatan Media / Sumber Belajar dalam Pembelajaran			
1	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran	✓	
2	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan sumber pembelajaran	✓	
3	Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media belajar	✓	
4	Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan sumber pembelajaran	✓	
5	Menghasilkan pesan yang menarik bagi peserta didik	✓	

E. Pelaksanaan penilaian pembelajaran			
1	Melaksanakan Penilaian Sikap	✓	
2	Melaksanakan Penilaian Pengetahuan	✓	
3	Melaksanakan Penilaian Keterampilan	✓	
F. Pelibatan peserta didik dalam pembelajaran			
1	Menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik melalui interaksi guru, peserta didik, dan sumber belajar	✓	
2	Merespon positif partisipasi peserta didik	✓	
3	Menunjukkan sikap terbuka dan ramah terhadap respons peserta didik	✓	
4	Menumbuhkan keceriaan atau antusiasme peserta didik dalam belajar	✓	
G. Penggunaan bahasa yang benar dan tepat dalam pembelajaran			
1	Menggunakan bahasa lisan secara jelas dan lancar dalam proses pembelajaran	✓	
2	Menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar dalam proses pembelajaran		✓
KEGIATAN PENUTUP			
1	Memfasilitasi dan membimbing peserta didik merangkum materi pelajaran	✓	
2	Memfasilitasi dan membimbing peserta didik untuk merefleksi proses dan materi pelajaran	✓	
3	Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran	✓	
4	Melakukan penilaian	✓	
5	Merencanakan kegiatan tindak lanjut	✓	
6	Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya	✓	
JUMLAH		43	2
PERSENTASE		96%	4%
KRITERIA		Amat Baik	

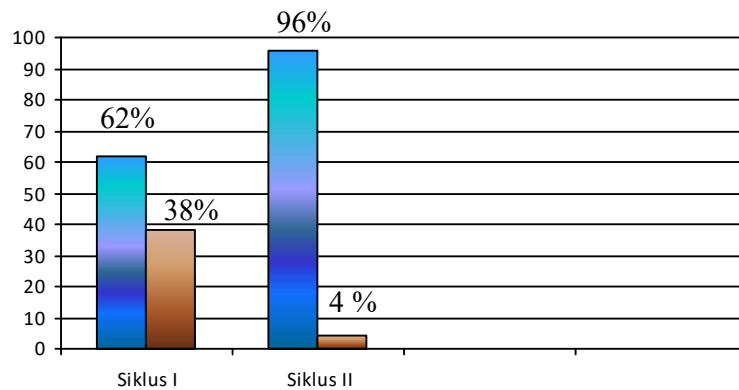
Berdasarkan tabel 4.5 hasil observasi kinerja guru tersebut diperoleh data bahwa kinerja guru dalam menerapkan metode permainan balok pada pembelajaran kemampuan membilang adalah sebagai berikut.

Indikator yang telah dilaksanakan dalam kinerja guru mulai dari awal hingga akhir pembelajaran adalah sebanyak 43 atau 96% dari jumlah seluruhnya

45 indikator yang harus dimunculkan sehingga ditafsirkan ke dalam kriteria amat baik.

Untuk melihat peningkatan data hasil kinerja guru dari siklus I hingga siklus II dapat dilihat pada diagram berikut:

Diagram 4.5
Peningkatan Pelaksanaan Indikator Hasil Kinerja Guru Siklus II



Keterangan



Ya



Tidak

Berdasarkan diagram 4.5 di atas diperoleh data bahwa kinerja guru dari jumlah seluruhnya 45 indikator pada siklus I hanya mencapai 28 atau 62% indikator yang dilaksanakan dan meningkat pada siklus II menjadi 43 atau 96% indikator yang dilaksanakan. Sedangkan indikator yang tidak dilaksanakan pada siklus I terdapat 17 atau 38% menurun pada siklus II menjadi 2 atau 4% indikator yang tidak dilaksanakan. Dengan demikian dapat dikatakan perolehan nilai untuk kinerja guru telah mencapai prosentase yang telah diharapkan dalam proses pembelajaran.

b. Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Untuk mengetahui balokan aktivitas belajar siswa selama pembelajaran membilang melalui metode permainan balok dapat dilihat pada tabel aktivitas siswa pada pelaksanaan siklus II di bawah ini.

