

**PENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG
PERMULAAN MELALUI BERMAIN PAPAN FLANEL
PADA ANAK KELOMPOK 5-6 TAHUN DI RA
RAUDLATUL WILDAN WEDUNG DEMAK**

SKRIPSI

Diajukan guna Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan S1
dalam ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :

ISTIQOMAH NUR JANNATUL LAILA

NIM: 1703106061

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Istiqomah Nur Jannatul Laila

NIM : 1703106061

Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN MELALUI MEDIA PAPAN
FLANEL PADA ANAK KELOMPOK 5-6 TAHUN DI RA RAUDLATUL WILDAN WEDUNG
DEMAK

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian karya saya sendiri , kecuali bagian-bagian tertentu
yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 15 September 2023

Pembuat pernyataan



Istiqomah Nur Jannatul Laila

NIM : 1703106061



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Telp. 024-7601295
Fax. 024-7615387 Semarang 50185

PENGESAHAN

Naskah tugas akhir berikut ini :

Judul : **PENINGKATAN KEMAMPUANBERHITUNG
PERMULAAN MELALUI MEDIA PAPAN
FLANEL PADA ANAK KELOMPOK 5-6
TAHUN DI RA RAUDLATUL WILDAN
WEDUNG DEMAK**

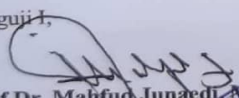
Penulis : Istiqomah Nur Jannatul Laila
NIM : 1703106061
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diujikan dalam sidang *munaqasyah* oleh Dewan Penguji
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat
diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam
Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

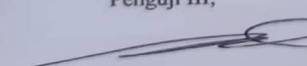
Semarang, 27 September

DEWAN PENGUJI

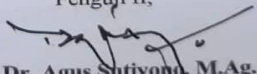
Penguji I,


Prof. Dr. Mahfud Junaedi, M.Ag.
NIP. 196903201998031004


Penguji III,


H. Mursid, M.Ag.
NIP. 196703052001121001

Penguji II,


Dr. Agus Sutiyong, M.Ag.
NIP. 197307102005011004

Penguji IV,


Sofa Muthohar, M.Ag.
NIP. 19750705200501101



NOTA DINAS

Semarang, 10 September 2023
Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan UIN
Walisongo
di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

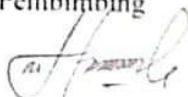
Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Papan Flanel Pada Anak Kelompok 5-6 Tahun Di RA Raudlatul Wildan Wedung Demak

Nama : Istiqomah Nur jannatul Laila
NIM : 1703106061
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Program Studi : SI

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqosyah.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.

Pembimbing



Mustakimah, M.Pd.

NIDN. 2002037903

ABSTRAK

**Judul : PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG
PERMULAAN MELALUI MEDIA PAPAN FLANEL
PADA ANAK KELOMPOK 5-6 TAHUN DI RA
RAUDLATUL WILDAN WEDUNG DEMAK**

Penulis : Istiqomah Nur Jannatul Laila

NIM : 1703106061

Kegiatan berhitung terkadang menjadi pembelajaran yang tidak terlalu menyenangkan bagi anak, namun dengan penggunaan metode yang menarik dan media yang menyenangkan akan membuat anak menjadi lebih antusias untuk mempelajari kegiatan berhitung. Demikian juga yang terjadi di RA Raudlatul Wildn WEdung Demak hingga peneliti menggunakan media papan flanel yang menyenangkan dan menarik bagi anak. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian ini di lakukan di RA Raudlatul Wildan Wedung Demak pada semester 2 tahun 2022/2023. Adapun subyek dalam penelitian ini adalah sebanyak 28 anak.

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dapat dipaparkan bahwa kemampuan berhitung permulaan dari kondisi pra siklus 53,57%, siklus I 60% dan pada siklus mencapai 97,28% yang artinya ketuntasan belajar dengan menggunakan kegiatan bermain papan flanel dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok 5-6 Tahun di RA Raudlatul Wildan Wedung Demak.

Kata Kunci : Berhitung Permulaan, Papan Flanel

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-hur Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	A	ط	t
ب	B	ظ	z
ت	T	ع	'
ث	š	غ	G
ج	J	ف	F
ح	h	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	ž	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	'
ص	š	ي	Y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:

ā = a Panjang

i = i panjang

ū = u panjang

Bacaan Diftong:

au = أو

ai = آي

iy = آي

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahiim

Segala puji bagi Allah atas berkah, rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Papan Flanel Pada Anak Kelompok 5-6 Tahun di RA Raudlatul Wildan Wedung Demak Tahun Ajaran 2022/2023” dengan baik.

Penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Atas pencapaian ini kepada semua pihak yang telah membantu, penulis dengan sepenuh hati mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang Dr. H. Ahmad Ismail, M.Ag.
2. Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan H. Mursid, M.Ag. dan Dr. Sofa Muthohar, M.Ag.
3. Dosen wali studi Lilif Mualifatul Khoirida, yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama kuliah
4. Dosen pembimbing Mustakimah, M.Pd. yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan skripsi ini.

5. Seluruh Dosen Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmu, nasihat, serta arahan dalam perkuliahan.
6. Dosen, pegawai, dan sivitas akademika di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
7. Kepala RA Raudlatul Wildan Wedung Demak Diana Malihah, S.Pd . yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
8. Seluruh guru RA Raudlatul Wildan Wedung Demak yang telah ikut membantu dalam pelaksanaan dan memberikan doa kepada penulis.
9. Kedua orang tua penulis, Bapak Rosyidi dan Ibu Sri Sulis Ningsih tercinta yang tiada hentinya mendoakan, memberikan kasih sayang, dorongan motivasi, serta daya upayanya kepada penulis.
10. Kakak dan Adik penulis Siti Aisyah beserta Suami Muhammad nasirudin, Nur Aini beserta suami Abul Islah, Khoirul Anam beserta istri Ita Rusifah, Muhammad Athi'ullah beserta istri Laili Syafa'ati, Nur Hidayatullah dan Muhammad Lathifuddin Muzzaki yang telah meluangkan tenaganya untuk membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.
11. Kekasih Khamdan syarif yang telah meluangkan tenaganya untuk membantu penulisan dalam skripsi

12. Teman seperjuang PIAUD angkatan 2017 telah membantu penulisan skripsi.

Penulis menyadari penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saranya yang dapat membangun skripsi dimasa mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi poenyusun dan bagi pembaca pada umumnya.

Semarang, 20 Agustus 2023

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Istiqomah'.

Istiqomah Nur Jannatul Laila
NIM. 1703106061

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
NOTA DINAS	v
ABSTRAK	vi
TRANSLITERASI ARAB-LATIN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	9
BAB II PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN MELALUI BERMAIN PAPAN FLANEL	12
A. Deskripsi Teori	12
B. Media Pembelajaran	25
C. Penelitian Yang Relevan.....	50
D. Hipotesis Tindakan	53
BAB III METODE PENELITIAN	55
A. Pendekatan Penelitian dan Jenis Penelitian.....	55
B. Tempat dan Waktu Penelitian	55
C. Subjek dan Kolaborator	55
D. Siklus Penelitian	56
E. Teknik Pengumpulan Data	60

F. Teknik Analisis Data	60
G. Indikator Ketercapaian	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..	62
A. Deskripsi Data.....	62
B. Analisis Data Per Siklus	68
C. Pembahasan.....	94
BAB V PENUTUP	98
A. Kesimpulan	98
B. Saran.....	98
C. Kata Penutup.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....	100

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN
RIWAYAT HIDUP

DAFTAR GAMBAR

Gambar grafik 4.1 Hasil Keaktifan Anak Kondisi Prasiklus	71
Gambar grafik 4.2 Berhitung Anak Kondisi Pra sekolah	74
Gambar grafik 4.3 Keaktifan Anak Siklus 1.....	80
Gambar grafik 4.4 Belajar berhitung Anak Silus I.....	84
Gambar grafik 4.5 Keaktifan Anak Siklus II.....	90
Gambar grafik 4.6 Belajar Berhitung Anak Siklus II.....	98
Gambar grafik 4.7 Rekapitulasi Keaktifan Anak Tia siklus..	97

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 keadaan Anak Berdasarkan Jenis Kelamin	66
Tabel 4.2 Data Keadaan Guru RA Wildan	68
Tabel 4.3 hasil keaktifan Anak kondisi pra sekolah.....	69
Tabel 4.4 Penilaian Anak Kondisi Prasekolah	71
Tabel 4.5 Hasil keaktifan Anak siklus I.....	78
Tabel 4.6 Hasil Siklus I.....	81
Tabel 4.7 keaktifan Anak Siklus II.....	88
Tabel 4.8 Hasil Siklus II	90
Tabel 4.9 Rekapitulasi Keaktifan Anak Kondisi Siklus II.	95
Tabel 4.10 Rekapitulasi kemampuan Belajar Anak	96

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian dari Kepala Sekolah.....	103
lampiran 2 RPPH Pertemuan I Siklus I	104
lampiran 3 RPPH Pertemuan 2 Siklus I.....	105
lampiran 4 RPPH Pertemuan 3 Siklus I.....	106
lampiran 5 RPPH Pertemuan 4 Siklus II	107
lampiran 6 RPPH Pertemuan 5 Siklus II	108
lampiran 7 RPPH Pertemuan 6 Siklus II	109
lampiran 8 Hasil Penilaian Indikator keaktifan anak	111
lampiran 9 Hasil Wawancara Kepala Sekolah	113
lampiran 10 Daftar Hadir Peserta Didik	114
lampiran 11 Surat Penunjukan Pembimbing Skripsi	116
lampiran 12 Dokumentasi Foto Kegiatan	118

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap anak dilahirkan dengan potensi kecerdasan dan keunikannya masing-masing. Kita harus menjaga sifat-sifat dasar kecerdasan tersebut supaya potensi itu dapat berkembang sampai mereka dewasa. Salah satu potensi besarnya adalah kemampuan berhitung anak. Memang tidak mudah mengajarkan berhitung pada anak terutama saat pertama kali, namun kita bisa mengajarkan mereka dalam suasana bermain yang menyenangkan dan tidak memaksa. Bahkan didalam Al-Qur'an telah dijelaskan tentang keistimewaan dari seorang anak, seperti yang tercantum dalam surat Al-Kahfi ayat 46 yaitu:

Di dalam al-Qur'an dijelaskan tentang keistimewaan seorang anak.

Tercantum dalam surat Al-Kahfi ayat 46 yaitu :

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ
الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرًا أَمَلَا

Artinya: “ Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan. “(Qs. Al-Kahfi:46)¹

Dari penjelasan pada surat al-kahfi ayat 45 di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan seluruh potensi anak peran orang tua dan pendidik sangat penting dalam menstimulus dan merangsang anak pada perkembangan dalam pendidikan anak, sebab pendidikan awal anak baik akan tercipta anak yang cerdas, sehat dan berkepribadian yang baik yang diharapkan oleh orang tua.

Pembinaan dalam pendidikan anak usia dini dilakukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam menghadapi tugas perkembangan selanjutnya. Selain itu, pendidikan anak usia dini harus mampu memberikan stimulus dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak. Adapun aspek perkembangan anak ada lima yaitu aspek fisik motorik, intelektual, sosial, emosional dan bahasa. Kelima aspek tersebut berkembang pesat pada usia dini, hal ini memerlukan perhatian khusus supaya anak dapat optimal dalam perkembangannya.

Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran pada anak usia dini adalah aspek kognitif/intelektual. Aspek perkembangan kognitif dalam pendidikan anak usia dini sering pula di sebut daya pikir. Perkembangan kognitif pada anak sangat diperlukan guna untuk mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang mereka lihat, dengar, rasa, cium dan raba melalui panca indra yang dimiliki anak.

Pada dasarnya sebagai aktivitas dalam semua konteks kognitif memerlukan perkembangan diantaranya kecerdasan matematika yang meliputi kemampuan mengenal, menyebut dan menjumlahkan serta mengurangi angka-angka atau membedakan berbagai bentuk geometri. Pengetahuan logika matematika meliputi kemampuan dalam membandingkan, menguraikan, mengelompokkan, menghitung dan berpikir menggunakan logika.

Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting bagi seorang anak, karena taman kanak-kanak merupakan pondasi awal keberhasilan di masa yang mendatang, selain itu PAUD juga sebagai salah satu tempat untuk mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Hal ini sebagaimana yang telah di sebutkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia NO 137 Tahun 2014 menjelaskan bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA).² Ada beberapa indikator aspek perkembangan anak perlu dikembangkan di PAUD, diantaranya yaitu: Nilai Agama dan Moral, Fisik Motorik, Kognitif, Sosial Emosioanal, Bahasa dan seni.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa aspek perkembangan kognitif salah satunya meliputi kemampuan berhitung. Melalui kemampuan berhitung anak dapat berfikir logis, sistematis, mengenal simbol-simbol, angka-angka serta dapat

² Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Replublik Indonesia No.137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD.

menambah pengetahuan dan keterampilan berhitung anak. Departemen Pendidikan Nasional mengemukakan bahwa tujuan dari kemampuan berhitung anak adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya sekolah dasar.³ kemampuan berhitung anak merupakan kemampuan simbolik yang berarti kemampuan untuk memprestasikan obyek dan peristiwa kedalam lambang yang bersifat konkret. Minat anak terhadap angka umumnya sangat besar karena disekitar lingkungan kehidupan anak yang sering di jumpai, dalam hal ini angka menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari.⁴

Perhitungan yang dipelajari anak-anak yang ada di taman kanak-kanak dipelajari dengan berbagai macam ragam bentuk cara penyampaian oleh guru, baik metode ataupun teknik. Hal ini dikarenakan untuk menunjang kemampuan kognitif anak dalam berfikir. Sehingga kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan untuk bekal kehidupannya dimasa yang mendatang adalah berhitung. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia, dalam setiap aktivitasnya manusia tidak terlepas dari peran

³ Depdiknas, *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Depdiknas, 2017), hal.11

⁴ Thiharso, A. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Andi Omset, 2013), hal 46

matematika.⁵ Begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak usia dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat. Jadi guru harus memiliki kemampuan dan kepekaan terhadap proses pembelajaran yang akan dilakukan di sekolah, guru harus kreatif mengemas dan menyajikan pembelajaran kognitif kepada anak dengan cara yang menyenangkan bagi anak dengan berbagai variasi metode yang ada.

Anak-anak usia dini sangat identik dengan bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan tanpa alat yang menghasilkan pengertian, atau memberikan informasi, kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak, bermain dari segi pendidikan adalah permainan yang memberi peluang kepada anak untuk berkarya, untuk melakukan dan menciptakan suatu dari permainan itu dengan tenaganya sendiri. Jadi dengan bermain anak dapat bereksplorasi segalanya yang ada dalam bermain, sosial emosional, mengembangkan imajinasinya, kreativitas, dan kognitifnya.⁶

Bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk menjadi aktif di dalam lingkungan, bermain dan bekerja dalam menghasilkan suatu karya, serta untuk memenuhi tugas-tugas perkembangan

⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspek*, (Jakarta: Kencana, 2014), hal. 99

⁶ Ade Holis “ *Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini*”, Jurnal Pendidikan Universitas Garut, Vol 09 No. 2 Juni 2021, hal.26

kognitif lainnya. Selama bermain, anak menerima pengalaman baru, memanipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain, dan merasakan dunia mereka. Bermain menyediakan kerangka kerja untuk anak mengembangkan pemahaman tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Bermain adalah awalan dari semua fungsi kognitif selanjutnya, oleh karenanya bermain sangat diperlukan anak dalam kehidupan anak-anak.⁷

Ada banyak hal tentang permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini, salah satunya adalah dengan permainan papan flanel angka. Papan flanel merupakan media pembelajaran yang terbuat dari papan triplek/kardus, kain flanel digunakan dengan tujuan agar menarik perhatian anak sehingga meningkatkan konsentrasi dalam pembelajaran pengenalan angka, selain itu dapat mengembangkan potensi anak pada kognitif anak. Cara bermainnya adalah anak memilih bentuk-bentuk yang sudah disediakan, kemudian anak menempel bentuk tersebut ke papan flanel yang telah disediakan anak merangkai bentuk-bentuk dan angka- 1-20 dengan tepat secara bergantian. Permainan ini sangat efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran berhitung karena permainan ini dekat sekali dengan kehidupan anak. Permainan ini juga sangat mudah untuk dipraktikkan karena bahan dan alat yang digunakan mudah untuk

⁷ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Indeks 2009), hal. 63.

dicari.

Berdasarkan hasil pengamatan sementara, kenyataan yang terjadi di lapangan kegiatan belajar mengajar di sekolah pada umumnya cenderung monoton dan kurang menarik, sehingga beberapa kegiatan pembelajaran ditakuti dan selalu dianggap sulit oleh peserta didik, misalnya kegiatan berhitung. Pembelajaran di RA Raudlatul Wildan didapatkan bahwa kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut terdiri dari beberapa metode pembelajaran seperti metode bernyanyi, ceramah, menggambar dan melalui kegiatan menulis di papan tulis. Sistem pembelajaran yang dilakukan selama ini tidak membuat anak-anak menjadi lebih nyaman dalam belajar. Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran hanya memfokuskan pada materi yang diajarkan, sehingga anak tidak memiliki kebebasan dalam belajar. Seharusnya pembelajaran anak usia dini harus menerapkan sistem belajar sambil bermain, Tujuannya adalah agar anak dapat menerima pembelajaran tidak melalui tekanan. Hal ini sangat cocok diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Selama ini anak masih kurang mampu dalam menghitung maupun mengenal angka-angka dengan baik.

Peristiwa ini sangat berpengaruh pada proses belajar yang dilakukan oleh gurunya. Seharusnya guru harus mampu mengayomi dari semua anak yang ada di dalam ruangan tersebut. Perhatian seorang guru dan metode yang tepat dalam mengajar sangat diutamakan, karena keberhasilan anak dalam belajar .

Jadi, anak dikatakan sudah mampu berhitung adalah mengenal angka 1-10 secara bertahap, menghitung benda 1-10, membandingkan besar kecilnya nilai angka, mampu menyebutkan angka secara berurutan 1-5 atau sebaliknya 5-1 dan memahami aturan dalam kegiatan papan flanel.⁸

Untuk dapat mengembangkan kognitif di RA, TK maka, guru atau pengasuh TK/RA perlu tahu bagaimana melakukan pengenalan angka untuk menggemabngkan kognitif anak khususnya mengenai berhitung permulaan di Taman kanak-kanak khususnya di RA Raudlatul Wildan.

