

**PENERAPAN STRATEGI BERMAIN *STICK* ANGKA DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG
PERMULAAN ANAK DI PAUD WITRI 1
KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Islam



OLEH :

EKI TRISNAWATI

NIM. 1316251090

**PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BENGKULU
TAHUN 2018 M / 1439 H**



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax: (0736) 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Eki Trisnawati
NIM : 1316251090

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan serta perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi ini :

Nama : Eki Trisnawati

NIM : 1316251090

Judul : Penerapan Strategi Bermain *Stick* Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Di PAUD Witri 1 Kota Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

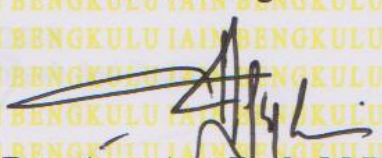
Bengkulu, Februari 2018

Mengetahui

Pembimbing I

Pembimbing IF


Dr. Zubaedi, M.Ag. M.Pd
NIP. 196903081996031005


Dra. Aam Amaliyah, M.Pd
NIP. 199691122200032002



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax: (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Penerapan Strategi Bermain *Stick* Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Di PAUD Witri 1 Kota Bengkulu”**, yang disusun oleh Eki Trisnawati, NIM. 1316251090, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Selasa, 31 Juli 2018, bidang Ilmu Tarbiyah.

Ketua,
Hj. Asiyah, M.Pd
NIP. 196510272003122001

Sekretaris
Dra. Aam Amaliyah, M.Pd
NIP. 196911222000032002

Penguji I
Dr. Husnul Bahri, M.Pd
NIP. 196209051990021001

Penguji II
Deni Febrini, M.Pd
NIP. 197502042000032001

Bengkulu, Agustus 2018

Mengetahui Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Zubaedi, M. Ag., M. Pd
NIP. 196903081996031005

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

Artinya: Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.

(2. S. Alam NAsyrah: 6)

PERSEMBAHAN

Yang utama dari segalanya...

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikan ku kekuatan, membekali ku dengan ilmu serta memperkenalkan ku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW. Ku persembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat ku kasahi dan kusayangi...

☞ *Ayahanda tercinta Ramli dan Ibunda tercinta Badut, sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat ku balas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan.*

☞ *Pada kakakku Yupik, dan adik-adikku Yuldi, Yiko, terima kasih atas do'a dan dukungan kalian selama ini,*

☞ *Keluarga besar Ayah dan Ibu... Terima kasih kakek, nenek, paman, kakak, sepupu, adik sepupu, terima kasih telah memberikan do'a dan motivasi untuk kesuksesanku.*

☞ *Untuk Sahabat, Tika, Kotri, Dewi, Hevie, yang selama ini telah membantuku, terima kasih untuk bantuan, do'a, nasehat, hiburan, dan semangat yang kalian berikan selama kita menjadi sahabat dan aku takkan melupakan semua kenangan yang telah kita lalui selama ini. Semoga keakraban dan persahabatan kita untuk selamanya...*

☞ *Semua sahabat seperjuangan mahasiswa prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini 2013*

☞ *Almamater Tercinta*

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Eki Trisnawati
NIM : 1316251090
Fakultas /prodi : Tarbiyah/ PIAUD

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul "**Penerapan Strategi Bermain *Stick* Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Di PAUD Witri 1 Kota Bengkulu**", adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa Skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Agustus 2018

Penulis



Eki Trisnawati
NIM. 1316251090

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, Rabb sekalian alam. Dialah dzat yang melimpahkan rahmat dan karunia yang tiada tara, yang dengan perkenan-Nya juga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul : **Penerapan Strategi Bermain *Stick* Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Di PAUD Witri 1 Kota Bengkulu**”. Shalawat dan salam juga senantiasa dicurahkan bagi rasul junjungan tauladan umat, Nabi Muhammad SAW. juga bagi keluarga, para sahabat, dan seluruh umatnya berpegang di jalan Islam hingga akhir zaman.

Penulis menyadari dan mengakui Skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT semata. Karena itulah penulis mengharapkan adanya keritikan dan saran-saran perbaikan dari para pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari dosen pembimbing dan semua pihak secara ikhlas. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin, M., M.Ag., MH, selaku Rektor IAIN Bengkulu.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu sekaligus Pembimbing I.
3. Dr. Alfauzan Amin, M.Ag. selaku Ketua Jurusan Tarbiyah.
4. Fatrica Syafri, M.Pd.I selaku ketua program studi pendidikan guru PAUD
5. Dra. Aam Amaliyah, M.Pd selaku pembimbing II.

6. Bapak/ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepala Sekolah dan Guru Paud Witri I Kota Bengkulu.

Penulis hanya mampu berdo'a dan berharap semoga beliau-beliau yang telah berjasa selalu diberikan rahmat dan karunia oleh Allah SWT. Dengan segala kerendahan hati dan rasa sadar skripsi ini masih jauh dari sempurna, namun izinkanlah penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan maupun kepentingan lainnya.

Bengkulu, Februari 2018
Peneliti

Eki Trisnawati
Nim. 1316251090

ABSTRAK

Eki Trisnawati, NIM. 1316251090, 2017 judul Skripsi: “Penerapan Strategi Bermain *Stick* Angka dalam meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak di PAUD Witri 1 Kota Bengkulu”. Skripsi: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu.

Pembimbing : 1. Dr. Zubaedi, M.Ag.,M.Pd 2. Dra. Aam Amaliyah, M.Pd

Kata Kunci : *Stick* Angka, Kemampuan Berhitung Permulaan

Penelitian ini dilatar belakangi hasil observasi awal yang menunjukkan adanya kemampuan berhitung permulaan pada anak PAUD Witri 1 yang masih terbilang kurang. Hal ini dikarenakan oleh strategi dan metode mengajar guru yang masih konvensional yang hanya bertumpu pada metode ceramah. Akibatnya anak menjadi bosan dan kurang memperhatikan guru saat pembelajaran. Untuk mensiasatinya diperlukan strategi atau metode permainan yang tepat untuk bisa mengajak anak menjadi fokus dalam memperhatikan guru dalam kegiatan belajar. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : sejauh mana penggunaan strategi bermain *stick* angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B PAUD Witri 1 Kota Bengkulu? Adapun tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan strategi bermain *stick* angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B PAUD Witri 1 Kota Bengkulu

Jenis penelitian yang akan penelitian gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau sering disebut dengan *classroom action research*. *Action research* merupakan istilah dari penelitian tindakan. Adapun subjek pada penelitian ini adalah anak pada paud Witri 1 Kota Bengkulu. Teknik metode penelitian menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian melalui permainan *stick* angka secara keseluruhan terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi kemampuan berhitung permulaan anak. Ini dapat dilihat melalui tindakan pra siklus, siklus I dan siklus II yang terjadi peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak yang signifikan. Selanjutnya melalui pendekatan permainan *stick* angka anak dapat lebih aktif dan memberikan pengetahuan dan pengalaman baru dalam pembelajaran.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori.....	9
1. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)	9
a. Pengertian PAUD	9
b. Fungsi dan Tujuan PAUD.....	10
c. Arah dan Sasaran Program Pembelajaran PAUD.....	13
2. Strategi Bermain	13
3. Permainan <i>Stick</i> Angka.....	15
4. Berhitung Pemulaan.....	22
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	25
C. Kerangka Berfikir	28
D. Hepotesis Tindakan	28

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian	30
C. Subjek Penelitian	30
D. Sumber Data	30
E. Rancangan Penelitian.....	31
F. Teknik Pengumpulan Data.....	33
G. Alat Pengumpulan Data	35
H. Indikator Kerja	36
I. Teknik Analisa Data	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	38
B. Hasil Penelitian.....	48
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	65

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	70

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Format Observasi	34
Tabel 3.2. Aspek Penilaian dalam Permainan Stick Angka	34
Tabel 3.3. Kategori Penilaian Hasil Observasi.....	37
Tabel 4.1. Jumlah Siswa Paur Witri 1 Kota Bengkulu	44
Tabel 4.2. Hasil Kegiatan.....	49
Tabel 4.3. Kemampuan berhitung permulaan anak	49
Tabel 4.4. Hasil Tindakan Siklus I	51
Tabel 4.5. Pengamatan Aktivitas Guru dalam Pembelajaran	52
Tabel 4.6. Kategori Penilaian Hasil Observasi.....	53
Tabel 4.7. Pengamatan Aktivitas Anak Dalam Pembelajaran.....	54
Tabel 4.8. Hasil Kegiatan.....	55
Tabel 4.9. Kemampuan berhitung permulaan anak pada Siklus I	56
Tabel 4.10 Refleksi pembelajaran Siklus I.....	57
Tabel 4.11 Kegiatan Pelaksanaan Tindakan	58
Tabel 4.12 Pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran	59
Tabel 4.13 Pengamatan aktivitas anak dalam pembelajaran.....	61
Tabel 4.14 Hasil Kegiatan.....	62
Tabel 4.15 Kemampuan berhitung permulaan anak pada Siklus II.....	63
Tabel 4.16 Hasil tindakan pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.....	64
Tabel 4.17 Hasil tindakan pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Grafik pada Siklus I.....	56
Gambar 4.2. Grafik Ketuntasan Anak Seluruh Siklus	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Upaya yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak dan rohani anak, supaya memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹

Dalam UU no. 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan Nasional dinyatakan bahwa PAUD ialah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Bagian Ketujuh Pasal 29 UU No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa (1) PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. (2) PAUD diselenggarakan lewat jalur pendidikan formal, non formal, dan/atau informal; (3) PAUD pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), raudhatul athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat; (4) PAUD pada jalur pendidikan nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), atau bentuk lain; (5) PAUD pada jalur pendidikan usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau

¹ Martinis Yamin, *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*, (Ciputat, Referensi, 2013), h. 1

pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan; (6) Ketentuan mengenai PAUD sebagaimana di maksud dalam ayat (1), (2), (3) dan (4) di atur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.²

Anak-anak usia dini (06 tahun) diwajibkan untuk mengecap pendidikan anak usia dini, dan orang tua diwajibkan memasukan putra-putri ke sekolah sekolah tersebut, dan semua fasilitas sekolah disediakan oleh pemerintah, dan masyarakat juga diminta untuk berperan mendirikan kelompok-kelompok belajar, dan tidak ada anak-anak usia dini yang tidak bersekolah. Kalau kita renungkan manfaat digalakkannya PAUD sangat banyak, dan ini sudah dirasakan oleh Singapura. Dalam hitungan tiga puluh tahunan, banyak kemajuan dan perkembangan pemerintah Singapura, dan ini berkat didikan dan penggalakan kelompok belajar usia dini. Mereka telah dewasa dan tumbuh menjadi manusia bermutu, dan semangat berinovasi, inisiatif dan kreatif telah tumbuh di masing- masing pribadi, memiliki daya saing dan mampu menghadapi duniaglobal.³

Sesuai dengan kurikulum PAUD, bahwa salah satu kompetensi anak usia dini yang ingin dibentuk adalah kemampuan berhitung. Bagi anak usia dini, kemampuan tersebut disebut dengan kemampuan berhitung permulaan, yakni kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya

²Isjoni. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Alfabeta, 2011) h. 37

³Isjoni. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, h. 39

anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.⁴

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Selain itu, bermain menjadi cara yang baik bagi anak dalam memahami diri, orang lain, dan lingkungan. Pada saat bermain, anak-anak mengarahkan energi mereka untuk melakukan aktivitas yang mereka pilih sehingga aktivitas ini merangsang perkembangannya. Bagi anak, bermain membawa harapan tentang dunia yang memberikan kegembiraan, memungkinkan anak berkhayal tentang sesuatu atau seseorang. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak karena melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi sosial, nilai dan sikap hidup.⁵

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada guru di PAUD Witri 1 Kota Bengkulu⁶, diperoleh informasi bahwa kemampuan berhitung permulaan pada anak di PAUD Witri 1 masih rendah. Hal ini disebabkan oleh peran guru dalam menerapkan strategi dan metode mengajar guru yang masih konvensional guru mengajar cenderung bertumpu pada metode ceramah, sehingga anak menjadi bosan dan kurang memperhatikan guru saat pembelajaran. Oleh karenanya diperlukan strategi atau metode permainan

⁴ Isjoni. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, h. 40

⁵ Kamim Zarkasih Putro, *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain*, (Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama, Volume 16, Nomor 1, 2016), h. 1.

⁶ Observasi awal melalui wawancara dengan guru PAUD Witri 1, pada 14 Maret 2017 pukul 08.30 Wib

yang tepat untuk bisa mengajak anak menjadi fokus dalam memperhatikan guru dalam kegiatan belajar.