Tabel 4.6
Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

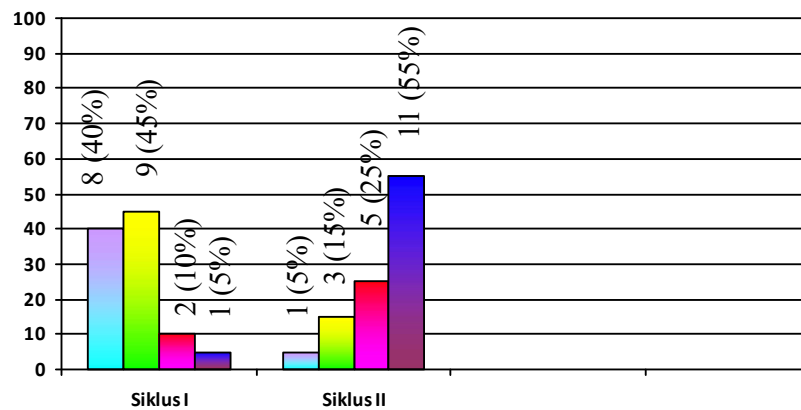
No	Nama Siswa	Indikator												Skor	Hasil Perkembangan			
		Motivasi				Keaktifan				Perhatian					BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Azizah I.		✓				✓				✓			6		✓		
2	Dudung I.			✓				✓				✓		9			✓	
3	Haerul P.			✓				✓				✓		9			✓	
4	Haidar		✓			✓					✓			5		✓		
5	Irpiani				✓			✓					✓	11				✓
6	Iis Ismaya		✓				✓				✓			6		✓		
7	Juraiz AP				✓			✓					✓	11				✓
8	Luki A.			✓				✓		✓				10				✓
9	Mahfiyatul	✓				✓				✓				3	✓			
10	Mahbubah				✓			✓					✓	11				✓
11	Nia S.				✓				✓				✓	12				✓
12	Nabila A			✓				✓				✓		9			✓	
13	Ridho S.			✓				✓				✓		9			✓	
14	Rohdi B.				✓				✓				✓	12				✓
15	S.Nurlaela				✓			✓					✓	11				✓
16	Tita N.			✓				✓				✓		9			✓	
17	Samsul				✓				✓				✓	12				✓
18	M. Fiqih				✓			✓					✓	11				✓
19	Yadi H.				✓				✓				✓	12				✓
20	Yunita				✓				✓				✓	12				✓
JUMLAH														190	1	3	5	11
PROSENTASE														79%	5%	15%	25%	55%

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, data yang diperoleh dari hasil penilaian aktivitas belajar siklus II bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai ★ (BB)

terdapat 1 atau 5% siswa, yang memperoleh nilai ★★ (MB) terdapat 3 atau 15% siswa, yang memperoleh nilai ★★★ (BSH) terdapat 5 atau 25% siswa dan yang memperoleh nilai ★★★★ (BSB) hanya terdapat 11 atau 55% siswa. Secara keseluruhan perolehan data sebanyak 190 skor atau 79% sehingga dapat dinyatakan pembelajaran telah berhasil mencapai target prosentase keberhasilan.