Dari pemaparan latar belakang diatas yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah **“UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN MELALUI MEDIA PAPAN FLANEL PADA ANAK KELOMPOK B DI RA RAUDLATU WILDAN WEDUNG DEMAK “**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, yang telah diuraikan, maka peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah. “ Bagaimana Upaya Peningkatan Berhitung Permulaan Melalui Papan Flanel Pada Anak Kelompok Usia 5-6 Tahun Di RA Raudlatul Wildan Wedung Demak.?”

⁸ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Undang-Undang Nomer 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, hal.26

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini :

Untuk meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan melalui Papan Flanel Pada Anak Kelompok Usia 5-6 Tahun Di RA Raudlatul Wildan Wedung Demak.

1. Manfaat penelitian

Dengan adanya tujuan diatas peneliti berharap dapat memberikan beberapa manfaat atau kegunaan sebagai berikut:

a. Manfaat dari segi teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber informasi atau masukan kepada pengajar dalam memberikan pelajaran yang dinilai sulit dipahami oleh anak dalam menerima pelajaran. Kegiatan bermain dalam belajar dapat meningkatkan semangat belajar bagi anak usia dini. Salah satunya adalah dengan cara menerapkan permainan/media papan flanel, permainan ini dapat mengajarkan anak proses berhitung secara berlahan. Jadi anak menjadi lebih mudah mengingat terhadap angka-angka yang yang ditempel.

b. Manfaat dari segi praktis

1. Bagi anak

Manfaat peneliti ini adalah agar anak dapat meningkatkan minat belajar anak, khususnya dalam melakukan kegiatan berhitung permulaan.

2. Bagi guru

Manfaat peneliti ini adalah dapat menambah pengetahuan tentang proses mengajar anak agar lebih termotivasi menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar khususnya kegiatan berhitung permulaan untuk kelompok B RA Wildan.

3. Bagi sekolah

Manfaat peneliti ini dapat memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

4. Bagi peneliti

Manfaat penelitian ini dapat memberikan sumbangan pengalaman tentang penerapan proses pembelajaran dengan media papan flanel untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan dilakunnya dengan penelitian tindakan kelas.

5. Bagi orang tua

Orang tua dapat turut berperan serta dalam pengembangan kognitif khususnya berhitung permulaan untuk anak maksimal.

6. Bagi pembaca dapat menambah pengetahuan tentang kemampuan berhitung permulaan anak RA Wildan.

BAB II

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN MELALUI BERMAIN PAPAN FLANEL

A. Deskripsi Teori

1. Kemampuan Berhitung Permulaan

a. Pengertian Kemampuan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti bisa atau dapat, kemudian mendapat awalan ke- dan akhiran ±an, yang selanjutnya menjadi kata kemampuan mempunyai arti menguasai berasal dari nomina yang sifatnya manasuka.⁹ Saleh Chasman berpendapat bahwa pengertian kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan atau potensi bawaan sejak lahir atau hasil latihan yang dapat digunakan untuk melakukan suatu perbuatan. Menurut Robbins dalam Universitas Kristen Petra, kemampuan bisamerupakan kesanggupan bawaan sejak lahir, atau merupakan hasil latihan atau praktik. Ia mengatakan, bahwa kemampuan (ability) adalah kecakapan atau potensi menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil latihan atau praktik dan digunakan untuk mengerjakan

⁹ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. Kamus Besar Bahasa Indonesia. (Jakarta : Balai Pustaka, 1994

sesuatu yang diwujudkan melalui tindakannya.¹⁰

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kecakapan atau potensi menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Kemampuan awal peserta didik merupakan prasyarat yang diperlukan peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar selanjutnya. Proses belajar mengajar kemampuan awal peserta didik dapat menjadi titik tolak untuk membekali peserta didik agar dapat mengembangkan kemampuan baru.

b. Pengertian Berhitung

Hasan Alwi (dalam Muskin) berpendapat bahwa berhitung berasal dari kata hitung yang mempunyai makna keadaan, setelah mendapat awalan ber- akan berubah menjadi makna yang menunjukkan suatu kegiatan menghitung (menjumlahkan, mengurangi, membagi, mengalikan dan sebagainya)¹¹. Sementara itu menurut ahli lain, Aritmatika yakni semua hal' tentang penambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Aritmatika merupakan cabang matematika yang paling sering digunakan

¹⁰ Saleh, Chasman. 1988. Pedoman Guru Bidang Pengembangan kemampuan Berbahasa di Taman Kanak-Kanak.(Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1988), h. 72

¹¹ Muksin. Bermain dan Kecerdasan Matematis. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), h.10

dalam kehidupan sehari-hari, bahkan oleh orang yang tidak suka matematika sekalipun. Bidang studi matematika yang diajarkan di SD mencakup tiga cabang, yaitu aritmatika, aljabar, dan geometri.¹² Sedangkan menurut Dali S. Naga dalam Mudjito berpendapat bahwa, aritmatika atau berhitung adalah cabang matematika yang berkenaan dengan sifat hubungan-hubungan bilangan nyata dengan perhitungan mereka terutama mengenai penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.¹³

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

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan pengetahuan tentang bilangan yang meliputi pengoperasian sejumlah bilangan yang berbentuk angka (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian dan sebagainya). Berhitung merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam kurikulum di TK dan SD. Oleh karena itu sebagai orang tua dan pendidik mengajari anak untuk berhitung

¹² Sari, Yulvia. Strategi pengembangan matematika anak usia dini. (Semarang : IKIP Veteran Press, 2001), h.21

¹³ Mudjito, A K. 2007. Pedoman Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak- Kanak.Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak – Kanak dan Sekolah Dasar

sedini mungkin, dikarenakan berhitung sangat erat dengan angka-angka.

c. Kemampuan Berhitung Permulaan

1) Pengertian Kemampuan Berhitung Permulaan

Kemampuan berhitung adalah suatu kemampuan yang dimiliki setiap anak yang berhubungan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian yang merupakan kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari dan mampu menyelesaikan suatu proses operasi bilangan. Kemampuan berhitung dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dari dirinya sejalan dengan perkembangan yang dapat meningkat ketahap pengertian tentang penjumlahan dan pengurangan.¹⁴

Aisyah menyatakan bahwa kemampuan berhitung dalam pengertian yang luas, merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Dapat dikatakan bahwa dalam semua aktivitas kehidupan manusia memerlukan kemampuan ini.¹⁵ Sedangkan Peterson dalam Aisyah menyarankan bahwa, untuk

¹⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011).

¹⁵ Aisyah Siti dkk. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h.6

memberikan penekanan pada makna dan pemahaman tersebut serta untuk mengembangkan kemampuan berpikir dengan tingkat yang lebih tinggi, maka pemecahan masalah dalam matematika tidak hanya merupakan bagian yang terintegrasi dalam pembelajaran, melainkan harus menjadi dasar atau inti dari kegiatan pembelajaran. Namun demikian kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan berhitung harus diajarkan terlebih dahulu sebelum pemecahan masalah.¹⁶

Faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri anak tersebut berupa motivasi, kematangan, gaya belajar yang khas dari masing-masing anak, bakat yang ada dalam diri anak saat proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam maupun di luar kelas, selain di keluarga dan sekolah, anak juga berinteraksi dengan lingkungan di masyarakat. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor dari luar seperti proses belajar mengajar yang dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan berhitung anak misalnya pembelajaran yang kurang menyenangkan, pembelajaran yang monoton dan

¹⁶ Aisyah Siti dkk. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h.39.

media pembelajaran yang kurang menarik, pembelajaran yang kurang memfalisitasi keanekaragaman anak.¹⁷

Permasalahan yang terdapat pada penelitian ini merupakan kurangnya media pembelajaran yang interaktif saat pembelajaran karena terlihat pada saat observasi yang dilakukan terdapat anak yang masih kurang dalam berhitung, anak yang masih bingung mencocokkan lambang bilangan dengan angka, anak masih ragu untuk membilang sesuai dengan urutan angka 1-20 dengan benar, keterbatasan media pembelajran yang mudah membuat anak merasa bosan dalam berhitung permulaan sehingga partisipasi anak masih tergolong sangat rendah. Penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan kelas yang bertujuan untuk upaya meningkatkan berhitung permulaan dengan menggunakan media papan flanel. Dengan adanya media papan flanel agar anak-anak lebih semangat dalam belajar berhitung, dan anak tidak bosan dalam kegiatan pembelajaran berhitung.

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan dalam menggunakan penalaran, logika dan angka-angka. Menurut Daniel Mujis dan David Reynolds bahwa kemampuan berhitung atau mathematical intelligence

¹⁷ Sri Subandirah, *Inovasi Pembelajaran Matematika SD* (Jakarta: Depdiknas, 2006).

adalah kemampuan untuk menggunakan penalaran. Logika dan angka-angka. Logical learner berpikir secara konseptual bentuk pola-pola logis dan numeric, mencari hubungan diantara potongan-potongan informasi. Mereka banyak bertanya dan senang bereksperimen. Salah satu cara yang baru dalam mengajarkan berhitung pada anak adalah melalui pembelajaran permainan pada anak terkait dengan kehidupan sehari-hari.¹⁸

Berdasarkan pendapat di atas, terlihat bahwa kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki anak yang berhubungan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian, dan faktor-faktor yang mempengaruhi berhitung faktor internal dan faktor eksternal. Dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam jenjang Taman Kanak-Kanak atau Sekolah Dasar. Karena hal ini sangat penting untuk itu kemampuan berhitung harus benar-benar ditekankan, meskipun seharusnya peserta didik mengetahui pemecahan masalah sebelum mengenal berhitung.

Cara meningkatkan kemampuan berhitung anak tidak selalu harus menggunakan cara-cara lama yaitu dengan menggunakan rumus, karena cara lama ini dapat

¹⁸ Daniel Muijs dan David Reynolds. 2008. *Effective Teaching: Teori dan Aplikasi*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), h.31

mengakibatkan kegagalan pada anak. Sejalan dengan itu, seorang anak mempunyai bakat yang baik dalam bidang ilmu hitung dan matematika, sayangnya ia tidak diajarkan teori matematika dengan benar, sebaliknya ia diajari teori matematika yang salah. Hasilnya tidak diragukan lagi anak ini akan lemah dalam bidang matematika. Untuk itu dalam mengajarkan anak tidak harus selalu berkuat dengan rumus-rumus serius, tapi bias diselipkan dalam kegiatan sehari-hari, seperti melalui permainan, dengan begitu secara tidak langsung kita telah mengajarkan kepada anak tentang konsep penjumlahan dan pengurangan. Jadi cara meningkatkan kemampuan berhitung anak yang efektif yaitu melalui permainan diantaranya melalui permainan papan flannel.

Peningkatan kemampuan berhitung bagi anak TK/RA yang mengutamakan keterampilan, tidak sama dengan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas karena ada beberapa kondisi yang harus diciptakan dalam proses pembelajaran untuk tercapainya penanaman keterampilan dan pengembangan kemampuan berhitung, untuk itu diperlukan metode yang dinilai lebih variatif diantaranya bermain papan flannel.

d. Tahapan Kemampuan Berhitung Permulaan

Berbagai cara yang dilakukan guru dan orang tua untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan berhitung permulaan, kemampuan berhitung merupakan kemampuan untuk menggunakan keterampilan berhitung.

Menurut Jean Piaget bahwa anak yang berusia 2-7 tahun mengalami struktur intelektual pada tahap yang disebut tahap pra operasional. Pada tahap ini anak di dalam pembelajaran ini anak membutuhkan benda-benda kongkret. menyatakan suatu benda, menghitung lebih tinggi, dan lebih banyak, pada tahap permulaan praoperasional, penguasaan kegiatan berhitung permulaan atau matematika pada anak usia. Berhitung permulaan di taman kanak-kanak sebaiknya dilakukan melalui 3 tahap penguasaan berhitung yaitu:

a) Tahap Konsep/Transisi

Tahap konsep ini anak bereksplorasi untuk menghitung, segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya. Pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan.

b) Tahap Transisi / Peralihan

Tahap transisi ini masa berfikir yang merupakan peralihan pemahaman kongkrit menuju pengenalan

lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Untuk itu tahap ini diberikan apabila tahap konsep sudah dikuasai anak dengan baik, yaitu saat anak mampu menghitung yang terdapat kesesuaian antara benda yang dihitung dan bilangannya yang disebutkan.

c) Tahap Lambang

Pada tahap ini anak diberi kesempatan untuk menulis sendiri tanpa adanya paksaan, seperti menulis lambang bilangan, bentuk-bentuk dan sebagainya dalam mengenalkan kegiatan berhitung atau matematika.

Lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.¹⁹

e. rinsip-prinsip Berhitung Permulaan

Menurut Mudjito, mengemukakan beberapa prinsip berhitung permulaan pada anak usia dini adalah sebagai berikut:

¹⁹ Departemen Pendidikan Nasional, *Pedomam Pembelajaran Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*, (Departemen Pendidikan Nasional, 2010),hal 6

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

7. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan belajar anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Selain prinsip-prinsip tersebut ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mengajarkan berhitung permulaan pada anak, yaitu;

- a. Apabila anak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan cepat, maka hal tersebut menunjukkan bahwa anak sudah siap untuk diberi permainan yang tingkat kesulitannya lebih tinggi
- b. Apabila anak menunjukkan tingkah laku jenuh, diam, acuh atau mengalihkan pandangannya ke hal lainnya, maka hal ini menunjukkan bahwa anak membutuhkan perhatian atau perlakuan yang lebih khusus dari gurunya.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip permainan berhitung permulaan diberikan secara bertahap kepada anak dimulai dari tahap berhitung yang mudah kemudian tahap yang lebih sulit. Permainan berhitung harus memberikan kesempatan kepada anak untuk diperorel untuk menggemabngkan kemampuan berhitung.²⁰

²⁰ 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

f. Tujuan pembelajaran berhitung permulaan

Mudjito membedakan tujuan berhitung permulaan pada anak usia dini sebagai berikut:

a. Tujuan Umum

Secara umum permainan berhitung bermulaan bagi bertujuan untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran, berhitung pada saatnya nanti anak lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

b. Tujuan Khusus

1. Dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengalaman terhadap benda-benda kongkret, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat pada anak.
2. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
3. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi.
4. Memahami pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat dalam memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.
5. Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam sebuah kegiatan pembelajaran tentunya membutuhkan sebuah media, dengan adanya media maka anak akan lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Jenis media pembelajaran yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran sangat banyak ragamnya.

Media merupakan kata jamak dari Medium yang berarti perantara atau pengantar.²¹ Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Jadi dapat disimpulkan, media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seseorang ke orang lain sehingga dapat memotivasinya untuk belajar.²²

Gerlach dalam wina Sanjaya mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi orang, seluruh alat maupun bahan yang dapat digunakan untuk mencapai suatu tujuan pendidikan dan memungkinkan siswa dapat memperoleh ilmu

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hal.3

²² Arif Sadiman, *Media Pembelajaran: Pengertian Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006).

pengetahuan.²³ NEA (Nasional Education Association) Mudhlofir memberikan definisi media pembelajaran adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya.²⁴

Menurut Daryanto media pembelajaran merupakan sara perantara dalam proses pembelajaran.²⁵ Menurut Mukhtar Latif, jika dikaitkan dengan anak usia dini media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dijadikan anak.

Dari penjelasan diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan suatu pesan kepada orang lain sehingga merangsang dan memotivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.²⁶

Gerlach dan Ely (dalam Arsyad), memberikan pengertian media secara luas dan secara sempit. Adapun secara luas yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah setiap orang, materi, atau peristiwa yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengetahuan,

²³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Beroreintasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2006), hal. 163

²⁴ Ali Mudhlofir, *Desain Pembelajaran Inovatif (dari teori ke praktik)* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hal.122

²⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012), hal 4

²⁶ Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Kencana, 2013), hal 152

keterampilan, dan sikap.²⁷

Bertolak dari pengertian tersebut media tidak hanya berupa benda, tetapi dapat berupa manusia dan peristiwa pembelajaran. Guru, buku teks, lingkungan sekolah dapat menjadi media. Adapun pengertian secara sempit yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah sarana nonpersonal (bukan manusia) yang digunakan oleh guru yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan. Dengan demikian pengertian tersebut cenderung menganggap wujud media adalah alat-alat grafis, foto grafis, atau elektronik untuk menangkap, menyusun kembali informasi visual atau verbal .

Media pengajaran ternyata diartikan dengan berbagai cara, ada yang mengartikan “setiap orang”, materi, peristiwa yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.²⁸Apapun batasan yang diberikan, terdapat persamaan-persamaan, diantaranya yaitu bahwa; media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Namun pada dasarnya media pembelajaran

²⁷ Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h.34

²⁸ Winkel, W.S. 1991, Psikologi Pengajaran: (Jakarta : Gramedia, 1991), h.187

tersebut dipakai oleh seorang guru untuk:

1. Memperjelas informasi atau pesan pengajaran;
2. Memberi tekanan pada bagian-bagian yang penting;
3. Memberi variasi pengajaran;
4. Memperjelas struktur pengajaran; dan
5. Memotifasi proses belajar peserta didik.

Dengan demikian beberapa pengertian yang dikemukakan oleh para pakar pembelajaran tentang pengertian media pembelajaran, yang satu sama lain banyak memiliki kesamaan yaitu bagaimana pesan atau informasi secara efektif dan efisien dapat di terima dan selalu diingat oleh pembelajar.

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Karena itu media pengajaran yang digunakan guru memiliki peran yang cukup urgen dalam membantu meningkatkan kemampuan pelajar diantaranya adalah:

- a. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik .
- b. Media dapat mengatasi ruang kelas. Banyak hal yang sukar untuk dialami secara langsung oleh peserta didik/ mahapeserta didik didalam kelas seperti; objek yang terlalu

besar atau terlalu kecil, gerakan-gerakan yang terlalu cepat dan terlalu lambat. Maka dengan melalui media kesukaran-kesukaran tersebut dapat diatasi.