Program pendidikan untuk anak merupakan salah satu unsur atau komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, keberadaan program ini sangat penting sebab melalui program inilah semua rencana, pelaksanaan, pengembangan, penilaian dikendalikan. Dalam hal ini penyelenggaraan pendidikan yang dinaungi oleh Departemen Pendidikan Nasional yaitu TK (Taman Kanak-kanak) juga ikut serta menyukseskan program pendidikan anak usia dini.⁷

Guru PAUD perlu menyadari bahwa pendidikan di tingkat PAUD, media (alat peraga) sangat diperlukan. Karena pembelajaran di PAUD disampaikan dengan cara bermain maka dengan melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan dapat memperbaiki kemampuan berhitung anak PAUD Witri 1 Kota Bengkulu. Anak-anak belajar melalui tangannya. Karena itulah, bila guru menjelaskan sebuah materi diharapkan anak-anak mengenal yang konkret, semi abstrak dan abstrak. Montesori berprinsip pendidikan harus berpegang pada keseimbangan (*cosmic plan*). Karena itu dia menciptakan alat peraga yang berupa duplikasi. Untuk menjelaskan tentang pohon, guru tidak harus menebang pohon melainkan dengan alat peraga.

Pembelajaran di PAUD haruslah menarik, salah satu contohnya adalah dengan bermain, karena bermain identik dengan anak-anak. Pembelajaran dengan bermain tidak hanya membuat anak senang tetapi secara tidak

⁷Darsinah, dkk, *Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Melalui Bermain Kartu Huruf Bergambar Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Kb Delima Indah Kecamatan Kerinci Kanan Kabupaten Siak*, (Jurnal Pdf, Program studi Pendidikan guru Anak Usia Dini FKIP-UR), h.1

disadari ada pembelajaran yang dilakukan. Penggunaan media juga sangat penting dalam pembelajaran anak di PAUD. Media yang digunakan dalam pembelajaran haruslah menarik sehingga dapat menarik minat anak untuk belajar. Salah satu strategi pembelajaran yang di duga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah dengan menggunakan stick angka dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut di atas, maka penulis mengambil judul “Penerapan Strategi Bermain Stick Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak di PAUD Witri 1 Kota Bengkulu”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut :

1. Anak didik kurang menyukai pelajaran berhitung.
2. Rendahnya minat terhadap pelajaran berhitung
3. Kurangnya media (alat peraga) dalam pelajaran berhitung

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Strategi yang digunakan dalam permainan yaitu strategi bermain stick angka, maksudnya adalah di dalam pembelajaran anak diajak bermain stick angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak

2. Kemampuan berhitung permulaan dibatasi pada kemampuan mengetahui nama bilangan satu, dua, tiga empat dan seterusnya.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sejauh mana efektifitas penggunaan strategi bermain stick angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan PAUD Witri 1 Kota Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui strategi bermain stick angka dapat meningkatkan berhitung permulaan di PAUD Witri 1 Kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai pendorong untuk pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.
 - b. Sebagai informasi pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi anak didik

- 1) Membantu anak menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit.
- 2) Mendorong semangat belajar anak didik terhadap pelajaran berhitung.
- 3) Menanamkan pengertian bilangan dan kecakapan dasar berhitung.
- 4) Memupuk dan mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapi di kehidupan sehari-hari baik sekarang dan masa mendatang.

b. Bagi guru

- 1) Memudahkan guru untuk melatih ketrampilan dan kesabaran dalam mengajarkan pelajaran berhitung.
- 2) Guru dapat menerapkan pelajaran berhitung dengan menggunakan strategi bermain stick angka.
- 3) Membangkitkan kreativitas guru dalam menerapkan dan menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi sekolah

- 1) Kegiatan pembelajaran di kelas akan lebih efektif dan efisien.
- 2) Sekolah akan mampu mengembangkan model-model pembelajaran.
- 3) Sekolah akan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas
- 4) Mengembangkan kemampuan sikap nasional anak.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

a. Pengertian PAUD

Dalam Pasal 28 Ayat 1 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun.⁸ Anak-anak merupakan suatu 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 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini ialah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar)⁹, kecerdasan (daya pikir, daya cipta,

⁸ Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Yogyakarta: Ar-Rizz Media, 2012), h. 18

⁹ Suyadi, dan Dahlia, *Implementasi dan Inovasi Kurikulum Paud 2013*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), h. 28

kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosioemosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, yang disesuaikan dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Sebagaimana anak yang menjadi dambaan setiap keluarga adalah rizki sekaligus ujian dari Allah Ta'ala kepada hamba-hamba-Nya. Bahkan Allah Ta'ala menyebutkan dalam firman-Nya bahwa anak adalah salah satu kesenangan dan perhiasan dunia :

عَنْ عَلِيِّ بْنِ أَبِي طَالِبٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : أَدَّبُوا أَوْلَادَكُمْ عَلَى ثَلَاثِ حِصَالٍ : حُبِّ نَبِيِّكُمْ (وَحُبِّ أَهْلِ بَيْتِهِ وَ قِرَاءَةِ الْقُرْآنِ فَإِنَّ حَمَلَةَ الْقُرْآنِ فِي ظِلِّ اللَّهِ يَوْمَ لَا ظِلَّ ظِلُّهُ مَعَ أَنْبِيَائِهِ وَأَصْفِيَائِهِ) (رَوَاهُ الدَّيْلَمِيُّ)

Dari Ali R.A ia berkata : Rasulullah SAW bersabda : “Didiklah anak-anak kalian dengan tiga macam perkara yaitu mencintai Nabi kalian dan keluarganya serta membaca Al-Qur’an, karena sesungguhnya orang yang menjunjung tinggi Al-Qur’an akan berada di bawah lindungan Allah, diwaktu tidak ada lindungan selain lindungan-Nya bersama para Nabi dan kekasihnya” (H.R Ad-Dailami)¹⁰

Kehadiran anak di tengah-tengah keluarga merupakan amanah yang sangat besar bagi kedua orang tuanya. Para orang tua harus dituntut untuk senantiasa memperhatikan perkembangan jasmani dan rohani bagi anak.

b. Fungsi dan Tujuan PAUD

Dalam Peraturan Pemerintah No. 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan disebutkan bahwa fungsi PAUD adalah membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan

¹⁰ Rima Mubarak, *Kumpulan Hadist-hadist Tarbawi*, (Sumber: <http://khairima.blogspot.com> diunggah pada 17/03/2012 pukul 05.58, dan diakses pada 20/10/2017 pukul 15.00 Wib

kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.¹¹

Fadlillah menjelaskan bahwa bahwa proses pendidikan anak usia dini memiliki banyak fungsi yang dapat diambil, antara lain: pertama, untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Setiap anak memiliki potensi yang bervariasi, pendidikan di sini difungsikan untuk mengembangkan potensi-potensi tersebut agar lebih terarah dan berkembang secara optimal, yang selanjutnya akan memberikan dampak positif terhadap kehidupan sehari-harinya.¹²

Kedua, mengenalkan anak dengan dunia sekitar. Anak merupakan bagian dari masyarakat. Masyarakat mencakup setiap lingkungan sekitar di mana dia berada dan dia tidak bisa terlepas dari masyarakat. Fungsi pendidikan di sini sebagai rangka mempersiapkan anak untuk mengenal dunia sekitar, mulai dari yang terkecil (keluarga) sampai yang lebih luas (sekolah, masyarakat umum).

Ketiga, mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak. Peraturan merupakan sesuatu yang mutlak ada dalam kehidupan manusia. Aturan dibuat dalam rangka menciptakan kedisiplinan seseorang. Namun, untuk membentuk kedisiplinan tidaklah mudah, diperlukan proses panjang. Di sinilah peran pendidikan difungsikan

¹¹ Suyadi, dan Dahlia, *Implementasi dan Inovasi Kurikulum Paud 2013*, h. 28

¹² Fadlillah Muhammad. *Desain Pembelajaran Paud*, (Jakarta, PT. Ar-Ruzz Media, 2012)

untuk mengenalkan peraturan-peraturan dalam diri anak sehingga kedisiplinan akan tertanam dalam dirinya.

Keempat, memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya. Masa usia dini merupakan masa bermain. Maka tak mengherankan jika prinsip utama dalam pembelajaran anak usia dini adalah bermain dan belajar. Artinya, pembelajaran dapat dilakukan dengan permainan yang mengasyikkan dan menyenangkan sehingga anak dapat bermain layaknya anak-anak seusianya dan materi pembelajaran dapat diserap oleh anak. Di sini pendidikan dapat difungsikan untuk memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya.¹³

Adapun tujuan dari PAUD adalah: a) membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkepribadian luhur, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab; b) mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, kinestetis, dan sosial peserta didik pada masa usia emas pertumbuhan dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan; dan c) membantu peserta didik mengembangkan berbagai potensi, baik psikis maupun fisik yang meliputi nilai-nilai

¹³ Fadlillah Muhammad. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, h. 18

agama dan moral, sosioemosional, kemandirian, kognitif dan bahasa, dan motorik, untuk siap memasuki pendidikan dasar.

c. Arah dan Sasaran Program Pembelajaran PAUD

Program pembelajaran PAUD diarahkan pada pencapaian perkembangan anak sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak yang dikategorikan dalam kelompok umur 4-6 tahun sebagai acuan normatif dan dikembangkan untuk mempersiapkan peserta didik agar siap mengikuti pendidikan pada jenjang SD, MI, atau bentuk lain yang sederajat.¹⁴

2. Pengertian Strategi

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang di desain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.¹⁵

Strategi secara umum adalah teknik untuk mendapatkan kemenangan (victory) pencapaian tujuan (*to achieve goals*). Berikut beberapa pengertian strategi menurut para ahli:

Seorang ahli strategi dan peperangan, Pengertian strategi adalah penggunaan pertempuran untuk memenangkan peperangan "*the use of engagements for the object of war*". Kemudian dia menambahkan bahwa politik atau policy merupakan hal yang terjadi setelah terjadinya perang

¹⁴ Fadlillah Muhammad. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, h. 20

¹⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2006), h. 126

(*War is a mere continuation of politics by other means / Der Krieg ist eine bloße Fortsetzung der Politik mit anderen Mitteln*).¹⁶

Pengertian strategi adalah metode atau rencana yang dipilih untuk membawa masa depan yang diinginkan, seperti pencapaian tujuan atau solusi untuk masalah; pengertian strategi adalah seni dan ilmu perencanaan dan memanfaatkan sumber daya untuk penggunaan yang paling efisien dan efektif. Istilah strategi berasal dari kata Yunani untuk ahli militer atau memimpin pasukan.¹⁷

Seorang ahli bisnis dan manajemen, bahwa pengertian strategi terbagi atas 5 definisi yaitu strategi sebagai rencana, strategi sebagai pola, strategi sebagai posisi (positions), strategi sebagai taktik (ploy) dan terakhir strategi sebagai perpesktif.¹⁸

- a) Pengertian strategi sebagai rencana adalah sebuah program atau langkah terencana (*a directed course of action*) untuk mencapai serangkaian tujuan atau cita cita yang telah ditentukan; sama halnya dengan konsep strategi perencanaan.
- b) Pengertian strategi sebagai pola (*pattern*) adalah sebuah pola perilaku masa lalu yang konsisten, dengan menggunakan strategi yang merupakan kesadaran daripada menggunakan yang terencana ataupun diniatkan. Hal yang merupakan pola berbeda dengan berniat atau

¹⁶Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (bandung, PT. Remaja Rosdakarya,2014) h.

¹⁷ Martinis Yamin, *Panduang PAUD*,(Jakarta: gaung Persada Pres, 2013) h.63

¹⁸ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, h. 47

bermaksud maka strategi sebagai pola lebih mengacu pada sesuatu yang muncul begitu saja (*emergent*).

- c) Definisi strategi sebagai posisi adalah menentukan merek, produk ataupun perusahaan dalam pasar, berdasarkan kerangka konseptual para konsumen ataupun para penentu kebijakan; sebuah strategi utamanya ditentukan oleh faktor faktor eksternal.
- d) Pengertian strategi sebagai taktik, merupakan sebuah manuver spesifik untuk mengelabui atau mengecoh lawan (*competitor*)
- e) Pengertian strategi sebagai perspektif adalah mengeksekusi strategi berdasarkan teori yang ada ataupun menggunakan insting alami dari isi kepala atau cara berpikir ataupun ideologis.