Untuk melihat peningkatan data hasil aktivitas belajar anak dari siklus I hingga siklus II dapat dilihat pada diagram berikut:

Diagram 4.6
Peningkatan Hasil Aktivitas Belajar Siklus II



Keterangan

- Belum Berkembang
- Mulai Berkembang
- Berkembang Sesuai Harapan
- Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan diagram 4.6 di atas, telah terlihat adanya peningkatan data hasil aktivitas siswa dari mulai siklus I hingga siklus II. Pada pelaksanaan siklus I jumlah siswa yang memperoleh nilai ★ (BB) terdapat 8 atau 40% siswa menurun pada siklus II menjadi 1 atau 5% siswa, yang memperoleh nilai ★★ (MB) terdapat 9 atau 45% siswa menurun pada siklus

II menjadi 3 atau 15% siswa, yang memperoleh nilai ★★★ (BSH) terdapat 2 atau 10% siswa meningkat pada siklus II menjadi 5 atau 25% siswa dan yang memperoleh nilai ★★★★ (BSB) hanya terdapat 1 atau 5% siswa lalu meningkat pada siklus II menjadi 11 atau 55% siswa. Secara data keseluruhan perolehan skor sebanyak 190 atau 79% sehingga termasuk dalam prosentase yang telah diharapkan.

c. Hasil Belajar Membilang Siswa Siklus II

Untuk mengetahui kemampuan membilang pada siswa melalui permainan balok dapat dilihat pada tabel hasil belajar siklus II di bawah ini:

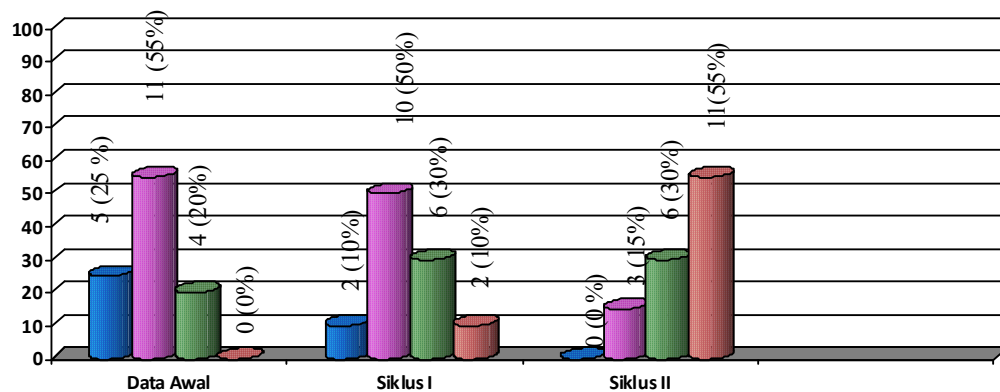
Tabel 4.7
Hasil Belajar Membilang Siklus II

No	Nama Siswa	Indikator Pencapaian Hasil Belajar																Skor	Hasil Perkembangan				
		Membilang balok dari 1-10				Membilang balok sesuai warnanya				Membilang balok sesuai ukurannya				Menyusun bangunan dari 10 balok					BB	MB	BSH	BSB	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1	Azizah I.				✓				✓					✓				✓	16				✓
2	Dudung I.				✓			✓					✓				✓		12			✓	
3	Haerul P.			✓		✓						✓				✓			8		✓		
4	Haidar				✓				✓					✓				✓	16				✓
5	Irpani				✓			✓						✓				✓	15				✓
6	Iis Ismaya				✓			✓						✓				✓	15				✓
7	Juraiz AP			✓			✓					✓			✓				10			✓	
8	Luki A.				✓			✓						✓				✓	15				✓
9	Mahfiyatul				✓			✓						✓				✓	16				✓
10	Mahbubah				✓			✓					✓				✓		12			✓	
11	Nia S.			✓		✓						✓			✓				8		✓		
12	Nabila A			✓			✓							✓				✓	14				✓
13	Ridho S.			✓			✓					✓			✓				10			✓	
14	Rohdi B.				✓			✓						✓				✓	16				✓
15	S.Nurlaela			✓		✓						✓			✓				8		✓		
16	Tita N.				✓			✓						✓				✓	16				✓
17	Samsul			✓			✓					✓			✓				10			✓	
18	M. Fiqih				✓			✓						✓				✓	15				✓
19	Yadi H.			✓			✓					✓			✓				10			✓	
20	Yunita				✓			✓						✓				✓	16				✓
JUMLAH																		258	0	3	6	11	
PROSENTASE																		81%	0%	15%	30%	55%	