- c. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan.
- d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Pengamatan yang dilakukan peserta didik dapat secara bersama-sama diarahkan kepada hal-hal yang dianggap penting sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit dan realistik.
- f. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
- g. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar.
- h. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari sesuatu yang kongkrit sampai kepada yang abstrak. 29

2. Jenis- jenis Media Pembelajaran

Adapun jenis-jenis media yang biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya

- a. Media visual atau media grafis yaitu media yang hanya dapat dilihat dari tingkat kenikmatan peserta didik Ketika belajar. Media ini terdiri dari media yang dapat diproyeksikan dan

²⁹ Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h.50

media yang tidak dapat diproyeksikan. Contoh media visual atau media grafis yaitu, gambar/foto, diagram, grafik, sketsa, poster, papan flannel, kartun

- b. Media audio merupakan media yang berkaitan dengan indera pendengaran. Contohnya adalah radio, piringan hitam, alat perekam magnetic.
- c. Media audiovisual, media ini merupakan kombinasi dari media audio dan media visual dan biasa disebut dengan media pandang-dengar. Contoh media ini adalah program televisi/video, programm slide suara.³⁰

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses belajar-mengajar, media memiliki fungsi yang sangat penting. Secara umum fungsi media adalah sebagai penyalur pesan. Selain fungsi tersebut Hamalik mengemukakan bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam proses belajar-mengajar, serta dapat mempengaruhi psikologi peserta didik. Penggunaan media juga membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan materi/ data dengan menarik, memudahkan menafsirkan data, dan memadatkan informasi.³¹

³⁰ Mukhtar Latif, dkk, Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi, (Jakarta: Kencana, 2013), hal 158

³¹ Hamalik. Oemar, Media Pendidikan, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1994), h. 10

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran. Kemudian dengan masuknya pengaruh teknologi audio dan video dalam system pendidikan, lahirlah alat audio visual terutama menekankan penggunaan pengalaman langsung/ konkrit untuk menghindarkan verbalisme.

Pada saat ini media pengajaran mempunyai fungsi:

- a) Membantu memudahkan belajar bagi peserta didik/mahapeserta didik.
- b) Memberikan pengalaman yang lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi konkrit).
- c) Menarik perhatian peserta didik lebih besar (jalanya pelajaran tidak membosankan).
- d) Semua indra murid dapat diaktifkan. Kelemahan satu indra dapat diimbangi oleh kekuatan indra lainnya.
- e) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar

f) Dapat memangkitkan dunia teori dengan realitanya.³²

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dan secara terperinci fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil.
- b) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, rekaman suara denyut jantung dan sebagainya.
- c) Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, potret, slide, film atau video peserta didik mengamati berbagai macam serangga, burung hantu, kelelawar, dan sebagainya.
- d) Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/sukar diawetkan. Dengan menggunakan model/benda tiruan peserta didik dapat memperoleh gambaran yang jelas

³² Hamalik. Oemar, Media Pendidikan, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1994), h53

tentang organ-organ tubuh manusia seperti jantung, paru-paru, alat pencernaan, dan sebagainya.

- e) Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model atau foto peserta didik dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya.

Munadi mengemukakan beberapa fungsi media pembelajaran antara lain :

- a) Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat sumber belajar ini tersirat makna keaktifan yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya di samping fungsi-fungsi lain.
- b) Fungsi semantik yakni kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (symbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik)
- c) Fungsi Manipulatif yakni didasarkan pada cirri-ciri umum yang dimilikinya. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan indrawi.

Pertama, kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi batas-batas ruang dan waktu yaitu : (a) Kemampuan media

menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya seperti bencana alam, (b) Kemampuan media menjadikan objek atau peristiwa yang menyita waktu panjang menjadi singkat seperti : proses ibadah haji, (c) Kemampuan media menghadirkan kembali objek atau peristiwa yang telah terjadi seperti : peristiwa Nabi Nuh dan kapalnya.

Kedua, Kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi *keterbatasan* inderawi yaitu : (a) membantu siswa dalam memahami objek yang sulit diamati karena terlalu kecil seperti molekul, sel dengan memanfaatkan gambar atau film, (b) Membantu siswa dalam memahami objek yang bergerak terlalu lambat atau terlalu cepat, (c) Membantu siswa dalam memahami objek yang membutuhkan kejelasan suara seperti cara membaca Al-Qur'an dengan kaidah tajwid, (d) Membantuiswa dalam memahami objek yang terlalu kompleks misalnya dengan memanfaatkan peta atau grafik.

d) Fungsi Psikologi terdiri atas:

- 1) Fungsi atensi, media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (attention) siswa terhadap materi ajar.
- 2) Fungsi afektif yakni menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu.

- 3) Fungsi kognitif . Siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representative yang mewakili objek-objek yang dihadapi.
 - 4) Fungsi imajinatif. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa
 - 5) Fungsi motivasi
- e) Motivasi merupakan seni mendorong siswa untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Harapan akan tercapainya suatu hasrat atau tujuan dapat menjadi motivasi yang ditimbulkan guru ke dalam diri siswa . Salah satu pemberian harapan itu yakni dengan cara memudahkan siswa bahkan yang dianggap lemah sekalipun dalam menerima dan memahami isi pelajaran yakni melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat guna. ³³

Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu :

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan

³³ munadi Yudhi, Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru), Jakarta : Gaung Persada Press, 2012), h. 27-28

pembelajaran;

- c) Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.³⁴
- f) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan bahasa.
- g) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.³⁵

Dari uraian dan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan beberapa manfaat praktis dalam penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

³⁴ Sudjana, N dan Rivai.A. Media Pengajaran. (Bandung: CV. Sinar Baru, 2005) , h.35

³⁵ Hamalik. Oemar, Media Pendidikan, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1994), h.15

- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

4. Media Papan Flanel

1. Pengertian Media Papan Flanel

Media papan flannel adalah media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu pula. Papan berlapis kain flannel ini dapat dipasang dan dilepas dengan mudah sehingga praktis. Gambar yang akan disajikan dapat dipasang dan lepas dengan mudah sehingga dapat dipakai berkali-kali, selain gambar, dikelas-kelas permulaan sekolah dasar atau taman kanak-kanak. Papan flannel ini dapat digunakan pula untuk menempelkan huruf dan angka-angka.³⁶

Menurut Sadiman dkk, media papan flanel adalah media grafis yang sangat efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu pada sasaran tertentu pula.³⁷ Sedangkan

³⁶ Arief S. Sadiman, DKK, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Depok: Rajawali 2012), h. 48.

³⁷ Puspa Anggarini Wahyuningtyas, *Peningkatan Kemampuan Mengenal*

menurut Mulyani Sumantri dan Johar Permana dalam Anggraeni menyatakan bahwa media papan adalah media pembelajaran dengan papan sebagai bahan baku utamanya yang dapat dirancang sesuai dengan keinginan. Papan flanel adalah papan yang dilapisi kain flanel untuk meletakkan sesuatu di atasnya,³⁸ Menurut Sudjanan dan Rivai, Media papan flanel adalah suatu papan yang dilapisi oleh kain flanel atau kain berbulu dimana nantinya pada papan tersebut diletakkan potongan gambar-gambar atau simbol lainnya. Sedangkan menurut Ibrahim dkk, media papan flanel adalah suatu papan yang dilapisi kain flanel untuk meletakkan potongan gambar –gambar atau simbol lainnya.³⁹ Papan flanel adalah papan yang berlapis kain flanel, sehingga gambar yang akan disajikan dapat dipasang, dilipat dan dilepas dengan mudah dan dapat dipakai berkali-kali. Media papan flanel biasanya terdiri dari dua bagian yang meliputi: 1) papan flanel yang berfungsi sebagai alas dasar tempat meletakkan item-item flanel; 2)

Huruf Melalui Media Papan Flanel Pada Anak Usia Dini Di TPA Beringharjo Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015. h. 39.

³⁸ Ria Anggraeni, Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Papan Flanel Pada Anak, *Jurnal Pendidikan Guru Paud Edisi 5 Tahun Ke-4*, 2015, h. 4.

³⁹ Muh. Kholid N L, Sulthoni, The Influence Of Smart Flanel Board Media Toward The Ability Of Summation Numeracy Childern With Intellectual Disability, *Jurnal P3lb*, Vol. 3, No. 2, Desember , 2016, h.167.

item flanel yang berfungsi sebagai alat penyampaian berbentuk simbol dan gambar.⁴⁰

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media papan

flanel adalah media papan datar yang dilapisi oleh kain flanel yang diatasnya dapat diletakkan potongan-potongan huruf, angka, gambar maupun simbol untuk mempermudah proses pembelajaran.

Media papan flanel ini pada umumnya digunakan dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak atau Sekolah Dasar kelas rendah. Media papan flanel sering digunakan dalam pembelajaran permulaan seperti pengenalan huruf, angka, nama hewan, konsep penjumlahan, sampai alat-alat transportasi.

2. Kegunaan Media Papan Flanel

Menurut Yuliani Nurani Sujiono, adapun kegunaan dari media papan flanel yaitu:

- a. Untuk memperkenalkan konsep bilangan
- b. Latihan membilang dan mengenalkan lambang bilangan
- c. Menanamkan pengertian tentang banyak sedikit, sama banyak

⁴⁰ Dharma Patria, Thomas Iriyanto, Penggunaan Media Papan Flanel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mengenal Bilangan 1-10 Siswa Kelas 1 SDLB, *Jurnal P3LB*, Volume 1, Nomor 2, Desember 2014, h. 133.

- d. Sebagai alat untuk memperkenalkan pengertian penambahan dan pengurangan
- e. Berceria menggunakan media papan flannel

Adapun pendapat lain yang dikemukakan oleh Mulyani Sumantri dan Johar Permana bahwa kegunaan dari media papan flannel yaitu meliputi:

- a. Menvisualisasikan suatu gagasan melalui penempatan huruf-huruf, angka-angka, gambar-gambar, symbol-simbol, warna-warna dan lainnya.
- b. Sebagai wahana permainan untuk melatih keberanian, keterampilan anak dalam memilih bahan tempel yang cocok
- c. Menyalurkan bakat dan juga minat anak dalam menggambar, mewarnai, dan juga membuat karya lainnya.⁴¹

Dari penjelasan dapat disimpulkan bahwa media papan flannel mempunyai banyak kegunaan, salah satunya yaitu untuk mengembangkan kemampuan belajar kognitif khususnya dalam pembelajaran berhitung permulaan pada anak.

3. Manfaat Penggunaan Media Papan Flanel

Manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan media papan flannel dalam proses pembelajaran menurut Sudjana dan

⁴¹ Ria Anggraeni, *Upaya Meningkatkan Kemampuan membaca permulaan Melalui Penggunaan Media Papan Flanel Pada Anak*, Jurnal Pendidikan PAUD Edisi 5 Tahun ke-4, h. 4.

Rivai yaitu sebagai berikut: ⁴²

- a. Materi pembelajaran akan lebih menarik perhatian sehingga menumbuhkan motivasi belajar peserta didik
- b. Materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik
- c. Metode mengajar menjadi lebih variative sehingga tidak bosan
- d. Peserta didik lebih aktif melakukan kegiatan belajar.

Sedangkan Arief S. Sadiman, dkk dalam Muliastuti menjelaskan kegunaan media papan flanel sebagai berikut:⁴³

- a. Memperjelas penyampaian pesan
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera
- c. Mengatasi sikap pasif, sehingga peserta didik menjadi lebih semangat dan lebih mandiri dalam belajar.

Berdasarkan pendapat diatas, media papan flannel sangat dirasakan manfaatnya dalam proses kegiatan belajar mengajar. Secara umum, media papan flannel bermanfaat untuk memperlancar guru dan peserta didik belajar secara optimal.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Papan Flanel

Menurut Indriana media papan flannel memiliki beberapa kelebihan yaitu:

⁴² Hamalik. Oemar, Media Pendidikan, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1994), h. 11.

- a. Gambarnya bisa dipindahkan dengan mudah sehingga siswa lebih antusias untuk ikut aktif secara fisik dengan cara memindahkan objek yang ditempelkan
- b. Gambar-gambar yang ada bisa ditambah dan dikurangi dengan mudah dari segi jumlahnya, termasuk juga susunanya
- c. Pola pengajarannya dan pembelajarannya bisa disusun sesuai dengan kebutuhan baik itu secara individu maupun kelompok
- d. Menarik perhatian peserta didik
- e. Memudahkan guru menjelaskan materi pembelajaran.

Menurut Zaman berpendapat bahwa keunggulan dari media papan flannel, yaitu:

- a. Media papan flannel adalah media yang sederhana sehingga dapat dibuat sendiri
- b. Dapat dipersiapkan terlebih dahulu dengan diteliti sesuai dengan materi yang akan disampaikan
- c. Mampu menarik perhatian anak
- d. Dapat menghemat waktu pembelajaran karena segala sesuatu dapat dipersiapkan terlebih dahulu dan peserta didik dapat melihat sendiri secara langsung
- e. Anak dapat langsung melihat objek nyata, sehingga penggunaan media papan flannel dapat mmbatu anak dalam memahami alur cerita yang dapat membatnu fantasi dan imajinasi serta keaktifan belajar anak, sehingga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pesan atau

kegiatan pembelajaran kepada anak untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sedangkan kekurangan dari media papan flanel menurut Sulisty, Sunarmi dan Widodo adalah memerlukan keterampilan dan ketekunan, mudah rusak jika tidak dipelihara dengan baik.⁴⁴

kekurangan dari media papan flannel adalah:

- a. Walaupun bahan flannel dapat menempel pada sesame, tetapi hal ini tidak menjamin pada bahan yang berat, karena dapat lepas bila ditempelkan
- b. Bila terkena angin sedikit saja, bahan yang ditempelkan tersebut akan berhamburan jatuh.

Kekurangan media papan flanel menurut Daryanto antara lain terletak pada kurangnya persiapan dan kurangnya keterampilan guru dalam menggunakannya. Kekurangan media pembelajaran papan flanel menurut Sakiman antara lain:⁴⁵

- a. Memerlukan waktu yang lama untuk mempersiapkan materi
- b. Memerlukan biaya yang mahal untuk mempersiapkannya
- c. Sukar menempelkan pada jarak yang jauh
- d. Flannel/laken mempunyai daya rekat yang kurang kuat

⁴⁴ Sulisty, *Pengantar Ilmu Perpustakaan*, (Jakarta: Gramedia, 2011), h.26.

³²Sakiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Pedagogia, 2011), h. 108.

5. Penggunaan Media Papan Flanel dalam Pembelajaran Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun

Dalam sebuah kegiatan pembelajaran salah satunya pembelajaran berhitung permulaan pada Taman Kanak-kanak tentunya membutuhkan sebuah media, dengan adanya media maka anak akan lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran di TK/ RA sangatlah membantu guru maupun anak.

Media yang digunakan untuk anak usia dini harus memenuhi syarat media yang baik diantaranya adalah mengandung nilai pendidikan, aman dan menarik untuk anak, warna, ukuran dan bentuk disesuaikan dengan minat anak dan taraf perkembangan, sederhana, murah, mudah didapat atau dibuat, alat tidak mudah rusak dan mudah pemeliharaannya, serta berfungsi untuk mengembangkan kemampuan anak.⁴⁶ Salah satu jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah media papan flanel.

Media papan flanel dipilih karena memiliki warna-warna yang menarik, dapat disentuh, dilihat, dan juga mudah dilepas pasang. Penggunaan media papan flanel dapat membuat pembelajaran yang disajikan lebih menarik perhatian dan sangat

⁴⁶ Siti Arfah, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini Melalui Media Papan Flanel*, Universitas Pendidikan Indonesia, 2015, h. 4.

efisien sehingga membuat anak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran matematika. Melalui penggunaan media papan flanel maka diharapkan anak akan memperoleh informasi tentang simbol-simbol dalam pembelajaran penjumlahan yaitu angka dan tanda yang digunakan. Selain itu, anak juga dapat belajar dengan gambar yang disajikan di atas angka sehingga belajar dengan gambar menuju ke simbol abstrak yaitu berupa angka (lambang bilangan).

Menurut Yudhimunadi media papan flanel adalah media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu. Papan berlapis kain flanel ini dapat dilipat sehingga praktis. Gambar-gambar yang disajikan dapat dipasang dan dilepas dengan mudah, sehingga dapat dipakai berkali-kali. Selain gambar, media papan flanel dapat pula dipakai untuk menempelkan huruf-huruf atau angka-angka sehingga memudahkan dalam proses penyampaian materi.

Dalam pembuatan media papan flanel melalui beberapa tahapan seperti persiapan bahan dan alat, dan cara pembuatannya dan penggunaannya. Adapun tahapan tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Bahan dan alat yang digunakan
 - a) Kain flanel
 - b) Lem / Perekat
 - c) Gunting
 - d) Papan / Triplek
2. Cara pembuatan media papan flanel

- a. Siapkan papan atau triplek
 - b. Tempelkan kain flannel pada papan
 - c. Kumpulkan gambar-gambar sesuai dengan yang akan diajarkan
 - d. Gambar yang akan digunakan bagian belakangnya diberi perekat sehingga gambar dapat menempel pada papan flannel.
3. Langkah-langkah dan cara

Menurut Badru Zaman, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam mempersiapkan media dengan baik antara lain:

- a. Pelajari materi atau bahan ajar yang akan disampaikan
- b. Siapkan peralatan yang diperlukan untuk menggunakan media yang dimaksud
- c. Tetapkan apakah media yang akan digunakan secara individu atau kelompok
- d. Atur setting agar anak dapat melihat, mendengar pesan yang disampaikan oleh guru dengan baik.⁴⁷

Menurut Ibrahim dkk, petunjuk dalam menggunakan media papan flannel dibagi menjadi delapan tahapan yaitu, antara lain:

⁴⁷ Badru Zaman, dkk, *Media dan Sumber Belajar TK*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012), h. 5.17.

- b. Letakkan media papan flannel setengah garis mata, pastikan anak dapat melihat media dengan jelas
- c. Item hendaknya dibuat cukup besar untuk dapat dilihat murid yang duduk dibelakang
- d. Letakkan item yang penting saja, jangan banyak menempel item pada saat kegiatan pembelajaran, letakkan secara sistematis agar tidak membingungkan murid
- e. Cobakan item satu persatu, untuk mengetahui apakah dapat digunakan dengan baik.
- f. Warna alas papan flannel hendaknya warna muda dengan menggunakan item berwarna tua, supaya item-item dapat terlihat jelas.
- g. Sebaiknya papan sedikit dicondongkan kebelakang dan pada saat menempelkan item hendaknya sedikit ditekan dan geser ke bawah agar dapat menempel dengan kokoh.