3. Permainan Stick Angka

a. Pengertian Permainan Stick Angka

Stick angka adalah media pembelajaran yang sangat sederhana tapi bermanfaat, bisa dijadikan sarana bermain juga berhitung. Cara melakukan permainan ini cukup mudah, hanya menggunakan dan mempersiapkan beberapa Stick es krim bekas atau pun baru, simbol simbol angka atau lambang yang sudah dibuat dari kardus.¹⁹

Stick diartikan sebagai kata benda yang berarti tongkat atau potongan. Sedangkan angka adalah simbol untuk hitungan dengan simbol pokok yaitu 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 9. Stick angka dalam pengertian ini dapat diartikan sejumlah stick yang bertuliskan simbol-

¹⁹ Himmatul Fariyah, *Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka*, (Jurnal Prosiding Seminar Nasional & Temu Ilmiah Jaringan Peneliti IAI Darussalam Blokagung Banyuwangi ISBN : 978-602-50015-0-5, tahun 2015), h. 216

simbol angka pada setiap sticknya. Stick angka merupakan media untuk menggantikan “balok angka” yang di ciptakan oleh Montessori pada tahun 1909. yang pada waktu itu digunakan sebagai pembelajaran sensoris anak. Latihan sensoris sangat penting dalam mempelajari dasar-dasar aritmatika. Untuk menunjang kreativitas guru dalam pembuatan media yang edukatif serta tidak memerlukan biaya yang mahal, maka peneliti mengganti bahan balok dengan bahan stick ice cream yang mudah di cari dan digunakan. Oleh sebab itu, peneliti menyebut media edukatif ini sebagai “stick angka”

Bermain adalah segala aktivitas untuk memperoleh rasa senang tanpa memikirkan hasil akhir yang dilakukan secara spontan tanpa paksaan orang lain, yang harus diperhatikan orang tua, bermain haruslah suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Tidak boleh ada anak untuk perkembangan aspek tertentu walaupun kegiatan tersebut dapat menunjang perkembangan aspek tertentu.²⁰

Melalui bermain stick angka diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada seorang anak, siswa dan peserta didik dalam bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak dapat mengenal dirinya, dengan siapa ia hidup, serta lingkungan sekitar. Bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai

²⁰Sukirman Dharmamulya, *Permainan Tradisional*, (Jakarta, Kepel Press, 2005), h. 8

aturan lain, kecuali yang ditetapkan pemain sendiri, dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.²¹

Kegiatan bermain stick angka yang dilakukan harus berdasarkan inisiatif anak. Seorang anak harus diberikan kesempatan untuk memilih kegiatan bermainnya sendiri dan menentukan bagaimana melakukannya. Menurut dari beberapa ahli bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan suatu kebutuhan yang sudah ada (inheren) dalam diri anak. Dengan demikian anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa terpaksa atau di paksa untuk mempelajarinya. Bermain mempunyai manfaat dalam mengembangkan keterampilan anak. Sehingga anak lebih siap untuk menghadapi lingkungannya dan lebih siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.²²

b. Beberapa Ciri Bermain stick angka

- 1) Menyenangkan
- 2) Tidak memiliki tujuan, tidak boleh ada intervensi tujuan dari luar si anak yang memotivasi dilakukannya kegiatan bermain.
- 3) Bersifat spontan
- 4) Bermain berarti anak aktif melakukan kegiatan

²¹Martinis Yamin, *Panduan PAUD* h. 65

²²Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, (Banjarmasin: Aswaja, 2012), h. 45

5) Memiliki hubungan yang sistematis dengan sesuatu yang bukan bermain seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan peran sosial, perkembangan kognitif.²³

c. Bentuk Permainan stick angka

Jenis bermain berdasarkan aktivitas fisik dan sumber kesenangan adalah sebagai berikut :

- 1) Bermain aktif, seorang anak melakukan sendiri dalam sumber rasa senang yang diperoleh anak berasal dari apa yang dilakukan oleh anak itu sendiri.
- 2) Bermain pasif adalah anak melakukan kegiatan dengan sedikit menggunakan aktivitas fisik dan sumber rasa senangnya diperoleh dari aktivitas yang dilakukan oleh orang lain.

d. Tujuan Bermain stick angka

- 1) Perkembangan fisik motorik
- 2) Perkembangan kognitif dan bahasa
- 3) Perkembangan sosial-emosional

e. Tahap Perkembangan Bermain

Pada umumnya para ahli hanya membedakan atau mengkategorikan kegiatan bermain tanpa secara jelas mengemukakan bahwa suatu jenis kegiatan bermain lebih tinggi tingkatan perkembangannya dibandingkan dengan jenis kegiatan lainnya.

²³ Himmatul Fariah, *Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka*, (Jurnal Prosiding Seminar Nasional & Temu Ilmiah Jaringan Peneliti IAI Darussalam Blokagung Banyuwangi ISBN : 978-602-50015-0-5, tahun 2015), h. 220

1. Jean Piaget

Adapun tahapan kegiatan bermain menurut Piaget adalah sebagai berikut:

a) Permainan Sensori Motorik ($\pm \frac{3}{4}$ bulan – $\frac{1}{2}$ tahun)

Bermain diambil pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum 3-4 bulan yang belum dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain. Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Jadi merupakan pengulangan dari hal-hal sebelumnya, ini disebut *reproductive assimilation*.

b) Permainan Simbolik ($\pm 2 - 7$ tahun)

Merupakan ciri periode pra operasional yang ditemukan pada usia 2 – 7 tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka ruang, kuantitas dan sebagainya. Seringkali anak hanya sekedar bertanya, tidak terlalu memperhatikan jawaban yang diberikan dan walaupun sudah dijawab anak akan bertanya terus. Anak sudah menggunakan berbagai simbol atau representasi benda lain. Misalnya sapu sebagai kuda-kudaan, sobekan kertas sebagai uang dan lain-lain. Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan

dan mengkonsolidasikan pengalaman emosional anak. Setiap hal yang berkesan bagi anak akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya.

c) Permainan Sosial yang Memiliki Aturan (\pm 8 – 11 tahun)

Pada usia 8 – 11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan *games with rules* dimana kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan.

d) Permainan yang Memiliki Aturan dan Olahraga (11 tahun keatas)

Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olahraga. Kegiatan bermain ini menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong *games* seperti kartu atau kasti. Anak senang melakukan berulang-ulang dan terpacu mencapai prestasi yang sebaik-baiknya.

2. Hurlock

Adapun tahapan perkembangan bermain menurut Hurlock adalah sebagai berikut:²⁴

a) Tahapan Penjelajahan (*Exploratory stage*)

Benda kegiatan mengenai objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya lalu

²⁴ Devi Ari Mariani, *Bermain dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini*, (<https://deviarimariani.wordpress.com> diunggah pada 12/06/2008, pukul 21.00 Wib, dan diakses pada 20/10/2017 pukul 15.00 Wib)

mengamatinya. Penjelajahan semakin luas saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan sehingga anak akan mengamati setiap benda yang diraihnya.

b) Tahapan Mainan (*Toy stage*)

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya. Biasanya terjadi pada usia pra sekolah, anak-anak di Taman Kanak-Kanak biasanya bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya.

c) Tahap Bermain (*Play stage*)

Biasanya terjadi bersamaan mulai masuk di sekolah dasar, pada masa ini jenis permainan semakin bertambah banyak dan bermain dengan alat permainan yang lama kelamaan berkembang menjadi games, olahraga dan bentuk permainan lain yang dilakukan oleh orang dewasa.

d) Tahap Melamun (*Daydream stage*)

Tahap ini diawali ketika anak mendekati masa pubertas, dimana anak mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai menghabiskan waktu untuk melamun dan berkhayal. Biasanya khayalannya

mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa kurang dipahami oleh orang lain.²⁵

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat dipahami, bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan spontan, dan perasaan gembira tidak memiliki tujuan ekstrinsi melibatkan peran aktif anak, memiliki hubungan sistematis dengan hal-hal diluar bermain (seperti perkembangan kreativitas) dan merupakan interaksi antara anak dengan lingkungannya serta memungkinkan anak untuk beradaptasi dengan lingkungannya tersebut. Masa bermain pada anak memiliki tahap-tahap yang sesuai dengan perkembangan anak, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dan sejalan juga dengan usia anak.

4. Berhitung Permulaan

a. Pengertian Berhitung Permulaan

Berhitung adalah usaha melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi serta memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika.²⁶

Kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah suatu kesanggupan yang

²⁵ Gottman John. *Pengembangan Kecerdasan Emosional Anak*, (Jakarta, PT. Gremadia 2008) h. 12

²⁶Mudjito, A K. *Pedoman Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak- Kanak*. Jakarta:Departement Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, 2007), h. 20

dimiliki oleh setiap anak yang diperoleh dari bawaan pembawaan dan latihan yang mendukung anak untuk menyelesaikan suatu tugas.²⁷

Kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.²⁸

Menurut penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung permulaan adalah suatu kesanggupan atau kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk mengembangkan kemampuannya melalui lingkungan sekitar sehingga kemampuan anak tersebut menjadi meningkat dan dapat memecahkan suatu masalah penjumlahan dan pengurangan.

b. Teori Permainan Berhitung

Berikut beberapa teori yang mendasari perlunya permainan berhitung di taman kanak-kanak sebagai berikut :

1) Tingkat perkembangan mental anak

Proses kegiatan belajar mengajar akan lebih mudah dipahami serta lebih diingat siswa, apabila siswa dilibatkan secara aktif baik mental, fisik dan sosial. Guru dapat menggunakan pilihan strategi atau metode mengajarnya, dengan syarat pemilihan

²⁷Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana Prenada. Media Group. 2012), h. 45

²⁸Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini*, h. 49

strategi atau metode sesuai dengan *multiple intelegences, gaya belajar siswa*, dan modalitas belajar siswa.²⁹

2) Masa peka berhitung pada anak

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru harus tanggap, untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika. Karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dan lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi / rangsangan / motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya.

3) Perkembangan awal menentukan perkembangan anak selanjutnya

Hurlock mengatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak yang mengalami masa bahagia berarti terpenuhinya segala kebutuhan baik fisik maupun psikis di awal

²⁹Alamsyah Said, dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, (Jakarta: Kencana, 2015), h. 32

perkembangannya dijamin akan sangat melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya.

Dalam studi klinis sejak bayi hingga dewasa yang dilakukan oleh Erikson menyimpulkan bahwa “*masa kanak-kanak merupakan gambaran awal manusia, tempat dimana kebaikan dan sifat buruk akan berkembang mewujudkan diri, meskipun lambat tetapi pasti*”.³⁰

Sejarah anak yang mempunyai kesulitan penyesuaian sejak tahun-tahun prasekolah hingga sekolah menengah atau universitas telah memperlihatkan bahwa banyak diantara mereka sangat buruk penyesuaian dirinya pada masa kecil hingga tidak pernah dalam suatu kelompok atau mempunyai banyak teman. Sebagai tambahan, banyak diantaranya menderita kesulitan berbicara, sekolah, serta enuretik dan keluarga mereka menganggapnya sebagai “*anak yang penuh masalah*”. Dari studi riwayat anak nakal, menyimpulkan bahwa remaja yang berpotensi menjadi nakal, dapat diidentifikasi sedini usia dua atau tiga tahun karena perilaku anti sosialnya.³¹

B. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

³⁰Hurloock, E.B., *Perkembangan Anak Jilid 1* (edisi 6). (Penerbit Erlangga: Jakarta, 2009), h. 38

³¹Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2011), h. 233

1. Penelitian yang dilakukan oleh Irma Linda Skripsi, (2010) UIN Malang: yang berjudul : *Penerapan Permainan Stick Angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak Kelompok B TK Mojorejo 2 Tahun 2013/2014*.³² Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak Kelompok B TK Mojorejo 2 Tahun 2013/2014. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan Subyek penelitian ditetapkan pada guru kelompok B TK Mojorejo 2 Kecamatan Karangmalang Kabupaten Sragen an siswa Kelompok B TK Mojorejo 2 Kecamatan arangmalang Kabupaten Sragen dengan jumlah 28 anak, terdiri dari 13 anak laki-laki dan 15 anak perempuan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi dan wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan adalah melalui strategi bermain stick angka, pada pra siklus dari 28 anak, hanya terdapat 35,71% anak yang mencapai indikator ketuntasan, kemudian setelah dilakukan penelitian tindakan pada siklus 1 dari 28 anak yang mencapai indikator ketuntasan pada penelitian ini yaitu minimal berkembang sesuai harapan ada 75%. pada siklus 2 dari 28 anak jumlah anak yang mencapai indikator ketuntasan pada penelitian ini yaitu minimal berkembang sesuai harapan ada 85,71 % .