Dari tabel 4.7 di atas dapat dilihat data pada siklus II bahwa tidak ada atau 0% siswa yang Belum Berkembang (BB), terdapat 3 atau (15%) anak yang Mulai Berkembang (MB), terdapat 6 atau 30% anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan terdapat 11 atau 55% anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan perolehan nilai secara keseluruhan mencapai 82% sehingga kemampuan anak dalam membilang sudah berhasil dilaksanakan.

Untuk melihat peningkatan hasil perkembangan anak dari data awal, siklus I, hingga siklus II dapat dilihat pada diagram berikut:

Diagram 4.7.
Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II



Keterangan

- Belum Berkembang
- Mulai Berkembang
- Berkembang Sesuai Harapan
- Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan diagram 4.7. di atas terlihat bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan mulai dari data awal, siklus I, hingga siklus II. Berdasarkan hasil belajar data awal (pra siklus) siswa yang Belum Berkembang (BB) terdapat 5 atau 25% anak menurun pada siklus I menjadi

2 atau 10% anak dan menjadi tidak ada siswa yang belum berkembang pada siklus II. Pada data awal siswa Mulai Berkembang (MB) terdapat 11 atau 55% anak, menurun pada siklus I menjadi 10 atau 50% anak dan semakin berkurang lagi pada siklus II menjadi 3 atau 15%, kemudian pada data awal siswa Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 4 atau 20% anak dan meningkat pada siklus I menjadi 6 atau 30% anak dan meningkat pada siklus II menjadi 6 atau 30%, sedangkan siswa yang Berkembang Sangat Baik (BSB) pada data awal tidak ada atau 0% anak, meningkat pada siklus I menjadi 2 atau 10% anak dan semakin bertambah lagi pada siklus II menjadi 11 atau 55% anak. Jadi jelaslah dapat dilihat pada data di atas telah terjadi peningkatan perkembangan hasil belajar kemampuan membilang pada anak melalui media balok dan telah terjadi peningkatan ketuntasan belajar pada siklus I dan Siklus II.

4. Data Refleksi Siklus II

Hasil analisis dan pelaksanaan siklus II pada kemampuan membilang melalui kegiatan permainan balok dapat dibalokkan pada tabel berikut:

a. Analisis Data Siklus II

Berdasarkan data pelaksanaan siklus II pada pembelajaran membilang dengan menerapkan permainan balok menyatakan bahwa skor yang diperoleh pada kinerja guru keseluruhan mencapai jumlah 43 dari 45 indikator yang harus dimunculkan sehingga memperoleh persentase 96% dengan kriteria amat baik.

Sedangkan pada tahap aktivitas belajar siklus II diperoleh data bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai ★ (BB) terdapat 1 atau 5% siswa, yang memperoleh nilai ★★ (MB) terdapat 3 atau 15% siswa, yang memperoleh nilai ★★★ (BSH) terdapat 5 atau 25% siswa dan yang memperoleh nilai ★★★★ (BSB) hanya terdapat 11 atau 55% siswa. Secara keseluruhan perolehan data sebanyak 190 skor atau 79%.