Menurut Sukima Adapun Langkah-langkah penggunaan media papan flanel dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai berikut: ⁴⁸

- a. Gambar yang telah diberikan kain flanel disiapkan terlebih dahulu
- b. Siapkan papan flanel dan gantungan papan flanel tersebut

⁴⁸ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), h. 109-110.

didepan kelas atau pada bagian yang mudah dilihat oleh pembelajar

- c. Ketika guru akan menerangkan bahan pelajaran dengan menggunakan gambar, maka gambar dapat ditempelkan pada papan flanel yang telah dilapisi flanel.

Setelah mengetahui langkah-langkah penggunaan media papan flanel, selanjutnya adalah persiapan penggunaannya menurut Susilana dan Riyana adalah sebagai berikut:

- a. Persiapkan diri: tentukan pokok pembelajaran yang disesuaikan dengan penggunaan media papan flanel, materi-materi yang akan disampaikan perlu dicatat pokok-pokoknya sehingga guru tidak keluar materi yang akan disampaikan.
- b. Siapkan peralatan: periksa gambar-gambar juga perekat yang terdapat pada bagian belakangnya. Hal ini perlu dilakukan untuk memastikan kondisi gambar dapat direkatkan dengan baik, jika rekatnya sudah tidak kuat maka perlu diperbaiki agar tidak jatuh saat terpasang.
- c. Siapkan tempat penyajian: hal-hal yang berkaitan dengan tempat diantaranya pencahayaannya apakah cukup terang, posisi papan flanel harus tepat berada ditengah-tengah siswa dan dapat dilihat dengan baik dan jelas dari semua arah.
- d. Siapkan siswa: karena ukuran media papan tidak terlalu besar, maka cocok digunakan untuk kelompok kecil misalnya, 10, 15 sampai 30 anak. Dengan demikian siswa perlu ditata secara

efektif diantaranya dengan cara duduk setengah lingkaran.

Dari penjelasan diatas dapat penulis simpulkan bahwa langkah- langkah penggunaan media papan flanel dalam pembelajaran berhitung permulaan adalah sebagai berikut:

- a. Terlebih dahulu menentukan tema yang sesuai dengan media papan flanel
- b. Siapkan item-item yang sesuai dengan tema pada saat pembelajaran
- c. Mengatur letak posisi papan flanel agar dapat terlihat jelas oleh siswa
- d. Mengatur posisi duduk peserta didik
- e. Menerangkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media papan flanel yang telah disiapkan.

C. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh :

- a) Novita Cahyasari (2018) yang telah di unggah dalam jurnal <http://ejournal.ivet.ac.id/index.php/sece/articelview/693> dengan judul “ Meningkatkan Kemampuan Berhitung Kognitif Dalam Mengenal Angka dengan Metode Bermain Rangkaian Pipa Pada Kelompok A di TK It Roudlatul Muhsinin Dempel Kidul Semarang Tahun Ajaran 2017/2018”. Penelitian Novita Sari menggunakan siswa sebanyak 16 anak dengan hasil pada siklus I keberhasilan yang diperoleh siswa sebesar 66,5% dan pada siklus

dua ketuntasan yang diperoleh siswa mencapai 84,75% dari skal ketuntasan belajar sebesar 75%.

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan Novita adalah sama-sama belajar berhitung permulaan , namun yang membedakan diantara keduanya adalah pada media bermain, jika novita menggunakan permainan rangkai pipa maka penulis menggunakan media permainan papan flanel

- b) Gytt Ayu Nur Wulan dkk (2017) yang diunggah pada <http://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/articel/view/10551> dengan judul “ Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Stik Angka” yang dilakukan di TK Suka Haji Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung Pada kelompok B Tahun Pelajaran 2016/2019 dengan jumlah siswa sebanyak 12 anak. Hasil penelitian tersebut mendapatkan data bahwa siswa yang mendapatkan skor BSB atau memenuhi kriteria ketuntasan pada siklus pertama 58,33%, meningkat pada siklus kedua sebesar 75%, dan siklus tiga semakin baik sebesar 90,90%. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis sama-sama mempelajari tentang upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Perbedaanya dengan penelitian ini ada permainan yang digunakan =, jika Gytt Ayu Nur wulan menggunakan media Permainan stik angka dan saya dalam penelitian ini menggunakan permainan papan flanel.

- c) Ririn Marlina, Purwadi yang diunggah pada laman jurnal.upgris.ac.id.id/index.php/paudia/article/download/514/467 dengan judul “ upaya meningkatkan kemampuan berhitung melalui model pembelajaran kooperatif structural permainan ular tangga pada anak kelompok B di TK Marta’ush Shibyan Singocandi Kabupaten kudas tahun pelajaran 2014/2015” dengan jumlah siswa sebanyak 21 anak. Hasil penelitian peningkatan kemampuan berhitung anak telah mencapai indicator keberhasilan dan dapat masuk dalam kategori baik pada siklus I yaitu 21 anak, 53% anak mendapat nilai baik dan pada siklus II hasil peningkatan kemampuan berhitung anak juga mencapai indicator keberhasilan termasuk dalam kategori dari siklus I ke siklus II terjadi kenaikan kemampuan berhitung anak dengan pencapaian nilai yang baik sebesar 29%.

Persamaan penelitian saudara Ririn Marlina Purwadi yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B. perbedaannya dengan penelitian ini ada pada permainan yang digunakan, jika ririn marlina purwadi menggunakan ular tangga dan saya peneliti ini menggunakan permainan papan flanel.

- d) Rohmatul Inayah (2019) dalam skripsi dengan judul “ Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Pohon Angka Pada Anak Kelompok B Di TK Kartika Sari Wedung dengan jumlah siswa 15. Hasil penelitian

peningkatan kemampuan berhitung anak telah mencapai indikator keberhasilan dan dapat masuk dalam kategori baik pada siklus I yaitu 8 anak 67% anak mendapat nilai baik dan pada siklus II hasil peningkatan kemampuan berhitung anak juga mencapai indikator keberhasilan termasuk dalam kategori dari siklus I ke siklus II terjadi kenaikan kemampuan berhitung anak dengan pencapaian nilai yang baik sebesar 26%.

Persamaan penelitian saudara Rohmatul Inayah yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B. perbedaannya dengan penelitian ini ada pada permainan yang digunakan, jika Rohmatul Inayah menggunakan Pohon angka dan saya peneliti ini menggunakan permainan papan flanel.

D. Hipotesis Tindakan

Berikut ini akan diuraikan kerangka pikir yang melandasi penelitian ini berdasarkan pembahasan teoritis pada bagaian tinjauan pustaka di atas. Landasan pikir yang dimaksud akan mengarahkan penulis untuk menemukan data dan informasi dalam penelitian ini guna memecahkan masalah yang telah dipaparkan.

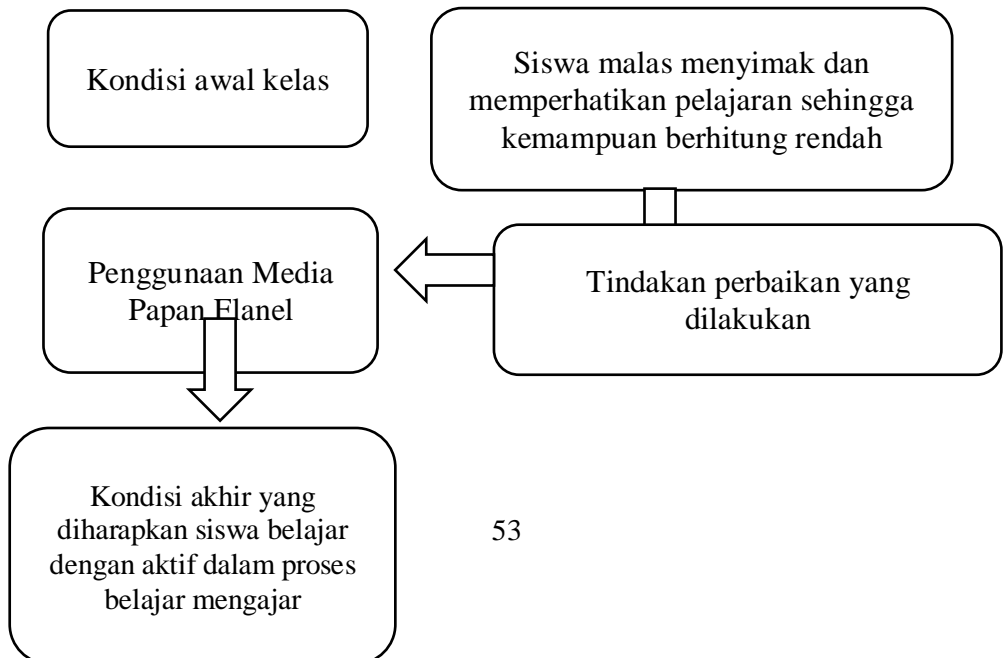
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dalam pengajaran dengan menggunakan media papan flanel. Untuk dapat mengetahui berhasil tidaknya siswa pada pelajaran yang berlangsung dalam kelas yang diteliti dengan menggunakan pengamatan langsung sebagai alat ukur tingkat keberhasilan siswa

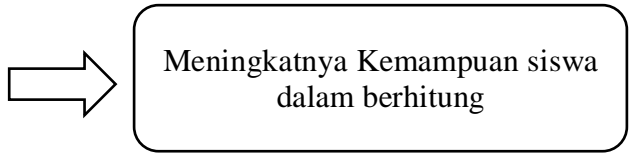
dalam memahami materi pelajarannya.

Penyampaian materi oleh guru supaya berhasil mencapai tujuannya perlu memperhatikan masalah yang paling penting disamping materi pelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran dan salah satu mediana yaitu papan flanel.

Alat permainan papan flanel merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan, kecakapan dan kemampuan dalam bidang matematika pada siswa TK/RA. Mengingat pentingnya media tersebut maka penulis tertarik untuk meneliti dan mengkaji penggunaan media pembelajaran Papan Flanel dalam meningkatkan kemampuan berhitung Siswa RA Raudlatul Wildan Wedung Demak.

Bagan Kerangka Pikir





E. Hipotesis

Tindakan Berdasarkan kerangka teoretik yang dikemukakan di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah "Jika digunakan media papan flanel dalam proses pembelajaran maka kemampuan berhitung siswa RA Raudlatul Wildan Wedung Demak dapat meningkat.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian dan Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kelas (*classroom action reasearch*). penelitian tindakan kelas merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai alat pengembangan kurikulum, sekolah dan keahlian mengajar. Kegiatan ini penelitian meliputi : Tahap Perencanaan, Tahap Pelaksanaan, Tahap Pengamatan dan Tahap Refleksi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini maka penelitian dilaksanakan di RA Raudlatul Wildan Wedung Demak Tahun Ajaran 2022/2023

Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun pelajaran 2023/2024 selama dua bulan dan akan dimulai pada bulan Maret sampai pada bulan April Tahun 2023.

C. Subjek dan Kolaborator

Penelitian ini dilaksanakan pada Kelompok B RA Raudlatul Wildan. Adapun Subyek penelitian Tindakan kelas ini adalah kelompok B. Jumlah siswa kelompok tersebut sebanyak 29 Orang terdiri dari 16 orang laki-laki dan 13 orang perempuan.

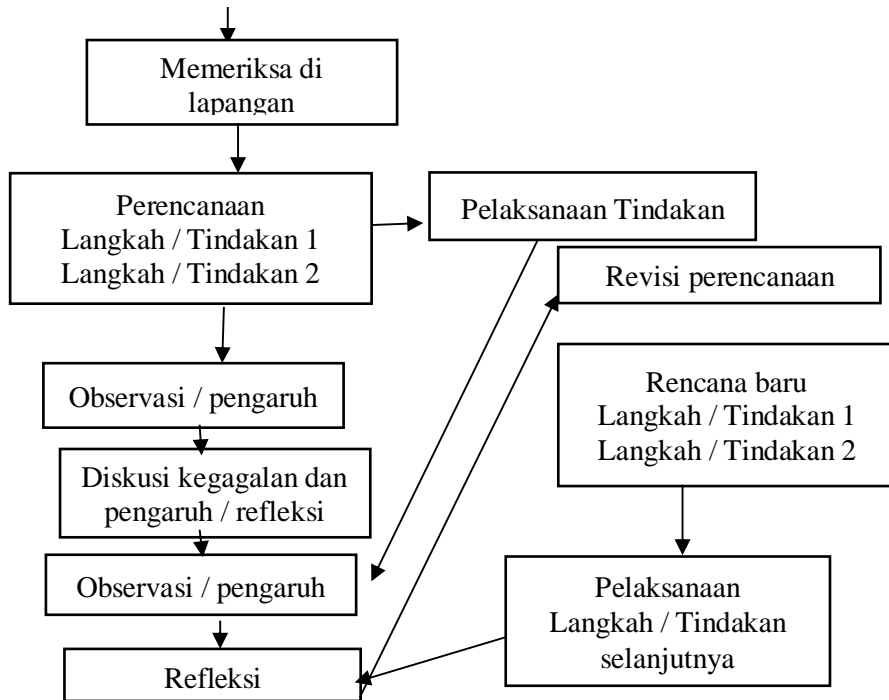
D. Siklus Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dibagi ke dalam dua Siklus, yaitu :

1. Siklus I selama 4 pekan (4 kali pertemuan)
2. Siklus II selama 4 pekan (4 kali pertemuan) Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai.

Untuk dapat melihat hasil tentang motivasi belajar siswa maka diberikan materi pelajaran melalui bermain sambil belajar pada setiap siklus. Siklus II merupakan kelanjutan dan perbaikan dari Siklus I. Prosedur penelitian yang dilakukan mengikuti model Kemmiz and Me Taggart yang terdiri atas empat ”komponen” yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Secara rinci prosedur penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Identifikasi masalah



a. Siklus I

Siklus I berlangsung selama 4 kali pertemuan. Sesuai dengan tahapan dalam satu Siklus, maka prosedur kegiatan Siklus pertama adalah sebagai berikut:

1. Tahap perencanaan

- a. Menelaah kurikulum TK/RA untuk menyesuaikan materi sedemikian rupa sehingga dapat diajarkan selama 4 kali pertemuan

- b. b) Membuat Rencana Kegiatan Harian sesuai dengan kurikulum untuk setiap pertemuan.
 - c. Membuat lembar observasi untuk mengamati proses pembelajaran di kelas.
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan Secara umum tindakan yang dilaksanakan secara operasional dijabarkan sebagai berikut:
- a. Mengidentifikasi kesiapan peserta didik untuk mengikuti pelajaran dan memberikan materi prasyarat yang berhubungan dengan materi ajar yang akan disajikan.
 - b. Membahas materi pelajaran sesuai dengan rencana yang telah dirancang.
 - c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dimengerti.
 - d. Pada setiap akhir pertemuan siswa diberikan tugas.
3. Tahap Observasi dan evaluasi

Pada prinsipnya tahap observasi dilakukan selama penelitian berlangsung. Melakukan pengamatan terhadap proses pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat yaitu dengan cara mengidentifikasi dan mencatat tingkat perkembangan motivasi belajar siswa selama proses belajar-mengajar untuk melihat sejauh mana perubahan yang terjadi setelah diterapkan pembelajaran dengan memanfaatkan Media Papan Flanel

4. Tahap Refleksi Pada tahap ini hasil yang diperoleh pada setiap observasi dikumpulkan dan dianalisis. Dari hasil tersebut dilakukan refleksi terhadap tindakan yang dilakukan. Refleksi yang dimaksud adalah pengkajian terhadap keberhasilan atau kegagalan. Pencapaian tujuan sementara untuk merumuskan rencana perbaikan Siklus berikutnya.

b. Siklus II

Siklus II berlangsung selama 4 kali pertemuan. Kegiatan yang dilakukan pada Siklus kedua ini adalah mengulang kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan pada Siklus pertama.

1. Tahap perencanaan Pada tahap ini dirumuskan perencanaan Siklus kedua yang sama dengan perencanaan Siklus pertama.
2. Tahap pelaksanaan tindakan Melanjutkan langkah-langkah pada Siklus pertama yang sesuai sejumlah perbaikan berdasarkan hasil refleksi Siklus pertama. Adapun perbaikannya disesuaikan dengan hasil refleksi siklus I.
3. Tahap observasi dan evaluasi Secara umum tahap observasi yang dilaksanakan pada Siklus kedua sama dengan observasi yang dilaksanakan sebelumnya. Perbedaannya hanya pada komunikasi dengan peserta didik lebih ditingkatkan dan siswa lebih banyak dibimbing langsung oleh guru dalam proses pembelajaran
4. Tahap refleksi Data hasil observasi dalam Siklus ini dikaji dan dianalisis untuk menentukan keberhasilan dan kegagalan

pencapaian tujuan akhir dari penelitian tindakan ini.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam suatu penelitian, karena tujuan utama dari suatu penelitian adalah mendapatkan data. Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu:

1. Pengamatan (Observasi) merupakan metode pengumpulan data yang digunakan dengan cara mengamati langsung objek penelitian. Data yang diamati adalah data tentang situasi pembelajaran pada saat diadakanya penelitian tindakan kelas dengan dengan menggunakan metode belajar sambil bermain.
2. Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang yang ditulis. Benda-benda tertulis seperti buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, dan sebagainya.

F. Teknik Analisis Data

Pengelolaan data pada penelitian ini dilakukan setelah terkumpulnya data, selanjutnya dianalisis secara dan kualitatif. Untuk analisis secara kuantitatif digunakan analisis deskriptif yaitu skor rata-rata yang diperoleh dari hasil pengamatan tentang kemampuan berhitung tiap siklus yang bertujuan untuk mengetahui perkembangan kemampuan berhitung melalui penggambaran karakteristik distribusi peserta didik yang diajar dengan memanfaatkan Media Papan Flanel

Sedangkan untuk analisis kualitatif dilakukan dengan melihat

hasil observasi selama proses belajar mengajar dari tiap siklus. Dari aktifitas peserta didik dalam kelompok dan sikap peserta didik. Dengan menggunakan lembar observasi yang dilakukan oleh observer.