2. Irfatul (Skripsi tahun 2014) yang berjudul "*Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Bermain stick angka Angka Pada Anak*

³² Irma Linda Skripsi, (2010) UIN Malang: yang berjudul : *Penerapan Permainan Stick Angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak Kelompok B TK Mojorejo 2 Tahun 2013/2014*.

Kelompok A Di Ra Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul".³³

Menunjukkan bahwa bermain stick angka angka dalam penelitian ini dapat meningkatkan 29 kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok A, karena penggunaan bermain stick angka angka dapat mengembangkan pemahaman konsep bilangan anak dengan cara yang menyenangkan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Muslimah, Panca Ariyani (Skripsi tahun 2015) dengan judul "*Pengaruh Aktivitas Belajar Menggunakan Bermain stick angka Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Kelompok B PAUD Tunas Mandiri Pringsewu*".³⁴

Hasilnya menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang meyakinkan pembelajaran konvensional dan pembelajaran bermain stick angka juga ada pengaruh terhadap peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini, sebab respons anak terhadap kemampuan berhitung menjadi lebih antusias.

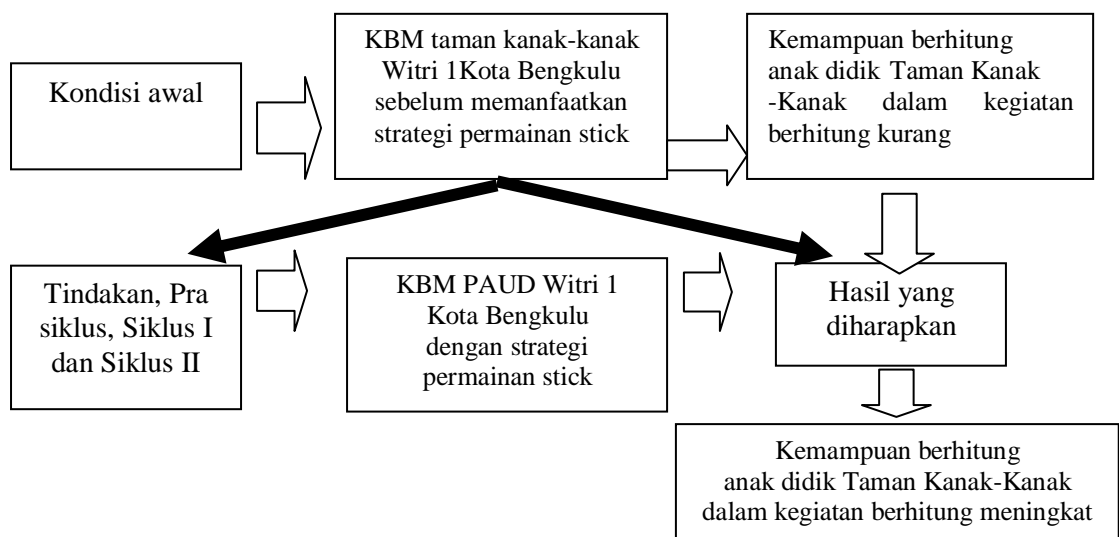
Berdasarkan penelitian di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaanya adalah sama-sama mengkaji tentang media stick angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung. Sedangkan perbedaannya adalah pada jumlah subjek penelitian serta jenis penelitian yang digunakan.

³³ Irfatul tahun 2014 yang berjudul "*Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Bermain stick angka Angka Pada Anak Kelompok A Di Ra Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul*"

³⁴ Muslimah, Panca Ariyani tahun 2015 dengan judul "*Pengaruh Aktivitas Belajar Menggunakan Bermain stick angka Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Kelompok B PAUD Tunas Mandiri Pringsewu*"

C. Kerangka Teori

Anak didik PAUD Witri 1 Kota Bengkulu sebagian besar masih mengalami kesulitan dalam kegiatan berhitung. Kondisi ini diamati sebagai masalah yang harus diatasi. Salah satu cara diantaranya dengan cara memberikan rangsangan supaya anak-anak didik PAUD Witri 1 Kota Bengkulu dapat meningkatkan kemampuan berhitung. Rangsangan ini dapat kita berikan melalui permainan dengan strategi permainan stick. Metode ini sangat menarik untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Menggunakan strategi bermain *stick* angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak didik di PAUD Witri 1 Kota Bengkulu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas. 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. Tidak berbeda dengan pengertian tersebut. Penelitian tindakan sebagai “*sistematik inquiry*” yang dilakukan oleh guru, kepala sekolah, atau konselor sekolah untuk mengumpulkan informasi tentang berbagai praktik yang dilakukannya.³⁵

Penelitian tindakan kelas ini dapat membantu guru menjembatani jurang antara teori dan praktik. Guru dapat menguji keyakinan yang ada di dalam dirinya pada penelitian tindakan kelas³⁶

Penelitian tindakan kelas ini juga dapat diartikan suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kalaboratif dan partisipasif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya.³⁷

4

³⁵ Muhammad Asrori, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: CV. Wacana Prima, 2007), h.

³⁶ Ameliasari T. Kesuma, *Menyusun PTK itu Gampang*, (Jakarta: Erlangga, 2013), h. 2

³⁷ Ameliasari T. Kesuma, *Menyusun PTK itu Gampang*, (Jakarta: Erlangga, 2013), h. 3

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian yang dilakukan penulis mengambil lokasi di PAUD Witri 1 Kota Bengkulu adapun penelitian dilaksanakan, pada semester ganjil tahun pelajaran 2017.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B PAUD Witri 1 Kota Bengkulu yang berjumlah 15 Anak.

D. Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data-data yang dapat menggambarkan keberhasilan dan ketidakberhasilan penelitian. Adapun data penelitian terdiri dari dua jenis yaitu penelitian yang bersifat kuantitatif dan kualitatif.³⁸

Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah :

1. Data yang didapat dari kegiatan anak yang diamati selama proses kegiatan berlangsung dilakukan melalui observasi atau pengamatan langsung yang mana hasilnya ditulis dalam lembaran observasi.
2. Data dari hasil kegiatan anak dapat dilihat dalam proses kegiatan anak berlangsung yakni ketika anak bermain dengan stick angka

E. Rancangan Penelitian

Penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam dua siklus kegiatan yaitu siklus 1 dan siklus 2. Masing-masing siklus terdiri 4 tahap kegiatan yaitu :

³⁸ Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Teras, 2010), h. 91

SIKLUS – 1

1. Penyusunan rencana tindakan 1

Pada tahap ini peneliti menyusun rencana pembelajaran berdasarkan pokok bahasan dan tema yang akan diajarkan yaitu kemampuan berhitung yang meliputi merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun langkah-langkah pembelajaran, merencanakan alat peraga (media) apa yang sesuai pokok bahasan yang akan diajarkan dari bagaimana menggunakannya, serta menyusun alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan.³⁹

2. Pemberian tindakan 1

Guru melaksanakan pengajaran dengan menggunakan permainan stick angka sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Pada kegiatan awal pembelajaran guru melakukan kegiatan tanya jawab tentang kondisi anak. Tentang benda-benda di sekitar anak yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari, anak beri tugas untuk mengamati dan melihat media yang telah disediakan, kemudian anak diminta untuk membilang angka yang terdapat pada stick dan juga anak diminta untuk menghitung banyak benda dan memasangkan dengan stick angka yang sesuai.⁴⁰

3. Melakukan observasi Sekaligus menjadi Guru

Pada waktu kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti sekaligus sebagai guru yang bertindak sebagai peneliti bersama guru kelompok A melakukan observasi dan mencatat kejadian-kejadian selama kegiatan pembelajaran berlangsung yang nantinya dapat bermanfaat untuk

99 ³⁹ Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Teras, 2010), h.

⁴⁰ Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, h. 101

pengambilan keputusan apakah guru dapat menggunakan media dengan tepat atau perlu diadakan tindak lanjut.

4. Pembuatan analisis dan refleksi

Dari hasil observasi dilakukan analisis pada tindakan 1 kemudian dilanjutkan dengan refleksi. Berdasarkan hasil analisis dan refleksi yang dilakukan bersama-sama ini, direncanakan perbaikan dengan melakukan tindakan 2 terhadap permasalahan-permasalahan yang masih ada.

Setelah dilakukan siklus I, maka diperoleh hasil yang selanjutnya dari hasil tersebut direfeksi untuk menjadi bahan perbaikan pada Siklus ke II.

SIKLUS – 2

Siklus ke 2 dilakukan berdasarkan hasil analisis dan refleksi yang telah dilakukan untuk selanjutnya dilakukan perbaikan di siklus ke II.

1. Penyusunan rencana tindakan

Rencana tindakan 2 disusun berdasarkan hasil analisis dan refleksi selama siklus 1.

2. Pembelajaran tindakan 2

Tindakan 2 ini dilakukan terhadap permasalahan yang masih ada pada siklus 1. Diharapkan pada akhir tindakan 2, permasalahan guru dan anak dalam pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung dengan menggunakan permainan stick angka dapat teratasi.⁴¹

3. Pelaksanaan observasi

⁴¹ Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, h. 90

Pada waktu kegiatan pembelajaran berlangsung, guru kelompok B yang bertindak sebagai peneliti bersama guru kelompok A melakukan observasi dan mencatat kejadian-kejadian selama kegiatan pembelajaran berlangsung yang nantinya dapat bermanfaat untuk pengambilan keputusan apakah guru dapat menggunakan media dengan tepat atau perlu diadakan tindak lanjut.

4. Pembuatan analisis dan refleksi

Pada akhir tindakan 2 dilakukan analisis dan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Dan hasil analisis dan refleksi ini disusun kesimpulan dan saran dari seluruh kegiatan pada siklus 2.

Pada penelitian ini yang melaksanakan kegiatan mengajar adalah guru kelas kelompok B sebagai peneliti bersama-sama dengan guru kelompok A yang bertindak sebagai observer.

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini ada 2 teknik pengumpulan data yaitu observasi dan penugasan atau pemberian tugas.

1. Observasi

Cara pengumpulan data untuk mendapatkan informasi dengan cara pengamatan langsung terhadap sikap/ perilaku guru dan anak.

Tujuannya adalah mengamati peristiwa yang dirasakan subjek dan untuk mengembangkan pemahaman tentang kognitif (berhitung) secara kompleks yang dimiliki anak.⁴²

⁴²Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, h. 76

Tabel 3.1
Format Observasi

No	Observasi	SB	B	C	K
Guru					
1	Kesiapan guru				
2	Membuat RKH				
3	Alat atau sarana prasarana				
4	Mempersiapkan kelas sesuai dengan tema dan kegiatan yang dilakukan				
5	Penguasaan materi				
Anak					
1	Perilaku anak				
2	Kreatifitas anak				
3	Hasil belajar anak				

Keterangan:

SB : Sangat baik C : Cukup
B : Baik. K : Kurang.

2. Penugasan atau pemberian tugas

Suatu penelitian dimana guru dapat memberikannya setelah melihat hasil kerja anak. Pemberian tugas dapat dilakukan secara kelompok atau individu. Tujuannya ialah untuk mengetahui sejauh mana hasil kerja anak selama dalam mengikuti proses belajar mengajar atau menerima materi.

Tabel 3.2
Aspek Penilaian dalam Permainan dengan Menggunakan Stick Angka

No	Aspek Penilaian	Peralatan
1	Membilang angka 1- 10	Stick angka
2	Menghitung banyak benda 1 - 10	Macam Gambar dan stick es krim yang ada angkanya

G. Alat Pengumpulan Data

Penulis melakukan musyawarah atau diskusi dengan teman sejawat, maka setelah melaksanakan observasi dan pemberian tugas. Peneliti atau pengamat menganalisa dengan memakai format atau lembar tugas, dimana pengamat tinggal memberikan tanda *check list* (√) pada tempat yang

disediakan dan sedikit memberi komentar atau saran perubahan tingkah laku anak dalam pembelajaran berhitung.⁴³

Dalam hal ini selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, pengamat melakukan observasi terhadap aktifitas guru dan anak. Hal-hal yang perlu dipersiapkan antara lain :

1. Persiapan sarana.
2. Penguasaan materi.
3. Pemanfaatan dan penggunaan alat peraga.
4. Keaktifan anak dalam melakukan kegiatan.
5. Keaktifan anak dalam Tanya jawab dan diskusi.

Selama proses belajar mengajar pengamat melakukan observasi terhadap perubahan tingkah laku anak. Beberapa tingkah laku anak yang diamati antara lain:

1. Anak tidak memperhatikan penjelasan guru.
2. Anak mengganggu teman.
3. Anak ada yang bermain sendiri.
4. Anak tidak aktif dalam demonstrasi.
5. Anak tidak tertarik dengan kegiatan yang disajikan guru.
6. Anak yang kurang faham, tidak mau bertanya.⁴⁴

Maka pengamatan tentang perubahan tingkah laku dilaksanakan setiap siklus agar mengetahui setiap perubahan dan dapat mengambil kesimpulan

⁴³ Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, h. 78

⁴⁴ Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, h. 79

mana yang harus dilakukan, metode apa yang paling tepat dan mana sarana yang masih harus dilengkapi.