Pada pembelajaran siklus II diperoleh data bahwa tidak ada atau 0% siswa yang Belum Berkembang (BB), terdapat 3 atau (15%) anak yang Mulai Berkembang (MB), terdapat 6 atau 30% anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan terdapat 11 atau 55% anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan perolehan nilai secara keseluruhan mencapai 82% sehingga kemampuan anak dalam membilang sudah berhasil dilaksanakan.

b. Hasil Refleksi siklus II

Beberapa analisis yang didapat dari hasil observasi dan hasil belajar dalam proses pembelajaran membilang dengan menerapkan metode permainan balok pada siklus II ini yaitu:

- 1) Pembelajaran membilang dengan menerapkan metode permainan balok dapat meningkatkan pemahaman siswa kelompok A RA Al-Furqaan Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon.
- 2) Pembelajaran membilang dengan menerapkan metode permainan balok dapat membuat siswa aktif dan kreatif dalam pembelajaran.

- 3) Pembelajaran membilang dengan menerapkan media balok membuat siswa dapat menggunakan media pembelajaran dengan tepat.
- 4) Hanya ada satu siswa yang dinyatakan belum tuntas dalam pembelajaran membilang dengan menerapkan media balok.
- 5) Guru dapat menerapkan metode permainan balok dalam meningkatkan kemampuan membilang karena dengan penerapan metode permainan balok siswa merasa senang, aktif dan kreatif.

B. Pembahasan

1. Kinerja Guru

Berdasarkan hasil yang diperoleh bahwa kinerja guru dari jumlah seluruhnya 45 indikator pada siklus I hanya mencapai 28 atau 62% indikator yang dilaksanakan dan meningkat pada siklus II menjadi 43 atau 96% indikator yang dilaksanakan. Sedangkan indikator yang tidak dilaksanakan pada siklus I terdapat 17 atau 38% menurun pada siklus II menjadi 2 atau 4% indikator yang tidak dilaksanakan. Dengan demikian dapat dikatakan perolehan nilai untuk kinerja guru telah mencapai prosentase yang telah diharapkan dalam proses pembelajaran.

Berikut ini adalah hasil rekapitulasi perolehan nilai hasil kinerja guru mulai dari siklus I ke siklus II:

Tabel 4.8

Rekapitulasi Hasil Observasi Kinerja Guru

No	Pelaksanaan Indikator	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase

1	Ya	28	62 %	43	96 %
2	Tidak	17	38 %	2	4 %
Kriteria		Cukup Baik		Amat Baik	

Berdasarkan tabel 4.8. di atas dapat dilihat bahwa perolehan indicator kinerja guru pada setiap siklus pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan sehingga pembelajaran telah berhasil dilaksanakan.

2. Aktivitas Belajar Siswa

Dalam penilaian aktivitas belajar siswa terdapat tiga aspek yang diamati terdiri dari aspek motivasi, aspek keaktifan dan aspek perhatian. Pada pelaksanaan siklus I jumlah siswa yang memperoleh nilai ★ (BB) terdapat 8 atau 40% siswa menurun pada siklus II menjadi 1 atau 5% siswa, yang memperoleh nilai ★★ (MB) terdapat 9 atau 45% siswa menurun pada siklus II menjadi 3 atau 15% siswa, yang memperoleh nilai ★★★ (BSH) terdapat 2 atau 10% siswa meningkat pada siklus II menjadi 5 atau 25% siswa dan yang memperoleh nilai ★★★★ (BSB) hanya terdapat 1 atau 5% siswa lalu meningkat pada siklus II menjadi 11 atau 55% siswa. Secara data keseluruhan perolehan skor sebanyak 190 atau 97% sehingga termasuk dalam prosentase yang telah diharapkan.

Berikut ini adalah peningkatan kriteria hasil aktivitas siswa mulai dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada Tabel 4.9 di bawah ini:

Tabel 4.9
Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil Penilaian	Siklus I	Siklus II
Belum Berkembang	8 (40 %)	1 (5 %)
Mulai Berkembang	9 (45 %)	3 (15 %)
Berkembang Sesuai Harapan	2 (10 %)	5 (25 %)
Berkembang Sangat Baik	1 (5 %)	11 (55 %)
Total Skor	92 (38 %)	190 (79 %)

Berdasarkan tabel 4.9. di atas dapat dilihat bahwa perolehan nilai untuk aktivitas belajar anak pada setiap siklus pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan sehingga pembelajaran telah berhasil dilaksanakan.