G. Indikator Ketercapaian

Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah apabila terjadi peningkatan skor rata-rata kemampuan berhitung siswa dari siklus pertama ke siklus berikutnya. Perlakuan dianggap berhasil apabila 70% secara klasikal peserta didik mencapai skor minimal 70 dari kemampuan berhitung yang dicapai.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Sejarah Singkat RA Raudlatul Wildan

a. Latar Belakang

RA Raudlatul Wildan Wedung sebagai sebuah Lembaga Pendidikan yang berdiri sejak 10 Juli 1983 dan merupakan Pendidikan prasekolah yang bernafaskan Islam, didirikan oleh Jam'iyah NU Ranting Wedung & Fatayat NU Kecamatan Wedung.

Sebenarnya di desa Wedung ada lembaga Pendidikan formal, baik yang dikelola oleh negeri maupun swasta, namun kenyataan menunjukkan banyak masyarakat yang menginginkan berdirinya RA swasta yang dikelola oleh jam'iyah NU, hal ini dikarenakan mayoritas penduduk desa Wedung adalah warga NU.

b. Tokoh Pendiri

Lembaga pendidikan akan berdiri adanya tokoh pendiri. Adapun dalam pendirian Lembaga Pendidikan RA Fatayat NU Raudlatul Wildan tokoh-tokoh yang aktif adalah :

- 1) K. Ahmad Mujab (A'wam Syuriah NU Ranting Wedung)
- 2) Aminatun (Ketua Fatayat NU Anak

- | | |
|----------------------|--|
| | Cabang Wedung) |
| 3) Sholihah | (Sekretaris Fatayat NU
Ranting Wedung) |
| 4) Muasro Kasrun | (Ketua NU Ranting
Wedung) |
| 5) Masykuri Abdullah | (Sekretaris GP Ansor
Anak Cabang Wedung) |

Setelah masa perintisan pada tahun ajaran 1983/1984 yang ditangani langsung oleh jam'iyah NU & Fatayat NU, maka pada awal tahun ajaran 1984/1985 pengelolaan RA tersebut diserahkan kepada Pengurus Lembaga Pendidikan Ma'arif NU Raudlatul Wildan yang personilnya dipilih oleh masyarakat sekitar.

Adapun orang-orang yang dipercaya untuk mengelola Lembaga Pendidikan Ma'arif NU Roudlatul Wildan Wedung pada tahun 1984-1988 adalah :

- | | |
|----------------|---------------------|
| Ketua | : Muasro Kasrun |
| Wakil Ke | : Muhlisin |
| Sekretaris | : Masykuri Abdullah |
| Wk. Sekretaris | : Ahmad Fathori |
| Bendahara | : H.Jupri |

Pada awal berdirinya kegiatan belajar mengajar RA Roudlatul Wildan menempati Gedung milik Madrasah Diniyah “Mursyidul Wildan” Wedung. Setelah program

kerja pengurus dilaksanakn dan dijalankan secara bertahab dan berbenah diri melengkapi srana prasarana lembaga Pendidikan yang represenytatif, maka alhamdulillah, mulai tahun 1987 sudah memiliki tanah dan dapat membangun Gedung sendiri.

Berikut nama-nama wakif :

No.	Nama	Luas Tanah	Tahun Wakaf
1.	Muhlisin	60 M3	1987
2.	Hj. Siti Bi'ah	85 M3	1987
3.	H. Mahfudz	120 M3	1987
4.	Shofwan	46 M3	1987

2. Visi dan Misi RA Raudlatul Wildan

Visi :

Terwujudnya RA sebagai pusat pendidikan dan pengembangan kepribadian peserta didik dalam beragama dan berbangsa, berbudi pekerti dan berilmu pengetahuan”.

Misi :

- a. Menanamkan nilai-nilai Islam Ahlu sunnah Wal jamaah dalam perilaku sehari-hari
- b. Menanamkan rasa cinta terhadap bangsa dan tanah air
- c. Membentuk pribadi berakhlak mulia dan berprestasi tinggi
- d. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan beragam bahasa
- e. Menumbuhkembangkan kreatifitas anak sesuai tingkat

perkembangannya

3. Sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh RA Raudlatul Wildan Wedung Demak anatar lain: 1 gedung sekolah, satu ruang kantor, dua ruang kelas, (ruang kelas A1, B1, dan Ruang kelas A2, B2), dua kamar mandi (1 kamar mandi guru dan 1 kamar mandi anak/siswa), lima tempat cuci tangan, satu dapur, almari, kipas angin, meja kursi anak, meja kursi guru, papan tulis, rak buku, rak sepatu, televisi, Lcd, sound system, tiga laptop, satu prosotan, satu jembatan goyang, satu jungkat jungkit, lima trampolin, satu bola dunia, 1 ayunan, satu papan titian, pojok membaca anak, satu mandi bola, satu kursi putar , pasir kinetik, balok kaplah, listrik dan PDUM.

4. Kurikulum

RA Raudlatul Wildan menggunakan kurikulum 13, proses pembelajaran kelompok A dilaksanakan pada pagi hari mulai 07.15 sampai 09.30 WIB, kegiatan pembelajaran kelompok B di mulai pada jam 09.30 sampai jam 11.30 WIB. Metode pembelajaran menggunakan kelompok atau area dengan tema kegiatan dilaksanakan sesuai apa yang tertera dalam prota, RPPM maupun RPPH yang sudah dibuat, dalam satu kali pertemuan dalam dilakukan tiga kegiatan mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

5. Keadaan Anak

Keadaan anak di RA Raudlatul Wildan pada periode tahun Ajaran 2022/2023 mengalami penurunan. Jumlah anak RA A dan RA B pada tahun ini mencapai 106 anak, dan RA Raudlatul Wildan mempunyai 2 ruang kelas, Adapun pembagian masing-masing kelas jumlah anak atau peserta didiknya yaitu A1=26 anak, A2=25 anak, B1=27 anak, B2=28 anak. Pada penelitian ini akan dilaksanakan pada kelas B2 dengan jumlah 28 anak.

Tabel 4.1

Keadaan Anak Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Nama Anak	Jenis kelamin	Alamat
1.	ha	P	Ds. Setinggil Wedung
2.	arif	L	Ds. Setinggil Wedung
3.	lvian	L	Ds. Sabetan Barat
4.	ahira	P	Ds. Peturen Wedung
5.	hufron	L	Ds. Sabetan Barat
6.	yana	P	Ds. Bandengan Wedung
7.	hri	L	Ds. Angin-angin Wedung
8.	ana	P	Ds. Karangasem Wedung
9.	intang	L	Ds. Gribigan Wedung
10.	inar	P	Ds. Buko Wedung
11.	aziq	L	Ds. Sabetan Timur
12.	rya	L	Ds. Sabetan Barat
13.	hza	L	Ds. Ngawen Wedung

14.	Rafka	L	Ds. Karangasem Wedung
15.	Vanessa	P	Ds. Sabetan Barat
16.	Baim	L	Ds. Bongkol Indah
17.	Delisha	P	Ds. Kauman Wedung
18.	Kaisa	P	Ds. Gribigan Wedung
19.	Layyin	P	Ds. Gribigan Wedung
20.	Fara	P	Ds. Gribigan Wedung
21.	Rafa	L	Ds. Gribigan Wedung
22.	Hafizh	L	Ds. Geribigan Wedung
23.	Adit	L	Ds. Kauman Wedung
24.	Dinda	P	Ds. Angin-angin Wedung
25.	Arka	L	Ds. Kauman Wedung
26.	Alina	P	Ds. Sabetan Barat
27.	Bima	L	Ds. Gribigan Wedung
28.	Abyan	L	Ds. Gribigan Wedung

Dari tabel 4.1 keadaan anak berdasarkan jenis kelamin dapat diketahui bahwa anak kelas B2 berjumlah 28, terdiri dari 16 anak laki-laki dan 12 anak perempuan

6. Sumber daya guru

Berdasarkan data tahun pelajaran 2022/2023, RA Raudlatul Wildan Wedung Deamak memiliki tenaga pendidik dengan kualifikasi Pendidikan Strata 1 sejumlah 3 guru serta 2 orang masih berijazah SLTA, kedua guru yang masih berijazah

SLTA tersebut sedang menempuh kuliah semester akhir S1 di UIN Walisongo Semarang. Adapun tabel data guru sebagai berikut:

Tabel 4.2
Data Guru RA Rauldatul Wildan Wedung Demak

No.	NAMA/NP	STATUS (N/S)	PENDIDIKAN TERAKHIR	ETERANGAN
1.	Diana Malihah, S.Pd.	S	S1 PAUD	Kelapa RA
2.	Farihah, S.Pd	S	S1 PAUD	Guru kelas
3.	Erie Lulu Amaliyah, S.Pd	S	SI PAI	Guru kelas
4.	Istiqomah Nur J.L	S	SLTA	Guru kelas
5.	Tis'atun Awwaliyah	S	SLTA	Guru kelas

Dari tabel 4.2 diatas keadaan guru di RA Raudlatul Wildan Wedung Demak sampai sekarang ini masih berstatus swasta.

B. Analisis Data Per Siklus

1. Kemampuan berhitung anak pada kondisi awal (pra siklus)

Sebelum guru melakukan tindakan siklus guru hanya mengamati kemampuan berhitung anak. Awalnya anak disuruh berhitung dengan jarinya, kemudian anak maju satu persatu untuk berhitung. Pada kondisi ini hanya 8 anak yang dapat berhitung secara benar dalam arti dapat menyebutkan bilangan

secara urut. Pada tahap ini penelitian melakukan observasi dengan kegiatan proses belajar mengajar dengan menggunakan metode ceramah.

Guru mengawali dengan menjelaskan materi pelajaran tentang berhitung sederhana. Metode ceramah ini kurang cocok diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini dikarenakan perhatian anak tidak bisa bertahan lama dan anak tidak bisa dipaksa untuk duduk tenang dan hanya mendengarkan. Hal ini membuat anak merasa tidak tertarik dan merasa bosan sehingga anak main dan berbincang-bincang sendiri.

Tabel 4.3
Hasil Keaktifan Anak Kondisi Pra Siklus

Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan					Prosentase Keaktifan Anak
	SA	A	CA	KA	Jml	
Aktivitas/ Keaktifan Anak	8	6	4	10	28	49,99%

Sumber: Acep Yoni

Keterangan :

SA : Sangat Aktif CA : Cukup Aktif

A : Aktif KA : Kurang Aktif

Prosentase Keaktifan

1. Nilai peserta didik sangat aktif $(SA) = \frac{8}{28} \times 100\% = 28,57\%$

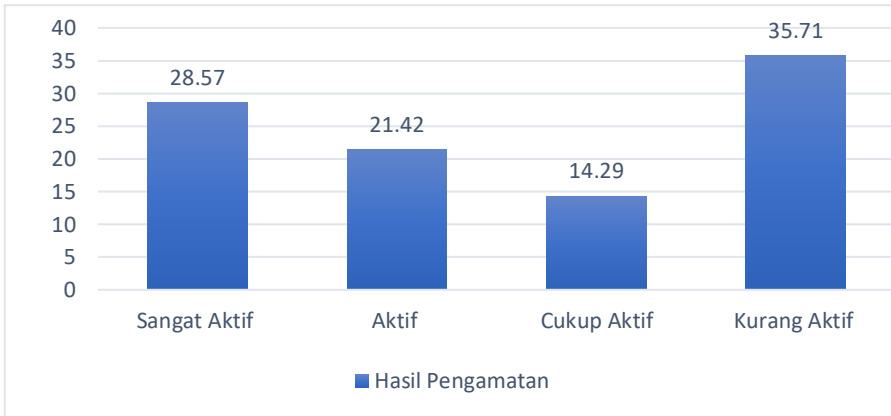
2. Nilai peserta didik aktif (A) = $\frac{6}{28} \times 100\% = 21,42\%$
3. Nilai peserta didik cukup aktif (CA) = $\frac{4}{28} \times 100\% = 14,29\%$
4. Nilai peserta didik kurang aktif (KA) = $\frac{10}{28} \times 100\% = 35,71\%$

Berdasarkan tabel diatas tergambar jelas bahwa anak yang aktif pada kondisi pra siklus ada sekitar 8 orang anak atau 28,57%, anak yang aktifitasnya aktif 6 orang anak atau 21,42%, sedangkan yang keaktifitasnya sedang-sedang saja ada 4 anak atau 14,29%, anak yang kurang aktif masih lumayan banyak yaitu mencapai 10 anak atau setara dengan 35,71%. Sehingga rata-rata keaktifan anak RA Raudlatul Wildan pada kondisi Pra Siklus didapatkan keaktifan anak sebesar 25%. Hal tersebut terwakilkan dalam gambar grafik di bawah ini :

Grafik

Gambar Grafik 4.1
Hasil Keaktifan Anak Kondisi Pra Siklus

Figure 1



Tabel 4.4

Penilaian Anak Kondisi Pra Siklus

No	STTPA	Aspek yang Dinilai	Hail Pengamatan			
			BSB	BSH	MB	BB
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-20	Anak mampu berhitung 1-20 (3,6,4,6)	8	7	7	6
2	Mengenal Lambang Bilangan	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan 1-20 (3,6,4,6)	8	8	7	5
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Anak mampu menyusun angka dan bilangan (3,6, 4,6)	6	7	7	8

4	Mengenal benda dengan menghubungkan dengan lambang bilangannya	Anak mampu memasang benda sesuai dengan angkanya (3.6,4.6)	7	7	7	7
5	Memecahkan masalah sehari-hari secara kreatif	Anak mampu berhitung (Penjumlahan) dengan permainan papan flanel (3.5, 4.5)	6	7	7	8

sumber: Acep Yoni

Keterangan :

BB : Belum Berkembang BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang BSB :Berkembang Sangat Baik

a. Kemampuan berhitung 1-20

$$(1) \text{Kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB)} = \frac{8}{28} \times 100\% = 28,57 \%$$

$$(2) \text{Kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH)} = \frac{7}{28} \times 100\% = 25 \%$$

$$(3) \text{Kriteria Mulai Berkembang (MB)} = \frac{7}{28} \times 100\% = 25 \%$$

$$(4) \text{Kriteria Belum Berkembang (BB)} = \frac{6}{28} \times 100\% = 21,43 \%$$

b. Kemampuan menunjukkan lambang bilangan 1-20

$$(1) \text{Kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB)} = \frac{8}{28} \times 100\% = 28,57 \%$$

(2) Kriteria Berkembang Sesuai Harapan (*BSH*) =
 $\frac{8}{28} \times 100\% = 28,57\%$

(3) Kriteria Mulai Berkembang (*MB*) = $\frac{7}{28} \times 100\% = 25\%$

(4) Kriteria Belum Berkembang (*BB*) = $\frac{5}{28} \times 100\% = 17,86\%$

c. Kemampuan menyusun angka dan bilangan

(1) Kriteria Berkembang Sangat Baik (*BSB*) = $\frac{6}{28} \times 100\% = 21,43\%$

(2) Kriteria Berkembang Sesuai Harapan (*BSH*) =
 $\frac{7}{28} \times 100\% = 25\%$

(3) Kriteria Mulai Berkembang (*MB*) = $\frac{7}{28} \times 100\% = 25\%$

(4) Kriteria Belum Berkembang (*BB*) = $\frac{8}{28} \times 100\% = 28,57\%$

d. Kemampuan memasangkan bilangan dan angka

(1) Kriteria Berkembang Sangat Baik (*BSB*) = $\frac{7}{28} \times 100\% = 25\%$

(2) Kriteria Berkembang Sesuai Harapan (*BSH*) =
 $\frac{7}{28} \times 100\% = 25\%$

(3) Kriteria Mulai Berkembang (*MB*) = $\frac{8}{28} \times 100\% = 28,57\%$

(4) Kriteria Belum Berkembang (*BB*) = $\frac{6}{28} \times 100\% = 21,43\%$

e. Kemampuan berhitung dengan permainan papan flanel

$$(1) \text{ Kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB)} = \frac{6}{28} \times 100\% = 21,43\%$$

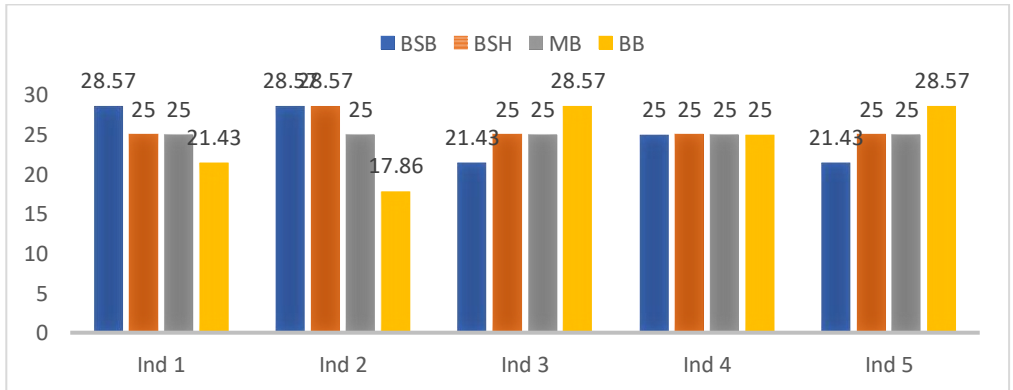
$$(2) \text{ Kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH)} = \frac{7}{28} \times 100\% = 25\%$$

$$(3) \text{ Kriteria Mulai Berkembang (MB)} = \frac{7}{28} \times 100\% = 25\%$$

$$(4) \text{ Kriteria Belum Berkembang (BB)} = \frac{8}{28} \times 100\% = 28,57\%$$

Dari data diatas digambarkan dalam gambar grafik di bawah ini :

Grafik
Gambar grafik 4.2
Kemampuan Berhitung Anak Kondisi Pra Siklus



2. Siklus 1

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan ini yang dilakukan pertama kali oleh peneliti dan kolaborator yaitu menentukan jadwal pelaksanaan siklus 1 dengan menyiapkan rencana pembelajaran dengan menggunakan melalui kegiatan bermain papan flanel yang disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari yaitu tentang pembelajaran berhitung dengan permainan papan flanel sehingga pelajaran dapat dipahami oleh anak dengan mudah dan senantiasa perkembangan anak dapat tumbuh secara optimal.

Kemudian langkah selanjutnya menyiapkan RPPH, menyiapkan sumber belajar, mengembangkan format evaluasi dan mengembangkan format observasi pembelajaran. Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas peneliti mempersiapkan:

- 1) Alat bantu berupa papan flanel
- 2) Menyusun Teknik pelaksanaan kegiatan yang akan dilakukan baik di dalam maupun diluar kelas
- 3) Menyiapkan lembar-lembar observasi

b. Tindakan

Pelaksanaan tindakan kelas ini dilakukan dalam tiga pertemuan, yaitu pada hari Selasa (4 April 2023), Rabu (5 April 2023), Kamis (6 April 2023).