H. Indikator Kinerja

Kegiatan permainan stick angka pada anak usia dini termasuk dalam aspek kemampuan berhitung anak. Keberhasilan untuk kemampuan berhitung anak dapat dilihat dari hasil tes, jika hasil belajar sudah berkembang dengan baik.

I. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini pengamatan dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi atau pengamatan terhadap aktifitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Pengolahan data hasil observasi sangat bergantung pada pedoman observasinya, terutama dalam mencatat hasil observasi. Hasil observasi yang dinyatakan dalam bentuk pernyataan-pernyataan sebagaimana adanya yang tampak dari perilaku yang diobservasi, diolah dengan melakukan analisis dan interpretasi seluruh hasil amatan tersebut.⁴⁵

Data hasil observasi dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{JumlahSkor}}{\text{Jumlah Observasi}}$$

Sedangkan untuk memberikan interpretasi terhadap rata-rata skor akhir yang diperoleh digunakan kategori sebagai berikut :

Tabel 3.3
Kategori Penilaian Hasil Observasi

No	Skor X	Kategori
----	--------	----------

⁴⁵ Suharsimi Arikunto, *Evaluasi Program Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004), h. 131

1.	4.3 – 5	Sangat Baik
2.	3.5 – 4.2	Baik
3.	2.7 – 3.4	Cukup
4.	1.9 – 2.6	Rendah
5.	1.0 – 1.8	Sangat Rendah

Analisis dihitung dengan menggunakan rumus statistik sederhana yaitu:

1. Rumus rata-rata nilai tes yang digunakan sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X = Mean (rata-rata) ,

$\sum x$ = Jumlah Nilai,

N = Jumlah seluruh siswa

2. Untuk mencari persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum T}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase ketuntasan belajar,

$\sum T$: Jumlah total siswa yang tuntas belajar,

$\sum N$: Jumlah total siswa yang ada

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Riwayat Singkat Berdirinya Sekolah

Paud Witri berdiri pada tahun 1985. Ada beberapa faktor yang mendorong berdirinya Paud Witri, yakni: *pertama*, kecenderungan pada anak-anak yang mendapatkan bekal membaca dan menulis sebelum ia menduduki lingkungan sekolah dasar. *Kedua*, para orang tua yang ingin di dekat lingkungannya ada lembaga sekolah yang dapat memberikan pengarahan dan pembinaan sejak dini melalui lembaga pendidikan. Maka pemerintah propinsi dan pemerintah kota serta masyarakat Bengkulu berupaya untuk memper luas kesempatan kepada anak-anak di propinsi Bengkulu untuk mengenyam pendidikan lebih baik dan mengupayakan agar masyarakat dapat hidup lebih sejahtera serta membina agar tercipta sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas baik disegala bidang kehidupan. Untuk itu muncul inisiatif dari ibu dan para istri pegawai transmigrasi untuk membuat organisasi pendidikan khususnya lembaga atau yayasan sekolah taman kanak-kanak witri transmigrasi yang berkedudukan di jalan makarti no 21 kompleks transmigrasi padang harapan RT 10 RW 3 kelurahan tanah patah, kecamatan ratu agung.⁴⁶

Yayasan Paud Witri 1 pertama kali di isi hanya oleh anak-anak penduduk kompleks transmigrasi saja, dengan jumlah siswa sebanyak ±15

⁴⁶ Sumber: Profil Paud Witri 1 Kota Bengkulu, tahun 2018

orang dengan jumlah pendidik sebanyak 2 orang .namun hingga sekarang jumlah siswa di tk witri telah berjumlah lebih dari ratusan orang dengan para alumni yang banyak melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan telah banyak pula yang menjadi anggota masyarakat berkualitas yang handal di bidangnya masing –masing. Untuk itu dengan izin Allah SWT hingga ini para pengurus yayasan Paud Witri mengucapkan terimakasih kepada pemerintah ,baik pemerintah provinsi maupun pemerintah kota yang telah membantu menyusun dan mendukung berdirinya yayasan Paud Witri tersebut.

2. Situasi dan kondisi Sekolah

Lingkungan Paud Witri 1 Kota Bengkulu sangat Kondusif untuk kegiatan belajar mengajar, karena didukung oleh keadaan fisik sekolah , sarana prasarana sekolah cukup memadai serta peraturan sekolah yang tertib dan demokratis sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan lancar dan efektif. Awal mula berdiri Paud Witri 1 adalah dengan adanya program pemerintah pada tahun 1977 untuk meratakan jumlah penduduk maka dilakukan program transmigrasi dari pulau Jawa yang memiliki jumlah kepadatan penduduk yang tinggi ke pulau Sumatra yang jumlah kepadatan penduduknya lebih rendah. Program ini dilakukan hampir kesemua wilayah Indonesia, termasuk ke provinsi Bengkulu.⁴⁷

⁴⁷ Sumber: Profil Paud Witri 1 Kota Bengkulu, tahun 2018

3. Visi, Misi dan Tujuan

a. VISI Paud Witri 1

“menjadikan anak didik mampu bersosialisasi dan beradaptasi ”

b. MISI Paud Witri 1

- 1) menyiapkan dan mengembangkan sumber daya manusia
- 2) memberikan pelayanan dan bimbingan pada peserta didik sesuai tingkat perkembangan
- 3) meningkatkan lkreatifitas melalui inofasi yang berkelanjutan

c. Tujuan

Diharapkan peserta didik dan warga dilembaga PAUD terpadu witri 1 dapat :

- 1) agar anak-anak mampu berkerja mandiri
- 2) agar anak-anak mampu berkerja dalam kelompok
- 3) agar anak-anak bermoral dan memiliki rasa toleransi yang tinggi
- 4) agar anak-anak mampu berkomunikasi dengan efektif
- 5) agar anak-anak mampu berfikir kreatif⁴⁸

4. Jumlah Guru dan Tugasnya

a. Jumlah guru

Adapun jumlah guru di Paud Witri1 Kota Bengkulu berjumlah lima orang pengurus yayasan, satu orang kepala sekolah, delapan orang guru, satu orang bendahara, satu orang keamanan, satu orang penjaga sekolah pengurus yayasan

⁴⁸ Sumber: Profil Paud Witri I Kota Bengkulu, tahun 2018

- 1) Ir.windarti rahayu agustina, m.pd
- 2) Surya offiana,m.si
- 3) Sri mariana
- 4) Puji hastuti
- 5) Dra jumanah

b. Tugas guru

- 1) Tugas kepala sekolah
 - () Kepala sekolah sebagai *educator*.
 - (a) Kepala sekolah sebagai *manage*.
 - (b) Kepala sekolah sebagai *innovator*
 - (c) Kepala sekolah sebagai *motivator*.
 - (d) Kepala sekolah sebagai *admi nistrator*.
 - (e) Kepala sekolah sebagai *supervisor*.
 - (f) Kepala sekolah sebagai *leader*.
- 2) Tugas wakil kepala sekolah/guru

Secara umum tugas wakil kepala sekolah adalah membantu kepala sekolah dalam menyusun, mengorganisaasikan dan mengarahkan sekolah untuk lebih maju dan berkembang. Sedangkan seorang guru selain bertugas sebagai mengajar juga sebagai pendidik, dan juga mampu melaksanakan tugas-tugas akademik lainnya yang berkenaan dengan tugas keguruan, seperti kemampuan merencanakan evaluasi dan tugas-tugas lainnya.

Untuk mencapai organisasi sekolah, guru memiliki tanggung jawab yang amanah yang harus dipikul. Adapun tugas dari seorang pendidik yang akan melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas setiap hari agar proses belajar mengajar dapat berjalan lancar sesuai dengan tujuan yang diharapkan, tugasnya sebagai berikut :

- (a) Membuat RPPH, program semester, program tahunan, KKM, dan rincian minggu efektif.
- (b) Melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
- (c) Melaksanakan kegiatan penilaian belajar bulanan semester dan tahunan.
- (d) Mengisi daftar nilai siswa.
- (e) Melaksanakan analisis hasil evaluasi.
- (f) Melaksanakan kegiatan bimbingan guru dan kegiatan proses belajar.
- (g) Menciptakan hasil karya seni.
- (h) Mengikuti perkembangan kurikulum.
- (i) Melaksanakan tugas tertentu di sekolah.
- (j) Mengadakan perkembangan setiap bidang pengajaran yang menjadi tanggung jawab.
- (k) Membantu kepala sekolah untuk membantu dalam pengelolaan program dan penyelenggaraan kegiatan sekolah.

Selain mengajar guru berfungsi sebagai guru piket. Adapun tugasnya guru piket yaitu mengecek keadaan siswa dan keadaan

gur, atau mendata kehadiran siswa dan guru siapa-siapa yang hadir dan juga siapa yang tidak hadir. Dan guru juga bertugas mengontrol atau mengawasi siswa-siswinya di dalam lingkungan sekolah dan sebagainya.

3) Tugas karyawan dan tugas lainnya

Tenaga administrasi dalam suatu lembaga pendidikan merupakan suatu hal yang sngat dibutuhkan guna memperlancar berlansungnya suatu proses pendidikan yang baik, adapun tugas dari seorang tenaga administrasi adalah :

- (a) Administrasi kurikulum : pembagian tugas mengajar, penyesuaian tugas, mengajar, pusatkan sekolah
- (b) Administrasi kesiswaan : mutasi siswa, kegiatan kurikuler.
- (c) Administrasi keungan, pengadaan, penggunaan, penyiapan, pemeliharaan dan inventarisasi serta penghapusan.
- (d) Administrasi ketatausahaan seperti : administrasi gedung, perlengkapan, pengadaan, penggunaan, pemeliharaan, penyimpanan, dan penghapusan.⁴⁹
- (e) Administrasi humas : agenda peertmuan dan rapat guru, orang tua siswa, pemerintah daerah dan masyarakat.
- (f) Penjaga sekolah dan petugas kebersihan sekolah bertugas menjaga keamanann terhadap fasilitas sekolah (sarana dan prasarana)

⁴⁹ Sumber: Profil Paud Witri 1 Kota Bengkulu, tahun 2018

5. Keadaan Siswa

a) Jumlah siswa

Jumlah siswa di Paud terpadu witri I yaitu 90 siswa, terbagi menjadi 6 kelas, dapat dilihat melalui tabel berikut :

Tabel 4.1.
Jumlah siswa Paud Witri 1 Kota Bengkulu

Kelas/saung	Jumlah murid		jumlah seluruh
	L	P	
Sentra seni	7	8	15
Sentra balok	7	8	15
Sentra bahan alam	8	7	15
Sentra micro /macro	7	8	15
Sentra persiapan	6	9	15
Sentra imtaq	7	8	15

b) Kegiatan siswa

Siswa paud terpadu witri I kota Bengkulu menyelenggarakan kegiatan pendidikan di setiap harinya dari hari senin sampai hari sabtu, dilaksanakan pada setiap hari senin-kamis yang dimulai dari pukul 07.30WIB sampai dengan 11:00 WIB, sedangkan jum'at sabtu pulang pukul 10.00 WIB dan masing-masing jam pelajaran terhitung selama 60 menit dengan istirahat selama 30 menit.

Pada hari senin proses belajar mengajar dimulai dari upacara jam 07:30 -08.00, kemudian berbaris didepan kelas, shalat,jam 09:00 mulai belajar. pada hari jum'at dilaksanakannya pembelajaran PAI di aula. Sedangkan untuk hari sabtu senam bersama di lapangan.dan hari minggu libur seperti sekolah semestinya.

Sebagai kegiatan di sekolah sebagaimana yang dijelaskan tadi bahwa siswi tidak lepas dari bimbingan guru pembimbing dengan aturan-aturan tertentu, barang siapa yang melanggar akan dikenakan sanksi atau hukuman sebagaimana mestinya.

Dari jumlah siswa yang ada, PAUD TERPADU WITRI I kota Bengkulu bersama komite memberikan fasilitas untuk mengembangkan kreatifitas para muridnya.

Adapun usaha-usaha yang dilakukan oleh paud witri paud I untuk meningkatkan mutu/kualitas anak didiknya, maka langkah-langkah yang diambil antara lain :

- a. Pelaksanaan tata tertib secara sepenuhnya dan memberikan sanksi yang tegas bagi setiap siswa yang melanggar tata tertib tersebut.
- b. Memberikan sanksi dengan tegas kepada siswa yang kurang serius dalam mengikuti pelajaran.
- c. Penerapan 5k (kebersihan, keindahan, ketertiban, keamanan dan kerapian kepada siswa).
- d. Menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.