3. Hasil Belajar Siswa

Pelaksanaan hasil belajar siswa dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam membilang. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus pembelajaran mulai dari data awal, data siklus I dan data siklus II. Berdasarkan hasil belajar data awal (pra siklus) siswa yang Belum Berkembang (BB) terdapat 5 atau 25% anak menurun pada siklus I menjadi 2 atau 10% anak dan menjadi tidak ada siswa yang belum berkembang pada siklus II. Pada data awal siswa Mulai Berkembang (MB) terdapat 11 atau 55% anak, menurun pada siklus I menjadi 10 atau 50% anak dan semakin berkurang lagi pada siklus II menjadi 3 atau 15%, kemudian pada data awal siswa Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 4 atau 20% anak dan meningkat pada siklus I

menjadi 6 atau 30% anak dan meningkat pada siklus II menjadi 6 atau 30%, sedangkan siswa yang Berkembang Sangat Baik (BSB) pada data awal tidak ada atau 0% anak, meningkat pada siklus I menjadi 2 atau 10% anak dan semakin bertambah lagi pada siklus II menjadi 11 atau 55% anak. Jadi jelaslah dapat dilihat pada data di atas telah terjadi peningkatan perkembangan hasil belajar kemampuan membilang pada anak melalui media balok dan telah terjadi peningkatan ketuntasan belajar pada siklus I dan Siklus II. Dengan demikian dapat dikatakan perolehan nilai untuk hasil belajar anak telah mencapai prosentase yang telah diharapkan dalam proses pembelajaran

Di bawah ini disajikan Tabel 4.10, perolehan hasil belajar siswa mulai dari data awal (pra siklus), data siklus I dan data siklus II, yaitu:

Tabel 4.10
Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Hasil Penilaian	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Belum Berkembang	5 (25%)	2 (10%)	0 (0%)
Mulai Berkembang	11 (55%)	10 (50%)	3 (15%)
Berkembang Sesuai Harapan	4 (20%)	6 (30%)	6 (30%)
Berkembang Sangat Baik	0 (0%)	2 (10%)	11 (55%)
Jumlah Skor	125 (39%)	155 (48%)	258 (81%)

Berdasarkan tabel 4.10. di atas dapat dilihat bahwa perolehan nilai untuk hasil belajar anak pada setiap siklus pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan sehingga pembelajaran telah berhasil dilaksanakan. Dengan penjelasan di atas dapat dilihat bahwa tindakan yang dilakukan pada setiap siklus terjadi peningkatan baik dari kinerja guru, aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa. Dengan demikian

dapat dikatakan bahwa kemampuan membilang pada anak kelompok A di RA Al-Furqaan dapat ditingkatkan melalui metode permainan balok.

C. Keterbatasan Penelitian

Berikut ini merupakan beberapa keterbatasan yang penulis temukan dalam melaksanakan penelitian :

1. Tindakan pelaksanaan penelitian hanya dilakukan dua kali pertemuan dalam satu siklus pembelajaran sehingga hanya dilakukan empat kali pertemuan kegiatan tatap muka dalam proses pembelajaran melalui dua siklus.
2. Kesungguhan belajar siswa saat penelitian dilakukan merupakan hal-hal yang berada di luar jangkauan peneliti untuk mengontrolnya.
3. Kesungguhan observer dalam mengamati proses belajar siswa saat penelitian dilakukan berada di luar jangkauan peneliti untuk mengontrolnya.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berikut ini adalah simpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, diantaranya adalah:

1. Kemampuan anak dalam membilang pada data awal terlihat masih rendah. Hasil pembelajaran menunjukkan dari jumlah seluruhnya 20 anak, hanya terdapat 5 atau (25%) anak yang Belum Berkembang (BB), terdapat 11 atau (55%) anak yang Mulai Berkembang (MB), terdapat 4 atau (20%) anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan tidak ada atau 0% anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan perolehan nilai secara keseluruhan mencapai 39% sehingga kemampuan anak dalam membilang masih rendah
2. Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam membilang dilakukan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan balok melalui penelitian tindakan yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan kegiatan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi.
3. Berdasarkan hasil penilaian akhir pada pelaksanaan siklus II diperoleh data bahwa tidak ada atau 0% siswa yang Belum Berkembang (BB), terdapat 3 atau (15%) anak yang Mulai Berkembang (MB), terdapat 6 atau 30% anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan terdapat 11 atau 55% anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan

perolehan nilai secara keseluruhan mencapai 82% sehingga kemampuan anak dalam membilang sudah berhasil dilaksanakan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan membilang pada anak dapat ditingkatkan melalui permainan balok.

B. Saran

Berdasarkan penelitian pembelajaran dengan menerapkan permainan balok untuk meningkatkan kemampuan membilang pada anak, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut :

1. Guru

Dalam melaksanakan pembelajaran sebaiknya guru mampu menampilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan jumlah siswa sehingga anak tidak berebut untuk menggunakan media pembelajaran tersebut.

2. Peserta Didik

Dalam mengikuti proses pembelajaran sebaiknya anak tidak berebut balok yang disediakan guru dan harus mampu bersabar menunggu giliran.

3. Sekolah

Agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik seharusnya pihak sekolah menyediakan media pembelajaran yang lebih menarik dan lengkap disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

4. Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan bahan pembandingan untuk melaksanakan penelitian berikutnya yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto,S.2006, *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto Suharsimi, Suhardjono dan Supardi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Badru, Zaman, dkk. 2008. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Chaplin, Yusuf. (2009). *Perkembangan Anak*. Jakarta : Diva Press.
- Danim. 2011. *Teori Belajar*. Bandung: Rosda
- Depdiknas.2010 Pedoman Penilaian Di Taman Kanak- kanak. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dwijunianto. Media Belajar Meronce. <http://dwijunianto.wordpress.com/media-belajar-meronce/> diakses tanggal 23 Januari 2016.
- Depdiknas.2004. Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak dan Roudhotul Athfal. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Faisal, S. 1982. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Heri Jauhari, Drs, M.Pd. 2010. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung : CV. Pustaka Setia.
- Hernawan, Asep Hery, dkk. 2008. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- IGAK Wardhani, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Illingworth. 1983. *Perkembangan Motorik Anak Usia Dini*. Bandung : CV. Pustaka Setia.
- Maimunah, Hasan. 2012. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta : Diva Press
- Munandar,U. 1999. *Kreativitas dan Keberbakatan*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Munandar, U. 1982. *Pemanduan Anak Berbakat*. Jakarta: Yayasan Pengembangan Kreativitas.

- Mini, R. 2010. *Panduan Mengenal dan Mengasah Kecerdasan Majemuk Anak*. Jakarta: Indocam Prima.
- Mulyasa, 2010. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rosda
- Media Wacana. 2003. *Undang-Undang SISDIKNAS 2003*. Jogjakarta: Media Wacana Press
- Moeslichatoen R., M.Pd. Dra. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Moloeng, L .J. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda Karya
- Muslihudin, M.Pd. Drs. 2004. *Bimbingan dan Perkembangan Anak TK*. Bandung : Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan.
- Nana Sudjana. 2010. *Penilaian & Assesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riyanto, Theo FC dkk. 2004. *Pendidikan Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasinda
- Sagala, Syaiful. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Suyanto, S. 2008. *Strategi Pendidikan Anak*. Yogyakarta: Hikayat.
- Suyadi, 2011. *Manajemen PAUD*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tadkiroatun Musfiroh. 2008. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Wiriaatmadja, R. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Winda Gunarti, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.