1) Pertemuan ke-1

Pelaksanaan pertemuan pertama pada hari Selasa (4 April 2023). Kegiatan yang dilaksanakan meliputi : (a) kegiatan tanya jawab mengenai pembelajaran berhitung angka 1-20 dengan papan flanel. (b) guru mengkondisikan peserta didik, (c) guru memberikan kegiatan yang mengaitkan tentang materi (d) anak berhitung matahari yang ada pada papan flanel, (e) guru memberikan contoh dan siswa mulai bermain papan flanel dan merangkai menjadi urutan angka 1-20 dengan tepat. (f) guru memberikan contoh tentang penambahan dan pengurangan guru dan bagi anak mampu menyelesaikan tugas dengan baik dan benar.

2) Pertemuan ke-2

Pelaksanaan pertemuan ke-2 pada hari Rabu (5 April 2023). Kegiatan yang dilaksanakan meliputi : (a) guru mengkondisikan peserta didik melalui kegiatan berbunyi dan bermain tepuk, (b) guru menyampaikan apresiasi dengan media gambar, (c) guru meenyebutkan urutan bilangan 1-20 dengan papan flanel, (d) guru bermain tebak angka dan matahari pada papan flanel, (e) guru memberikan pujian dan *reacalling*.

3) Pertemuan ke-3

Pertemuan ke-3 pada hari Kamis (6 April2023).

Kegiatan yang dilaksanakan meliputi : (a) guru mengkondisikan peserta didik melalui kegiatan berbunyi diiringi music, berbagai cerita, dan berjalan melingkar, (b) guru menyampaikan apersepsi untuk mengaitkan dengan materi atau tema serta membangun keaktifan kelas dengan tanya jawab terkait membilang dengan gambar benda 1-20, (c) guru membagikan lembar kerja gambar balon untuk kegiatan mewarnai dengan rapi, (d) guru menyampaikan cara mengajarkan dengan membilang dengan gambar benda 1-20, (e) guru memberikan pujian dan *recalling* kepada anak dengan nilai terbaik pada akhir pembelajaran.

c. Observasi

Selama siklus I berlangsung, peneliti melakukan pengamatan dibantu oleh guru pendamping sekaligus kolabulator. Adapun aspek yang diamati adalah sebagai berikut :

1) Keaktifan belajar anak

Bersama observer peneliti mengamati bagaimana respon anak didik RA Raudlatul Wildan terhadap pelajaran berhitung dengan menggunakan media papan flanel.

2) Kemampuan anak berhitung menggunakan media papan flanel.

Adapun aspek yang diamati adalah :

- (a) Kemampuan anak berhitung 1-20
- (b) Kemampuan anak menunjukkan lambang bilangan 1-20
- (c) Kemampuan menghitung anak dengan permainan papan flanel.

Adapun yang di obeservasi yaitu :

1) Keaktifan anak dalam belajar

Keaktifan anak dalam belajar pada siklus I dilaksanakan ketioka pelaksanaan tindakan dengan bantuan observer 1 dan observer 2 melalui alat bantu penilaian lembar keaktifan belajar anak yang dapat di lihat pada tabel 4.5 dibawah ini :

Tabel 4.5
Hasil Keaktifan Anak Siklus I

Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan					Prosentase Keaktifan Anak
	SA	A	CA	KA	Jml	
Aktivitas/ Keaktifan Anak	12	8	5	3	28	71,43%

Sumber: Acep Yoni

Keterangan :

SA : Sangat Aktif CA : Cukup Aktif

A : Aktif KA : Kurang Aktif

Prosentase Keaktifan

f. Nilai peserta didik sangat aktif (SA) = $\frac{12}{28} \times 100\% = 42,86\%$

g. Nilai peserta didik aktif (A) = $\frac{8}{28} \times 100\% = 28,57\%$

h. Nilai peserta didik cukup aktif (CA) = $\frac{5}{28} \times 100\% = 17,85\%$

i. Nilai peserta didik kurang aktif (KA) = $\frac{3}{28} \times 100\% = 10,71\%$

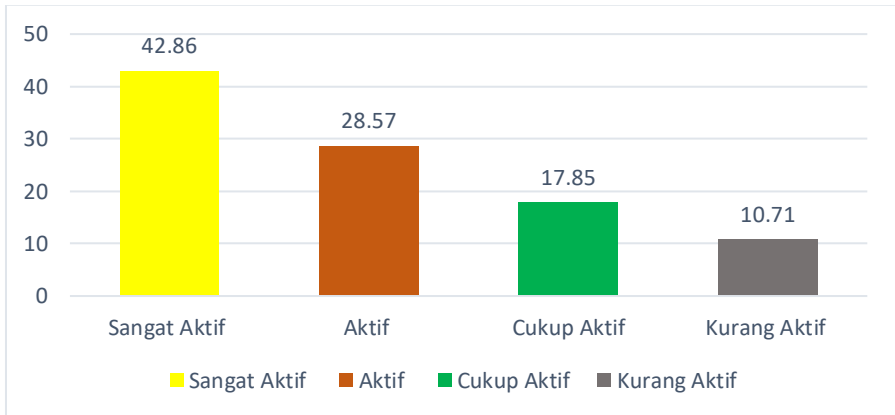
Didapatkan data sebagai berikut:

Anak yang sangat aktif telah meningkat menjadi 12 anak atau 42,86%, anak yang aktif 8 anak atau sekitar 28,57%, anak yang cukup aktif 2 anak atau 17,85% dan kurang aktif ada 6 anak atau 10,71% sehingga di dapat nilai prosentase keaktifan siswa sebesar 71,43%. Adapun prosentase keaktifan yang dihitung adalah anak dengan kriteria sangat aktif dan aktif. Dari tabel di atas di dapatkan gambar grafik sebagai berikut:

Grafik

Gambar grafik 4.3

Keaktifan Anak Siklus I



2) Kemampuan Anak dalam menunjukkan lambang bilangan 1-20

Mengamati kemampuan menunjukkan lambang bilangan 1-20 anak yang dilakukan oleh guru pelaksana tindakan menggunakan lembar evaluasi belajar anak. Hasil penilaian evaluasi belajar anak siklus I dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4.6
Hasil Siklus I

No	STTPA	Aspek yang Dinilai	Hail Pengamatan				Prosentase Anak Tuntas	
			BSB	BSH	MB	BB		
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-20	Anak mampu berhitung 1-20 (3,6,4.6)	8	8	5	7	57,14	
2	Mengenal Lambang Bilangan	Anak mampu menunjukkan lambang bilangan 1-20 (3.6,4.6)	8	9	7	4	60,71	
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Anak mampu menyusun angka dan bilangan (3.6, 4.6)	7	8	7	6	53,57	
4	Mengenal benda dengan menghubungkan dengan lambang bilangannya	Anak mampu memasang benda sesuai dengan angkanya (3.6,4.6)	8	9	7	4	60,71	
5	Memecahkan masalah sehari-hari secara kreatif	Anak mampu berhitung (Penjumlahan) dengan permainan papan flanel (3.5, 4.5)	8	8	7	5	57,14	
		Rata-rata					60%	

Sumber: Acep Yoni

Keterangan :

BB : Belum Berkembang BSH : Berkembang Sesuai harapan

MB : Mulai Berkembang BSB : Berkembang Sangat Baik

a. Kemampuan berhitung 1-20

1) Kriteria Berkembang Sangat Baik (*BSB*) =
$$\frac{8}{28} \times 100\% = 28,57\%$$

2) Kriteria Berkembang Sesuai Harapan (*BSH*) =
$$\frac{8}{28} \times 100\% = 28,57\%$$

3) Kriteria Mulai Berkembang (*MB*) = $\frac{5}{28} \times 100\% =$
17,85%

4) Kriteria Belum Berkembang (*BB*) = $\frac{7}{28} \times 100\% =$
25 %

b. Kemampuan menunjukkan lambang bilangan 1-20

1) Kriteria Berkembang Sangat Baik (*BSB*) =
$$\frac{8}{28} \times 100\% = 28,57\%$$

2) Kriteria Berkembang Sesuai Harapan (*BSH*) =
$$\frac{9}{28} \times 100\% = 32,14\%$$

3) Kriteria Mulai Berkembang (*MB*) = $\frac{7}{28} \times 100\% =$
25 %

4) Kriteria Belum Berkembang (*BB*) = $\frac{4}{28} \times 100\% =$
14,28 %

c. Kemampuan menyusun angka dan bilangan

1) Kriteria Berkembang Sangat Baik (*BSB*) =
 $\frac{7}{28} \times 100\% = 25\%$

2) Kriteria Berkembang Sesuai Harapan (*BSH*) =
 $\frac{8}{28} \times 100\% = 28,57\%$

3) Kriteria Mulai Berkembang (*MB*) = $\frac{7}{28} \times 100\% =$
25 %

4) Kriteria Belum Berkembang (*BB*) = $\frac{6}{28} \times 100\% =$
21,42 %

d. Kemampuan memasangkan bilangan dan angka

1) Kriteria Berkembang Sangat Baik (*BSB*) =
 $\frac{8}{28} \times 100\% = 28,57\%$

2) Kriteria Berkembang Sesuai Harapan (*BSH*) =
 $\frac{9}{28} \times 100\% = 32,14\%$

3) Kriteria Mulai Berkembang (*MB*) = $\frac{7}{28} \times 100\% =$
25%

4) Kriteria Belum Berkembang (*BB*) = $\frac{4}{28} \times 100\% =$
14,28 %

e. Kemampuan berhitung dengan permainan papan flanel

1) Kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) = $\frac{8}{28} \times 100\% = 28,57\%$

2) Kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) = $\frac{8}{28} \times 100\% = 28,57\%$

3) Kriteria Mulai Berkembang (MB) = $\frac{7}{28} \times 100\% = 25\%$

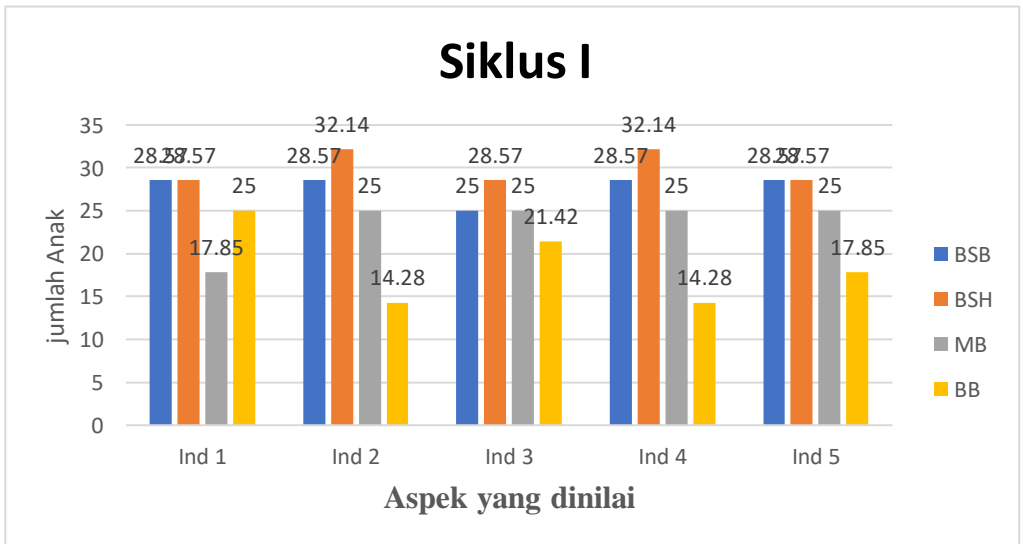
4) Kriteria Belum Berkembang (BB) = $\frac{5}{28} \times 100\% = 17,85\%$

Dari data di atas dapat digambarkan grafik sebagai berikut :

Grafik

Gambar grafik 4.4

Hasil Belajar Berhitung Anak Siklus I



Berdasarkan pengamatan yang diperoleh refleksi

bahwa melalui kegiatan bermain papan flanel dapat meningkatkan kemampuan mengenal berhitung dengan permainan papan flanel. Diperoleh data bahwa aktifitas siswa, kinerja guru dan kemampuan siswa dalam berhitung dengan permainan papan flanel masih di bawah nilai ketuntasan maka dari itu diperlukan siklus II

3. Siklus II

Hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan bahwa adanya peningkatan baik pada keaktifan anak dalam mengikuti pelajaran maupun meningkatkan dalam perkembangan anak. Akan tetapi masih ada yang tidak memperhatikan pelajaran dan mengganggu teman yang lain, seperti Alvian dan Arka Ghufon selalu mengganggu teman yang lain dan main sendiri tidak memperhatikan guru. Sehingga ketika ditanya dan suruh maju tidak bisa. Sedangkan alvian tidak nakal tapi dia masih kurang dalam memahami pelajaran dan tidak mengerti apa yang diperintahkan guru. Maka peneliti dan kolaborator sepakat untuk melakukan perbaikan pada siklus II.

a. Perencanaan

Sebelum melakukan penelitian Tindakan kelas peneliti mempersiapkan :

- 1) Alat peraga, berupa papan flanel

2) Menyusun Teknik pelaksanaan kegiatan yang akan dilakukan baik di dalam maupun diluar kelas.

3) Menyiapkan lembar-lembar observasi

b. Tindakan

Tindakan dalam penelitian kelas ini dilakukan dalam 3 pertemuan dengan memfokuskan pada kegiatan berhitung dengan papan flanel

1) Pertemuan ke-1

Pelaksanaan pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin (10 April 2023). Kegiatan yang dilaksanakan meliputi : (a) kegiatan tanya jawab mengenai benda-benda yang ada di langit, (b) guru mengkondisikan peserta didik, (c) guru memberikan kegiatan yang mengaitkan tentang materi (d) guru memberikan tebakan benda langit dan gambar benda-benda langit 1-20 dan anak mampu berhitung angka 1-20 dengan maju didepan kelas menempelkan pohon serta benda gambar. Setiap anak menuju kelas untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik dan benar sesuai instruksi guru dan guru memberikan pujian bagi anak yang bisa melakukannya dengan baik tepat sesuai dengan angka dan gambar.

2) Pertemuan ke-2

Pelaksanaan pertemuan ke-2 dilaksanakan pada hari Selasa, (11 April 2023). Kegiatan yang dilaksanakan

meliputi : (a) guru mengkondisikan peserta didik melalui kegiatan bernyanyi dan bermain, (b) guru menyampaikan presepsi dengan media gambar benda langit untuk mengaitkan dengan materi serta mengadakan tanya jawab terkait materi atau tema pelajaran, (c) guru memberikan contoh gambar benda langit dan bercerita berhitung dengan jumlah benda langit, (d) guru membagi gambar, (e) guru memberikan tugas kepada anak untuk menghitung jumlah benda langit, (f) guru memberikan pujian dan recalling kepada anak dengan karya terbaik pada akhir pembelajaran.

3) Pertemuan ke-3

Pelaksanaan pertemuan ke-3 pada hari Rabu (12 april 2023). Kegiatan yang dilakukan meliputi : (a) guru mengkondisikan peserta didik melalui kegiatan bernyanyi, berbagi cerita (b) guru menyampaikan apresepsi untuk mengaitkan dengan materi atau tema keaktifan kelas dengan tanya jawab terkait angka 1-20, (c) guru membagi lembar kerja gambar, (d) guru membagikan kerja dan menyampaikn cara mengerjakan lembar berhitung jumlah gambar benda langit dengan papan flanel, (e) siswa mampu mengerjakan lembar kerja dengan baik, (f) guru memberikan pujian

Obeservasi

Selama siklus I berlangsung, peneliti melakukan pengamatan dibantu oleh guru pendamping sekaligus kolabulator. Pada kondisi awal sebelum peneliti menggunakan metode bermain papan flanel kemampuan anak dalam berhitung masih kurang, tetapi setelah peneliti menggunakan metode bermain papan flanel tersebut mulai ada perubahan. Aspek yang diamati anatara lain :

- 1) Mengamati aktivitas belajar anak berkaitan dengan kegiatan dengan kegiatan pengembangan berhitung dengan permainan papan flanel anak dengan kegiatan bermain papan flanel menggunakan lembar observasi belajar siswa. Hasil penilaian keaktifan belajar anak mempunyai nilai seperti dibawah ini :

Tabel 4.7
Hasil Keaktifan Anak Siklus I

Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan					Prosentase Keaktifan Anak
	SA	A	CA	KA	Jml	
Aktivitas/ Keaktifan Anak	15	10	3		28	89,28%

Sumber: Acep Yoni

Keterangan :

SA : Sangat Aktif

CA :Cukup Aktif

A : Aktif

KA : Kurang Aktif

Prosentase Keaktifan

1. Nilai peserta didik sangat aktif (SA) = $\frac{15}{28} \times 100\% = 53,57\%$

2. Nilai peserta didik aktif (A) = $\frac{10}{28} \times 100\% = 35,71\%$

3. Nilai peserta didik cukup aktif (CA) = $\frac{3}{28} \times 100\% = 10,71\%$

4. Nilai peserta didik kurang aktif (KA) = 0 %

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa anak yang aktif itasnya sangat aktif meningkat mejadi 15 anak, anak yang aktif 10 anak, anak yang cukup aktif 3 anak dan anak yang kurang aktif ada 0 anak sehingga didapatkan rata-rata 5,35 dan prosentasenya meningkat menjadi 89,28 % dan telah memenuhi nilai ketuntasan belajar, dan dapat di saksikan dalam gambar grafik dibawah ini :

GRAFIK

Gambar grafik 4.5
Hasil Keaktifan Anak Siklus 2



permainan papan flanel anak melalui kegiatan bermain papan flanel dengan menggunakan lembar observasi evaluasi belajar anak. Hasil penilaian lembar evaluasi kognitif anak dapat terlihat dalam table di bawah ini :