6. Prosedur Penggunaan dan Pemeliharaan Fasilitas Sekolah

Prosedur penggunaan dan pemeliharaan fasilitas sekolah guru maupun murid sangat bertanggung jawab akan hal ini karena di dalam pembelajaran paud sudah di tanamkan oleh guru dan gurupun memberi contoh kepada murid contohnya dalam membuang sampah pada tempatnya yang saya lihat plastik makanan bekas makanan dengan

sendirinya anak membuangnya pada kotak sampah contoh lainya jika air ditumpahkan oleh ia sendiri maka anak membersihkannya sendiri, di dalam kelas masing-masing anak mempunyai mainan, anak pun menggunakan mainan tidak merusak disana anak mengetahui bagaimana aturan setelah menggunakan mainan jika anak selesai bermain dengan mainannya maka ia merapikan dan meletakkan dimana ia mengambil mainannya

- a. Pengelolaan Kelas
- b. Pengaturan Tempat Duduk

Pengaturan tempat duduk terbagi menjadi tiga bagian yaitu satu kelompok di meja dan dua kelompok dikarpet.

- a) Pengaturan Perabot kelas

Rak tempat penyimpanan prabotan anak terletak disamping meja guru isi dari rak tersebut mainan,puzzel,balok,boneka, kartu nama,dll. loker adalah tempat penyimpanan buku tulis, buku menempel, buku menggambar, cat krayon, cat kayu, pensil, penghapus dll.

- b) Tata Ruang Kelas

Penataan Ruang Kelas Pada kelas b2 yaitu pertama pintu masuk,ada papan tulis di sebelah kiri dan tempat duduk anak sebelah kanan, meja guru berhadapan dengan pintu masuk di samping meja guru ada loker anak,dan meja guru ada penyediaan air galon.

- c) Sarana Dan Lingkungan Sekolah

Dalam upaya menjaga kebersihan lingkungan sekolah selain dilakukan oleh siswa, guru dan staf tata usaha. Sehingga selalu terjaga lingkungan dan kebersihannya sekolah juga mempunyai 4 bagian perkarangan yaitu perkarangan depan, 2 perkarangan tengah ,dan belakang, . Perkarangan sekolah sangat rapi bersih aman dan nyaman, setiap halaman depan, samping maupun belakang sekolah mempunyai mainan anak-anak untuk anak bermain, Seperti mainan prosotan, ayunan, jungka jangkit dll, di sekeliling sekolahpun sekolah melukis gambar-gambar kartun dan membuat taman di depan kelas masing-masing, dan pada halaman kosong sekolah menanam sayur-sayuran. perpustakaan sekolah terletak di depan kelas AI dan kelas kober, didalam nya berisi sekitar 300 buku ,didalam perpustakaan disediakan meja dan kursi untuk 6 orang anakb.perpustak

d) Media untuk Pengajaran Olah Raga Kesenian dan Lainnya

Setiap hari sabtu anak melakukan kegiatan senam dan menggunakan speaker mic ,setiap hari sabtu anak senam dan di pimpin oleh salah satu guru ,senam yang digunakan setiap minggunya berbeda tapi gerakan yang mudah ditiru dan sederhana bagi anak usia dini.contoh senam bebek berenang.

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi awal sebelum siklus

Dari hasil orientasi yang dilakukan sebelum memasuki siklus pertama ada beberapa permasalahan yang dijumpai oleh peneliti selama pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru sebelum peneliti melakukan siklus. Permasalahan yang diperoleh antara lain adalah sebagai berikut :

- a. Kurangnya kemampuan berhitung permulaan anak
- b. Kurangnya peran aktif anak dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari banyaknya anak yang tidak terlibat aktif dalam proses belajar mengajar, dan anak cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung
- c. Kurang kondusifnya proses pembelajaran yang berlangsung hal ini disebabkan guru lebih banyak menjelaskan, tanpa adanya interaksi antara guru dan peserta didik, anaknya duduk mendengarkan penjelasan guru (*teacher centered*).

Berdasarkan beberapa permasalahan yang dijumpai oleh peneliti, berdasarkan hasil pengamatan ini maka dapat disimpulkan bahwa pendalaman kemampuan anak untuk berhitung anak disebabkan oleh permasalahan tersebut. Adapun kemampuan berhitung permulaan anak sebelum tindakan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.2
Hasil Kegiatan

No	Nama Siswa	Keterangan		Keterangan
		MB	BB	
1	ABIL	-	√	Belum Berkembang
2	RAIHAN	-	√	Belum Berkembang
3	RAFA	-	√	Belum berkembang
4	AUREL	√	-	Mulai berkembang
5	RARA	-	√	Belum berkembang
6	VLOREN		√	Belum Berkembang
7	GERIK	-	√	Belum Berkembang
8	INDA	√	-	Mulai Berkembang
9	NADA	-	√	Belum Berkembang
10	NAJWA	√	-	Mulai Berkembang
11	QAIRIL	√	-	Mulai Berkembang
12	ABI	-	√	Belum Berkembang
13	SIGIT	-	√	Belum Berkembang
14	QUIN	-	√	Belum Berkembang
15	VELIKA	-	√	Belum Berkembang

Berdasarkan hasil kegiatan di atas dapat diketahui bahwa anak yang mulai berkembang berjumlah 4 anak, hasil persentase menunjukkan bahwa 27 % anak yang mulai berkembang, sedangkan anak yang belum berkembang adalah 11 anak, maka persentasenya adalah 73 %. Maka berdasarkan hasil kegiatan tersebut aspek penilaian kemampuan berhitung permulaan anak sebelum tindakan dapat di lihat melalui tabel berikut :

Tabel 4.3
Kemampuan berhitung permulaan anak Sebelum Tindakan

No	Aspek Penilaian	Persentase (%)
1	Kemampuan berhitung anak	50 %
2	Tingkat Pemahaman anak	55 %
3	Komunikasi anak	65 %
Rata-rata		57 %
Target Kriteria Keberhasilan		75,00%

Berdasarkan data yang sudah diperoleh dari pratindakan dapat diketahui bahwa kemampuan berhitung permulaan anak masih kurang

optimal. Hal ini yang menjadi landasan peneliti untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak Kelompok B melalui permainan stick angka. (foto kegiatan terlampir)

Hasil tindakan Siklus I

Kegiatan awal dari siklus ini dilaksanakan berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada orientasi yang menunjukkan beberapa kendala yang menyebabkan kemampuan berhitung permulaan anak sebelum adanya tindakan. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, maka direncanakan suatu tindakan yang menekankan pada peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak, dengan menggunakan permainan stick angka dalam proses pembelajaran. Dari tindakan ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, tindakan yang direncanakan terdiri dari 3 kali pertemuan dengan tema materi rekreasi. Sebelum pembelajaran di mulai guru telah menyiapkan silabus dan RKH serta lembar observasi oleh peneliti. Pengamatan dilakukan terhadap proses pembelajaran baik guru yang mengajar maupun anak yang mengikuti pembelajaran.

b. Pelaksanaan tindakan

Dalam tahap ini peneliti bersama kolaborator melaksanakan pembelajaran melalui Permainan stick angka. Proses pembelajaran

dalam siklus ini dapat dijabarkan pertemuan pertama ini berlangsung 35 menit.

Tabel 4.4
Hasil tindakan siklus I

No	Kegiatan
1.	<p>Pembukaan</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Salam, Berdoa sebelum belajar b. Tanya jawab tentang kendaraan c. Anak dapat mengamati bentuk stick angka d. Bernyanyi lagu dengan gerak “kendaraan” e. Memberitahu aturan main <p>Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak memasang angka pada stick angka (2.1,3.1) motorik 2. Anak menghitung 1-10 menggunakan stick angka (1.1,2.1) kog 3. Anak mewarnai gambar bunga mawar (3.2,4.1) moh <p>Istirahat</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cuci tangan sebelum makan 2. Berdoa sebelum dan sesudah makan 3. Makan bersama dengan tertib dan teratur <p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berdiskusi tentang kegiatan hari ini dan menyampaikan kegiatan untuk hari esok 2. Bernyanyi lagu “kalau kau suka hati” 3. Berdoa sesudah belajar 4. Berbaris dengan teratur

c. Observasi

Berdasarkan tindakan yang telah diberikan, maka diperoleh data penelitian dari siklus I berupa data yang berasal dari hasil pengamatan dan tes berhitung permulaan anak. Data yang berasal dari pengamatan merupakan hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak selama pembelajaran.

1. Data hasil pengamatan aktivitas guru

Berdasarkan pengumpulan data dari pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.5
Pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran

NO	ASPEK YANG DIAMATI	1	2	3	4	5
I	Pra Pembelajaran					
1	Menyiapkan ruangan sebagai tempat untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar				√	
2	Mengkondisikan kelas dan memeriksa kesiapan anak				√	
3	Menyiapkan materi pembelajaran			√		
4	Pengelolaan kelas				√	
II	Membuka Pelajaran					
5	Membuka pelajaran dengan mengucapkan salam				√	
6	Mengecek kehadiran anak dengan menggunakan daftar hadir			√		
7	Mengadakan free test			√		
8	Mengadakan kegiatan apersepsi dan memberi motivasi				√	
9	Menyampaikan kompetensi yang akan di capai			√		
III	Kegiatan inti					
10	Memberikan penjelasan yang berkaitan dengan materi pembelajaran					
11	Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan media				√	
12	Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Permainan stick angka			√		
IV	Kegiatan penutup					
13	Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami dan memberikan respon terhadap pertanyaan anak				√	
14	Menyimpulkan materi pelajaran			√		
15	Mengevaluasi tingkat penguasaan materi setelah menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan Permainan stick angka					
	Jumlah Skor	68				
	Hasil Rata-rata	4,2				
	Kategori	Baik				

Keterangan :

- 1 = Buruk
- 2 = Kurang
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Memuaskan

Skor akhir merupakan hasil dari jumlah keseluruhan skor sesuai dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 4.6
Katagori penilaian hasil observasi

Jumlah nilai	Skor	Katagori
4,3 – 5	5	Memuaskan
3,5- 4,2	4	Baik
2,7 – 3,4	3	Cukup
1, 9 – 2, 6	2	Kurang
1,0- 1, 8	1	Sangat kurang

Jadi jumlah skor yang diperoleh dari pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran yaitu sebesar 68 dengan hasil rata-rata 4,2. Maka dari keterangan kategori penilaian dapat disimpulkan kemampuan guru dalam menggunakan permainan stick angka tergolong baik.

2. Data hasil pengamatan aktivitas anak

Berdasarkan pengumpulan data dari pengamatan yang dilakukan terhadap kegiatan anak selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.7
Pengamatan Aktivitas Anak Dalam Pembelajaran

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Capaian Perkembangan	Hasil pengamatan				
		1	2	3	4	5

1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10	1.1 Anak mampu menyebut lambang bilangan 1-10			√		
2. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	2.1 Anak mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan			√		
3. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan	3.1 Anak mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan			√		

Keterangan :

- 1 = Buruk
- 2 = Kurang
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Memuaskan

Berdasarkan jumlah skor dan nilai rata-rata yang diperoleh dari siklus I yaitu 9 dengan nilai rata-rata 28 Dari keterangan kategori penilaian hasil pengamatan, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas anak dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan permainan stick angka pada siklus I ini tergolong Cukup.