Table 4.8
Hasil Siklus II

No	STTPA	spek yang Dinilai	Hail Pengamatan			rosentase Anak Tuntas	
			BSB	BSH	MB	BB	
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-20	Anak mampu berhitung 1-20 (3,6,4,6)	10	10	5	3	71,41
2	Mengenal Lambang Bilangan	Anak mampu menunjukkan	18	10	0	0	99,99

		lambang bilangan 1-20 (3.6,4.6)					
3	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Anak mampu menyusun angka dan bilangan (3.6, 4.6)	15	10	3	0	89,28
4	Mengenal benda dengan menghubungkan dengan lambang bilanganya	Anak mampu memasangkan benda sesuai dengan angkanya (3.6,4.6)	18	10	0	0	99,99
5	Memecahkan masalah sehari-hari secara kreatif	Anak mampu berhitung (Penjumlahan) dengan permainan papan flanel (3.5, 4.5)	10	18	0	0	99,99
		Rata-rata					97,28

Sumber: Acep Yoni

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai

harapan MB : Mulai Berkembang

BSB :Berkembang Sangat Baik

a. Kemampuan berhitung 1-20

$$(1) \text{ Kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB)} = \frac{10}{28} \times 100\% = 35,71\%$$

$$(2) \text{ Kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH)} = \frac{10}{28} \times 100\% = 35,71\%$$

$$(3) \text{ Kriteria Mulai Berkembang (MB)} = \frac{5}{28} \times 100\% = 17,85\%$$

$$(4) \text{ Kriteria Belum Berkembang (BB)} = \frac{3}{28} \times 100\% = 10,71\%$$

b. Kemampuan menunjukkan lambang bilangan 1-20

$$(1) \text{ Kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB)} = \frac{18}{28} \times 100\% = 64,28\%$$

$$(2) \text{ Kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH)} = \frac{10}{28} \times 100\% = 35,71\%$$

$$(3) \text{ Kriteria Mulai Berkembang (MB)} = \frac{0}{28} \times 100\% = 0\%$$

$$(4) \text{ Kriteria Belum Berkembang (BB)} = \frac{0}{28} \times 100\% = 0\%$$

c. Kemampuan menyusun angka dan bilangan

$$(1) \text{ Kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB)} = \frac{15}{28} \times 100\% = 53,57\%$$

$$(2) \text{ Kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH)} = \frac{10}{28} \times 100\% = 35,71\%$$

$$(3) \text{ Kriteria Mulai Berkembang } (MB) = \frac{3}{28} \times 100\% = 10,71 \%$$

$$(4) \text{ Kriteria Belum Berkembang } (BB) = \frac{0}{28} \times 100\% = 0 \%$$

d. Kemampuan memasang bilangan dan angka

$$(1) \text{ Kriteria Berkembang Sangat Baik } (BSB) = \frac{18}{28} \times 100\% = 64,28\%$$

$$(2) \text{ Kriteria Berkembang Sesuai Harapan } (BSH) = \frac{10}{28} \times 100\% = 35,71 \%$$

$$(3) \text{ Kriteria Mulai Berkembang } (MB) = \frac{0}{28} \times 100\% = 0\%$$

$$(4) \text{ Kriteria Belum Berkembang } (BB) = \frac{0}{28} \times 100\% = 0 \%$$

e. Kemampuan berhitung / penambahan sederhana dengan permainan papan flanel

$$(1) \text{ Kriteria Berkembang Sangat Baik } (BSB) = \frac{10}{28} \times 100\% = 35,71\%$$

$$(2) \text{ Kriteria Berkembang Sesuai Harapan } (BSH) = \frac{18}{28} \times 100\% = 64,28 \%$$

$$(3) \text{ Kriteria Mulai Berkembang } (MB) = \frac{0}{28} \times 100\% = 0 \%$$

$$(4) \text{ Kriteria Belum Berkembang } (BB) = \frac{0}{28} \times 100\% = 0 \%$$

Dari hasil tersebut dapat dilihat dari gambar grafik di bawah ini Refleksi Harapan penelitian adalah agar pada siklus II ini dapat menuntaskan kemampuan berhitung dengan permainan

papan flanel. Adapun data yang diperoleh adalah :

1) Analisis Aktifitas Belajar Anak

Rekapitulasi aktifitas belajar siswa berkaitan dengan kemampuan penggunaan kegiatan bermain papan flanel didapatkan data bahwa siswa yang aktif dalam pembelajaran telah mencapai 89,28% dan telah ketuntasan dalam belajar.

2) Analisis Kemampuan Anak

Berdasarkan pengamatan yang diperoleh refleksi bahwa melalui kegiatan bermain papan flanel dapat meningkatkan kemampuan berhitung dengan permainan papan flanel. Karena dari siklus ini telah dicapai ketuntasan belajar, yaitu 97,28 dari 28 siswa.

C. Pembahasan

Berdasarkan penjabaran dari analisis data di atas dapat diketahui bahwa kegiatan bermain papapn flanel sangat membantu guru dalam pembelajaran mengenal bermain papan flanel khususnya berhitung dengan permainan papan flanel. Untuk mengetahui perubahan yang terjadi dan pengembangan dari siklus I ke Siklus II dapat dilihat pada data yang diperoleh sebagai berikut :

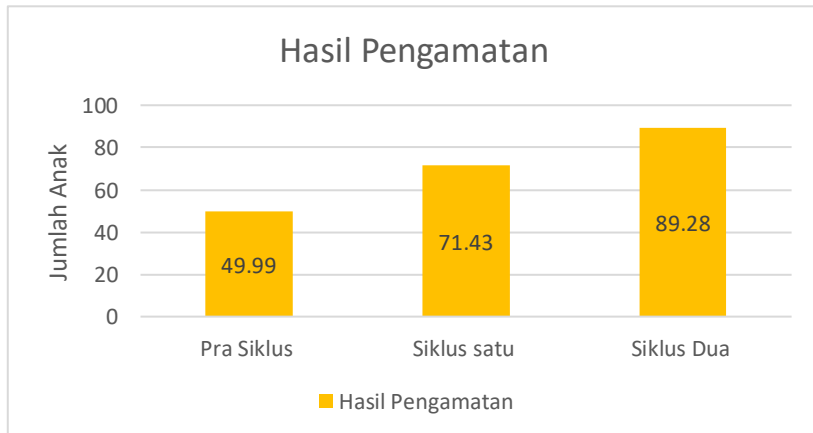
1. Pembahasan Observasi Keaktifan Belajar Anak

Rekapitulasi rata-rata skor pengamatan aktifitas belajar anak menggunakan kegiatan bermain papan flanel berdasarkan

pengamatan disajikan dalam tabel di bawah ini :

Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan		
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Aktivitas keaktifan Anak /	49,99	71,43%	89,28%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa keaktifitas anak pada kondisi pra siklus hanya mencapai sebesar 49,99%, kemudian meningkat pada siklus I dengan prosentase kenaikan sebesar 71,43% atau naik 22%. Akhirnya pada siklus II telah mencapai ketuntasan klasikal dalam keaktifan siswa sebanyak 89,28%. Kemudian dituangkan dalam bentuk gambar grafik di bawah ini :



2. Pembahasan Kemampuan Bermain Papan Flanel

Rekapitulasi prosentase hasil penilaian kemampuan berhitung dengan permainan papan flanel anak pada kelompok B RA Raudlatul Wildan Wedung Demak sejumlah 28 anak berdasarkan observasi oleh peneliti dapat dilihat dalam tabel di bawah ini :

Tabel 4.10
Rekapitulasi Kemampuan Belajar Anak Dari Pra Siklus hingga Siklus 2

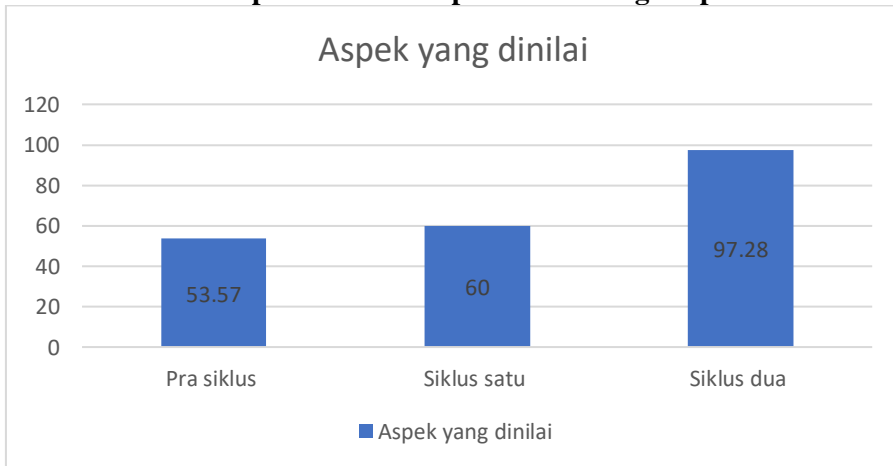
Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan		
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Kemampuan Rata-rata Belajar Anak	53,57%	60%	97,28%

Sumber : Acep Yoni

Pada tabel 4.12 tersebut dapat dilihat kenaikan dari kondisi awal sampai ke siklus II. Berdasarkan tabel tersebut dapat terlihat adanya peningkatan dari kondisi pra siklus hanya 53,57, siklus I 60% dan pada siklus 2 telah mencapai 97,28% yang artinya ketuntasan belajar dengan menggunakan kegiatan bermain papan flanel telah tercapai sekaligus menunjukkan bahwa hipotesa yang peneliti ajukan dalam penelitian ini bahwa kegiatan bermain papan flanel mampu meningkatkan kemampuan anak benar-benar terbukti.

Dari data di tersebut di atas kemudian di tuangkan dalam grafik di bawah ini :

Grafik
Gambar grafik 4.7
Rekapitulasi Kemampuan Berhitung Tiap Siklus



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian tindakan kelas tersebut dapat peneliti uraikan bahwa pembelajaran pengembangan kemampuan berhitung dengan bermain papan flanel yang kemudian guru menyimpulkan tindakan kelas yang dilakukan pada penelitiannya mengenai pembelajaran dengan kegiatan bermain papan flanel didapatkan hasil akhir pada siklus dua sebesar 97,28% dari 28 anak, sedangkan pada penelitian ini terlihat dari kondisi pra siklus 53,57%, siklus 1 60% dan siklus 2 mencapai 97,28%. Kegiatan dengan menggunakan kegiatan bermain papan flanel efektif upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B di RA Raudlatul Wildan Wedung Kabupaten Demak Semester II Pelajaran 2022/2023 benar-benar terbukti.

B. Saran

Dalam hal ini peneliti memberikan saran bagi para guru PIAUD yaitu:

1. Dalam mengajarkan kemampuan berhitung permulaan hendaknya menggunakan alat bantu yang mudah dan besar.
2. Kegiatan yang dilakukan menyenangkan dan tidak membuat anak cepat bosan.
3. Dalam kegiatan berhitung permulaan, guru memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada anak untuk mencoba.

C. .Kata Penutup

Alhamdulillah, ucapan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan ketentuan-ketentuan yang ada. Penulis menyadari dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, sehingga kritik dan saran yang mendukung sangat penting bagi penulis untuk kedepannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembacanya. Atas segala kekurangan, penulis mohon maaf sebesar-besarnya.

DAFTAR PUSTAKA

Andi, Suroso, 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Jogjakarta: Budi Mulia

Anggraeni, Ria, 2015, Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Papan Flanel Pada Anak.

Arfah,Siti, 2015, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini Melalui Media Papan Flanel*, Universitas Pendidikan Indonesia.

Azhar, Arsyad, 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Chasman, Shaleh, 1988. Pedoman Guru Bidang Pengembangan kemampuan Berbahasa di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Departeman Pendidikan dan Kebudayaan,

Daryanto,2012. Media Pembelajaran Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Departeman Pendidikan Nasional, 2010, *Pedomam Pembelajaran Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*,

Holis, Ade, “ *Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini*”, Jurnal Pendidikan Universitas Garut, Vol 09 No. 2 Juni 2021

<http://e-jurnal.ivet.ac.id/index.php/sece/articelview/693>

<http://jurnal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/download/514/467> e-

<http://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/artiicel/download/6151/pdf>

Mukhtar Latif, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.

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

Mudhlofir, Ali, 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif (dari teori ke praktik)* Jakarta: Rajawali Pers.

Muhsin, 2006, *Bermain dan Kecerdasan Matematis*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Oemar, Hamalik, 1994 *Media Pendidikan*, (Bandung: Citra Aditya Bakti).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Undang-Undang Nomer 137 Tahun 2014, Tentang Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta : Balai Pustaka, 1994

Sadiman, Arif, 2006, *Media Pembelajaran: Pengertian Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Sakiman,2011, *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta:Pedagogia.
- Sanjaya, Wina, 2006. *Strategi Pembelajaran Beroreintasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Siti, Aisyah dkk, 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta:Universitas Terbuka
- Sudjana,2005. *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar Baru,
- Sugiyono. 2004. *Metode Penelitian Administratif*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitaif, Kualittatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani, 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks
- Sulistyo,2011 *Pengantar Ilmu Perpustakaan*, Jakarta: Gramedia.
- Susanto, 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspek*. Jakarta: Kencana,
- Wahyuningtyas, Puspa Anggraini, 2015 *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Medai Papan Flanel Pada Anak Usia Dini Di TPA Beringharjo Yogyakarta*, Universitas Negeri Yogyakarta
- Winkel, W.S. 1991, *Psikologi Pengajaran*: Jakarta : Gramedia.
- Yulvia, Sari, 2001. *Strategi pengembangan matematika anak usia dini*. Semarang : IKIP Veteran Press

Lampiran 1
Surat keterangan telah melaksanakan Penelitian


RAUDLATUL WILDAN WEDUNG
RAUDLATUL WILDAN
(TERAKREDITASI 5A)

Alamat : Jalan K. Abdul Samid Girilipat Desa Wedung Km. Wedung Kab. Demak 50534
☎ 0811838224 ☪ raudlatulwildan@gmail.com

NPSN	6	5	7	4	2	3	4	9			
NOM	1	0	1	2	3	2	2	1	0	0	0

SURAT KETERANGAN
Nomor : 14/IPP/NU/RA. HW/IV/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Diana Malibah, S.Pd
Jabatan : Kepala RA
NIP : -

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya

Nama : Intiqomah Nur Jammatul Laila
NIM : 1703100061
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

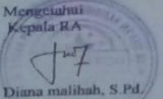

Mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian di RA Raudlatul Wildan Wedung Demak dengan judul " **PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN MELALUI MEDIA PAPAN FLANEL PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA RAUDLATUL WILDAN WEDUNG DEMAK** "

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wedung, 20 April 2023
Kepala RA


DIANA MALIBAH, S.Pd


Lampiran 2 : RPPH Hari ke 1 Siklus 1

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) RAUDHATUL WILDAN TAHUN AJARAN 2022/2023	
Semester/Minggu ke/Hari ke	2/ 1 / 2
Hari /tgl	Selasa 4 April 2023
Kelompok usia	B
Tema/sub tema	: Alam Semesta / Benda Langit / Matahari
KD	: 1.1, 1.2, 2.1, 2.5,3.1, 4.1, 3.4, 4.4, 3.6, 4.6, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11
Materi	- Mensyukuri Ciptaan Tuhan - Bercerita tentang Alam Semesta - Gotong royong - Mengucap terimakasih - Koordinasi motorik halus - Mengulang kalimat - Perbedaan warna
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	- Item-item (flanel) - Pensil - Penghapus - Crayon - Buku-buku/majalah/gambar - Angka-angka - Kreatif
Karakter	: Kreatif
Proses kegiatan	
A. PEMBUKAAN:	
	1. Salam, Berdo'a dan absensi 2. Pembiasaan menghafal Hadist kasih sayang 3. Mengevaluasi pembelajaran sebelumnya 4. Tanya jawab Alam Semesta 5. Menyampaikan aturan sikap dan aturan bermain
B. INTI	
	1. Bercerita tentang Alam Semesta 2. Menyebutkan benda-benda Alam 3. Mewarnai gambar yang termasuk benda-benda langit 4. Menghitung benda langit yang ada di papan
C. RECALLING:	
	1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama 4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya 5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
D. PENUTUP	
	1. Menanyakan perasaannya selama hari ini 2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai 3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok 5. Penerapan SOP penutupan
E. RENCANA PENILAIAN	
	1. Pengetahuan dan keterampilan a. Dapat menyebutkan benda-benda yang ada di langit b. Dapat membedakan benda yang ada di bumi dan di langit c. Dapat menghafal hadist kasih sayang d. Dapat menghitung benda-benda langit e. dapat mewarnai gambar
 Mengetahui Kepala RA Diana malihah, S.Pd.	Guru Kelas  Tis'atun Awaliyah, S.Ag

Lampiran 3 : RPPH Hari ke 2 Siklus 1

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) RAUDHATUL WILDAN TAHUN AJARAN 2022/2023	
Semester/Minggu ke/Hari ke	: II / 1 / 3
Hari /tgl	: Rabu 5 April 2023
Kelompok usia	: B
Tema/sub tema	: Alam Semesta / Benda Langit / Matahari
KD	: 1.1, 1.2, 2.1, 2.7.2.9, 3.1, 3.4, 4.4, 3.5, 4.6, 3.10, 4.10
Materi	: <ul style="list-style-type: none">- Menyukuri Ciptaan Tuhan- Bercerita tentang Alam Semesta- Gotong royong- Mengucap terimakasih- Koordinasi motorik halus- Mengulang kalimat- Perbedaan warna
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: media papan flanel <ul style="list-style-type: none">- Gambar matahari- Buku polos/buku gambar- Pensil- Penghapus- Crayon- Buku-buku/majalah/gambar- Angka-angka
Karakter	: Kreatif
Proses kegiatan	
A. PEMBUKAAN:	
1. Salam, Berdo'a dan absensi	
2. Pembiasaan menghafal surat Al-Qurasy	
3. Mengevaluasi pembelajaran sebelumnya	
4. Tanya jawab Alam Semesta	
5. Menyampaikan aturan sikap dan aturan bermain	
B. INTI	
1. Bercerita Fungsi Matahari	
2. Melengkapi huruf di bawah gambar matahari	
3. Menggambar dan mewarnai gambar matahari	
4. Menyebutkan angka yang ada di papan flanel	
C. RECALLING:	
1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan	
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain	
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama	
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya	
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak	
D. PENUTUP	
1. Menanyakan perasaannya selama hari ini	
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai	
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan	
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok	
5. Penerapan SOP penutupan	
E. RENCANA PENILAIAN	
1. Pengetahuan dan keterampilan	
a. Dapat bercerita fungsi matahari	
b. Dapat melengkapi huruf di bawah gambar	
c. Dapat menghafal hadist kisah sayang	
d. Dapat menggambar bebas	
e. Dapat Menyebutkan angka yang ada di papan flanel	


Mengetahui
Kepala RA
Diana Matlah, S.Pd.

Guru Kelas

Tis'atun Awallyah, S.Ag.

Lampiran 4 : RPPH Hari ke 3 Siklus 1

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RAUDHATUL WILDAN TAHUN AJARAN 2022/2023

Semester/Minggu ke/Hari ke	: II / 4
Hari/tgl	: Kamis 6 April 2023
Kelompok usia	: B
Tema/sub tema	: Alam Semesta / Benda Langit / Matahari
KD	: 1.1, 1.2, 2.1, 2.5, 3.1, 4.1, 3.4, 4.4, 3.6, 4.6, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11
Materi	: <ul style="list-style-type: none"> - Menyukuri Ciptaan Tuhan - Bercerita tentang Alam Semesta - Gotong royong - Mengucapkan terimakasih - Koordinasi motorik halus - Mengulang kalimat - Perbedaan warna
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: <ul style="list-style-type: none"> - Media Papan Flanel - Gambar matahari - Pensil - Pensil - Crayon - Kreatif
Karakter	: Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN

1. Salam, Berdo'a dan absensi
2. Pembiasaan Bacaan Sholat
3. Mengevaluasi pembelajaran sebelumnya
4. Tanya jawab Alam Semesta
5. Menyampaikan aturan sikap dan aturan bermain

B. INTI

1. Berjemur di bawah Terik matahari
2. Merasakan teriknya matahari
3. Menghitung gambar matahari sesuai dengan angka/bilangnya
4. Menebali suku kata akhir sama (benda-benda langit)

C. RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

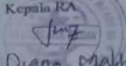
D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN


1. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat merasakan teriknya matahari
 - b. Dapat menghitung gambar sesuai angka/bilangnya
 - c. Dapat melafalkan niat sholat dhuhur
 - d. Dapat menebali suku kata akhir sama benda-benda langit

Mengetahui
Kepala RA



Diana Mubtashah S.Pd

Guru Kelas



Tis'atun Awabiyah

Lampiran 5 : RPPH Hari ke 4 Siklus 2

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RAUDHATUL WILDAN TAHUN AJARAN 2022/2023

Semester / Minggu ke / Hari ke	2 / 2 / 2 Senin 10 April 2023
Hari / tgl	B
Kelompok usia	Alam Semesta / Benda Langit / Bulan
Tema/sub tema	1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 3.1, 4.1, 3.2, 4.2, 3.5, 4.5, 3.11, 4.11
KD	- Menyebutkan Ciptaan Tuhan
Materi	- Bercerita tentang Alam Semesta - Ciri-ciri syeikh - Mengusap terimakasih - Koordinasi motorik halus - Mengulang kalimat - Perbedaan warna
Kegiatan main	Kelompok dengan kegiatan pengamatan
Alat dan bahan	- Media Papan Flanel - Gambar pola - Senter - Buku gambar - Pensil
Karakter	Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN

1. Salam, Berdo'a dan absensi
2. Pembiasaan Do'a Ketika hujan
3. Mengevaluasi pembelajaran sebelumnya
4. Tanya jawab Alam Semesta
5. Menyampaikan aturan sikap dan aturan bermain

B. INTI

1. Mengisi pola pada gambar matahari
2. Percobaan membuat Cahaya dengan senter
3. Mengelompokkan benda langit sesuai angka di papan flanel
4. Melengkapi kata

C. RECALLING


1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimaokannya hari ini, mamin apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan


E. RENCANA PENILAIAN

1. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan benda-benda langit
 - b. Dapat menyebutkan guna matahari
 - c. Dapat melakukan percobaan membuat sinar matahari
 - d. Dapat membuat mamin dengan mengisi pola
 - e. Dapat mengelompokkan benda langit sesuai angka/ bilangannya



Mengarahi
Kepala R.A
Diana Malfiah, S.Pd


Guru Kelas




Tia'atun Awalyah, S. Ag.



Lampiran 6 : RPPH Hari ke 5 Siklus 2

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) RAUDHATUL WILDAN TAHUN AJARAN 2022/2023	
Semester/Minggu ke/Hari ke	2/ 2/ 9
Hari /tgl	Selasa, 11 April 2023
Kelompok usia	B
Tema/sub tema	Alam Semesta / Gejala Alam / Siang dan malam
KD	1.1, 1.2, 2.1, 2.5, 3.1, 4.1, 3.4, 4.4, 3.6, 4.6, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11
Materi	- Mensyukuri Ciptaan Tuhan - Bercerita tentang Alam Semesta - Gotong royong - Mengucap termakasih - Koordinasi motorik halus - Mengulang kalimat - Perbedaan warna
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	- Media Papan Flanel - Gambar matahari - Pesil - Crayon
Karakter	: Kreatif
Proses kegiatan	
A. PEMBUKAAN	
1. Salam, Berdo'a dan absensi	
2. Pembiasaan Hadist kasih sayang	
3. Mengevaluasi pembelajaran sebelumnya	
4. Tanya jawab Alam Semesta	
5. Menyampaikan aturan sikap dan aturan bermain	
B. INTI	
1. Kolase gambar matahari	
2. Mengucapkan syair matahari terbenam	
3. Membedakan siang dan malam	
4. Bermain di papan flanel memasang benda sesuai angka	
C. RECALLING	
1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan	
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain	
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama	
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya	
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak	
D. PENUTUP	
1. Menanyakan perasaannya selama hari ini	
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai	
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan	
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok	
5. Penerapan SOP penutupan	
E. RENCANA PENILAIAN	
1. Pengetahuan dan keterampilan	
a. Dapat menceritakan terjadinya siang malam	
b. Dapat menyanyi matahari terbenam	
c. Dapat dapat bermain dengan Teknik kolase	
d. Dapat bermain di papan flanel memasang benda sesuai angka	

Mengetahui
Kepala RA

Dhuha Malibah, S.Pd.

Guru Kelas

Tis'atun Awaliyah, S.Ag.

Lampiran 7 : RPPH Hari ke 6 Siklus 2

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) RAUDHATUL WILDAN TAHUN AJARAN 2022/2023	
Semester/Minggu ke/Hari ke	2/2 / 10
Hari/tgl	Kamis April 2023
Kelompok usia	B
Tema/sub tema	Alam Semesta / Benda Langit / Pelangi
KD	1.1, 1.2, 2.2, 2.3, 3.1, 4.1, 3.2, 4.2, 3.8, 4.8, 3.13, 4.13
Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Menyukuri Ciptaan Tuhan - Bercecerita tentang Alam Semesta - Gotong royong - Mengucap terimakasih - Koordinasi motorik halus - Mengulang kalimat - Perbedaan warna
Kegiatan main	Kelompok dengan kegiatan pengamatan
Alat dan bahan	<ul style="list-style-type: none"> - Media Papan Flanel - Gambar Pelangi - Pensil - Crayon - Kreatif
Karakter	
Proses kegiatan	
A. PEMBUKAAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam, Berdo'a dan absensi 2. Pembiasaan Surat Al-Quransy 3. Mengevaluasi pembelajaran sebelumnya 4. Tanya jawab Alam Semesta 5. Menyampaikan aturan sikap dan aturan bermain 	
B. INTI	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan warna dengan krayon 2. Menggantung bentuk Pelangi 3. Melengkapi kata di bawah gambar Pelangi 4. Menyebutkan hasil penjumlahan dengan papan flanel 	
C. RECALLING	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain 3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama 4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya 5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak 	
D. PENUTUP	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaannya selama hari ini 2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling dia sukai 3. Bercecerita pendek yang berisi pesan-pesan 4. Menginformasikan kegiatan untuk besok 5. Penerapan SOP penutupan 	
E. RENCANA PENILAIAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan dan keterampilan <ol style="list-style-type: none"> a. Dapat menceritakan tentang pelangi b. Dapat menyebutkan warna pelangi c. Dapat membuat permainan warna d. Dapat menggantung gambar pelangi e. dapat menyebutkan hasil penjumlahan di papan flanel 	
Mengetahui Kepala RA	Guru Kelas
 Diana Mahhab, S.Pd	 Tis'atun Awalayah, S.Ag

Indikator keaktifan praInd

No.	Nama	Indikator Penilaian			
		SA	A	CA	KA
1.	Icha	✓			
2.	Syarif				✓
3.	Alvian				✓
4.	Mahira			✓	
5.	Ghufron			✓	
6.	Ziyana		✓		
7.	Fahri			✓	
8.	Nana				✓
9.	Bintang			✓	
10.	Dinar				✓
11.	Raziq				✓
12.	Arya	✓			
13.	Ahza		✓		
14.	Rafka		✓		
15.	Vanesa		✓		
16.	Baim				✓
17.	Delisha				✓
18.	Kaisa	✓			
19.	Layyin	✓			
20.	Fara	✓			
21.	Rafa	✓			
22.	Hafizh				✓
23.	Adit				✓
24.	Dinda		✓		
25.	Arka				✓
26.	Alina	✓			
27.	Bima	✓			
28.	Abyan		✓		
Jumlah		8	6	4	10

Lampiran 8

Indikator Keaktifan Anak kondisi Pra Sekolah

Keterangan :

SA (Sangat Aktif) = Siswa mampu mengerjakan tugas tanpa bantuan guru dan membantu temanya

A (Aktif) = Siswa mampu mengerjakan tugas tanpa bantuan guru

CA (Cukup Aktif) = Siswa mampu mengerjakan tugas dengan bantuan guru

KA (Kurang Aktif) = Siswa belum mampu menyelesaikan tugas

No.	Nama	Indikator Penilaian			
		SA	A	CA	KA
1.	Icha	✓			
2.	Syarif				✓
3.	Alvian			✓	
4.	Mahira		✓		
5.	Ghufron		✓		
6.	Ziyana		✓		
7.	Fahri		✓		
8.	Nana			✓	
9.	Bintang	✓			
10.	Dinar			✓	
11.	Raziq			✓	
12.	Arya	✓			
13.	Ahza		✓		
14.	Rafka	✓			
15.	Vanesa	✓			
16.	Baim		✓		
17.	Delisha		✓		
18.	Kaisa	✓			

19.	Layyin	✓			
20.	Fara	✓			
21.	Rafa	✓			
22.	Hafizh				✓
23.	Adit			✓	
24.	Dinda		✓		
25.	Arka				✓
26.	Alina	✓			
27.	Bima	✓			
28.	Abyan	✓			
Jumlah		12	8	5	3

Lampiran 9

Indikator Keaktifan Anak Kondisi Siklus I

- SA (Sangat Aktif) = Siswa mampu mengerjakan tugas tanpa bantuan guru dan membantu temanya
- A (Aktif) = Siswa mampu mengerjakan tugas tanpa bantuan guru
- CA (Cukup Aktif) = Siswa mampu mengerjakan tugas dengan bantuan guru
- KA (Kurang Aktif) = Siswa belum mampu menyelesaikan tugas

Lampiran 10

Indikator Keaktifan Anak Kondisi Siklus II

No.	Nama	Indikator Penilaian			
		SA	A	CA	KA
1.	Icha	✓			
2.	Syarif			✓	
3.	Alvian		✓		
4.	Mahira	✓			
5.	Ghufron		✓		
6.	Ziyana	✓			
7.	Fahri	✓			
8.	Nana		✓		
9.	Bintang	✓			
10.	Dinar		✓		
11.	Raziq		✓		
12.	Arya	✓			
13.	Ahza		✓		
14.	Rafka	✓			
15.	Vanesa	✓			
16.	Baim		✓		
17.	Delisha		✓		
18.	Kaisa	✓			
19.	Layyin	✓			
20.	Fara	✓			
21.	Rafa	✓			
22.	Hafizh			✓	
23.	Adit		✓		
24.	Dinda		✓		
25.	Arka			✓	
26.	Alina	✓			
27.	Bima	✓			
28.	Abyan	✓			
Jumlah		15	10	3	0

Keterangan :

SA (Sangat Aktif)	= Siswa mampu mengerjakan tugas tanpa bantuan guru dan membantu temanya
A (Aktif)	= Siswa mampu mengerjakan tugas tanpa bantuan guru
CA (Cukup Aktif)	= Siswa mampu mengerjakan tugas dengan bantuan guru
KA (Kurang Aktif)	= Siswa belum mampu menyelesaikan tugas

Lampiran 11

Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah Sebelum Dilakukan Penelitian

1. Bagaimana pendapat Anda selaku kepala sekolah mengenai kemampuan berhitung siswa kelompok 5-6 Tahun ?

Jawab : Sejauh ini kemampuan berhitung siswa kelompok 5-6 tahun menurut saya memuaskan, karena sebagian besar anak telah memahami betul mengenai angka dan lambang bilangannya. Mereka hanya menghafal tanpa mengerti hakikat angka yang ia ucapkan

2. Menurut Anda faktor apa yang menjadi penyebabnya ?

Jawab : menurut saya banyak faktor yang menjadi penyebabnya dua diantaranya adalah kebiasaan orang tua untuk mengajari anaknya menghafal angka dan kurangnya sarana prasarana yang memadai untuk anak di sekolah ini.

3. Perlukah tambahan jam Pelajaran bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan ‘

Jawab : tidak perlu, karena kegiatan jam Pelajaran di RA merupakan kegiatan bermain yang menyenangkan jadi tambahan jam Pelajaran akan membuat anak menjadi tertekan dan tidak menyenangkan lagi.

Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah setelah dilakukan penelitian

1. Menurut bagaimana kemampuan siswa dalam berhitung sekarang ?

Jawab : kemampuan berhitung permulaan siswa sekarang meningkat dengan baik

2. Apakah anak-anak antusias dalam belajar berhitung permulaan dengan menggunakan media papan flanel ?

Jawab : anak-anak sangat antusias dan sangat senang belajar dengan menggunakan media papan flanel

3. Menurut anda apakah dalam meningkatkan belajar menyenangkan guru wajib untuk kreatif dan inovatif .

Jaawab : Ya seorang guru wajib kreatif dan inovatif karena guru yang kreatif dan inovatif mempunyai banyak ide untuk mencerdaskan anak didiknya dan tidak tergantung pada sarana dan prasarana yang komplit tetapi justru mampu menggunakan kemampuan anak dengan sarana prasarana yang ada.

Lampiran 12

Daftar Hadir Anak RA Raudlatul Wildan

No.	Nama Anak	Jenis kelamin	Alamat
1.	Icha	P	Ds. Setinggil Wedung
2.	Syarif	L	Ds. Setinggil Wedung
3.	Alvian	L	Ds. Sabetan Barat
4.	Mahira	P	Ds. Peturen Wedung
5.	Ghufron	L	Ds. Sabetan Barat
6.	Ziyana	P	Ds. Bandengan Wedung
7.	Fahri	L	Ds. Angin-angin Wedung
8.	Nana	P	Ds. Karangasem Wedung
9.	Bintang	L	Ds. Gribigan Wedung
10.	Dinar	P	Ds. Buko Wedung
11.	Raziq	L	Ds. Sabetan Timur
12.	Arya	L	Ds. Sabetan Barat
13.	Ahza	L	Ds. Ngawen Wedung
14.	Rafka	L	Ds. Karangasem Wedung
15.	Vanessa	P	Ds. Sabetan Barat
16.	Baim	L	Ds. Bongkol Indah
17.	Delisha	P	Ds. Kauman Wedung
18.	Kaisa	P	Ds. Gribigan Wedung
19.	Layyin	P	Ds. Gribigan Wedung
20.	Fara	P	Ds. Gribigan Wedung

21.	Rafa	L	Ds. Gribigan Wedung
22.	Hafizh	L	Ds. Geribigan Wedung
23.	Adit	L	Ds. Kauman Wedung
24.	Dinda	P	Ds. Angin-angin Wedung
25.	Arka	L	Ds. Kauman Wedung
26.	Alina	P	Ds. Sabetan Barat
27.	Bima	L	Ds. Gribigan Wedung
28.	Abyan	L	Ds. Gribigan Wedung

Lampiran 13

Surat Penunjukan Dosen Pembimbing Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7601295
www.walisongo.ac.id

Semarang, 05 Mei 2021

Nomor : B-220 /Un.10.3//J.6/PP.00.9/05/2021
Lamp :-
Hal : Penunjuk Pembimbing Skripsi

Kepada Yth,
Ibu Mustakimah, M.Pd

Di tempat.

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Berdasarkan hasil pembahasan ulasan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:


Nama : Istiqomah Nurjannatul Laila
NIM : 1703106061
Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Papan Flanel Pada Anak Kelompok 5-6 Tahun Di TK Tarbiyatul Widad Wedung Demak

Dan menunjuk Saudara:
Ibu Mustakimah, M.Pd

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang diberikan kami ucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

An Dekan
Kajur PIAUD


H. Mursid, M.Pd
NIP. 19670305 200112 1 001

Tembusan:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo (Sebagai Laporan)
2. Arsip Jurusan PIAUD
3. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 14

**Dokumentasi Foto
Kegiatan Pra Siklus**

Pertemuan 1



Guru menerangkan kepada anak dengan konsep berhitung konvensional

Pertemuan



Anak mencoba konsep berhitung konvensional dengan menggunakan jari mereka sendiri

Pertemuan ke 3



Anak dapat menyebutkan angka yang ada pada papan flanel

Foto Kegiatan Siklus II

Pertemuan I



Guru mendemontras ikan Pertemuan II

Pertemuan 3



Anak dapat menyebutkan hasil penjumlahan dengan menggunakan papan flanel



RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Istiqomah Nur Jannatul Laila
2. Tempat & Tanggal Lahir : Demak 7 April 1997
3. Alamat Rumah : RT 01 RW 07 Kel.
Wedung, Kec. Wedung,
Kab. Demak
- HP : 088216285532
- E-mail : alfamabruk47@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal:
 - a. RA Raudlatul Athfal Kauman Wedung
 - b. MI Tarbiyatul Athfal Kauman Wedung
 - c. MTs NU Raudlatul Mu'alimin Wedung
 - d. MA NU Raudlatul Mu'alimin Wedung
 - e. UIN Walisongo Semarang
2. Pendidikan Non-Formal:
 - a. Pondok Pesantren Ribathul Qur'anil Adhim
 - b. Pondok Pesantren Raudlatul Jannah