3. Data hasil tes akhir siklus I

Setelah dilakukan uji instrument siklus I terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan permainan stick angka, maka ditemukan adanya peningkatan kemampuan sebelum dilaksanakan tindakan. Hasil pengamatan pada siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.8
Hasil Kegiatan

No	Nama Siswa	Pra Siklus	Keterangan		Keterangan
			MB	BB	
1	ABIL	BB	-	√	Belum Berkembang
2	RAIHAN	BB	√	-	Mulai Berkembang
3	RAFA	BB	√	-	Mulai berkembang
4	AUREL	MB	√	-	Mulai berkembang
5	RARA	BB	√	-	Mulai berkembang
6	VLOREN	BB	-	√	Belum Berkembang
7	GERIK	BB	-	√	Belum Berkembang
8	INDA	MB	√	-	Mulai Berkembang
9	NADA	MB	-	√	Belum Berkembang
10	NAJWA	MB	√	-	Mulai Berkembang
11	QAIRIL	MB	√	-	Mulai Berkembang
12	ABI	BB	√	-	Mulai Berkembang
13	SIGIT	BB	-	√	Belum Berkembang
14	QUIN	BB	-	√	Belum Berkembang
15	VELIKA	BB	-	√	Belum Berkembang
Anak yang Mulai Berkembang			8 Anak		
Anak yang belum Berkembang			7 Anak		

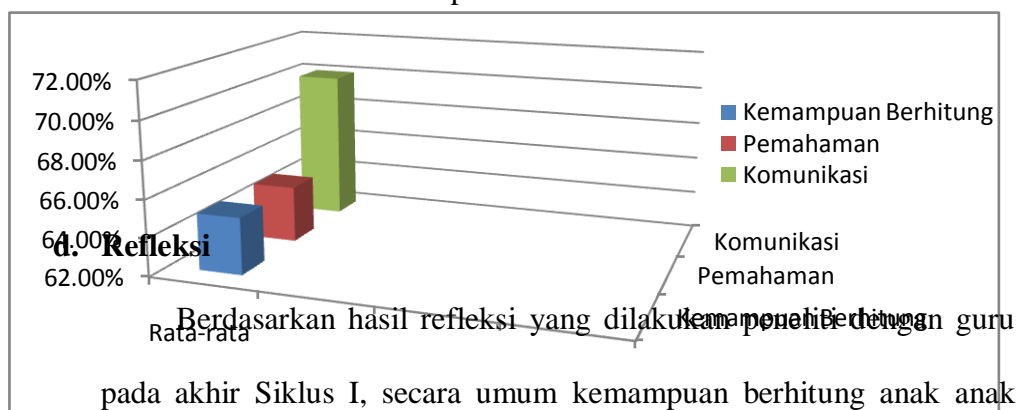
Berdasarkan hasil kegiatan di atas dapat diketahui bahwa anak yang mulai berkembang berjumlah 8 anak, hasil persentase menunjukkan bahwa 54 % anak yang mulai berkembang, sedangkan anak yang belum berkembang adalah 7 anak, maka persentasenya adalah 46 %. Maka berdasarkan hasil kegiatan tersebut aspek penilaian kemampuan berhitung permulaan anak sebelum tindakan dapat di lihat melalui tabel berikut :

Tabel 4.9
Kemampuan berhitung permulaan anak pada Siklus I

No	Aspek Penilaian	Persentase (%)
1	Kemampuan berhitung anak	65 %
2	Tingkat Pemahaman anak	65 %
3	Komunikasi anak	70 %
Rata-rata		66,6 %
Target kriteria keberhasilan		75,00%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa kemampuan berhitung permulaan anak belum optimal, dapat diketahui kemampuan berhitung anak mencapai 65 %, tingkat pemahaman anak mencapai 65 %, dan komunikasi anak 70%. Hasil tara-rata kelas yang dicapai 66,6 %. Hasil tersebut belum mencapai batas kriteria yang akan dicapai peneliti sebesar 75%. Dari data pada tabel di atas yang berupa hasil observasi Siklus I kemampuan berhitung permulaan anak Kelompok B dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini:

Gambar 4.1
Grafik pada siklus I



Tabel 4.10
Refleksi pembelajaran Siklus I

No	Permasalahan	Saran perbaikan
1	Anak masih keliru dalam menyebutkan angka	Penggunaan pada media lebih ditingkatkan
2	Tidak semua anak aktif di dalam	Guru harus lebih aktif melakukan

	pembelajaran	pendekatan kepada anak, memberikan perhatian yang lebih, serta memotivasi anak
3	Kondisi kelas tidak terkontrol pada saat kegiatan belajar	Guru harus lebih menguasai kelas agar kelas dapat terkondisikan dengan baik

2. Hasil Tindakan Siklus II

Kegiatan awal dari siklus II ini dilaksanakan berdasarkan hasil pengamatan pada hasil tindakan siklus I, yang menunjukkan beberapa kendala yang menyebabkan kemampuan berhitung permulaan anak pada siklus I. Berdasarkan kendala dan kemampuan berhitung permulaan anak yang belum maksimal pada siklus I, maka direncanakan suatu tindakan pada siklus II yang menekankan pada peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak dalam proses pembelajaran melalui permainan stick angka. Dari tindakan siklus II ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak.

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan pada siklus II, peneliti membuat desain pembelajaran Berhitung yang dirancang oleh peneliti dibantu oleh guru mata pelajaran. Desain dibuat berdasarkan observasi pada proses pembelajaran.

Pada tahap perencanaan, tindakan yang direncanakan terdiri dari 3 kali pertemuan dengan materi rekreasi. Sebelum pembelajaran di mulai guru telah menyiapkan silabus dan RKH serta lembar observasi yang akan dilakukan oleh peneliti. Peneliti bersama guru

mata pelajaran juga telah mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RKH), alat dokumentasi, serta media yang digunakan (RKH terlampir pada lampiran).

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap ini peneliti bersama guru mata pelajaran melaksanakan pembelajaran melalui permainan stick angka. Proses pembelajaran dalam siklus ini dapat dijabarkan sebagai berikut :
Pertemuan pertama ini berlangsung 35 menit.

Tabel 4.11
Kegiatan Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan
<p>Pembukaan</p> <ol style="list-style-type: none"> Salam, Berdoa sebelum belajar Tanya jawab tentang kendaraan Anak dapat mengamati bentuk stick angka Bernyanyi lagu dengan gerak “kendaraan” Memberitahu aturan main <p>Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> Anak memasang angka pada stick angka (2.1,3.1) motorik Anak menghitung 1-10 menggunakan stick angka (1.1,2.1) kog Anak mewarnai gambar bunga mawar (3.2,4.1) moh <p>Istirahat</p> <ol style="list-style-type: none"> Cuci tangan sebelum makan Berdoa sebelum dan sesudah makan Makan bersama dengan tertib dan teratur <p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> Berdiskusi tentang kegiatan hari ini dan menyampaikan kegiatan untuk hari esok Bernyanyi lagu “kalau kau suka hati” Berdoa sesudah belajar Berbaris dengan teratur

c. Observasi

Berdasarkan tindakan yang telah diberikan, diperoleh data penelitian dari siklus I berupa data yang berasal dari hasil pengamatan dan tes kemampuan berhitung permulaan anak. Data yang berasal dari pengamatan merupakan hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak selama proses pembelajaran berlangsung.

1. Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru

Berdasarkan pengumpulan data dan pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran maka dapat di peroleh hasil yang terdapat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.12
Pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran

NO	ASPEK YANG DIAMATI	Skor				
		1	2	3	4	5
	Pra Pembelajaran					
	Menyiapkan ruangan sebagai tempat untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar				√	
	Mengkondisikan kelas dan memeriksa kesiapan anak				√	
	Menyiapkan materi pembelajaran			√		
	Pengelolaan kelas				√	
	Membuka Pelajaran					
	Membuka pelajaran dengan mengucap salam			√		
	Mengecek kehadiran anak dengan menggunakan daftar hadir				√	
	Mengadakan free test			√		
	Mengadakan kegiatan apersepsi dan memberi motivasi					√
	Menyampaikan kompetensi yang akan di capai				√	
	Kegiatan inti					√
	Memberikan penjelasan yang berkaitan dengan materi pembelajaran					
	Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan media				√	
	Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Permainan stick angka					√
	Kegiatan penutup					
	Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya				√	

	tentang materi yang belum dipahami dan memberikan respon terhadap pertanyaan anak					
	Menyimpulkan materi pelajaran				√	
	Mengevaluasi tingkat penguasaan materi setelah menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan Permainan stick angka					
Jumlah Skor		79				
Hasil Rata-rata		4,9				
Kategori		Memuaskan				

Keterangan :

- 1 = Buruk
- 2 = Kurang
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Memuaskan

Jadi jumlah skor yang diperoleh dari pengamatan aktivitas guru pada siklus II yaitu sebesar 79, dengan hasil rata-rata 4,9. Maka dari keterangan kategori penilaian dapat disimpulkan kemampuan guru dalam menggunakan permainan stick angka tergolong baik.

2. Data hasil pengamatan aktivitas anak

Berdasarkan pengumpulan data dari pengamatan yang dilakukan terhadap kegiatan anak selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.13
Pengamatan aktivitas anak dalam pembelajaran

Aspek yang diteliti	Kemampuan yang diamati	Hasil pengamatan				
		5	4	3	2	1
Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Anak mampu menyebut lambang bilangan 1-10		√			
Mencocokkan bilangan dengan	Anak mampu mencocokkan		√			

lambang bilangan	bilangan dengan lambang bilangan					
Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan	Anak mampu mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan			√		

Keterangan :

- 1 = Buruk
- 2 = Kurang
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Memuaskan

Berdasarkan jumlah skor dan nilai rata-rata yang diperoleh dari siklus II yaitu 11 dengan nilai rata-rata 3,6 . Maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas anak dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan permainan stick angka pada siklus II ini tergolong Baik.

3. Data hasil tes akhir siklus II

Setelah dilakukan uji instrument siklus II terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan permainan stick angka , maka ditemukan adanya peningkatan kemampuan hasil belajar. Hasil belajar pada siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.14
Hasil Kegiatan

No	Nama Siswa	Keterangan		Keterangan
		MB	BB	
1	ABIL	√	-	Mulai Berkembang
2	RAIHAN	√	-	Mulai Berkembang
3	RAFA	√	-	Mulai berkembang
4	AUREL	√	-	Mulai berkembang
5	RARA	√	-	Mulai berkembang
6	VLOREN	√	-	Mulai Berkembang

7	GERIK	-	√	Belum Berkembang
8	INDA	√	-	Mulai Berkembang
9	NADA	√	-	Mulai Berkembang
10	NAJWA	√	-	Mulai Berkembang
11	QAIRIL	√	-	Mulai Berkembang
12	ABI	√	-	Mulai Berkembang
13	SIGIT	-	√	Belum Berkembang
14	QUIN	√	-	Mulai Berkembang
15	VELIKA	-	√	Belum Berkembang
Anak yang Mulai Berkembang			12 Anak	
Anak yang belum Berkembang			3 Anak	

Berdasarkan hasil kegiatan di atas dapat diketahui bahwa anak yang mulai berkembang berjumlah 12 anak, hasil persentase menunjukkan bahwa 80 % anak yang mulai berkembang, sedangkan anak yang belum berkembang adalah 3 anak, maka persentasenya adalah 20 %. Maka berdasarkan hasil kegiatan tersebut aspek penilaian kemampuan berhitung permulaan anak sebelum tindakan dapat di lihat melalui tabel berikut :

Tabel 4.15
Kemampuan berhitung permulaan anak pada Siklus II

No	Aspek Penilaian	Persentase (%)
1	Kemampuan berhitung anak	78 %
2	Tingkat Pemahaman anak	75 %
3	Komunikasi anak	80 %
Rata-rata		77,60%
Target kriteria keberhasilan		75,00%

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data bahwa tiga aspek seperti kemampuan anak mengalami peningkatan yang sangat baik, pada aspek kepekaan anak dan komunikasi anak juga mengalami peningkatan yang baik. Kemampuan berhitung anak terhadap pembelajaran pada Siklus II menjadi 78%, pemahaman

anak 75%, dan komunikasi anak 80%. Rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 77,60% dengan kriteria baik.

b. Refleksi

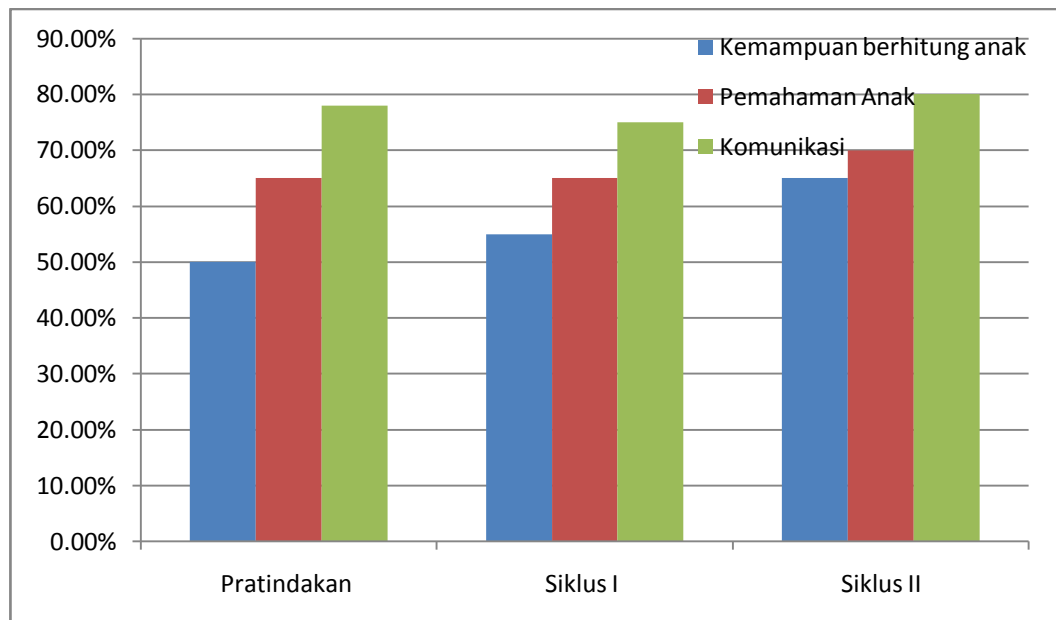
Kegiatan refleksi pada Siklus II lebih mengarah pada evaluasi proses dan pelaksanaan setiap tindakan. Secara keseluruhan pelaksanaan Siklus II berjalan dengan lancar. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan guru dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi bermain *stick* angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak-anak telah menunjukkan keberhasilan. Keberhasilan tersebut dapat ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.16
Hasil tindakan pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Aspek Penilaian	Pertemuan		
		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1	Kemampuan berhitung anak	50%	65%	78 %
2	Tingkat Pemahaman anak	55%	65%	75 %
3	Komunikasi anak	65%	70%	80 %

Dari data pada tabel di atas yang berupa hasil observasi Siklus II dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak Kelompok B dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini :

Gambar 4.2
Grafik Ketuntasan anak seluruh siklus



Pada pelaksanaan tindakan dengan menggunakan permainan stick angka siklus II ini telah berjalan dengan baik. Dari hasil evaluasi pengamatan maka dapat disimpulkan bahwa tindakan yang telah dilakukan sudah sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya, dan telah mencapai hasil belajar yang telah diharapkan.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Siklus I

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa kemampuan berhitung permulaan anak belum optimal, dapat diketahui kemampuan berhitung anak mencapai 65%, tingkat pemahaman anak mencapai 65%, dan komunikasi anak 70%. Hasil rata-rata kelas yang dicapai 66,6%. Hasil

tersebut belum mencapai batas kriteria yang akan dicapai peneliti sebesar 75%.

2. Siklus II

Berdasarkan hasil tindakan siklus II diperoleh data bahwa kemampuan berhitung permulaan anak mengalami peningkatan yang sangat baik, pada aspek kepekaan anak dan komunikasi anak juga mengalami peningkatan yang baik. Kepekaan anak terhadap pembelajaran pada Siklus II menjadi 78%, pemahaman anak terhadap huruf 75% , dan komunikasi sosial anak menjadi 80%. Rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 77,60% dengan kriteria baik.

Hal ini menandakan bahwa kemampuan berhitung permulaan anak tergolong sangat tinggi, dan tindakan yang telah dilakukan sudah sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya dan telah mencapai hasil belajar yang diharapkan. Atas hasil yang telah dicapai pada siklus II, maka tidak perlu diadakan siklus III.

3. Pembahasan seluruh siklus

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat melalui tabel berikut ini :

Tabel 4.17
Hasil tindakan pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Aspek Penilaian	Pertemuan		
		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1	Kemampuan berhitung anak	50%	65%	78 %
2	Tingkat Pemahaman anak	55%	65%	75 %
3	Komunikasi anak	65%	70%	80 %

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah terjadi peningkatan hasil belajar Berhitung anak. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar Berhitung anak dapat meningkat melalui permainan stick angka yang dilaksanakan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar Berhitung anak dan hasil tes belajar Berhitung anak melalui penelitian tes hasil belajar melalui pembelajaran permainan stick angka dengan 2 siklus.

Berdasarkan hasil penelitian melalui permainan stick angka secara keseluruhan terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi kemampuan berhitung permulaan anak. Ini dapat dilihat melalui tindakan pra siklus, siklus I dan siklus II yang terjadi peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak yang signifikan. Selanjutnya melalui pendekatan permainan stick angka-anak dapat lebih aktif dan memberikan pengetahuan dan pengalaman baru dalam pembelajaran. Ini sesuai dengan pendapat yang dikutip oleh Lif Khoiru Ahmadi bahwa permainan stick angka adalah salah satu strategi pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran satu dengan yang lainnya sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna pada anak. Tema menjadi pokok pembicaraan atau gagasan yang mudah memusatkan anak pada satu tema tertentu. Dengan strategi permainan stick angka ini, anak akan lebih fokus dan konsentrasi sehingga pemahaman terhadap suatu materi akan lebih mendalam. Permainan stick angka lebih menekankan pada keterlibatan anak secara aktif. Anak tidak hanya dijadikan sebagai

objek, tetapi dituntut aktif untuk terlibat langsung di lapangan. Keterlibatan aktif akan membuat anak memperoleh pengalaman yang luas. Pengalaman inilah yang akan membawa anak mampu menghubungkan antara satu konsep dengan konsep lain.⁵⁰

Pembelajaran anak aktif adalah bagian dari strategi pembelajaran yang mengarah pada pengembangan keaktifan anak dalam belajar, pengembangan keterampilan anak dalam memproseskan pengetahuan, menemukan serta mengembangkan fakta, konsep pembelajaran.⁵¹

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan tersebut dapat dinyatakan bahwa melalui permainan stick angka sangat efektif dalam peningkatan hasil belajar Berhitung. Ini sesuai dengan pendapat yang di utamakan oleh Ahmad Susanto yang menjelaskan tentang mengeja, mengenal suku kata, mengenal kata, dan mengenal kalimat.⁵²

Sangatlah penting mengajarkan anak berhitung atau mengenalnya angka sejak dini agar dapat menjadi pembuka jalan dalam menjalankan syariat agama yang terkait dengan angka dan hitung. Mulai dari menghitung harta warisan, serta menghitung putaran thawaf dan sa'I adalah sebagai syariat agama yang tidak lepas dari hitung. Adapun anjuran untuk menguasai pelajaran berhitung dijelaskan dalam surat Yunus [10] : 5

⁵⁰ Lif Khoiru Ahmadi, dan Sofan Amri, *Pengembangan & Model Pembelajaran Tematik Integratif*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2014) h. 56

⁵¹ Suryosubroto B, *Proses Belajar Mengajar Disekolah*, (Jakarta: Reneka Cipta, 2009), h. 136

⁵² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Pernada Media Group, 2011), h. 84

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسَ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا
 عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ ۚ مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ ۗ يُفَصِّلُ
 الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ ﴿٦٦٩﴾

Artinya: 5. Dia-lah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya dan ditetapkan-Nya manzilah-manzilah (tempat-tempat) bagi perjalanan bulan itu, supaya kamu mengetahui bilangan tahun dan perhitungan (waktu). Allah tidak menciptakan yang demikian itu melainkan dengan hak[669]. Dia menjelaskan tanda-tanda (kebesarannya) kepada orang-orang yang mengetahui.

Ayat di atas kita diwajibkan untuk mempelajari hitungan mulai dari hari, bulan, tahun serta perhitungan waktu karena pada setiap waktu itu memiliki hak, dan dengan turunnya ayat ini merupakan suatu tanda kebesaran Allah SWT agar umat manusia mengetahui. Dengan demikian setiap individu diwajibkan mempelajari hitungan.

Akan tetapi berbagai kendala yang dihadapi haruslah menjadi acuan sebagai proses peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak. Untuk itu penerapan pembelajaran aktif haruslah memenuhi kondisi-kondisi yang dipersyaratkan agar dapat diperoleh hasil yang optimal.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti terhadap penerapan permainan stick angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak pada kelompok B Witri 1 Kota Bengkulu diperoleh data bahwa dapat peneliti simpulkan bahwa kemampuan berhitung permulaan anak belum optimal, dapat diketahui kepekaan anak mencapai 50,53%, pemahaman anak mencapai 53,01%, dan komunikasi anak 51,22%. Hasil rata-rata kelas yang dicapai 51,57%. Hasil tersebut belum mencapai batas kriteria yang akan dicapai peneliti sebesar 75%.

Berdasarkan hasil penelitian melalui permainan stick angka secara keseluruhan terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi kemampuan berhitung permulaan anak. Hal ini dapat dilihat melalui tindakan pra siklus, siklus I dan siklus II yang terjadi peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak yang signifikan. Selanjutnya melalui pendekatan permainan stick angka anak dapat lebih aktif dan memberikan pengetahuan dan pengalaman baru dalam pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti maka dapat peneliti sarankan kepada pihak-pihak yang terkait diantaranya:

1. Lembaga sekolah

Hendaknya lebih memperhatikan proses belajar mengajar dan meningkatkan potensi guru dan anak sehingga output PAUD yang dihasilkan adalah output yang mampu berkompetensi dalam dunia pendidikan.

2. Guru

Hendaknya melakukan inovasi baru dalam pembelajaran, baik dalam penggunaan model, strategi, metode dan teknik. Dengan adanya inovasi tersebut maka diharapkan dapat meningkatkan kualitas sekolah agar lebih baik lagi, dan dapat menerapkan permainan stick angka dalam proses pembelajaran di kelas, khususnya pelajaran Berhitung.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2004, *Evaluasi Program Pendidikan*, Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Asrori, Muhammad, 2007, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: CV. Wacana Prima
- B. Uno, Hamzah, 2011, *Model Pembelajaran*, Jakarta, Bumi Aksara
- B. Uno, Hamzah, 2008, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*, Jakarta: PT. Bumi Aksara
- B. Uno, Hamzah, 2014, *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*, Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Darsinah, dkk, *Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Melalui Bermain Kartu Huruf Bergambar Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Kb Delima Indah Kecamatan Kerinci Kanan Kabupaten Siak*, (Jurnal Pdf, Program studi Pendidikan guru Anak Usia Dini FKIP-UR)
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2011, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Dharmamulya, Sukirman, 2005, *Permainan Tradisional Jawa*, Jakarta: Pikel Press
- Fadillah, Muhammad, 2012, *Desain Pembelajaran PAUD*, Yogyakarta: Ar-Rizz Media
- Fariyah, Himmatul, 2015, *Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka*, (Jurnal Prosiding Seminar Nasional & Temu Ilmiah Jaringan Peneliti IAI Darussalam Blokagung Banyuwangi ISBN : 978-602-50015-0-5, tahun
- Hurlock, E.B., 2009, *Perkembangan Anak Jilid 1* (edisi 6). Penerbit Erlangga: Jakarta
- Irfatul, *Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Bermain stick angka Angka Pada Anak Kelompok A Di Ra Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul*
- Irma Linda, *Penerapan Permainan Stick Angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak Kelompok B TK Mojorejo 2 Tahun 2013/2014*.
- Isjoni. 2011, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, Bandung: Alfabeta
- John, Gottman, 2008, *Pengembangan Kecerdasan Emosional Anak*, Jakarta, PT. Gremadia
- Kesuma, Ameliasari T, 2013, *Menyusun PTK itu Gampang*, Jakarta: Erlangga

- Mariani, Devi Ari, *Bermain dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini*, (<https://deviarimariani.wordpress.com> diunggah pada 12/06/2008, pukul 21.00 Wib, dan diakses pada 20/10/2017 pukul 15.00 Wib)
- Mubarok, Rima, *Kumpulan Hadist-hadist Tarbawi*, (Sumber: <http://khairima.blogspot.com> diunggah pada 17/03/2012 pukul 05.58, dan diakses pada 20/10/2017 pukul 15.00 Wib)
- Mudjito, A K. 2007, *Pedoman Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak- Kanak*. Jakarta:Departement Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar
- Muslimah, Panca Ariyani, *Pengaruh Aktivitas Belajar Menggunakan Bermain stick angka Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Kelompok B PAUD Tunas Mandiri Pringsewu*
- Ngalimun, 2012, *Strategi dan Model Pembelajaran*, Banjarmasin: Aswaja
- Putro, Kamim Zarkasih, 2016, *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain*, Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama, Volume 16, Nomor 1
- Said, Alamsyah dan Andi Budimanjaya, 2015, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, (Jakarta: Kencana
- Sam's, Rosma Hartiny, 2010, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Teras
- Sanjaya, Wina, 2016, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana
- Susanto, Ahmad, 2012, *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group
- Suyadi, 2014, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (bandung, PT. Remaja Rosdakarya
- Suyadi, dan Dahlia, 2015, *Implementasi dan Inovasi Kurikulum Paud 2013*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Yamin, Martinis, & Jamilah Sabri Sanan, 2013, *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*, Ciputat, Referensi
- Yaumi, Muhammad, 2013, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences)*, Jakarta: Kencana
- Yusuf, Syamsu, 2011, *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada