



**PENGARUH PERMAINAN ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN
BERHITUNG ANAK USIA 4-5 TAHUN KELOMPOK A DI RAUDHATUL
ATHFAL ATH-THAYYIBAH TAHUN AJARAN. 2019/2020**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas Dan Memenuhi Syarat-syarat Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*

Oleh:

WIWIK KARMINA
NIM. 0308162089

**PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN**



**PENGARUH PERMAINAN ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG
ANAK USIA 4-5 TAHUN KELOMPOK A DI RAUDHATUL ATHFAL
ATH-THAYYIBAH TAHUN AJARAN. 2019/2020**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas Dan Memenuhi Syarat-syarat Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*

Oleh:

WIWIK KARMINA
NIM. 0308162089

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Zulfahmi Lubis, M.Ag
NIP. 197703262005011004

Nunzairina, M.Ag
NIP.197308272005012005

**PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN**

2020

Nomor : Istimewa
Lamp : –
Hal : Skripsi
a.n. Wiwik Karmina

Medan, Juli 2020
Kepada Yth,
Bapak Dekan Fakultas Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan
UIN-SU
Di.
Medan

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan Hormat,

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap Skripsi saudara:

Nama : **Wiwik Karmina**

NIM : **0308162089**

Jurusan/Prodi : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Judul Skripsi : **Pengaruh Permainan Angka Terhadap Kemampuan**

Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A di Raudhatul

Athfal Ath-Thayyibah Tahun Ajaran. 2019/2020

Dengan ini kami menilai Skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan dalam sidang Munaqasah Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

PEMBIMBING I

Dr. Zulfahmi Lubis, M.Ag
NIP. 197703262005011004

PEMBIMBING II

Nunzairina, M.Ag
NIP.197308272005012005

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wiwik Karmina

NIM : 0308162089

Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Angka Terhadap Kemampuan

Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A di Raudhatul Athfal

Ath-Thoyyibah Tahun Ajaran. 2019/2020.

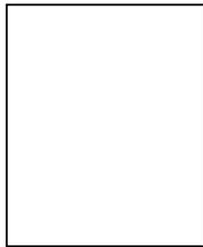
Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semua telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh universitas batal saya terima.

Medan, 20 Juli 2020

Yang Membuat Pernyataan

WIWIK KARMINA
NIM.0308162089

ABSTRAK



Nama : Wiwik Karmina
NIM : 0308162089
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Pembimbing I : Dr. Zulfahmi Lubis, M.Ag.
Pembimbing II : Nunzairina, M.Ag
Judul : Pengaruh Permainan Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A di Raudhatul Athfal Ath-Thayyibah Tahun Ajaran. 2019/2020

Kata-Kata Kunci: Permainan Angka, Kemampuan Berhitung, Anak

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan berhitung anak pada kelas yang menggunakan permainan angka di RA Ath-Thayyibah Bandar Khalipah TA. 20019/2020, untuk mengetahui kemampuan berhitung anak pada kelas yang menggunakan majalah gambar di RA Ath-Thayyibah Bandar Khalipah TA. 20019/2020, dan untuk mengetahui pengaruh permainan angka terhadap kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di RA Ath-Thayyibah Bandar Khalipah TA. 20019/2020.

Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimental Design* dengan tipe *Non Equivalebt Control Group Design*, penelitian ini terdiri dari 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diberi perlakuan berbeda dengan masing-masing sampel 15 anak. Pada kelas eksperimen, guru menggunakan permainan angka dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan pada kelas kontrol guru menggunakan media majalah gambar dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian ini kemampuan berhitung anak menggunakan majalah gambar juga mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil penelitian peneliti dengan metode penelitian kuantitatif bahwa kemampuan berhitung anak dengan jumlah anak 15 orang diperoleh skor sebesar 218, nilai rata-rata 14,6 atau dalam tahap berkembang sesuai harapan, sedangkan simpangan baku-nya 2,53, varians-nya 6,41. Berdasarkan hasil uji normalitas bahwa penyebaran sampel terbukti normal, dan perhitungan homogenitas juga terlihat homogen. Maka terlihatlah pengaruh permainan angka terhadap kemampuan berhitung anak usia 4-5 di kelompok A bahwa berdasarkan uji hipotesis nilai t tabelnya adalah 2,048 dan hasil perhitungan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, $10,847 > 2,048$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maksudnya terdapat pengaruh permainan angka terhadap kemampuan behitung pada anak usia 4-5 tahun kelompok A di RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah Tahun Ajaran. 2019/2020, sehingga hasil penelitian adalah signifikan.

Mengetahui
Pembimbing I

Dr. Zulfahmi Lubis, M.Ag.
NIP. 197703262005011004

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah swt., atas izin dan karunia-Nya, kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan susah payah. Sholawat bertangkaikan salam kepada Nabi Muhammad saw., Nabi akhir zaman yang menjadi suri tauladan dan rahmat bagi semesta alam. Semoga syafaatnya kita dapatkan dihari kemudian kelak. Adapun judul skripsi yang saya susun ini berjudul "Pengaruh Permainan Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A di Raudhatul Athfal Ath-Thoyyibah Tahun Ajaran. 2019/2020." Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan strata satu pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. Peneliti menyadari banyak kelemahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh sebab itu saran dan kritik yang dapat membangun sangat peneliti harapkan demi perbaikan dan kemampuan peneliti pada karya tulis lainnya dimasa mendatang.

Ungkapan ribuan terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti ungkapkan kepada Ayahanda tercinta Jamilin dan Ibunda tercinta Jasimah yang telah bersusah payah membesarkan dan mendidik peneliti sehingga tumbuh dan bermanfaat bagi manusia yaitu sebagai pendidik. Semoga Allah swt., senantiasa memberikan ganjaran pahala yang berlipat ganda kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta. Selanjutnya ungkapan terimakasih yang sebesar-besarnya juga peneliti haturkan untuk yang saya hormati :

1. Bapak Prof. Dr. H. Saidurrahman, M.Ag, selaku Rektor UIN-SU Medan dan Bapak Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Bapak/Ibu dosen serta staf di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah banyak mengarahkan penulis selama perkuliahan.
2. Ibu Dr. Hj Khadijah, M.Ag, selaku Ketua Jurusan PIAUD yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama perkuliahan.
3. Bapak Dr. Zulfahmi Lubis, M.Ag., selaku pembimbing I yang banyak memberikan masukan dan kritikan kepada peneliti untuk kebaikan penulisan skripsi ini.
4. Ibu Nunzairina, M.Ag, selaku pembimbing II yang banyak memberikan masukan dan kritikan kepada peneliti untuk kebaikan penulisan skripsi ini.
5. Kepada Yayasan dan Kepala RA, serta seluruh guru dan kependidikan di Raudhatul Athfal Ath-Thoyyibah yang telah membantu peneliti dalam mendapatkan data untuk penulisan skripsi ini.
6. Rekan-rekan seperjuangan serta semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu persatu.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan menjadi kebaikan dan diridhoi Allah swt. Peneliti menyadari sepenuhnya hasil penelitian ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari kesempurnaan baik dari sistematika penulisan maupun dari pemilihan kata yang digunakan, untuk itu peneliti mengharapkan kritik yang membangun demi kesempurnaan penelitian yang lain di masa yang akan datang. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat baik bagi kita semua. Atas perhatian dari semua pihak peneliti mengucapkan terima kasih.

Medan, 20 Juli 2020

Peneliti/ Penulis.

WIWIK KARMINA
NIM. 0308162089

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
LAMPIRAN.....	x
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II: LANDASAN TEORITIS	10
A. Kerangka Teoritis	10
1. Permainan Angka.....	10
a. Pengertian Permainan Angka	10
b. Karakteristik Bermain	12
c. Jenis-Jenis Permainan dan Faktor yang Mempengaruhi	14
d. Tujuan dan Manfaat Bermain.....	16
e. Permainan Angka.....	18

2. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini	21
a. Kemampuan	21
b. Ciri-Ciri Kemampuan	22
c. Pengertian Berhitung	23
d. Ciri-Ciri Kegiatan Berhitung	24
e. Materi Berhitung Anak Usia Dini.....	25
f. Tujuan Pembelajaran Berhitung.....	26
g. Indikator Kemampuan Berhitung	30
3. Anak Usia Dini	32
a. Pengertian Anak Usia Dini	32
b. Pendidikan Anak Usia Dini	35
c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	39
d. Karakteristik Anak Usia Dini	41
B. Penelitian Yang Relevan.....	44
C. Kerangka Berpikir.....	48
D. Hipotesis Penelitian	49
BAB III: METODE PENELITIAN.....	50
A. Lokasi Dan Waktu Penelitian	50
B. Desain Penelitian	50
C. Populasi Dan Sampel	51
D. Defenisi Operasional	52
E. Instrumen pengumpulan Data	53
F. Teknik Analisa Data.....	55

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
A. Hasil Penelitian.....	59
1. Temuan Umum	59
a. Sejarah Berdirinya RA Ath-Thayyibah	59
b. Visi RA Ath-Thayyibah Bandar Khalipah	60
c. Misi RA Ath-Thayyibah Bandar Khalipah.....	60
d. Guru dan Tenaga Kependidikan RA Ath-Thayyibah.....	61
e. Sarana dan Pra Sarana	62
2. Temuan Khusus	64
a. Hasil Penelitian Kelas Eksperimen.....	64
b. Hasil Penelitian Kelas Kontrol	66
c. Nilai Tes Kemampuan Berhitung Anak	68
3. Analisis Data Hasil Penelitian	71
a. Uji Normalitas Data.....	71
b. Uji Homogenitas.....	72
c. Pengujian Hipotesis	73
B. Pembahasan	74
BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN.....	77
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79
DAFTAR SUMBER LAINNYA	82
LAMPIRAN.....	83
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	91

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Kerangka Berpikir.....	48
Gambar 4.1. Diagram Data Pre Test.....	69
Gambar 4.2. Diagram Data Post Test	71

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Jadwal Penelitian	50
Tabel 3.2. Desain Eksperimen Dan Kontrol	51
Tabel 3.3. Sampel Penelitian	52
Tabel 3.4. Pedoman Observasi.....	54
Tabel 4.1. Data Guru Dan Kependidikan.....	61
Tabel 4.2. Jumlah Dan Kondisi Bangunan	63
Tabel 4.3. Sarana Pra Sarana Belajar	63
Tabel 4.4. Sarana Pra Sarana Pendukung	64
Tabel 4.5. Skor Kelas Eksperimen.....	65
Tabel 4.6. Skor Kelas Kontrol	67
Tabel 4.7. Nilai Pre Test Kemampuan Berhitung Anak	68
Tabel 4.8. Nilai Post Test Kemampuan Berhitung Anak.....	70
Tabel 4.9. Uji Normalitas.....	72
Tabel 4.10. Uji Homogenitas	72

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Lembar Observasi.....	83
Lampiran 2. Hasil Observasi.....	84
Lampiran 3. Tabel L	86
Lampiran 4. Tabel t.....	87
Lampiran 5. Mencari Perhitungan Varians, Standar Deviasi, dan Uji Hipotesis.....	88
Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian.....	89

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah swt., berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹ Guna menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak usia dini dalam hal ini melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) dan lain-lain. Hal ini bertujuan agar anak sejak usia dini telah terbiasa melakukan kegiatan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak agar tumbuh kembang anak berlangsung dengan baik, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai. Sebagaimana nasehat Luqmanul Hakim dalam Al-Quran Surah Luqman ayat 13-14 berikut ini:

وَاذْ قَال لَقْمَن لَابْنَه وَهُوَ عِظَه يَبْنِي لَا تَشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشَّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

وَوَصَّيْنَا الْإِنْسَانَ بِوَالِدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ وَهَذَا عَلَىٰ وَهْنٍ وَفَصَّلَهُ فِي عَامَيْنِ أَنْ

أَشْكُرْ لِي وَلِوَالِدَيْكَ إِلَيَّ الْمَصِيرُ

“Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: .Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah)itu adalah benar-benar kezaliman yang besar.. Dan Kami perintahkan kepada manusia (berbuat baik) kepada dua ibu bapaknya, ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang

¹Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Dirjen Dasar Menengah, 2010) h. 23.

bertambah, dan menyapihnya dalam usia dua tahun. Bersukurlah kepada-Ku dan kepada kedua ibu bapakmu, hanya kepada-Kulah kembalimu”. (Q.S.Luqman: 13-14).²

Salah satu konsep dalam pendidikan anak usia dini adalah berhitung. Berhitung bagi anak usia 4-5 tahun merupakan suatu kegiatan yang unik dan rumit, sehingga anak tidak dapat melakukan hal tersebut tanpa mempelajarinya. Bagi sebagian orang kegiatan berhitung merupakan kegiatan yang bermanfaat.

Sebelum mencapai tingkat kemampuan berhitung, anak harus mulai belajar mengenal lambang-lambang bilangan. Mengingat pentingnya kemampuan berhitung, maka dalam proses pembelajaran, guru hendaknya merencanakan segala sesuatunya baik materi, metode dan alat pembelajarannya.³ Tuntutan pendidikan dasar saat ini menuntut anak pandai berhitung. Hal inilah yang menjadi keluhan guru ketika seorang anak masuk ke sekolah tidak mampu berhitung. Faktor yang menyebabkan anak tidak dapat berhitung dan menjumlahkan antara lain karena lingkungan keluarga yang tidak kondusif, motivasi anak dalam belajar matematika masih rendah, serta penerapan metode dan strategi pengajaran matematika yang tidak tepat.⁴

Kemampuan berhitung merupakan suatu kemampuan yang dimiliki setiap anak yang berhubungan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian yang merupakan kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari.⁵ Anak usia 4-5 tahun telah memiliki kemampuan dasar tentang matematika dan pengetahuan tentang alam sekitar di mana kemampuan dasar ini dapat dilihat

² Faruq Nasution, dkk, *Al-Quranul Karim Dan Terjemahan*, (Jakarta: Sari Agung, 2015), h.808

³*Ibid.*, h. 22.

⁴Ahmad S Harja Sujana, dkk, *Membaca dan Berhitung*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005), 21.

⁵*Ibid.*, h. 22.

dari kemampuan anak dalam konsep bilangan dan menghitung bahkan ada yang sebagian dari mereka yang telah dapat melakukan operasi hitung secara sederhana, kemudian hal ini juga dapat dilakukan dari kemampuan dalam menyebutkan nama objek yang ada disekitar menjelaskan tentang peristiwa yang terjadi serta yang akan terjadi. Pada masa ini anak berada dalam fase pra operasional yaitu suatu fase perkembangan kognitif yang ditandai dengan berfungsinya kemampuan simbolis kemampuan berpikir dan berpusat pada cara pandang anak itu sendiri atau egosentris.⁶ Kesimpulannya bahwa kemampuan berhitung merupakan dasar bagi anak untuk menguasai berbagai pengetahuan. Oleh sebab itu, anak harus belajar berhitung dengan benar.

Pendidikan anak usia dini atau RA pada hakekatnya adalah pendidikan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh dimensi perkembangan anak yang meliputi kognitif, sosial, emosi, fisik, bahasa, motorik, dan lain-lain. Secara psikologis anak berkembang secara holistik atau menyeluruh, artinya terdapat kaitan yang sangat erat antara aspek perkembangan yang satu dengan yang lainnya, aspek perkembangan yang satu mempengaruhi oleh aspek perkembangan lainnya. Seluruh aspek saling mempengaruhi dalam proses tumbuh dan kembangnya anak. Oleh sebab itu masa anak-anak dikenal dengan masa emas yang hanya ada sekali seumur hidup. Apabila masa ini diabaikan yang terjadi tumbuh dan kembangnya anak tidak akan tercapai sesuai dengan harapan orangtua.

Tujuan pendidikan di Raudhatul Athfal memfokuskan pada upaya mengembangkan seluruh dimensi kecerdasan anak. Adapun yang menjadi

⁶ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h.142.

penekanannya pada pengembangan aspek-aspek perkembangan pribadi yang diperlukan untuk proses perkembangan anak pada saat ini dan selanjutnya.⁷ Agar tercapai suatu pembelajaran yang baik, maka pembelajaran di taman kanak-kanak atau Raudhatul Athfal harus terlaksana dengan baik. Kesimpulannya bahwa prinsip pembelajaran di taman kanak-kanak atau RA tidak hanya menitik beratkan pengembangan pada satu aspek, akan tetapi berorientasi pada pengembangan seluruh aspek perkembangan anak. Oleh sebab itu Allah swt., berfirman dalam Al-Quran Surah An-Nahl ayat:125.

ادع الى سبيل ربك بالحكمة والموعظة الحسنة وجادلهم بالتى هي احسن
ان ربك هو اعلم بمن ضل عن سبيله وهو اعلم بالمهتدين

*“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”.*⁸

Pada ayat ini ditegaskan bahwa kaum muslimin disuruh memberi sangsi atau hukuman kepada orang-orang yang berbuat salah sesuai dengan kadar kesalahannya tanpa menambahi atau mengurangi. Memberi sangsi yang lebih dari nilai kesalahan adalah perbuatan dzholim yang tidak disukai oleh Allah swt. Allah swt., juga menegaskan kepada kaum muslimin yang akan mewarisi perjuangan Nabi Muhammad saw., yaitu menyebarkan agama Islam, tentang sikap yang harus menjadi pegangan mereka jika mereka menghadapi permusuhan. Pedoman yang diberikan Allah pada ayat 125 dijelaskan Az-Zuhaily dalam Tafsir Al-Munir bahwa “Pedoman dalam menyeru dengan lisan, seruan berjalan dalam tenang dan

⁷Omar Hamalik, *Revolusi Belajar Untuk Anak*, (Bandung: Mizan Media Utama, 2009), h. 121.

⁸Depag RI. *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, (Semarang: CV. Toha Putra, 2000), h. 421.

damai, tetapi jika seruan itu mendapat tantangan yang keras, berupa siksaan atau pembunuhan, maka Islam menetapkan sikap tegas untuk menghadapi keadaan seperti itu”.⁹ Ayat ini menegaskan bahwa guna mengembangkan kemampuan anak harus tenang dan damai, namun jika anak tidak mau mengikuti guru atau pendidik dapat bertindak tegas dengan memberikan hukuman yang sesuai pada anak dengan tujuan mendidik anak.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di RA Ath-Thayyibah bahwa 12 dari 15 anak pada saat pembelajaran berlangsung kemampuan berhitung anak kelompok A (usia 4-5 tahun), masih belum berkembang, anak masih merasa bingung ketika diminta untuk menunjukkan lambang bilangan dan beberapa anak yang ragu-ragu dan diam saja. Mereka tidak mampu mengucapkan bilangan dengan benar, namun apabila disuruh untuk menunjukkan angkanya masih belum paham. Anak belum dapat mengurutkan bilangan dengan tepat. Anak terlihat sering keliru dalam menunjukkan angkanya seperti ketika guru menyuruh menunjukkan angka 8 namun yang ditunjukkan oleh anak adalah angka 9.¹⁰ Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan 80% anak belum mampu berhitung, sedangkan 20% yang sudah terlihat mampu berhitung. Hasil wawancara peneliti dengan guru RA Ath-Thayyibah bahwa permainan yang lazim digunakan dalam berhitung menggunakan permainan memasukkan bola dalam keranjang, permainan congkak, majalah gambar, dan permainan golf menggunakan kelereng.¹¹

⁹ Wahbah Az-Zuhaily, *Tafsir Al-Munir*, ter. Ashrafur, (Jakarta: Al-Fikr, 2014), h. 169

¹⁰ Hasil Observasi di RA Ath-Thayyibah Jln. M. Saman Kec, Medan Tembung pada hari Senin 6 Januari 2020.

¹¹ Wawancara dengan guru RA Ath-Thayyibah di Medan Tembung pada hari Senin 6 Januari 2020.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Septa Setia Sari (2015) bahwa kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di PAUD As-Shifa Citra Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. Kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun setelah menggunakan permainan terowongan angka mengalami peningkatan dan tergolong tinggi dengan keberhasilan 90%.¹² Penelitian selanjutnya yang dilakukan Indah Nilam Sari (2016) di UIN Syarif Hidayatullah, bahwa hasil penelitiannya di RA Raudhatul Mahabbah Bogor dengan menggunakan permainan bowling dalam berhitung mencapai keberhasilan hingga 87%.¹³ Tidak jauh berbeda hasil penelitian yang dilakukan Yuliana, seorang peneliti dan pendidik di RA Ummah Jogjakarta bahwa “Dengan menggunakan media kongkrit dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung”¹⁴ Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berhitung dengan menggunakan media sangat membantu anak untuk memiliki kemampuan berhitung.

Berdasarkan latar belakang ini, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan permainan dan media yang berbeda dari penelitian terdahulu pada anak RA Ath-Thayyibah dengan judul ***“Pengaruh Permainan Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A di Raudhatul Athfal Ath-Thayyibah Tahun Ajaran 2019/2020”***.

¹²Yunita Puspa Sari, *Pengaruh Permainan Terowongan Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Di Paud As-Shifa Citra Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru, Universitas Negeri Riau*, 2015. *Jurnal*. www.PIAUDNI.com di akses pada tanggal 24 April 2020. Pukul 20.15.Wib.

¹³ Indah Nilam Sari, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bowling di RA Raudhatul Mahabbah Kota Bogor TA. 2015/2016*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2016), h.i.

¹⁴ Yuliana, *Pemanfaatan Media Dalam Belajar Berhitung Pada Anak Usia 4-5 Tahun di RA Umma Jogjakarta*, *Journal PAUD, Jurnal*. www.researchgate.net. di akses pada tanggal 24 April 2020. Pukul 20.15.Wib.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di RA Ath-Thayyibah Bandar Khalipah.
2. Kemampuan berhitung anak RA Ath-Thayyibah Bandar Khalipah belum berkembang dengan baik.
3. Kurangnya konsentrasi anak RA Ath-Thayyibah Bandar Khalipah saat pembelajaran dimulai.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah. Dilihat dari kemampuan dan waktu dan dana yang tidak mencukupi supaya penelitian ini dapat dilakukan secara mendalam, maka tidak semua masalah diidentifikasi dapat diteliti. Oleh sebab itu, batasan masalah penelitian ini adalah “Pengaruh permainan angka terhadap kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun kelompok A di RA Ath-Thayyibah Bandar Khalipah TA. 20019/2020”

D. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadikan rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan berhitung anak pada kelas yang menggunakan permainan angkadi RA Ath-Thayyibah Bandar Khalipah TA. 20019/2020 ?
2. Bagaimana kemampuan berhitung anak pada kelas yang menggunakan majalah gambar di RA Ath-Thayyibah Bandar Khalipah TA. 20019/2020?

3. Apakah terdapat pengaruh permainan angka terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-5 tahun di RA Ath-Thayyibah Bandar Khalipah TA. 20019/2020 ?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kemampuan berhitung anak pada kelas yang menggunakan permainan angka di RA Ath-Thayyibah Bandar Khalipah TA. 20019/2020.
2. Untuk mengetahui kemampuan berhitung anak pada kelas yang menggunakan majalah gambar di RA Ath-Thayyibah Bandar Khalipah TA. 20019/2020.
3. Untuk mengetahui pengaruh permainan angka terhadap kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di RA Ath-Thayyibah Bandar Khalipah TA. 20019/2020.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah ilmu pengetahuan mengenai kemampuan berhitung anak melalui permainan angka.
 - b. Menambah kemampuan dalam menyusun teori permainan angka.
 - c. Menambah wawasan dalam menyusun strategi belajar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi :

- a. Bagi anak, diharapkan anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan angka.

- b.** Bagi guru, dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara meningkatkan kemampuan berhitung anak khususnya menggunakan media dalam pelajaran.
- c.** Bagi sekolah dapat memberikan media pembelajaran baru yang dapat digunakan untuk pembelajaran pengenalan angka dan berhitung untuk anak.
- d.** Bagi peneliti, pemahaman serta memberikan wawasan terkait dengan kemampuan berhitung anak melalui permainan angka.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Permainan Angka

a. Pengertian Permainan Angka

Permainan merupakan kegiatan yang memiliki praturan, di dalam kegiatannya melibatkan anak untuk melakukan kegiatan bermain, sehingga mengembangkan keterampilan fisik anak dan meningkatkan ikatan sosial emosional dengan teman. Menurut Mutiah “Permainan dengan angka merupakan pembelajaran yang sangat penting bagi keberhasilan anak di masa yang akan datang, karena dalam teori Piaget menunjukkan bagaimana konsep matematika yang terbentuk pada anak”.¹⁵

Angka adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Menurut Heruman angka adalah “Simbol atau lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan”.¹⁶ Kemampuan mengenal angka adalah kesanggupan atau kekuatan anak usia dini dalam mengetahui dasar-dasar matematika berupa angka yang mulai dipelajari oleh anak-anak untuk menghitung kuantitas. Artinya angka itu menunjuk besarnya kumpulan benda. Angka yang dimaksud disini berbeda dengan bilangan urut (bilangan ordinat), seperti: pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya, yang digunakan untuk menerangkan urutan untuk menyebut urutan angka.

¹⁵Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h. 161

¹⁶Heruman, *Model Pembelajaran Matematika* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), h. 35.

Angka atau bilangan berkaitan dengan nilai yang mewakili banyaknya suatu benda sedangkan lambang bilangan merupakan notasi tertulis dari sebuah bilangan. Lambang bilangan merupakan sebuah simbol yang mewakili nilai dari suatu bilangan. Sebagaimana diungkapkan Pitajeng bahwa “lambang bilangan atau angka berupa simbol-simbol yang akan memudahkan kita dalam melakukan operasi bilangan.¹⁷ Belajar angka bagi anak usia dini tidak berarti belajar yang menuntut anak untuk mampu berhitung sampai seratus, seribu, atau bahkan menuntut anak untuk memahami operasi matematika yang rumit.

Belajar angka untuk anak usia dini, lebih kepada pengenalan konsep dan simbol dari suatu angka atau bilangan.¹⁸ Belajar mengenal angka pada anak usia dini masih pada proses mengenal bilangan. Mengetahui bilangan tidak hanya mengenal bentuk dari bilangan, akan tetapi mengenal makna dari bilangan tersebut. Pengenalan angka tidak hanya sekedar mengenal lambang dari suatu bilangan, akan tetapi anak mampu mengetahui makna atau nilai dari suatu angka.¹⁹ Pengenalan angka yang hanya hafalan menjadikan anak hanya mengetahui lambang bilangan tanpa mengetahui makna dari bilangan tersebut. Anak yang hanya menghafal lambang angka akan merasa kesulitan dalam menyelesaikan suatu masalah yang berhubungan dengan angka. Konsep yang belum matang menjadikan anak bingung jika dihadapkan dengan persoalan yang berhubungan dengan angka.²⁰ Oleh karena itu, sangat penting mengenalkan angka pada anak sejak usia dini.

¹⁷Pitadjeng. *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan* (Jakarta:Depdiknas, 2006), h. 23.

¹⁸Heruman, *Op.Cit.*, h. 36.

¹⁹*Ibid.*, h. 37.

²⁰*Ibid.* h. 36.

Melalui permainan dengan angka anak dapat mengenal konsep pengenalan berhitung melalui bermain, sehingga secara tidak langsung anak memahami konsep lambang bilangan. Sedangkan menurut Tedja Saputra permainan adalah “Kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan yang disetujui bersama, permainan dapat berupa kontes fisik atau juga kontes mental.”²¹

Permainan adalah suatu benda yang dapat digunakan anak sebagai sarana bermain dalam rangka mengembangkan kreativitas dan segala potensi yang dimiliki anak.²² Media permainan angka dapat berupa pohon angka, dimana pohon yang di buat dari *styrofoam* kemudian di tulis angka-angka dari 1-10 yang dapat dimainkan secara individu maupun kelompok, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran pada pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan angka adalah penggabungan dua konsep yaitu bermain dan mengenal angka, sehingga anak terlihat bermain tetapi juga belajar mengenal angka. Permainan yang akan digunakan anak adalah permainan angka dalam bentuk pohon angka permainan menggunakan sebatang pohon yang telah dibentuk semenarik mungkin serta menggunakan gambar buah-buahan yang disana terdapat jumlah buah dan angka sehingga dapat membantu anak dalam meningkatkan potensi kecerdasan, dan kreativitas yang ada dalam diri anak agar berkembang secara optimal sesuai dengan pertumbuhan dan aspek perkembangan anak.

b. Karakteristik Bermain

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian khusus dari para ahli ilmu jiwa, karena terbatasnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak

²¹Tedja Saputra, *Bermain, Mainan , dan Permainan*, (Jakarta: Grasindo 2001), h. 60.

²²Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran Paud: Tinjauan Teoritik Dan Praktik*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h.216.

dan kurangnya perhatian mereka pada perkembangan anak. Salah satu tokoh yang dianggap berjasa untuk meletakkan dasar tentang bermain adalah Plato, seorang filosof Yunani. Plato dianggap sebagai orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Menurut Plato, anak-anak lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak.²³

Bermain merupakan kegiatan yang tidak pernah lepas dari anak. Keadaan ini menarik minat peneliti sejak abad ke-17 untuk melakukan penelitian tentang anak dan bermain. Peneliti ingin menunjukkan sejauhmana bermain berpengaruh terhadap anak, apakah hanya untuk mendapatkan pengakuan dan penerimaan sosial atau hanya untuk mengisi waktu luang. Kegiatan menghitung lebih mudah dipahami oleh anak ketika dilakukan sambil bermain.²⁴ Anak mampu menerapkan aritmatika dengan bermain dibandingkan tanpa bermain atau disebut bermain sambil belajar.²⁵ Menurut Saputra bahwa karakteristik bermain pada anak-anak yaitu:

- 1) Bermain itu sebagai kesibukan rekreatif, sebagai lawan dari kerja dan keseriusan hidup.
- 2) Melalui permainan dapat menyegarkan kembali tubuh yang tengah lelah.
- 3) Bermain menyebabkan mengalirnya energi, yaitu tenaga yang belum dipakai dan menumpuk apad diri anak itu menuntut dimanfaatkan atau dipekerjakan.
- 4) Permainan itu merupakan penampilan dari semua faktor hereditas.
- 5) Melatih macam-macam fungsi jasmani dan rohani.
- 6) Bermain memberikan pemuasan atau kompensasi terhadap perasaan-perasaan diri yang fiktif.²⁶

Berbeda dengan Saputra kustiawan mengemukakan bahwa kegiatan dalam bermain memiliki karakteristik sebagai berikut:

²³Saputra, *Op.Cit...*, h. 45.

²⁴Kamtini dan Husni Wardi Tanjung, *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional , 2006), h. 55.

²⁵*Ibid.*, h. 56.

²⁶Saputra, *Op. Cit*, h. 50-54.

- 1) Menyenangkan dan menggembirakan bagi anak.
- 2) Dorongan bermain muncul dari anak bukan paksaan orang lain, anak yang lain berusaha merebut bola dari anak lain.
- 3) Anak melakukan karena spontan dan sukarela, anak tidak merasa diwajibkan.
- 4) Semua anak ikut serta secara bersama-sama sesuai peran masing-masing.
- 5) Dalam bermain anak berlaku pura-pura, tidak sungguhan, atau memerankan sesuatu.
- 6) Anak menetapkan aturan main sendiri, baik aturan yang diadopsi dari orang lain maupun aturan yang baru, aturan main itu dipatuhi oleh semua peserta bermain
- 7) Anak berlaku aktif, mereka melompat atau menggerakkan tubuh, tangan, dan tidak sekedar melihat.
- 8) Anak bebas memilih mau bermain apa dan beralih ke kegiatan bermain lain bermain bersifat fleksibel.²⁷

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain pada anak harus menyenangkan tanpa ada beban, sehingga ketika belajar anak merasa bebas dan dapat mengutarakan kebebasan anak melalui bermain.

c. Jenis-jenis Permainan dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi

Bermain merupakan peluang bagi pengembangan keterampilan dan pengetahuan anak yang sangat penting fungsinya bagi mereka pada saat menjelang dewasa kelak. Bermain sebagai kegiatan mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Menurut Hurlock dalam Fadillah permainan dapat digolongkannya menjadi dua macam, yaitu:

- 1) Bermain aktif, ialah bermain yang kegembiraannya timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri, kebanyakan anak melakukan berbagai bentuk bermain aktif, tetapi banyaknya waktu yang digunakan dan banyaknya kegembiraan yang akan diperoleh dari setiap permainan sangat bervariasi. Dalam hal ini, kesenangan anak timbul dari apa yang dilakukan individu, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat.
- 2) Bermain pasif, yaitu permainan yang bersifat hiburan semata. Artinya, anak tidak ikut secara aktif dalam proses permainan. Dalam hal ini,

²⁷Usep Kustiawan, *Pengembangan Belajar Anak Usia Dini*, (Gunung Samudra: Malang, 2016), h. 190.

kegembiraan anak diperoleh dengan memerhatikan aktivitas orang lain. Sebagai contoh apabila anak menganggap membaca itu sulit, mereka lebih meminta seseorang untuk membaca baginya dan ia menghibur diri dengan melihat gambar yang menyertainya. Bisa juga melihat permainan di televisi ataupun video-video lucu yang lain.²⁸

Selain itu jenis-jenis bermain menurut Moeslichatun sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak yaitu dalam 4 bentuk:

- 1) Bermain soliter, yaitu anak bermain sendiri-sendiri atau dapat juga dibantu oleh guru.
- 2) Bermain secara paralel, yaitu anak bermain dengan materi yang sama, tetapi masing-masing kerja sendiri secara berdampingan.
- 3) Bermain asosiatif yaitu terjadi apabila anak bermain bersama dalam kelompoknya.
- 4) Bermain kooperatif, yaitu terjadi bila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak lain.²⁹

Berdasarkan ungkapan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa anak dapat bermain sendiri, bersama dengan teman atau kelompok, atau bermain dengan media bermain anak itu sendiri, seperti anak dapat bermain dengan sebuah pena yang digambarkan dalam imajinasinya sebagai pesawat, maka seolah-olah anak sedang menerbangkan pesawat.

Dalam bermain, anak-anak sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor.

Adapun beberapa faktor yang memengaruhi permainan anak, yaitu:

- 1) Kesehatan. Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti olahraga. Adapun anak yang kekurangan tenaga (tidak sehat) lebih menyukai hiburan.
- 2) Perkembangan motorik. Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu permainannya bergantung pada perkembangan motorik mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.
- 3) Intelegensi. Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdasan, dengan bertambahnya usia mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi, dan membaca.

²⁸Fadillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 36-39.

²⁹Moeslichatun, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), h. 37-38.

- 4) Jenis kelamin. Anak laki-laki bermain lebih kasar dibandingkan dengan anak perempuan. Anak laki-laki lebih menyukai permainan yang menantang, sedangkan anak perempuan lebih pada hal-hal sederhana dan kelembutan.
- 5) Lingkungan. Lingkungan yang kurang mendukung akan dapat memengaruhi anak dalam bermain. Lingkungan yang sepi dari anak-anak akan kurang rasa bermainnya dibandingkan dengan lingkungan yang terdapat banyak anak.
- 6) Status sosial-ekonomi. Anak dari kelompok sosial-ekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan permainan yang mahal. Adapun dari golongan menengah ke bawah lebih menyukai permainan-permainan yang sifatnya sangat sederhana.
- 7) Jumlah waktu bebas. Jumlah waktu bermain tergantung pada waktu bebas yang dimiliki anak. Artinya, anak yang memiliki waktu luang banyak lebih dapat memanfaatkannya untuk bermain. Dibandingkan dengan anak yang tidak cukup memiliki waktu luang, kemungkinan bermainnya sangat kurang. Sebab, ia sudah kehabisan tenaga untuk menyelesaikan tugas-tugas yang didapatkannya.
- 8) Peralatan bermain. Peralatan bermain yang dimiliki anak memengaruhi permainannya. Misalnya, dominasi boneka atau kartun lebih mendukung pada permainan pura-pura. Kemudian balok, kayu, cat air lebih mendukung pada permainan konstruktif dan berimajinatif.³⁰

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor tersebut di atas tidak selamanya seperti itu, artinya, sewaktu-waktu dapat berubah sesuai dengan minat dan tumbuh kembangnya anak usia dini. Namun yang menjadi pokok ialah bagaimana menyiapkan dan menyediakan permainan yang dapat memberikan kemanfaatan bagi peserta didik dalam rangka menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang dimilikinya.

d. Tujuan dan Manfaat Permainan

Melalui kegiatan bermain anak mendapatkan manfaat yang besar bagi perkembangannya. Anak banyak memperoleh pengalaman baru dalam bermain. Bermain dapat menambah logika matematika anak dan dapat mengembangkan imajinasi yang ada pada diri anak. Beberapa tujuan dan manfaat dari bermain dan

³⁰Fadillah, *Op.Cit*, h. 36-39.

permainan bagi anak sebagaimana diungkapkan Fadillah dalam bukunya sebagai berikut:

- 1) Menanamkan kebiasaan disiplin dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Melatih sikap ramah dan suka bekerja sama dengan teman, menunjukkan kepedulian.
- 3) Menanamkan budipekerti yang baik.
- 4) Melatih anak untuk berani dan menentang ingin mempunyai rasa ingin tahu yang besar.
- 5) Melatih anak untuk menyanyangi dan mencintai lingkungan dan ciptaan tuhan.
- 6) Melatih anak untuk mencari berbagai konsep moral yang mendasar seperti salah, benar, jujur, dail dan fair.³¹

Bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, kongnitif dalam pembelajaran terdapat berbagai kegiatan yang memilih dampak dalam perkembangan anak, sehingga dapat diidentifikasi bahwa manfaat bermain antara lain:

- 1) Berfungsi untuk mencerdaskan otot pikiran
- 2) Berfungsi untuk mengasah panca indra
- 3) Berfungsi sebagai media terapi
- 4) Berfungsi untuk memacu kreatifitas
- 5) Berfungsi untuk melatih intelektual
- 6) Berfungsi untuk Menemukan sesuatu yang baru
- 7) Berfungsi untuk melatih empati.³²

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak, menurut pendapat ahli lainnya bahwa tujuan dan manfaat bermain bagi anak yaitu:

- 1) Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa.
- 2) Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata.
- 3) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata.
- 4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air dan lain-lain.

³¹*Ibid*, h. 87.

³²*Ibid*.

- 5) Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri dan lain-lain.³³

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan, anak banyak memperoleh pengalaman baru dalam bermain. Bermain dapat menambah logika matematika anak dan dapat mengembangkan imajinasi yang ada pada diri anak. Menurut Meyke dalam Rahmawati, mengemukakan manfaat bermain adalah:³⁴

- 1) Meningkatkan pengetahuan konsep warna, bentuk, arah dan lain sebagainya
- 2) Mengaktifkan semua panca indera anak.
- 3) Meningkatkan kognitif anak.
- 4) Memenuhi kengin tahuan pada anak.
- 5) Memberikan motivasi dan rancangan anak bereksplorasi (menjelajah) dan bereksperimen (mengadakan percobaan).
- 6) Memberikan kesempatan pada anak untuk memecahkan masalah.
- 7) Memberikan kegembiraan dan kesetiaan pada anak.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat bermain bagi anak begitu besar dampaknya bagi pertumbuhan anak, oleh sebab itu anak usia dini dalam melakukan aktivitasnya dengan bermain, sehingga belajar pun anak harus dengan bermain.

e. Permainan Angka

Permainan angka banyak jenisnya ada dengan pohon angka, lotto angka, estafet angka, dan lain sebagainya.

“Permainan angka adalah permainan menggunakan angka yang dapat berbentuk pohon beringin yang terbuat dari bahan, kertas karton, kardus maupun stereofom yang dibuat semenarik mungkin serta menggunakan gambar buah-buahan, sehingga dapat membantu anak dalam meningkatkan potensi kecerdasan kreativitas yang ada dalam diri anak”.³⁵

³³Moeslichatun, *Op. Cit.*, h. 33-35.

³⁴Ami Rahmawati, *Permainan Tradisional* (Lembang: PT. Cahaya Ilmu, 2009), h. 4-6.

³⁵ Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta: UT, 2011), h.

Cara pembelajaran permainan angka sesuai dengan jenis permainan yang dilakukan. Jenis permainan angka ada yang di tempelkan pada sejumlah buah di papan bergambar pohon, yang sudah dipasang di gambar dahan. Misalnya, jumlah buah 5. Maka buah mangga yang menggantung di pohon berjumlah 5 buah. Selanjutnya anak disuruh menghitung berapa jumlah buahnya. Setelah itu, anak diperintahkan untuk mengambil angka 5 dan menempatkannya di batang pohon, yang sudah ditempelkan lem, disitulah angka 5 digantungkan.

Permainan golf angka dilakukan dengan cara menyiapkan lobang dan bola, kemudian pada bola di beri angka. Anak diminta satu persatu untuk memukul bola ke lobang yang telah di siapkan. Bola yang masuk kedalam lobang akan di hitung atau di jumlahkan sesuai dengan angka yang tertera pada bola golf.

Permainan dengan media lotto angka merupakan media visual pembelajaran yang berisikan angka, media ini terbuat dari triplek berukuran 17,5 x17,5 dan kartu pasangannya yang dapat membantu anak untuk meningkatkan aspek perkembangannya³⁶. Media pembelajaran ini dikembangkan untuk melatih daya nalar anak. Apabila anak salah mengerjakan, anak akan segera menyadarinya dan dapat memperbaikinya sendiri. Media loto angka dapat digunakan sebagai media bermain dengan variasi permainan sesuai keinginan anak seperti bermain kelompok maupun individu³⁷. Media lotto angka merupakan media visual yang dapat dilihat berbentuk tiga dimensi yang sering digunakan dalam kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan³⁸. Media lotto angka termasuk media visual yang tidak dapat diproyeksikan dan masuk pada media

³⁶*Ibid.*, h. 61.

³⁷ *Ibid*

³⁸*Ibid.*, h. 66

jenis model. Media lotto angka merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu anak mengenal angka dengan melatih daya nalarnya.

Permainan angka memiliki manfaat-manfaat adalah sebagai berikut:

- 1) Melatih berhitung pada anak.
- 2) Mengenalkan angka pada anak.
- 3) Pengenalan aneka benda pada anak.
- 4) Melatih kreativitas, motorik halus dan emosi pada anak.
- 5) Memberi pembelajaran pada anak berdasarkan konsep matematika yang benar.
- 6) Menghindari ketakutan matematika pada anak sejak awal.
- 7) Membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain.³⁹

Sementara kelebihan pembelajaran dengan permainan angka adalah sebagai berikut:

- 1) Bentuknya yang unik sehingga anak akan menyukai pembelajaran dengan menggunakan angka.
- 2) Angka ditempel gambar buah yang berwarna cerah sehingga visualisasinya sangat menarik. Hal tersebut menarik perhatian anak sehingga anak akan antusias dan lebih aktif untuk mengikuti permainan ini.
- 3) Permainan angka dimainkan secara kelompok. Dalam pembelajaran menggunakan angka secara kelompok anak akan bergerak aktif dan berpikir cepat, anak berusaha memecahkan masalah dan melatih kerjasama dengan teman-teman.⁴⁰

Sedangkan kekurangan pembelajaran dengan permainan angka adalah sebagai berikut:

- 1) Angka dimainkan secara kelompok dimana kemungkinan terjadinya perselisihan antar anak akan terjadi seperti memperebutkan gambar buah.
- 2) Anak cenderung tidak sabar untuk melakukan sendiri permainan dengan hitung sehingga ketertiban dalam kelompok akan sedikit sulit untuk diterapkan.
- 3) Guru dituntut untuk dapat membagi perhatian secara optimal kepada tiap kelompok agar pembelajaran dengan menggunakan angka dapat berlangsung dengan baik.⁴¹

³⁹ *Ibid*

⁴⁰ *Ibid.*, h. 68.

⁴¹ Sri Wahyuni, dkk, *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Pohon Hitung Usia 4-5 Tahun Di TK Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, Skripsi (Jakarta: Fkip, 2016).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan angka adalah semua bentuk permainan yang menggunakan angka dan benda kongkrit agar anak dapat memahami makna dari sebuah angka.

2. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

a. Kemampuan

Kemampuan berasal dari kata mampu yang menurut kamus Bahasa Indonesia mampu adalah sanggup atau kesanggupan untuk melakukan sesuatu.⁴² Kemampuan adalah keterampilan (skill) yang dimiliki seseorang untuk dapat menyelesaikan suatu persoalan. Hal ini menunjukkan apabila seseorang terampil dengan benar menyelesaikan suatu persoalan maka orang tersebut memiliki kemampuan dalam menyelesaikan persoalan tersebut. Menurut Mohammad Zain dalam Milman Yusdi mengutarakan, “kemampuan dalam arti yang umum dapat dibatasi sebagai perilaku yang rasional untuk mencapai tujuan yang diisyaratkan sesuai dengan kondisi yang diharapkan”.⁴³

Seseorang dikatakan mampu apabila ia sanggup melakukan sesuatu yang harus ia lakukan.⁴⁴ Kemampuan adalah kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Kemampuan adalah sebuah penilaian terkini atas apa yang dapat dilakukan seseorang. Menurut Keith Davis dalam Utami kemampuan (*ability*) terdiri dari kemampuan potensi (IQ) dan kemampuan reality (*knowledge+skill*). Artinya bahwa seseorang yang mempunyai IQ diatas rata-rata dan dengan pendidikan yang memadai serta terampil dalam

⁴²Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Ed.3* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), h. 697.

⁴³Milman Yusdi, *Pembelajaran Terpadu Sekolah Dasar*, (Semarang: Unesa, 2010), h.10.

⁴⁴Mirroh Fikriyati, *Perkembangan Anak Usia Emas, (Golden Age)* (Yogyakarta: Laras Media Prima, 2005), h. 10.

mengerjakan pekerjaannya sehari-hari, maka akan lebih mudah mencapai kinerja maksimal.⁴⁵

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu untuk mencapai sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya, yaitu sebelum anak melakukan proses pembelajaran yang baik. Kemampuan anak merupakan prasarat yang diperlukan anak dalam mengikuti proses belajar mengajar, yang menjadi titik tolak untuk membekali siswa agar dapat mengembangkan kemampuan baru.

b. Ciri-Ciri Kemampuan

Menurut Alimin orang yang memiliki kemampuan terindikasi atas beberapa hal, yaitu ingatan, pemahaman dan penerapan.⁴⁶

- 1) Ingatan, Ingatan yaitu pengetahuan terhadap fakta, konsep, definisi, nama, peristiwa, tahun, daftar, rumus, teori dan kesimpulan. Anak disuruh untuk mengingat kembali satu atau lebih fakta-fakta sederhana yang dialami oleh anak. Soal ingatan adalah pertanyaan yang jawabannya dapat dicari dengan mudah pada buku atau catatan. Pertanyaan ingatan biasanya dimulai dengan kata-kata mendeskripsikan, mengidentifikasi, menjodohkan, menyebutkan dan menyatakan. Tes yang banyak digunakan untuk mengungkapkan aspek pengetahuan adalah melengkapi, isian, dan benar salah.
- 2) Pemahaman, pemahaman yaitu pengertian terhadap hubungan antar faktor-faktor, antar konsep dan antar data, hubungan sebab akibat, dan penarikan kesimpulan. Pada konsep pemahaman, anak diminta untuk membuktikan dan memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta/konsep. Pada jenjang ini anak diharapkan tidak hanya mengetahui, mengingat tetapi juga harus mengerti. Memahami berarti mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi dengan kata lain anak dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan yang lebih rinci dengan menggunakan kata-katanya sendiri.
- 3) Penerapan atau aplikasi, penerapan atau aplikasi yaitu menggunakan pengetahuan untuk menyelesaikan masalah dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari hari. Konsep penerapan pada anak, anak dituntut

⁴⁵Munandar Utami, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), h. 175.

⁴⁶Alimin, *Pengajaran Remedial Berhitung Pada Anak Belajar di Sekolah* (Jakarta: PT. Mandiri, 2000), h. 32-33.

memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih suatu abstraksi tertentu (konsep, dalil, aturan, gagasan, cara) secara tepat dan benar untuk diterapkan kedalam suatu situasi baru.

Berdasarkan uraian di atas, kemampuan adalah kapasitas kesanggupan atau kecakapan seseorang dalam melakukan sesuatu hal atau berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu. Karena dengan kemampuan anak dapat melakukan berbagai macam pekerjaan seperti anak mampu bermain sendiri tidak dengan ditemani orangtuanya. Anak dikatakan mampu apabila anak dapat melakukan sesuatu dengan sendiri.

c. Pengertian Berhitung

Berhitung adalah kegiatan eksak atau nyata menyebutkan nomor berurutan dari "satu" dan menghubungkan setiap nomor satu persatu, berhitung adalah interpretasi manusia dalam menyatakan anggota himpunan dalam bentuk bilangan, dimana bilangan adalah suatu ide yang sifatnya abstrak atau lambang namun memberikan keterangan mengetahui banyaknya anggota himpunan.⁴⁷ Menurut Joko Untoro berhitung adalah satuan dalam sistem matematis yang abstrak dan dapat diunitkan, ditambah atau dikalikan.⁴⁸

Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Ruslani dalam Tajudin bahwa berhitung adalah suatu alat bantu yang mengandung suatu pengertian, atau mewakili suatu jumlah yang diwujudkan dalam lambang bilangan.⁴⁹ Menurut

⁴⁷Negoro dan B. Harahap, *Ensiklopedia Matematika*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2008), h. 16-17.

⁴⁸Joko Untoro, *Buku Pintar Matematika* (Jakarta: Wahyu Media, 2008), h. 1.

⁴⁹Tajudin, *Pembelajaran Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Investasi Bermain Tata Angka*, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2008), h. 25.

Copley dalam Tajudin berhitung adalah suatu lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka.⁵⁰

Berdasarkan sejumlah teori yang telah dikemukakan di atas maka dapat disimpulkan bahwa berhitung adalah konsep membilang yang bersifat abstrak, sehingga sulit dipahami anak secara langsung, dan merupakan salah satu perkembangan kognitif dimana anak berada pada tahap pra-operasional untuk menunjukkan proses berfikir yang lebih jelas.

d. Ciri-Ciri Kegiatan Berhitung

Ciri-ciri kegiatan menghitung pada anak usia dini adalah anak dapat memahami dan mengenal bilangan dengan lancar dan baik. Adapun ciri-ciri berhitung menurut Tatag Yuli Eko Siswono adalah:⁵¹

- 1) Menghitung benda yang ada di sekitarnya misalnya dengan menggunakan jari, karena anak akan dengan mudah mempunyai konsep bilangan yang mudah difahami anak. Anak dapat melakukan sendiri proses berhitung.
- 2) Menghitung benda-benda. Hal ini dilakukakn untuk member pemahaman pada anak bahwa semua benda yang ada disekitar anak dapat dihitug.
- 3) Anak berhitung sambil beraktifitas misalnya dengan menyanyi. Hal ini dapat dikenalkan pada anak dengan melalui lagu yang sesuai dengan bilanyan yang akan dikenalkan pada anak.

Coopley mengemukakan ciri-ciri kegiatan berhitung terdapat kemampuan dalam menyebutkan operasi bilangan, meliputi:⁵²

- 1) Menyebutkan angka secara berurutan dari satu, dua, tiga dan seterusnya sampai anak mengingatnya.
- 2) Menghubungkan satu benda dengan benda lain, misalnya anak dapat mencari pasangan gambar yang tepat seperti gambar ikan dengan gambar kucing, gambar sikat gigi dengan pasta gigi dan lain sebagainya.
- 3) Mengetahui jumlah benda yang ada dihadapannya dengan cara menghitung secara urut benda tersebut.

⁵⁰ *Ibid.*

⁵¹Tatag Yuli Eko Siswono, *Belajar dan Mengajar Matematika Anak Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2012), h. 45.

⁵²Coopley, *The Young Child and Mathematics* (Washington DC: National for The Children the Education of Young Children, 2010), h. 55-57.

- 4) Mengetahui angka 1-10 atau lebih dan mengingat dari masing-masing simbol tersebut.

Pada mulanya untuk mengenal angka anak diperkenalkan dahulu dengan simbol untuk angka yang kemudian dihubungkan untuk diperkenalkan dahulu dengan simbol untuk angka yang kemudian dihubungkan untuk menulis angka. Hal ini dapat dilakukan dengan memperlihatkan beberapa gambar, kemudian anak diminta untuk menulis jumlah gambar tersebut dengan angka.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa ciri-ciri berhitung adalah mengenal dan menulis angka untuk mengetahui angka, dan mengingat dari masing-masing simbol tersebut, dalam upaya meningkatkan kemampuan atau kognitif anak.

e. Materi Berhitung Anak Usia Dini

Menurut Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Tahapan berhitung pada anak usia dini adalah:⁵³

- 1) Membilang banyak benda dari 1 sampai 10.
- 2) Membilang/menyebut urutan bilangan 1 sampai 10.
- 3) Membilang dengan menunjuk benda (menenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10.
- 4) Menunjuk urutan benda untuk bilangan sampai 10.
- 5) Membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan benda.
- 6) Menunjuk lambang bilangan 1 sampai 10.
- 7) Meniru lambang bilangan 1 sampai 10.
- 8) Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis).

Anak usia dini lebih suka dengan permainan-permainan yang menarik yang bersifat mengembangkan aspek kognitif, fisik motorik. Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak. Melalui bermain anak akan dapat

⁵³Depdiknas, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, 2007)., h. 4.

memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial nilai dan sikap hidup.

Berdasarkan uraian materi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa materi berhitung, meliputi: menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 10, membuat urutan bilangan 1 sampai 10 sesuai jumlah gambar, dan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan 1 sampai 10 sesuai dengan jumlah gambar.

f. Tujuan Pembelajaran Berhitung

Tujuan dari pembelajaran berhitung pada anak usia dini secara umum untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.⁵⁴ Sedangkan secara khusus bahwa tujuan berhitung

“Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar, anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung, ketelitian, konsentrasi abstraksi dan daya apresiasi yang lebih tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi di sekitarnya, dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan”.⁵⁵

Menurut Piaget dalam Suyanto, menyatakan bahwa tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logica mathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit.⁵⁶ Maka dapat dikatakan tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir.

⁵⁴ *Ibid.*, h. 6

⁵⁵ *Ibid.*, h. 7

⁵⁶ Untoro, *Op. Cit.*, h. 5.

Keberhasilan pembelajaran berhitung sangat dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menemukan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optima. Anak usia dini merupakan masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang di terima dari lingkungan. Contohnya: Ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah apel), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu.

Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi/rangsangan yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan belajar bagi anak. Diyakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kemampuannya.⁵⁷

Sangat penting mengajarkan anak berhitung atau mengenalkan angka sejak dini agar anak dapat menjadi pembuka jalan dalam menjalankan syariat agama yang terkait dengan angka hitungan. Mulai dari menghitung rakaat sholat menghitung jumlah garis ketika puasa, menghitung zakat menghitung harta warisan, serta putaran thawaf dan merupakan sebagian syarat yang agama yang

⁵⁷*Ibid.*, h.8.

tidak lepas dari hitungan. Adapun anjuran untuk menguasai pelajaran berhitung dalam Al-Quran terdapat pada surah Yunus ayat 5 yaitu:

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

“Dialah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya dan ditetapkan-Nya manzilah-manzilah (tempat-tempat) bagi perjalanan bulan itu, supaya kamu mengetahui bilangan tahun dan perhitungan (waktu). Allah tidak menciptakan yang demikian itu melainkan dengan hak. Dia menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya) kepada orang-orang yang mengetahui”.⁵⁸

Dari ayat di atas kita diwajibkan untuk mempelajari hitungan mulai dari hari, bulan, tahun serta perhitungan waktu karena itu memiliki hak, dan dengan turunya ayat ini merupakan suatu tanda kebesaran Allah swt., agar umat manusia mengetahui, dengan demikian setiap individu diwajibkan memiliki kemampuan berhitung. Prof. Dr. Imad Zuhair Al-Hafidz dalam Tafsir *Al-Madinah Al-Munawwarah* menegaskan pada kalimat **«لِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ»** (Supaya kamu mengetahui bilangan tahun dan perhitungan waktu) menegaskan bahwa “Kalau tidak ada pengaturan, maka manusia tidak akan mengetahui perhitungan dan tidak akan mengetahui banyak maslahat bagi mereka yang berhubungan dengan perhitungan”.⁵⁹ Pada ayat ini terkandung anjuran untuk mempelajari ilmu falak dan perhitungan penanggalan serta perbedaan antara perhitungan tahun masehi dan hijriyah.

Begitu pula dengan ayat Al-Quran yang menjelaskan tentang penjumlahan pada Surah Al-Baqarah ayat 196.

⁵⁸ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Jakarta: Bintang Indonesia, 2009), h. 230.

⁵⁹Imad Zuhair Al-Hafidz, *Tafsir Al-Madinah Al-Munawwarah*, Jilid III, Ter. Muhammad Syukri, (Jakarta: Insan Kamil, 2017), h. 215.

مَنْ تَمَتَّعَ بِالْعُمْرَةِ إِلَى الْحَجِّ فَمَا اسْتَيْسَرَ مِنَ الْهَدْيِ ۚ فَمَنْ لَمْ يَجِدْ فَصِيَامٌ

ثَلَاثَةَ أَيَّامٍ فِي الْحَجِّ وَسَبْعَةَ

“Bagi siapa yang ingin mengerjakan 'umrah sebelum haji (di dalam bulan haji), (wajiblah ia menyembelih) korban yang mudah didapat. Tetapi jika ia tidak menemukan (binatang korban atau tidak mampu), maka wajib berpuasa tiga hari dalam masa haji dan tujuh hari (lagi) apabila kamu telah pulang kembali. Itulah sepuluh (hari) yang sempurna”⁶⁰

Ayat di atas menjelaskan bahwa setiap individu diajarkan untuk mempelajari penjumlahan, apabila ingin mengerjakan umrah ataupun haji, individu diwajibkan untuk menyembelih kurban dan bagi yang tidak mampu maka diwajibkan untuk mengganti dengan puasa yang telah di tentukan jumlahnya. Prof. Dr. Imad Zuhair Al-Hafidz dalam tafsir *Al-Madinah Al-Munawwarah* menegaskan pada kalimat “فَمَنْ لَمْ يَجِدْ فَصِيَامٌ ثَلَاثَةَ أَيَّامٍ فِي الْحَجِّ وَسَبْعَةَ” bahwa bagi siapa yang mengerjakan haji tamattu` dan tidak dapat menyembelih hewan qurban maka berpuasa 3 hari di makkah dan 7 hari di tanah air.⁶¹ Ayat ini menegaskan tentang penjumlahan bahwa siapa yang mengerjakan haji tamattu` dan tidak dapat menyembelih hewan qurban maka berpuasa selama 10 hari yang dibagi pada 2 bagian yaitu di Mekkah dan tanah air.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan tujuan dari pembelajaran berhitung pada anak usia dini, yaitu untuk melatih anak berpikir logis dan sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks, terutama

⁶⁰ Departemen Agama., *Op. Cit.*, h.26.

⁶¹ Al-Hafidz, *Op. Cit.*, Jilid I, h. 178.

pada persoalan ibadah baik yang wajib maupun yang sunnah. Intinya tujuan kemampuan berhitung adalah untuk kehidupan anak dimasa mendatang.

g. Indikator Kemampuan Berhitung

Berhitung perlu diperkenalkan sejak awal pada anak usia dini terutama pada anak usia 4-5 tahun (Pra sekolah) untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut. Memperkenalkan berhitung pada anak usia dini dapat dilakukan melalui aktivitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat alamiah. Anak usia dini merupakan masa yang sangat strategis untuk memiliki kemampuan berhitung, karena usia tersebut sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulus, rangsangan, dan motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Memperkenalkan Bilangan diberikan melalui berbagai macam kegiatan bermain atau permainan karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak.

Menurut Wahyuni dan Ali dalam Susanto bahwa indikator kemampuan berhitung anak usia 4-5 adalah mampu mengelompokkan benda-benda, mampu mengerjakan tugas yang berhubungan dengan himpunan benda dan angka, konsep bilangan yang selalu berkaitan dengan pembelajaran dalam menghubungkan benda-benda dengan lambang bilangan.⁶² Sementara itu Sri Ningsih dalam Suryana mengutarakan bahwa “Berhitung merupakan kegiatan untuk anak usia dini yang disebut sebagai kegiatan, menyebutkan urutan bilangan, menyebutkan dengan benda-benda kongkrit, dan anak usia 4-5 tahun dapat menyebutkan urutan

⁶² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 97.

bilangan sampai 10, sedangkan anak usia 5-6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai 1-20 atau lebih”.⁶³

Suyanto juga dalam Suryana menegaskan bahwa “berhitung merupakan kegiatan yang dilakukan dalam rangka mengetahui jumlah angka atau banyaknya suatu benda dengan konsep bilangan dimulai dari angka satu”.⁶⁴ Selanjutnya Lestari dalam Hidayati mengutarakan indikator kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun memiliki kemampuan membilang secara berurutan, salah satu kemampuan yang penting untuk anak dalam kehidupan sehari-hari, sehingga anak dapat membilang bilangan dengan baik, anak juga perlu memahami angka dan konsep bilangan.⁶⁵ Berbeda dengan Piaget dalam Malapata berpendapat bahwa:

“perkembangan tahapan kongnitif anak usia 4-5 tahun berada di fase pra oprasional” cara berfikir anak bukan berdasarkan pengetahuan dan konsep abstrak, pada tahap ini anak belajar terbaik melalui kehadiran benda-benda, anak dapat mengingat benda-benda, jumlah dan ciri-cirinya, perkembangan kongnitif masing-masing pastinya akan berbeda tergantung stimulasi yang di berikan pada anak.⁶⁶

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa indikator kemampuan anak berhitung usia 4-5 tahun adalah:

- 1) Dapat menyebutkan angka 1-10 secara berurutan.
- 2) Dapat memahami jumlah benda.
- 3) Dapat mengelompokkan benda sesuai jumlah.
- 4) Dapat mengurutkan angka.
- 5) Dapat mengingat benda dengan ciri-ciri yang sedikit.

⁶³ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 109.

⁶⁴ *Ibid.*

⁶⁵ Hidayati, *Mengatasi Kesulitan Pada Anak*, (Jakarta: Pt Nuku Kuta, 2011), h.26-27.

⁶⁶ Elisa Malapata, Dkk, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung*, (Jawa Tengah: Voltase, 2019), h. 35.

3. Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.⁶⁷ Raudhatul Athfal (RA) atau Taman kanak-kanak (TK) tergolong dalam kelompok anak usia dini. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 disebutkan bahwa:

“Anak usia dini adalah anak sejak lahir sampai usia enam tahun, dimana pendidikan yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, dan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal. PAUD pada pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK)/ Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk yang lain sederajat. PAUD pada jalur nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. PAUD pada pendidikan informal berbentuk pendidikan dalam keluarga atau yang diselenggarakan oleh lingkungan.”

Suherman dan Sutyowati merinci bentuk layanan pada anak usia dini adalah:⁶⁸

1. Taman kanak-kanak (TK) dan raudathul athfal (RA),
2. Kelompok bermain (KB),
3. Taman penitipan anak (TPA),
4. Pos pelayanan terpadu (Posyandu),
5. Bina keluarga berencana (BKB).

⁶⁷Yuliani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Indeks, 2012), h. 12

⁶⁸Suherman dan Sutyowati, *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Media Group, 2009), h. 19.

Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur formal yang diselenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun. Taman kanak-kanak merupakan salah satu lembaga yang bertanggung jawab untuk membantu tumbuh kembang anak usia dini. Guna merealisasi hal tersebut, Taman Kanak-kanak mempunyai fungsi sebagai pengembang berbagai potensi yang dimiliki oleh anak. Potensi tersebut meliputi ranah kognitif, bahasa, jasmani (motorik kasar dan halus), serta sosial emosional.⁶⁹

Pada masa usia 0-6 tahun merupakan masa emas pada usia anak-anak atau *golden age*, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang.⁷⁰ Menurut berbagai penelitian neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan kecerdasan mencapai 80% dan pada usia 8 tahun mencapai 100% .⁷¹

Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Sujiono mengatakan bahwa secara khusus tujuan pendidikan anak usia dini adalah:

- a. Agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya.
- b. Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya, gerakan motorik kasar dan motorik halus, serta mampu menerima rangsangan sensorik.
- c. Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berpikir dan belajar.

⁶⁹*Ibid.*

⁷⁰Sujiono, Yuliani Nurani, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini* (Jakarta: Balai Pustaka, 2009), h. 7.

⁷¹*Ibid.*

- d. Anak mampu berpikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.
- e. Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat dan menghargai keragaman sosial dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri yang positif dan kontrol diri.
- f. Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, serta menghargai karya kreatif.⁷²

Islam sebagai Agama *Rahmatanlil `alamiin* sangat peduli terhadap pendidikan anak di usia dini, hal ini terbukti dalam satu ayat dari surah An-nisa` ayat 9 yang berbunyi:

وليخش الذين لو تركوا من خلفهم ذرية ضعافا خافوا عليهم فليتقوا الله
وليقلوا لوالقوا لاسديدا

Artinya: “*Hendaklah mereka takut jangan sampai meninggalkan anak keturunan yang lemah di belakang mereka, dikhawatirkan akan sengsara, sebab itu hendaklah mereka patuh kepada Allah dan hendaklah mereka berkata dengan perkataan yang benar*”⁷³

Rasulullah saw..pernah berpesan dalam sebuah hadisnya yang berbunyi:⁷⁴

علموا اولادكم فانهم مخلوقون لزمان غير زمانكم

Artinya: “*Didiklah anak-anakmu karena mereka itu dijadikan untuk menghadapi masa yang bukan masamu (yakni masa depan sebagai generasi pengganti).* (H.R. Muslim)

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun atau anak yang masa pertumbuhannya dan perkembangannya begitu pesat atau anak yang belum memasuki sekolah dasar.

⁷²*Ibid.*, h. 42.

⁷³ Departemen Agama., *Op. Cit.*, h.56.

⁷⁴ Imam Muslim, *Terjemahan Shahih Muslim*, Jilid IV, terj. Ma`mur Daud, Cet. VI, (Jakarta: Widjaya, 2006), h. 155.

Anak yang belum bersekolah di sekolah dasar dikategorikan anak usia dini, karena ketika anak bersekolah dasar pendidikan anak tidak termasuk pendidikan anak usia dini.

b. Pendidikan Anak Usia Dini

Pentingnya pendidikan pada anak usia dini ditunjukkan melalui hasil penelitian terhadap anak-anak dari golongan ekonomi menengah ke bawah yang diketahui kurang memperoleh perhatian selama masa prasekolah, ternyata pendidikan selama 10 tahun berikutnya tidak memberi hasil yang memuaskan.⁷⁵ Anak usia dini berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, baik fisik maupun mental. Anak yang masih berusia dini dikatakan usia emas (*golden age*), sehingga anak yang masih berusia dini sangat berpotensi mempelajari banyak hal dengan cepat.

Penyelenggaraan pendidikan pada anak usia dini atau Raudhatul Athfal (RA) pada dasarnya berfokus pada peletakan dasar-dasar pengembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan, dan daya cipta sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak.⁷⁶ Oleh sebab itu, pendidikan di RA atau TK tidaklah pendidikan pelengkap belaka, karena kedudukannya sama penting dengan pendidikan yang diberikan pada tingkat dasar, lanjutan, dan atas. Beberapa tahun belakangan ini, banyak sekolah dasar, terutama sekolah dasar favorit yang memberikan beberapa persyaratan pada anak untuk masuk pada sekolah tersebut. Sekolah ini mengadakan tes psikologi dan mensyaratkan anak harus dapat berhitung, membaca dan lain sebagainya. Hal ini dilakukan agar anak-anak sebagai peserta didik dapat menyesuaikan dengan kurikulum yang ada, sehingga

⁷⁵Bambang Sujiono, *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua Dalam Membina Perilaku Anak Sejak Dini*, (Jakarta: Gramedia, 2008), h. 11.

⁷⁶*Ibid.*, h. 25.

proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik sesuai kurikulum yang berlaku. Syarat tersebut nampaknya mutlak harus dimiliki anak. Hal ini dapat diperoleh melalui pendidikan di TK atau RA.

Pembinaan dan pengembangan potensi anak bangsa dapat diupayakan melalui pembangunan diberbagai bidang yang didukung oleh atmosfer belajar. Pendidikan merupakan faktor penting menunjang keberhasilan pembangunan bangsa. Agar tercapai suatu pembangunan yang baik, maka perlu adanya peningkatan sumber daya manusia yang bermutu melalui pemerataan dan pengendalian mutu pendidikan.

Anak pra sekolah kedudukannya sebagai tunas bangsa dan penerus cita-cita perjuangan bangsa yang perlu mendapatkan posisi dan fungsi strategis dalam pembangunan. Terutama pembangunan pendidikan yang menjadi bagian integral dalam pembangunan suatu bangsa dan kunci pembangunan potensi anak yang seyogyanya dilaksanakan dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat. Hal ini terbukti dengan banyaknya pembahasan tentang anak oleh para pakar dan praktisi melalui seminar dan konferensi baik nasional maupun internasional.

Pada tahun 1979 hasil konferensi Genewa menyatakan bahwa aspek-aspek yang perlu dikembangkan pada anak pra sekolah atau usia dini yaitu; motorik, bahasa, kognitif, emosi, sosial, moralitas, dan kepribadian.⁷⁷ Perkembangan kognitif terjadi melalui suatu proses yang disebut dengan adaptasi. Adaptasi merupakan penyesuaian terhadap tuntutan lingkungan dan intelektual melalui dua hal yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi merupakan proses anak dalam menafsirkan pengalaman barunya yang didasarkan pada interpretasi dunia anak

⁷⁷Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2012) h. 5.

prasekolah. Akomodasi merupakan aspek kedua dari adaptasi, individu berusaha untuk menyesuaikan proses adaptasi.⁷⁸

Raudhatul Athfal merupakan salah satu lembaga yang bertanggung jawab untuk membantu tumbuh kembang anak usia dini. Guna merealisasikan hal tersebut Raudhatul Athfal mempunyai fungsi sebagai pengembang berbagai potensi yang dimiliki oleh anak. Potensi tersebut meliputi ranah kognitif, bahasa, jasmani (motorik kasar dan halus), sosial emosional. Raudhatul Athfal merupakan institusi sekolah yang mengenalkan bentuk dan budaya sekolah. Potensi pada ranah kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir.⁷⁹ Anak diharapkan dapat mengolah perolehan belajar dan menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah. Lebih lanjut dikatakan Suherman dan Setyowaty bahwa pengembangan kognitif dapat dikembangkan dengan:⁸⁰

1. Pengembangan auditory
2. Pengembangan intelegensi,
3. Pengembangan kinestetik,
4. Pengembangan aritmatika,
5. Pengembangan geometri, dan
6. Pengembangan sains permulaan.

Hakikat pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan kepribadian anak.⁸¹ Oleh karena itu pendidikan untuk anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek

⁷⁸Ali Nugraha, *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*. (Bandung: JILSI Foundation, 2008) h. 43.

⁷⁹Suherman dan Setyowaty, *Pendidikan Bagi Anak Dengan Problema Belajar*, (Solo:Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2008) h. 19

⁸⁰*Ibid.*

⁸¹Djoko,dkk, *KompendiumPaud*, (Depok: Prenadamedia Group, 2017), h.1.

perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, emosi fisik dan motorik.⁸² Pendidikan Anak usia dini ialah mereka yang berusia antara 3-6 tahun menurut Biechler dan Snowman dalam Suherman menyatakan bahwa anak usia dini biasanya mengikuti program pendidikan yang mencakup tempat penitipan anak (3 bulan-5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program Taman Kanak-kanak.⁸³

Pendidikan pada anak usia dini telah berkembang pesat dan spesialisasi melalui PAUD (pendidikan anak usia dini), sehingga PAUD mendapat perhatian yang luar biasa terutama di negara-negara maju. Karena menurut ilmu tersebut pengembangan kapasitas manusia akan lebih mudah dilakukan sejak usia dini PAUD adalah investasi besar bagi keluarga dan juga bangsa. Sebab anak-anak merupakan generasi penerus keluarga dan bangsa. Kehadiran PAUD dapat mengembangkan seluruh potensi anak, sebagaimana dikemukakan oleh Suryanto dalam Suryana bahwa:

“Anak usia dini dipandang sebagai individu yang baru mulai mengenal dunia, ia belum mengetahui tatakrama, sopan santun, aturan, norma, etika dan berbagai hal tentang dunia, Ia juga sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain, anak perlu dibimbing agar memahami tentang dunia dan juga isinya. Ia juga perlu dibimbing agar memahami berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat. Interaksi anak dengan benda dan orang lain diperlukan agar anak dapat mengembangkan kepribadian, watak dan akhlak yang mulia. Usia dini merupakan saat yang sangat berharga untuk menanamkan nilai-nilai Nasionalisme, agama, etika, moral, dan sosial yang berguna untuk kehidupan anak selanjutnya.⁸⁴

Menurut Hasan Langgulung dalam Nata istilah *education* dalam bahasa Inggris yang berasal dari bahasa Latin *educere* berarti memasukkan sesuatu. Istilah pendidikan mengacu pada term *tarbiyah*, *ta'lim*, *ta'dib*. Istilah *tarbiyah* berasal

⁸²*Ibid.*

⁸³Suherman, *Op. Cit.*, h.47.

⁸⁴ Suryana, *Op. Cit.*, h.83.

dari kata *rabba-yurabbi* yang menunjukkan arti berkembang.⁸⁵ Penggunaan kata *tarbiyah* yang menunjukkan makna pendidikan dapat dipahami dalam firman Allah SWT dalam surat Al-isra' ayat 24 yang berbunyi:

وَاخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيْتَنِي
صَغِيرًا

*“Dan rendahkanlah dirimu terhadap mereka berdua dengan penuh kesayangan dan ucapkanlah: "Wahai Tuhanku, kasihilah mereka keduanya, sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku waktu kecil". (Q.S. Al-Israa :24)*⁸⁶

Dengan demikian, para pendidik anak usia dini khususnya guru harus memahami kebutuhan khusus atau kebutuhan individual anak. Akan tetapi, disadari pula ada faktor-faktor yang sulit atau tidak dapat diubah dalam diri anak yaitu faktor genetik. Oleh karena itu, PAUD diarahkan untuk memfasilitasi setiap anak dengan lingkungan dan bimbingan.⁸⁷

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang disesuaikan dengan masa tumbuh kembang anak mulai dari 0-6 tahun atau sebelum anak memasuki sekolah pendidikan dasar.

c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Pendidikan anak usia dini setidaknya mempunyai dua tujuan; yaitu tujuan utama dan tujuan penyerta. Tujuan utama dilaksanakannya pendidikan anak usia dini untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi

⁸⁵Abudin Nata, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1997), Cet.1, h.9.

⁸⁶Departemen, *Op. Cit.*, h. 284.

⁸⁷Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2017), h.3-5.

kehidupan di masa dewasanya, karena itu tujuan utama pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini yang meliputi aspek fisik, dan sosial secara menyeluruh yang merupakan hak anak, dengan penumbuhan dan perkembangan. Anak diharapkan lebih siap untuk belajar lebih lanjut, bukan hanya belajar (akademik di sekolah), melainkan belajar sosial emosional, moral, dan lain-lain pada lingkungan sosial.⁸⁸

Pendapat lain menyatakan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini yang dikemukakan oleh para peneliti, yaitu sebagai berikut:

1. Hasentab dan Homer mengemukakan salah satu tujuan pendidikan anak usia dini adalah memberikan pengalaman dan kesempatan yang akan membantu penguasaan kemampuan pada semua bidang perkembangan untuk meningkatkan kesempatan berhasil ketika anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.
2. Misni Irawali mengemukakan bahwa tujuan utama dari pendidikan anak usia dini adalah menyiapkan anak sejak dini dengan memberikan stimulasi yang tepat sebagai bekal pengalaman belajar yang dapat membantu perkembangan kehidupan selanjutnya.
3. Menurut Badru Zaman tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah membangun landasan bagi berkembangnya potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.
4. Menurut Zaenab. bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk membentuk karakter anak sejak dini, yaitu untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan untuk hidup yang optimal, di dalam memasuki pendidikan dasar serta membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar di sekolah.⁸⁹

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini untuk membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal, sehingga terbentuk prilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangan agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

⁸⁸ Nugraha, *Op. Cit.*, h. 98.

⁸⁹ Siti Zaenab, *Profesionalisme Guru Paud Menuju NTB Bersaing*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), h. 29-31.

d. Karakteristik Anak Usia Dini

Pandangan para ahli tentang anak cenderung berada satu sama lain dan cenderung berubah dari waktu ke waktu. Namun, kajian terhadap berbagai sumber yang relevan dan relatif mutakhir menyimpulkan adanya beberapa karakteristik anak usia dini yang menonjol dalam kaitannya dengan aktivitas belajar. Karakteristik anak yang dimaksud adalah unik, egosentris, aktif dan energi, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, eksploratif dan berjiwa petualang, mengeskpresikan perilaku secara relatif spontan, kaya dengan fantasi, mudah frustrasi, kurang pertimbangan dalam melakukan suatu, memiliki daya perhatian yang masih pendek, bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, serta semakin menunjukkan minat terhadap teman, anak bersifat unik, anak berbeda satu sama lain, anak memiliki bawaan, atau minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan masing-masing..⁹⁰

Kendatipun terdapat pola urutan umum dalam perkembangan anak yang dapat diprediksi, pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain.

- 1) Anak bersifat egosentris. anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri, bagi anak yang masih bersifat egosentris, sesuatu itu akan penting sepanjang hal tersebut terkait dengan dirinya.
- 2) Anak bersifat aktif dan energi. anak lazimnya senang melakukan berbagai aktivitas, selama terjaga dari tidur, anak seolah-olah tak pernah lelah, tak

⁹⁰ Nugraha, *Op. Cit.*, h. 117.

pernah bosan, dan tak pernah berhenti dari beraktivitas, terlebih lagi kalau anak dihadapkan pada suatu kegiatan yang baru dan menantang.

- 3) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, dengan rasa ingin tahu yang kuat ini, anak usia dini cenderung banyak memperhatikan, membicarakan, dan mempertanyakan, terutama terhadap hal-hal yang baru.
- 4) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa berpetualang. Terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat, anak lazimnya senang menjelajah, mencoba, dan mempelajari hal-hal baru, ia pun akan memperlihatkan wajah yang ceria kalau ada sesuatu yang membuatnya bergembira tak peduli dimana dan dengan siapa ia berada.
- 5) Anak senang dan kaya dengan fantasi. Anak senang dengan hal-hal yang imajinatif, dengan karakteristik ini, anak tidak saja senang terhadap cerita cerita khayal yang disampaikan oleh orang lain, tapi ia sendiri juga senang bercerita kepada orang lain. Kadang-kadang ia bahkan dapat bercerita melebihi pengalaman aktualnya atau kadang bertanya tentang hal-hal yang gaib sekalipun.
- 6) Anak masih mudah Frustrasi. Umumnya anak masih mudah kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan, ia mudah menangis atau marah bila keinginannya tidak terpenuhi, kecenderungan perilaku anak seperti ini terkait dengan sifat egosentrisnya yang masih kuat, sifat spontanitasnya yang masih tinggi, serta rasa empatinya yang masih relatif terbatas.

- 7) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu. Sesuai dengan perkembangan cara berpikirnya, anak lazimnya belum memiliki rasa pertimbangan yang matang, termasuk berkenaan dengan hal-hal yang membahayakan, terkadang melakukan sesuatu yang membahayakan dirinya dan orang lain.
- 8) Anak memiliki daya perhatian yang pendek. Anak lazimnya memiliki daya perhatian yang pendek, kecuali terhadap hal-hal yang secara interistik menarik dan menyenangkan, ia masih sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu dalam jangka waktu yang lama.
- 9) Anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman. Anak senang melakukan berbagai aktivitas yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada dirinya, ia sedang mencari tahu tentang berbagai hal, mempraktekkan sebagai kemampuan dan keterampilan, serta mengembangkan konsep dan keterampilan baru, namun tidak seperti orang dewasa, anak cenderung banyak belajar dari pengalaman melalui interaksi dengan benda dan atau orang lain daripada belajar dari simbol.
- 10) Anak semakin mewujudkan minat terhadap teman. Seiring dengan bertambahnya usia dan pengalaman sosial, anak usia dini semakin berminat terhadap orang lain, ia mulai menunjukkan kemampuan untuk bekerja sama dan berhubungan dengan teman-temannya, ia memiliki penguasaan perbendaharaan kata yang cukup untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Uraian di atas mendeskripsikan gambaran umum karakteristik anak usia dini yang secara umum kronologis tentunya memiliki perbedaan-perbedaan yang

lebih spesifik, pada usia sekitar 0 sampai 2 tahun, misalnya, anak mengalami perubahan dalam berbagai kemampuan dan keterampilan dasar baik yang berupa keterampilan lokomotor (bergulir, duduk, berdiri, merangkak, dan berjalan), keterampilan memegang benda, pengenderaan maupun kemampuan untuk reaksi secara emosional dan sosial (berhubungan dengan orang tua, pengusaha dan orang-orang dekat lainnya), berbagai kemampuan dasar tersebut merupakan modal penting bagi anak untuk menjalani proses perkembangan selanjutnya.⁹¹

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini sangat unik, karena anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga segala aktivitasnya cenderung mengikuti keinginannya sendiri, oleh sebab itu, orangtua perlu pengawasan yang ekstra kepada anak-anaknya.

B. Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Yunita Puspa Sari, dkk Pengaruh Permainan Terowongan Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Paud As-Shifa Citra Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru Metode yang digunakan pra-eksperimen dengan rancangan *one group pretest posttest design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa ada kelompok perbandingan. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pedoman observasi untuk mencatat tentang kegiatan yang terjadi selama perlakuan yang diberikan. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh terdapat pengaruh permainan terongan angka terhadap

⁹¹Imtima, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, (Jakarta: 2007), h. 100-101.

kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di PAUD As-Shifa Citra Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru.⁹²

2. *Dwi Yuliani*, dkk, Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil kemampuan berhitung permulaan antara kelompok anak yang dibelajarkan dengan video pembelajaran dengan kelompok anak yang dibelajarkan dengan media papan tulis (konvensional). Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen semu yang menggunakan desain *non-equivalent posttest only control group design*. Sebanyak 25 orang anak kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Ath-Thooriq dilibatkan sebagai kelompok eksperimen dan 20 orang anak kelompok B2 Taman Kanak-Kanak Nurul Huda dilibatkan sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, kemudian data yang terkumpul dianalisis dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial uji-t. Hasil penelitian ini menemukan bahwa terdapat perbedaan hasil kemampuan berhitung permulaan antara kelompok anak yang dibelajarkan dengan video pembelajaran dengan kelompok anak yang dibelajarkan dengan media papan tulis (konvensional) kelompok B. Hal ini ditunjukkan dengan hasil nilai signifikan $0,00 < 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Skor rata-rata siswa kelompok eksperimen yaitu 31,92 dan skor rata-rata kelompok kontrol yaitu 26,40. Hal ini berarti skor rata-rata kelompok eksperimen $>$ skor rata-rata

⁹² Yunita Puspa Sari.dkk, *Pengaruh Permainan Terowongan Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Paud As-Shifa Citra Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru*, Riau. *Jurnal*. www.PIAUDNI.com di akses pada tanggal 24 April 2020. Pukul 20.15.Wib.

kelompok kontrol, sehingga dapat disimpulkan penerapan video pembelajaran berpengaruh terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B. Berdasarkan penelitian ini dapat disarankan video pembelajaran dapat digunakan memecahkan masalah dalam pengembangan kemampuan berhitung permulaan anak⁹³

3. Ira Hastut, dkk, Pengaruh Permainan Building Block Terhadap Kecerdasan Visual Anak di TK Ulil Albab Kota Bandung Tujuan penelitian dalam artikel ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan building block terhadap kecerdasan visual anak usia dini di TK Ulil Albab Kota Bandung. Permainan building block adalah permainan konstruksional dimana anak usia dini dapat mengembangkan keterampilan dan imajinasi kreatifnya dalam membuat sebuah bangunan dari berbagai bentuk lego. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh permainan building block terhadap kecerdasan visual anak usia dini di TK Ulil Albab Kota Bandung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Jenis penelitian eksperimen yang peneliti gunakan adalah one-group pretest posttest design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan permainan building block berpengaruh secara signifikan dalam menstimulasi kecerdasan visual anak usia dini di TK Ulil Albab Kota Bandung. Hasil tersebut berdasarkan uji t dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk = 12$, dimana nilai t hitung $>$ t tabel, yaitu $17,46 > 11,7$ dimana H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, permainan building block berpengaruh

⁹³ Dwi Yuliani, dkk, *Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak*, E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 5. No. 1 - Tahun 2017).

secara signifikan dalam menstimulasi kecerdasan visual anak usia dini di TK Ulil Albab Kota Bandung.⁹⁴

Berdasarkan penelitian di atas, yang membedakan dengan penelitian yang dilakukan penulis ialah :

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Yunita Puspa Sari, dkk adalah menggunakan Permainan Terowongan Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak dan penelitiannya berhasil dari anak yang kemampuannya pertama 15% dengan adanya permainan ini kemampuan berhitung anak meningkat hingga 60,4%.
- 2) Penelitian yang dilakukan *Dwi Yuliani*, dkk, adalah Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak sedangkan penelitian yang penulis gunakan media permainan.
- 3) Penelitian yang dilakukan *Ira Hastut*, dkk, Pengaruh Permainan Building Block Terhadap Kecerdasan Visual Anak, sedangkan yang penulis teliti adalah pengaruh permainan angka terhadap kemampuan berhitung anak.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, maka dapat dikatakan bahwa penelitian ini berbeda dengan penelitian terdahulu, perbedaan ketiga peneliti tersebut terletak pada subjek dan objek penelitian yang akan peneliti lakukan, bahwa objek penelitian yang peneliti gunakan adalah menggunakan permainan angka dan pengaruhnya terhadap kemampuan berhitung anak. Adapun persamaan dari ketiga penelitian diatas ialah sama-sama untuk meningkatkan kemampuan

⁹⁴Ira Hastut, dkk, *Pengaruh Permainan Building Block Terhadap Kecerdasan Visual Anak di TK Ulil Albab Kota Bandung* *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Research & Learning In Early Childhood Education* (Vol 2 No 1 (2018) Page 70 – 75).

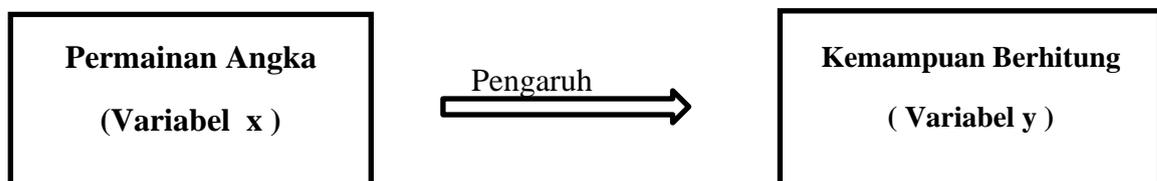
berhitung anak usia dini, walaupun menggunakan kegiatan dan media pembelajaran yang berbeda-beda.

C. Kerangka Berpikir

Anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun. Usia dini merupakan masa keemasan (golden age), oleh karena itu pendidikan pada masa ini sangat fundamental dan sangat menentukan perkembangan selanjutnya. Salah satu perkembangan yang penting bagi anak adalah kemampuan berhitung anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Oleh karena itu, untuk menyalurkan minat anak agar mengembangkan kemampuan berhitung diperlukannya media yang sesuai dan bervariasi agar mendorong anak untuk antusias dalam bermain sambil belajar, salah satu permainan yang dilakukan anak dengan permainan angka dalam bentuk pohon angka permainan ini mampu mengembangkan kemampuan berhitung pada anak.

Berdasarkan uraian diatas kerangka pikir dalam penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut :

Gambar 2.1. Kerangka Pemikiran



D. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

1. H_a : Terdapat pengaruh permainan angka terhadap kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun kelompok A di RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah Kec. Percut Seituan Kabupaten Deli Serdang TA. 2019/2020.
2. H_0 : Tidak ada terdapat pengaruh permainan angka terhadap kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun di RA Ath-Thoyyibah Jln. Cempaka Turi Dusun XII Bandar Khalipah Kec. Percut Seituan Kabupaten Deli Serdang TA. 2019/2020

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di RA Ath-Thoyyibah pada anak kelompok A usia 4-5 tahun Bandar Khalipah Kec. Percut Seituan Kabupaten Deli Serdang TA. 2019/2020. Waktu yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian sejak bulan Februari sampai April 2020 untuk melakukan riset. Waktu penelitian dapat peneliti gambarkan pada tabel berikut ini.

Tabel 3.1. Jadwal Penelitian

N O	Kegiatan	Alokasi Waktu											
		Februari				Maret				April			
		Minggu				Minggu				Minggu			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan awal		■										
2	Perizinan		■										
3	Pengumpulan data			■	■								
4	Pembuatan Proposal				■								
5	Seminar Proposal					■							
6	Observasi						■	■					
7	Analisis data								■				
8	Pengolahan Data									■			
9	Penyusunan Laporan										■	■	■

B. Desain Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan desain Penelitian *Quasi Eksperimental Design* dengan tipe *Non Equivalebt Control Group Design*, penelitian ini terdiri dari 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diberi perlakuan berbeda. Pada kelas eksperimen, guru menggunakan permainan angka dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan pada kelas kontrol guru menggunakan media majalah gambar dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 3.2. Desain Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Pre Test	Treatment	Post Test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	=	O ₄

Keterangan:

O₁ :Observasi awal kegiatan menggunakan media angka

O₂ :Observasi setelah melakukan kegiatan menggunakan permainan angka

X :Kelas eksperimen yang telah diberi perlakuan menggunakan permainan angka

O₃ :Observasi awal kelas control kegiatan menggunakan media majalah gambar.

O₄ :Observasi setelah melakukan kegiatan menggunakan media majalah gambar.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi, populasi adalah “wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”.⁹⁵ Sesuai dengan judul penelitian maka yang menjadi populasi pada penelitian ini yaitu seluruh anak usia dini kelompok A (4-5 Tahun) di Raudhatul Athfal Ath-Thoyyibah yang terdirikan dari 2 kelas, yaitu kelompok A1 berjumlah 15 anak, dan kelompok A2 berjumlah 15 anak, keseluruhan berjumlah 30 anak.
2. Sampel, Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *Boring/ Total Samping* karena semua anggota populasi digunakan sebagai sampel hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi digunakan sebagai sampel apabila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 30

⁹⁵Maisarah, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*, (Medan: Akasha Sakti, 2019), h.38.

subjek, jumlah kelompok anggota populasi sama dengan jumlah kelompok sampel yang diinginkan, atau penelitian menggunakan taraf signifikan yang sangat kecil.⁹⁶ Sampel penelitian terdiri dari dua kelas yang masing-masing kelas anak berusia 4-5 tahun di kelompok A. Sampel untuk kelas eksperimen berjumlah 15 anak dan kelas control berjumlah 15 anak, dengan total keseluruhan populasi berjumlah 30 anak.

Tabel 3.3. Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	A1	15
2	A2	15
Jumlah		30

D. Defenisi Operasional

Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu: variabel bebas (permainan angka) dan variabel terikat (kemampuan berhitung). Guna menghindari salah paham, maka diuraikan defenisi operasional setiap variabel, sebagai berikut:

1. Variabel terikat, variabel terikat (Y) yaitu kemampuan yang dimiliki setiap anak dalam berhitung dengan benda-benda dari lingkungan yang terdekatnya, dimulai dengan menyebut lambang bilangan 1-10, menunjukkan angka 1-10 menunjuk urutan benda 1-10, dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda.
2. Variabel bebas, variabel bebas (X) yaitu permainan angka yang bertulis gambar/symbol angka-angka yang dapat mengenalkan lambang bilangan untuk anak melalui kegiatan permainan.

⁹⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 80-85.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mendapatkan serta mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab masalah penelitian. Pada penelitian kuantitatif data yang didapatkan harus jelas dan spesifik. Teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah observasi struktur mengenai pengaruh permainan angka terhadap kemampuan berhitung anak. Adapun kegiatan yang diamati mulai permainan angka dijelaskan dan digunakan untuk pembelajaran selama berlangsung, apakah berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak. pengumpulan data yang dilakukan harus menggunakan teknik yang sesuai dengan instrument penelitian. Pengumpulan data haruslah sesuai dengan hasil pengamatan.⁹⁷ Adapun Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah:

1. Observasi, instrument penelitian ini menggunakan panduan observasi. Observasi ini menggunakan pedoman observasi yang berisi daftar jenis perlakuan/prilaku yang mungkin timbul dan diamati. Tugas observer memberikan tanda ceklis pada skor yang dapat melalui pedoman observasi yang dibuat dari observasi yang dilakukan. Adapun pedoman observasi yang digunakan sebagai berikut.

⁹⁷*Ibid*, h. 51

Tabel 3.4. Pedoman Observasi

Indikator	Frekuensi			
	BB ★	MB ★★	BSH ★★★	BSB ★★★★
Menyebutkan lambang bilangan 1-10	Anak tidak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10	Anak mulai dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10, tetapi masih lambat	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan baik dan cepat
Menunjukkan angka 1-10	Anak tidak dapat menunjukkan angka 1-10	Anak mulai dapat menunjukkan angka 1-10	Anak dapat menunjukkan angka 1-10, tetapi masih lambat	Anak mampu menunjukkan angka 1-10 dengan baik dan cepat
Menunjukkan urutan benda 1-10	Anak tidak dapat menunjukkan urutan benda 1-10	Anak mulai dapat menunjukkan urutan benda 1-10	Anak dapat menunjukkan urutan benda 1-10, tetapi masih lambat	Anak mampu menunjukkan urutan benda 1-10 dengan baik dan cepat
Menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda	Anak tidak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda	Anak mulai dapat menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda, tetapi masih lambat	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda dengan baik dan cepat
Jumlah				
Skor maximum				16

Keterangan:

- BB = Belum Berkembang : Skor 1 (★)
 MB = Mulai Berkembang : Skor 2 (★★)
 BSH = Berkembang Sesuai Harapan : Skor 3 (★★★)
 BSB = Berkembangan Sangat Baik : Skor 4 (★★★★)

”

2. Dokumentasi, dokumentasi adalah sebuah cara yang dilakukan untuk menyediakan dokumen-dokumen dengan menggunakan keterangan dan bukti. Dokumentasi biasanya juga digunakan dalam sebuah laporan pertanggung jawaban dari sebuah kegiatan. Proses kegiatan berlangsung

maka akan dikumpulkan data-data bersifat gambar-gambar, foto anak, jumlah anak, kegiatan berlangsung, di lokasi penelitian.

F. Teknik Analisa Data

Pada penelitian kuantitatif, teknik analisa data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Karena datanya kuantitatif, maka teknik analisis data menggunakan metode statistik yang sudah tersedia. Yang akan diuji adalah kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil data yang dianalisa secara deskriptif kemudian disajikan dalam bentuk daftar distnbusi frekuensi beserta grafiknya. Kemudian melakukan perhitungan untuk meuguji hipotesis dengan teknik analisi sata yang digunakan pada penelitian ini adalah statistic inferensial. Untuk menguji hipotesis yang telah diajukan dengan Uji-t, langkah-langkah yang dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah:

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distbusi data. Pengujian normalitas ini barus dilakukan apabila belum ada teori yang menyatakan bahwa variabel yang diteliti adalah normal, Pengujian ini menggunakan uji normalitas dengan liliefor test dengan langkah-iangkah, sebagai berikut :

- 1) Pengamatan $X_1, X_2, X_3 \dots X_n$,, di sajikan angka baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots Z_n$ menggunakan rumus:

$$Z_1 = \frac{X_1 - X}{S}$$

X = rata-rata sampel

S = Simpangan baku (standar deviasi)

2) Setiap angka baku ini dengan menggunakan distribusi normal di hitung peluang F: $(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$.

3) Selanjutnya dihitung proporsi yang lebih kecil atau sama dengan Z_i . Jika proporsi itu menyatakan dengan $S(Z_i)$ maka :

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n}{n}$$

4) Menghitung $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian ditentukan harga mutlaknya.

5) Mengambil harga mutlak yang besar (L_0) untuk menerima atau menolak hipotesis, kemudian membandingkan L_0 dengan nilai kritis yang diambil dari daftar, untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa sampel mempunyai kesamaan varians (homogen) atau tidak (heterogen). Penguji yang akan dilakukan adalah membandingkan varians terbesar dan terkecil dengan langkah-langkah, sebagai berikut:⁹⁸ Adapun rumusan homogenitas perbandingan varians

$$F_{hitung} = \frac{\text{variansterbesar}}{\text{variansterkecil}}$$

Nilai F_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan nilai F_{tabel} yang diambil dari label distribusi F dengan dk penyebut = $n-1$ dan dk pembilang = $n-1$. Dimana “n” pada dk pembilang berasal dari jumlah sampel varians terkecil. Aturan pengambilan keputusannya adalah dengan membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel}

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 di terima dan H_a ditolak berarti varians homogen

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau varians tidak homogen.

⁹⁸Indra Jaya, *Penerapan Statistic Untuk Pendidikan*, (Medan: Perdana Publishing, 2018), h. 261.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui atau membuktikan kebenarannya dapat diterima atau tidak dengan melakukan Uji-t maka dapat dilihat ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Apabila hasil T_{hitung} pada signifikan 95% ($\alpha = 5\%$) dengan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ maka hipotesis yang diajukan diterima, namun sebaiknya, jika $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka hipotesis ditolak. Dengan taraf $\alpha = 0,05$, dengan rumus Uji-t:

- 1) Berdistribusi normal dan bervarians homogen, maka perhitungan menggunakan Uji-t dengan rumus yaitu :

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Dimana S adalah varian gabungan yang di hitung dengan rumus:

keterangan:

- t = Luas daerah yang dicapai
- n_1 = Banyak anak pada sampel kelas eksperimen
- n_2 = Banyak anak pada sampel kelas kontrol
- S_1 = Simpangan baku kelas eksperimen
- S_2 = Simpangan baku kelas kontrol
- S = Simpangan baku
- X_1 = Rata-rata skor anak kelas eksperimen
- X_2 = Rata-rata anak kelas kontrol

Kriteria kelas pengujian adalah: terima H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan $dk = (n_1 + n_2)$ dengan peluang $(1 - \alpha)$ dan taraf nyata $\alpha = 0,005$. Dan tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ mempunyai harga lain.

H_0 diterima apabila harga $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_a ditolak

H_0 diterima apabila harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_0 ditolak.

- 2) Jika data berasal dari populasi yang tidak homogen, maka di gunakan rumus Uji-t:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Kriteria pengujian hipotesis adalah :

Jika $T_{hitung} < T_{tabel}$ H_0 diterima dan H_a ditolak

Jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak

Untuk mencari T_{tabel} digunakan $da = n_1 + n_2$.⁹⁹

⁹⁹*Ibid*, h.196.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Temuan Umum

a. Sejarah Berdirinya RA Ath-Thoyyibah

RA Ath-Thoyyibah berdiri pada tahun 2008 atas prakarsa pendiri dan juga tokoh agama serta pendidikan, Bapak H. Ismayadi, SH dan Drs. Syahminan Lubis mendirikan yayasan ini dengan tujuan ikut menciptakan generasi yang cerdas dan berakhlak mulia yang mencintai ajaran Agama Islam dan mengamalkannya. Melihat antusias masyarakat yang berinfak di Masjid Ath-Thoyyibah.

RA Ath-Thoyyibah berdiri karena alasan utama tersebut, dan melihat lembaga pendidikan anak usia dini yang masih minim pada saat itu, serta berjauhan, sehingga sulit bagi orangtua untuk menghantarkan anaknya untuk memasuki pendidikan anak usia dini karena lokasi yang sangat jauh. Selain itu kurangnya pendidikan dalam keluarga untuk memberikan pendidikan dasar pada anak usia dini. Kondisi Ummat Islam yang mayoritas di Bandar Khalipah, dan pemahaman agama yang baik menjadi tujuan berdirinya RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah.

Bertambah majunya pendidikan di Indonesia maka, persyaratan utama untuk memasuki sekolah dasar harus memiliki ijazah TK atau RA atau PAUD, begitu pula di sekolah-sekolah dasar di Bandar Khalipah menuntut orangtua agar anaknya sebelum memasuki sekolah dasar mengikuti pendidikan anak usia dini, sementara lembaga pendidikan anak usia dini pada saat itu di Bandar Khalipah masih minim dan berjauhan. Hal ini kemudian menggerakkan hati Bapak H.

Ismayadi, SH dan Drs. Syahminan Lubis untuk mendirikan RA Ath-Thoyyibah dilingkungan Masjid Ath-Thoyyibah.¹⁰⁰

Misi agama dalam berdakwah memberikan penerangan kepada umat, sejalan diaplikasikan dalam bentuk pendidikan memberikan pemahaman ajaran Agama Islam ditengah masyarakat menjadi tujuan RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah. Hal ini semata-mata untuk kemajuan masyarakat Bandar Khalipah dan pemahaman terhadap ajaran agama menjadi landasan utama berdirinya RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah.

b. Visi RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah

Setiap lembaga atau organisasi memiliki visi dalam menjalankan keorganisasian atau kelembagaan tersebut. Adapun visi RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah adalah “Membina Generasi Muslim Yang Berakhlakul Karimah, Kreatif, Cerdas, Bijaksana, dan Santun”.

c. Misi RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah

- 1) Membiasakan peserta didik bersikap dan bertutur kata Meneladani Rasulullah SAW.
- 2) Mengembangkan bakat dan kompetensi akademik melalui bermain sambil belajar.
- 3) Mengembangkan kompetensi psikomotor (Keterampilan) peserta didik dengan beriman.
- 4) Menjadikan PAUD/RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah sebagai sarana pendidikan yang bermutu, berkarakter, dan bermanfaat bagi masyarakat sekitar.

¹⁰⁰Dokumentasi Yayasan RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah ”Dasar-Dasar Berdirinya Yayasan RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah”.

5) Membiasakan Masyarakat untuk berpartisipasi

d. Guru Dan Tenaga Kependidikan RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah

RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah telah melaksanakan aktivitas pengajaran secara baik dengan memperlihatkan komponen-komponen yang ada di RA/sekolah ini, mulai dari kepala sekolah, guru dan siswa dan komponen-komponen lain yang terlibat dalam kegiatan-kegiatan pengajaran di RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah ini. Maju mundurnya RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah erat hubungannya dengan pengurus pendidik dan pengajaran, serta masyarakat disekitarnya. Keadaan guru dan tenaga kependidikan lainnya telah tersedia dengan kualitas yang baik. RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah memiliki personil sekolah yang berjumlah 13 orang, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.1. Data Guru dan Kependidikan

No	Nama	Jabatan	Kualitas Pendidikan
1.	H. Ismayadi, SH	Pembina	S-1
2.	Drs. Syahminan Lubis	Wakil Pembina	S-1
3.	Heriyanto, S.Ag	Pengawas	S-1
4.	Khairullah Lubis, S.Pd.I	Wakil Pengawas	S-1
5.	Drs. M. Bakhsan Parinduri	Ketua Yayasan	S-1
6	Drs. Abdullah Syaha	Sekretaris Yayasan	S-1
7.	Ir. Nipati Sitepu	Wakil Sekretaris	S-1
8.	Mahyaruddin Suep, SE.	Bendahara	S-1
9.	Irwansyah, SE.I	Wakil Bendahara	S-1

10.	Langga Sari Lubis, S.Pd.I	Kepsek	S-1
11.	Nur Asiyah Nasution, S.Pd.	Guru	S-1
12.	Anggi Hikmah H. P. S.Sos	Guru	S-1
13.	Sri Fuji Aprillianti Lbs, S.M	Guru	S-1

Sumber: Data Statistik RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah

Kehadiran guru di RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah sebagai pendidik adalah karena jabatan yang memperoleh wewenang dan limpahan tugas, serta tanggung jawab pendidikan dari orang tua, dengan asumsi bahwa guru memiliki berbagai kelebihan atau keahlian, baik dalam lapangan kerohanian, pengetahuan, kecakapan maupun pengalaman.

e. Sarana Dan Prasarana

Tanah RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah ini sepenuhnya adalah wakaf Ummat Islam. Luas area seluruhnya 1000 m². Memiliki teras depan sekolah, serta pagar yang permanen karena berada di lokasi Masjid. Sarana dan prasarana yang dimiliki Raudhatul Athfal ini cukup memadai, peranannya dalam upaya mengantarkan anak didik ketingkat pencapaian sesuai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Anak tidak akan dapat belajar dengan baik bila sarana dan prasarana di RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah tidak memadai, dan jika sarana dan pra sarana pendidikan di RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah tidak ada, maka proses belajar mengajar tidak akan kondusif. Adapun sarana dan prasarana yang saat ini dimiliki RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.2. Jumlah Dan Kondisi Bangunan

No	Keterangan Gedung	Jumlah	Keadaan	Keterangan
1.	Ruang Kelas	4	Baik	
2.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik	
3.	Ruang Guru	1	Baik	
4.	Ruang Tata Usaha	1	Baik	
5.	Ruang/Arena Bermain	1	Baik	
6.	Kamar Mandi Guru	1	Baik	
7.	Kamar Mandi Siswa	1	Baik	

Sumber: Data Statistik RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah

Tabel 4.3. Sarana Prasarana Belajar

No	Jenis Sarana Prasarana	Jumlah sarana menurut kondisi (unit)	
		Jumlah	Kondisi
1.	Ambal Siswa	2	Baik
2.	Meja Siswa	64	Baik
3.	Loker Siswa	4	Baik
4.	Kursi Guru dalam Kelas	4	Baik
5.	Meja Guru dalam Kelas	4	Baik
6.	Papan Tulis	4	Baik
7.	Lemari dalam Kelas	4	Baik
8.	Alat Peraga	24 set	Baik
9.	Ayunan	1	Baik
10.	Prosoton	1	Baik

11.	Enjutan	1	Baik
12.	Lingkar Bola Dunia	1	Baik

Sumber: Data Statistik RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah

Tabel 4.4. Sarana Dan Pra Sarana Pendukung

No	Jenis Sarana Prasarana	Jumlah prasarana menurut kondisi (unit)	
		Jumlah (unit)	Kondisi
1.	Laptop	1	Baik
2.	Printer	1	Baik
3.	Televisi	1	Baik
4.	Meja Pegawai (guru dan pegawai lain)	2	Baik
5.	Kursi Pegawai (guru dan pegawai lain)	6	Baik
6.	Lemari Arsip	1	Baik
7.	Kotak Obat (P3K)	1	Baik
8.	Pengeras Suara	1	Baik
9.	Alat Cuci Tangan (Washtafel)	1	Baik

Sumber: Data Statistik RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah

2. Temuan Khusus

a. Hasil Penelitian Kelas Eksperimen

Hasil penelitian melalui observasi di RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah untuk mengetahui kemampuan anak dalam berhitung. Lembar observasi yang telah disusun digunakan untuk mengamati data kemampuan berhitung anak. Pada saat proses pengamatan berlangsung anak diamati dengan menggunakan

instrumen yang telah dipersiapkan untuk mendapatkan data dalam penelitian ini. Hasil penelitian kelas eksperimen menggunakan media angka pada pre test dan menggunakan permainan angka pada post test. Hasil observasi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini. Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka skor nilai kelas eksperimen dapat di jabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.5. Skor Kelas Eksperimen

Anak	Pre Test (Y₁)	Post Test (X₁)
1	6	16
2	5	14
3	9	12
4	6	15
5	10	16
6	4	14
7	7	15
8	7	11
9	12	15
10	4	14
11	8	15
12	7	16
13	14	15
14	10	14
15	16	16
Jumlah	125	218
Rata-Rata	8,4	14,6

Modus	7	15
Median	7	15

Berdasarkan hasil observasi mengenai pengaruh permainan angka terhadap kemampuan berhitung anak RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah pada kelas eksperimen, berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa pada pre test diperoleh nilai rata-ratanya 8,4 dengan nilai terendah 4 dan nilai tertinggi 16, nilai modusnya 7 dan nilai mediannya 7. Selanjutnya setelah peneliti menggunakan permainan angka diperoleh nilai pada post test dengan nilai rata-rata 14,6, dimana yang terendah bernilai 11 dan nilai tertinggi bernilai 16, nilai modusnya 15 dan nilai mediannya 17. Berdasarkan hasil analisis bahwa nilai pre test berjumlah 125 dan nilai post test berjumlah 218, sehingga selisihnya 111.

b. Hasil Penelitian Kelas Kontrol

Hasil penelitian melalui observasi di RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah untuk mengetahui kemampuan anak dalam berhitung melalui lembar observasi yang telah disusun digunakan untuk mengamati data kemampuan berhitung anak. Pada saat proses pengamatan berlangsung anak diamati dengan menggunakan instrumen yang telah dipersiapkan untuk mendapatkan data dalam penelitian ini. Hasil penelitian kelas kontrol menggunakan majalah gambar pada pre test dan post test. Hasil observasi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini. Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka skor nilai kelas kontrol dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.6. Skor Kelas Kontrol

Anak	Pre Test (Y₁)	Post Test (X₁)
1	4	5
2	4	6
3	4	6
4	4	4
5	6	8
6	4	8
7	4	8
8	4	7
9	7	14
10	4	9
11	4	6
12	4	9
13	5	10
14	6	14
15	4	9
Jumlah	68	123
Rata-Rata	4,54	8,2
Modus	4	8
Median	4	6,8, dan 9

Berdasarkan hasil observasi mengenai pengaruh permainan angka terhadap kemampuan berhitung anak RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah pada kelas kontrol, berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa pada pre test diperoleh

nilai rata-ratanya 4,54 dengan nilai terendah 4 dan nilai tertinggi 7, nilai modusnya 4 dan nilai mediannya 4. Selanjutnya setelah peneliti mengamati menggunakan majalah gambar diperoleh nilai pada post test saat eksperimen dengan nilai rata-rata 8,2, dimana yang terendah bernilai 4 dan nilai tertinggi bernilai 14, nilai modusnya 8 dan nilai mediannya adalah 6,8,9. Berdasarkan hasil analisis bahwa nilai pre test berjumlah 68 dan nilai post test berjumlah 123, sehingga selisihnya 55.

c. Nilai Tes Kemampuan Berhitung Anak

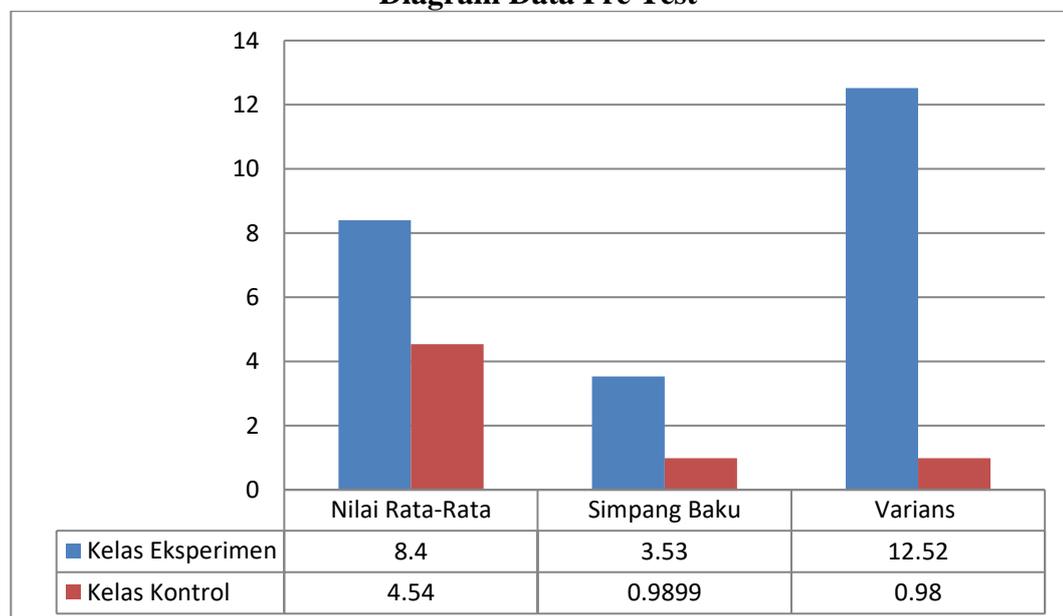
Hasil pemberian pre test kepada anak RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah dalam kemampuan berhitung, diperoleh nilai rata-rata kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media angka pada kelas eksperimen dan media gambar pada kelas kontrol telah ditemukan sesuai tabel di atas. Hasil penelitian ini kemudian dapat ditentukan simpang baku, varians, simpang baku, nilai maksimum dan minimumnya. Hal ini dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.7. Nilai Pre Tes Kemampuan Berhitung Anak

NO	Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	N	15	15
2	Jumlah Skor	125	68
3	Nilai Rata-Rata	8,4	4,54
4	Simpang Baku	3.53	0.9899
5	Varians	12,52	0,98
6	Nilai Minimum	4	4
7	Nilai Maksimum	16	7

Berdasarkan perhitungan pada pre test terhadap kemampuan berhitung anak RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah diketahui bahwa nilai N (jumlah anak) sama-sama berjumlah 15, jumlah skor pada kelas eksperimen 125, sedangkan kelas kontrol 68. Nilai rata-rata di kelas eksperimen 8,4 dan di kelas kontrol 4,54, simpangan baku pada kelas eksperimen adalah 3,53 di kelas kontrol 0,9899, varians di kelas eksperimen 12,52 dan di kelas kontrol 0,98, nilai minimum di kedua kelas adalah 4 sedangkan nilai maximum di kelas eksperimen adalah 16 dan kelas kontrol 7. Berdasarkan data tersebut, maka dapat disajikan diagram perbedaan perhitungan statistik pre test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berikut ini:

Gambar 4.1
Diagram Data Pre Test



Setelah hasil pre test diperoleh, maka selanjutnya adalah menghitung hasil pemberian post test kepada anak RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah untuk mengetahui kemampuan berhitung. Berdasarkan data yang diperoleh nilai rata-rata kemampuan berhitung anak dengan menggunakan permainan angka pada

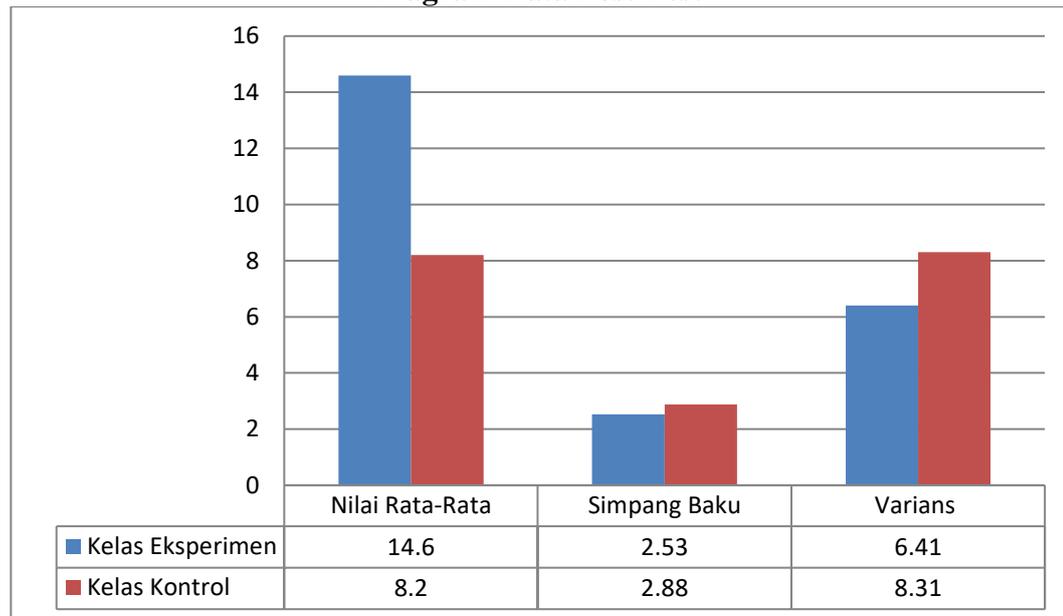
kelas eksperimen dan media gambar pada kelas kontrol telah ditemukan sesuai tabel di atas. Hasil penelitian ini kemudian dapat ditentukan simpang baku, varians, simpang baku, nilai maksimum dan minimumnya. Hal ini dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.8. Nilai Post Tes Kemampuan Berhitung Anak

NO	Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	N	15	15
2	Jumlah Skor	218	123
3	Nilai Rata-Rata	14,6	8,2
4	Simpang Baku	2,53	2,88
5	Varians	6,41	8,31
6	Nilai Minimum	11	4
7	Nilai Maksimum	16	14

Berdasarkan perhitungan pada post test terhadap kemampuan berhitung anak RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah diketahui bahwa nilai N (jumlah anak) sama-sama berjumlah 15, jumlah skor pada kelas eksperimen 218, sedangkan kelas kontrol 123. Nilai rata-rata di kelas eksperimen 14,6 dan di kelas kontrol 8,2, simpangan baku pada kelas eksperimen adalah 2,53 di kelas kontrol 2,88, varians di kelas eksperimen 6,41 dan di kelas kontrol 8,31, nilai minimum di kedua kelas adalah 4 dan 11 sedangkan nilai maximum di kelas eksperimen adalah 16 dan kelas kontrol 14. Berdasarkan data tersebut, maka dapat disajikan diagram perbedaan perhitungan statistik post test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berikut ini:

Gambar 4.2
Diagram Data Post Test



3. Analisis Data Hasil Penelitian

a. Uji Normalitas Data

Guna menguji normalitas data digunakan uji Liliefors yang bertujuan untuk mengetahui apakah penyebaran data hasil penelitian memiliki sebaran data yang berdistribusi normal atau tidak. Sampel berdistribusi normal jika dipenuhi $L_0 < L_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Uji normalitas data pre test pada kelas eksperimen diperoleh L_0 adalah $0,211 < L_{tabel} 0,220$ dan data pre test kelas kontrol diperoleh L_0 adalah $0,206 < L_{tabel} 0,220$. Selanjutnya berdasarkan data post test kemampuan berhitung anak melalui permainan angka pada kelas eksperimen diperoleh $L_0 0,215 < L_{tabel} 0,220$ dan data post test kemampuan berhitung anak dalam mengenal konsep bilangan pada kelas kontrol diperoleh $L_0 0,212 < L_{tabel} 0,220$.

Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa distribusi data pre test dan post test untuk mengetahui kemampuan berhitung anak RA Ath-

Thoyyibah Bandar Khalipah dengan permainan angka di kelas eksperimen dan majalah gambar di kelas kontrol terdistribusi normal. Secara ringkas perhitungan data hasil penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9. Uji Normalitas Data

Kelas	Pre Test		Keterangan	Post Test		Keterangan
	L ₀	L _{Tabel}		L ₀	L _{Tabel}	
Eksperimen	0,211	0,220	Normal	0,215	0,220	Normal
Kontrol	0,206	0,220	Normal	0,212	0,220	Normal

b. Uji Homogenitas

Tujuan pengujian homogenitas data ini untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Guna pengujian homogenitas digunakan uji kesamaan kedua varians yaitu uji F. Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima, dengan derajat kebebasan pembilang $n_1 - 1$ dan derajat kebebasan penyebut $n_2 - 1$ dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Hasil perhitungan uji homogenitas kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun pada anak RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.10. Uji Homogenitas

	Varian Terbesar	Varian Terkecil	F_{hitung}	F_{Tabel}	Keterangan
Data Pre Test	2,52	0,98	1,54	2,36	Homogen
Data Post Test	8,31	6,41	1,29	2,36	Homogen

Berdasarkan tabel uji homogenitas pada pre test, bahwa varian terbesarnya 2,52, sedangkan varian terkecilnya 0,98. F_{hitung} yang di peroleh adalah $1,54 < F_{tabel}$ 2,36 dan data post test varian terbesar yaitu 8,31 varian terkecilnya 6,41. Berdasarkan hasil perhitungan yang peneliti lakukan di peroleh F_{hitung} adalah $1,29 < F_{tabel}$ 2,36. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa distribusi data pre test dan post test dalam menganalisa kemampuan anak RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah dalam berhitung dapat dikatakan homogen/homogenitas.

c. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan dua uji analisis data di atas yaitu uji homogenitas dan uji normalitas data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t. Pengujian hipotesis dilakukan uji satu pihak sehingga kriteria untuk menerima atau menolak H_0 jika $t_{hitung} >$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ H_a diterima dan H_0 ditolak.

Hasil perhitungan diperoleh nilai $t_{hitung} = 10,847$ dengan taraf $\alpha = 0,05$, dengan daftar tabel t yang di peroleh dari $n_1 + n_2 - 2$, maka untuk melihat t_{tabel} yaitu $15 + 15 - 2 = 28$. Nilai t tabelnya adalah 2,048. Berdasarkan hasil perhitungan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, $10,847 > 2,048$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maksudnya terdapat pengaruh permainan angka terhadap kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun kelompok A di RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah Tahun Ajaran. 2019/2020.

Berdasarkan hasil analisis data membuktikan bahwa terdapat pengaruh permainan angka terhadap kemampuan berhitung anak sebesar 10,847. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis data dengan menggunakan uji-t. Hasil perhitungan

tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga hasil penelitian adalah signifikan.

B. Pembahasan

Anak usia 4-5 tahun telah memiliki kemampuan dasar tentang matematika dan pengetahuan tentang alam sekitar, dimana kemampuan dasar ini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam konsep bilangan dan menghitung bahkan ada yang sebagian dari mereka yang telah dapat melakukan operasi hitung secara sederhana, kemudian hal ini juga dapat dilakukan dari kemampuan dalam menyebutkan nama objek yang ada disekitar menjelaskan tentang peristiwa yang terjadi serta yang akan terjadi. Akan tetapi, hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di RA Ath-Thayyibah bahwa 12 dari 15 anak pada saat pembelajaran berlangsung kemampuan berhitung anak kelompok A (usia 4-5 tahun), masih belum berkembang, anak masih merasa bingung ketika diminta untuk menunjukkan lambang bilangan dan beberapa anak yang ragu-ragu dan diam saja. Mereka tidak mampu mengucapkan bilangan dengan benar, namun apabila disuruh untuk menunjukkan angkanya masih belum paham. Anak belum dapat mengurutkan bilangan dengan tepat. Anak terlihat sering keliru dalam menunjukkan angkanya seperti ketika guru menyuruh menunjukkan angka 8 namun yang ditunjukkan oleh anak adalah angka 9. Proses pembelajaran dengan berbagai metode dan media telah dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Berdasarkan hal inilah, peneliti ingin melihat kemampuan anak berhitung dengan permainan angka.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan berhitung anak menggunakan permainan angka, mengetahui kemampuan berhitung anak

menggunakan majalah gambar, dan mengetahui pengaruh permainan angka terhadap kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di RA Ath-Thayyibah Bandar Khalipah TA. 20019/2020. Berdasarkan hasil penelitian peneliti dengan metode penelitian kuantitatif bahwa kemampuan berhitung anak RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah dengan jumlah anak 15 orang, dengan perbandingan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol, bahwa jumlah skor yang diperoleh pada kelas eksperimen adalah 218, sedangkan kelas kontrol 123. Nilai rata-rata di kelas eksperimen 14,6 dan di kelas kontrol 8,2, simpangan baku pada kelas eksperimen adalah 2,53 di kelas kontrol 2,88, varians di kelas eksperimen 6,41 dan di kelas kontrol 8,31, nilai minimum di kedua kelas adalah 4 dan 11 sedangkan nilai maximum di kelas eksperimen adalah 16 dan kelas kontrol 14.

Berdasarkan hasil uji normalitas bahwa penyebaran sampel terbukti normal, dan perhitungan homogenitas juga terlihat homogen. Berdasarkan hasil penelitian tersebut telah terlihat pengaruh permainan angka terhadap kemampuan berhitung anak usia 4-5 di kelompok A pada RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah. Hal ini terbukti melalui uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t. Pengujian hipotesis dilakukan uji satu pihak sehingga kriteria untuk menerima atau menolak H_0 jika $t_{hitung} >$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil perhitungan diperoleh nilai $t_{hitung} = 10,847$ dengan taraf $\alpha = 0,05$, dengan daftar tabel t yang di peroleh dari $n_1 + n_2 - 2$, maka untuk melihat t_{tabel} yaitu $15+15-2= 28$. Nilai t tabelnya adalah 2,048. Berdasarkan hasil perhitungan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, $10,847 > 2,048$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maksudnya terdapat pengaruh permainan angka terhadap kemampuan behitung pada anak usia 4-5 tahun kelompok A di RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah Tahun Ajaran.

2019/2020. Berdasarkan hasil analisis data membuktikan bahwa terdapat pengaruh permainan angka terhadap kemampuan berhitung anak sebesar 10,847. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis data dengan menggunakan uji-t. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga hasil penelitian adalah signifikan

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian yang telah dilakukan di RA Ath-Thayyibah Bandar Khalipah TA. 20019/2020, setelah dilakukan observasi dan analisis maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan berhitung anak menggunakan permainan angka terlihat sangat signifikan berdasarkan hasil pre test dan post test yang dilakukan. Bahwa terjadi peningkatan kemampuan anak dalam berhitung.
2. Kemampuan berhitung anak menggunakan majalah gambar juga mengalami peningkatan berdasarkan hasil pre test dan post tes, dimana jumlah skor yang diperoleh pada kelas control menggunakan majalah gambar sebesar 123, sementara nilai rata-rata kelas sebesar 8,2 yang mengindikasikan mulai berkembang, sedangkan simpangan bakunya adalah 2,88, sementara varians di kelas kontrol 8,31.
3. Pengaruh permainan angka terhadap kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun di RA Ath-Thayyibah Bandar Khalipah TA. 20019/2020. Berdasarkan hasil penelitian peneliti dengan metode penelitian kuantitatif bahwa kemampuan berhitung anak dengan jumlah anak 15 orang diperoleh skor sebesar 218, nilai rata-rata 14,6 atau dalam tahap berkembang sesuai harapan, sedangkan simpangan baku-nya 2,53, varians-nya 6,41. Berdasarkan hasil uji normalitas bahwa penyebaran sampel terbukti normal, dan perhitungan homogenitas juga terlihat homogen. Maka terlihatlah pengaruh permainan angka terhadap kemampuan berhitung anak usia 4-5 di kelompok A pada RA

Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah berdasarkan uji hipotesis nilai t tabelnya adalah 2,048 dan hasil perhitungan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, $10,847 > 2,048$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maksudnya terdapat pengaruh permainan angka terhadap kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun kelompok A di RA Ath-Thoyyibah Bandar Khalipah Tahun Ajaran. 2019/2020, sehingga hasil penelitian adalah signifikan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian di atas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru, kegiatan penelitian ini untuk melihat pengaruh permainan angka terhadap kemampuan berhitung anak, permainan ini dapat juga dijadikan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran yang menarik bagi anak.
2. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini untuk melihat pengaruh permainan angka terhadap kemampuan berhitung anak, maka peneliti lain dapat juga mengembangkan aspek lainnya seperti kognitif anak, motorik anak dan lain-lain khususnya pada pengetahuan dasar-dasar sesuai perkembangan anak, sehingga dapat dijadikan alternatif bagi peneliti lain untuk mengembangkan aspek perkembangan yang lainnya.
3. Bagi lembaga, lembaga hendaknya memperhatikan media dan kebutuhan dalam pengajaran untuk meningkatkan kualitas guru sebagai tenaga pendidik, serta memberikan kesempatan kepada guru untuk melakukan tindakan-tindakan kelas sebagai upaya menunjang kualitas tenaga pendidik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Dirjen Dasar Menengah. 2010.
- Al-Hafidz, Imad Zuhair. *Tafsir Al-Madinah Al-Munawwarah*. Jilid III, Ter. Muhammad Syukri. Jakarta: Insan Kamil. 2017.
- Alimin. *Pengajaran Remedial Berhitung Pada Anak Belajar di Sekolah*. Jakarta: PT. Mandiri. 2000.
- Az-Zuhaily, Wahbah. *Tafsir Al-Munir*. ter. Ashraful. Jakarta: Al-Fikr. 2014.
- Coopley. *The Young Child and Mathematics* (Washington DC: National for The Children the Education of Young Children. 2010.
- Depag RI. *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. Semarang: CV. Toha Putra. 2000.
- Departemen Agama Republik Indonesia. *Al-Quran dan Terjemahannya*. Jakarta: Bintang Indonesia. 2009.
- Depdiknas. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. 2007.
- Djoko,dkk. *Kompendium Paud*. Depok: Prenadamedia Group. 2017.
- Fadillah, Muhammad. *Desain Pembelajaran Paud: Tinjauan Teoritik Dan Praktik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2010.
- Fadillah. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana. 2014.
- Fikriyati, Mirroh. *Perkembangan Anak Usia Emas, (Golden Age)*. Yogyakarta: Laras Media Prima. 2005.
- Hamalik, Omar. *Revolusi Belajar Untuk Anak*. Bandung: Mizan Media Utama. 2009.
- Heruman. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2007.
- Hidayati. *Mengatasi Kesulitan Pada Anak*. Jakarta: Pt Nuku Kuta. 2011.
- Imtima. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Jakarta: 2007.
- Jaya, Indra. *Penerapan Statistic Untuk Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing. 2018.

- Kamtini dan Tanjung, Husni Wardi. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2006.
- Khadijah. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing. 2017.
- _____. *Pengembangan Kongnitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing. 2016.
- Kustiawan, Usep. *Pengembangan Belajar Anak Usia Dini*. Gunung Samudra: Malang. 2016.
- Maisarah. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*. Medan: Akasha Sakti. 2019.
- Malapata, Elisa, dkk. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lambung Hitung*. Jawa Tengah: Voltase. 2019.
- Moeslichatun. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2009.
- Muslim, Imam. *Terjemahan Shahih Muslim*. Jilid IV. terj. Ma`mur Daud, Cet. VI. Jakarta: Widjaya. 2006.
- Mutiah, Diana. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2010.
- Nasution, Faruq, dkk. *Al-Quranul Karim Dan Terjemahan*. Jakarta: Sari Agung, 2015.
- Nata, Abudin. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu. 1997.
- Negoro dan Harahap, B. *Ensiklopedia Matematika*. Jakarta: Ghalia Indonesia. 2008.
- Nugraha, Ali. *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*. Bandung: JILSI Foundation. 2008.
- Pitadjeng. *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas. 2006.
- Rahmawati, Ami. *Permainan Tradisional*. Lembang: PT. Cahaya Ilmu. 2009.
- Saputra, Tedja. *Bermain, Mainan , dan Permainan*. Jakarta: Grasindo. 2001.
- Siswono, Tatag Yuli Eko. *Belajar dan Mengajar Matematika Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo. 2012.

- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2018.
- Suherman dan Setyowaty. *Pendidikan Bagi Anak Dengan Problema Belajar*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri. 2008.
- _____. *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Media Group. 2009.
- Sujana, Ahmad S Harja, dkk. *Membaca dan Berhitung*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2005.
- Sujiono, Bambang. *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua Dalam Membina Perilaku Anak Sejak Dini*. Jakarta: Gramedia, 2008.
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: UT. 2011.
- _____. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Balai Pustaka. 2009.
- Suryana, Dadan. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana. 2016.
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana. 2012.
- Tajudin. *Pembelajaran Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Investasi Bermain Tata Angka*. Yogyakarta: Tiara Wacana. 2008.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Ed.3*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2005.
- Untoro, Joko. *Buku Pintar Matematika*. Jakarta: Wahyu Media. 2008.
- Utami, Munandar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta. 2011.
- Yuliani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks. 2012.
- Yusdi, Milman. *Pembelajaran Terpadu Sekolah Dasar*. Semarang: Unesa. 2010.
- Zaenab, Siti. *Profesionalisme Guru Paud Menuju NTB Bersaing*. Yogyakarta: Deepublish. 2015.

DAFTAR SUMBER LAINYA

- Hastut, Ira. Dkk. *Pengaruh Permainan Building Block Terhadap Kecerdasan Visual Anak di TK Ulil Albab Kota Bandung* *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Research & Learning In Early Childhood Education* (Vol 2 No 1 (2018) Page 70 – 75).
- Sari, Indah Nilam. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Bowling di RA Raudhatul Mahabbah Kota Bogor TA. 2015/2016*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2016), h.i.
- Sari, Yunita Puspa. *Pengaruh Permainan Terowongan Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Di Paud As-Shifa Citra Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru, Universitas Negeri Riau, 2015. Jurnal. www.PIAUDNI.com* di akses pada tanggal 24 April 2020. Pukul 20.15.Wib.
- Wahyuni, Sri. dkk, *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Pohon Hitung Usia 4-5 Tahun Di TK Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, Skripsi (Jakarta: Fkip, 2016).
- Yuliana. *Pemanfaatan Media Dalam Belajar Berhitung Pada Anak Usia 4-5 Tahun di RA Umma Jogjakarta*, *Journal PAUD, Jurnal. www.researchgate.net*. di akses pada tanggal 24 April 2020. Pukul 20.15.Wib.
- Yuliani, Dwi. dkk. *Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak*, *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* (Volume 5. No. 1 - Tahun 2017).

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Observasi

Kelas: Eksperimen/ Kontrol

N O	NAMA ANAK	Indikator Observasi															
		Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Menunjukkan angka 1-10				Menunjukkan urutan benda 1-10				Menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda			
		BB	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	BB	M B	B S H	BS B	B B	M B	B S H	BS B
1	Ade Aulia Nasution																
2	Ahmad Rifa` Saragih																
3	Ahmad Rizky Pratama Saragih																
4	Amiratunnisa Hasibuan																
5	Aqwam Hanif Batubara																
6	Aurel Vedhikha																
7	Azzikri Fakhurrozi																
8	Chairin Afiqah																
9	Dinda Kirana Nasution																
10	Hafiz Febriansyah																
11	Muhammad Syauqi																
12	Jafina Salsari Lubis																
13	Muhammad Fauzan																
14	Mutiara Cinta																
15	Rio Batara Bisma																

Keterangan:

- BSB = Berkembangan Sangat Baik
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- MB = Mulai Berkembang
- BB = Belum Berkembang.

Lampiran 2. Hasil Observasi

Observasi Pre Tes

Kelas	Eksperimen				Jlh	Kontrol				Jlh
	Metode/media	Media Angka				Majalah Gambar				
Indikator	1	2	3	4		1	2	3	4	
Anak										
1	1	3	1	1	6	1	1	1	1	4
2	1	2	1	1	5	1	1	1	1	4
3	2	3	2	2	9	1	1	1	1	4
4	1	2	2	1	6	1	1	1	1	4
5	3	3	2	2	10	2	2	1	1	6
6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4
7	2	2	2	1	7	1	1	1	1	4
8	2	2	1	2	7	1	1	1	1	4
9	4	3	2	3	12	2	2	2	1	7
10	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4
11	2	2	2	2	8	1	1	1	1	4
12	3	2	1	1	7	1	1	1	1	4
13	4	4	3	3	14	1	1	2	1	5
14	3	3	2	2	10	2	2	1	1	6
15	4	4	4	4	16	1	1	1	1	4
Total					125	Total				68

Keterangan indikator:

1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
2. Menunjukkan angka 1-10
3. Menunjukkan urutan benda 1-10
4. Menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda.

Observasi Post Tes

Kelas	Eksperimen				Jlh	Kontrol				Jlh
Metode/Media	Permainan Angka					Majalah Gambar				
Indikator	1	2	3	4		1	2	3	4	
Anak										
1	4	4	4	4	16	2	1	1	1	5
2	4	3	3	4	14	2	2	1	1	6
3	3	3	3	3	12	2	2	1	1	6
4	4	4	3	4	15	1	1	1	1	4
5	4	4	4	4	16	3	2	2	1	8
6	3	4	4	3	14	2	2	2	2	8
7	4	4	4	3	15	3	2	1	2	8
8	2	3	3	3	11	2	1	1	3	7
9	4	4	4	3	15	4	3	3	4	14
10	3	4	4	3	14	3	2	2	2	9
11	4	3	4	4	15	2	1	1	2	6
12	4	4	4	4	16	2	2	2	3	9
13	4	4	3	4	15	2	2	2	4	10
14	3	4	3	4	14	3	3	4	4	14
15	4	4	4	4	16	2	2	2	3	9
Total					218	Total				123

Keterangan indikator:

1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
2. Menunjukkan angka 1-10
3. Menunjukkan urutan benda 1-10
4. Menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda.

Lampiran 3

Tabel L

Ukuran Sampel (n)	Tingkat Nyata (α)				
	0,01	0,05	0,10	0,15	0,20
4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,265
7	0,348	0,300	0,276	0,258	0,247
8	0,331	0,285	0,261	0,244	0,233
9	0,311	0,271	0,249	0,233	0,223
10	0,294	0,258	0,239	0,224	0,215
11	0,284	0,249	0,230	0,217	0,206
12	0,275	0,242	0,223	0,212	0,199
13	0,268	0,234	0,214	0,202	0,190
14	0,261	0,227	0,207	0,194	0,183
15	0,257	0,220	0,201	0,187	0,177
16	0,250	0,213	0,195	0,182	0,173
17	0,245	0,206	0,189	0,177	0,169
18	0,239	0,200	0,184	0,173	0,166
19	0,235	0,195	0,179	0,169	0,163
20	0,231	0,190	0,174	0,166	0,160
25	0,200	0,173	0,158	0,147	0,142
30	0,187	0,161	0,144	0,136	0,131
> 30	$\frac{1,031}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,886}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,805}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,768}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,736}{\sqrt{n}}$

Lampiran 4

Tabel t

df= (n-k)	a=0,5	a=0,05	df= (n-k)	a=0,5	a=0,05
1	6.134	12.706	51	1.675	2.008
2	2.920	4.303	52	1.675	2.007
3	2.353	3.182	53	1.674	2.006
4	2.132	2.776	54	1.674	2.005
5	2.015	2.571	55	1.673	2.004
6	1.943	2.447	56	1.673	2.003
7	1.895	2.365	57	1.672	2.002
8	1.860	2.306	58	1.672	2.002
9	1.833	2.262	59	1.671	2.001
10	1.812	2.228	60	1.671	2.000
11	1.796	2.201	61	1.670	2.000
12	1.782	2.179	62	1.670	1.999
13	1.771	2.160	63	1.669	1.998
14	1.751	2.145	64	1.669	1.998
15	1.753	2.131	65	1.669	1.997
16	1.746	2.120	66	1.668	1.997
17	1.740	2.110	67	1.668	1.996
18	1.734	2.101	68	1.668	1.995
19	1.729	2.093	69	1.667	1.995
20	1.725	2.086	70	1.667	1.994
21	1.721	2.080	71	1.667	1.994
22	1.717	2.074	72	1.666	1.993
23	1.714	2.069	73	1.666	1.993
24	1.711	2.064	74	1.666	1.993
25	1.708	2.060	75	1.665	1.992
26	1.706	2.056	76	1.665	1.992
27	1.703	2.052	77	1.665	1.991
28	1.701	2.048	78	1.665	1.991
29	1.699	2.045	79	1.664	1.990
30	1.697	2.042	80	1.664	1.990
31	1.696	2.040	81	1.664	1.990
32	1.694	2.037	82	1.664	1.989
33	1.692	2.035	83	1.663	1.989
34	1.691	2.032	84	1.663	1.989
35	1.690	2.030	85	1.663	1.988
36	1.688	2.028	86	1.663	1.988
37	1.687	2.026	87	1.663	1.988
38	1.686	2.024	88	1.662	1.987
39	1.685	2.023	89	1.662	1.987
40	1.684	2.021	90	1.662	1.987
41	1.683	2.020	91	1.662	1.986
42	1.682	2.018	92	1.662	1.986
43	1.681	2.017	93	1.661	1.986
44	1.680	2.015	94	1.661	1.986
45	1.679	2.014	95	1.661	1.985
46	1.679	2.013	96	1.661	1.985
47	1.678	2.012	97	1.661	1.985
48	1.677	2.011	98	1.661	1.984
49	1.677	2.010	99	1.660	1.984
50	1.676	2.009	100	1.660	1.984

Lampiran 5

Perhitungan Mencari Varian, Standart Deviasi, dan Uji Hipotesis

1. Varians

$$S^2 = \frac{\sum \sum f x^2 - \frac{(\sum f x)^2}{\sum f}}{\sum f - 1}$$

$$S^2 = \frac{1217 - \frac{(125)^2}{15}}{15-1}$$

$$S^2 = \frac{1217-1041,7}{14}$$

$$S^2 = 12,52$$

2. Standart Deviasi

$$S = \sqrt{S^2}$$

$$S = \sqrt{12,52}$$

$$S = 3,53$$

3. Uji Hipotesis

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

$$t = \frac{14,6 - 8,2}{\sqrt{\frac{2,53^2}{15} + \frac{2,88^2}{15}}}$$

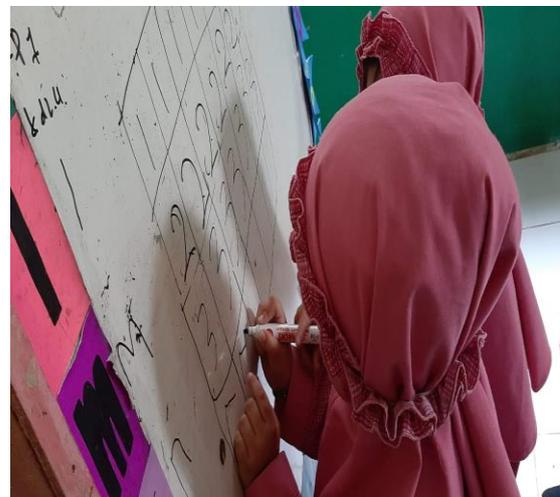
$$t = \frac{6,4}{0,59}$$

$$t = 10,847$$

Lampiran 6**Dokumentasi Penelitian****Kegiatan Permainan Angka Pada Kelas Eksperimen**



Pembelajaran Menggunakan Majalah Gambar Kelas Kontrol



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : **WIWIK KARMINA**
NIM : 0308162089
Tempat Tgl. Lahir : Lawe Pangkat 10 April 1998
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Status : Mahasiswi
Alamat : Lawe Pangkat
Nama Orangtua
a. Ayah : Jamilin
b. Ibu : Jasimah

B. Jenjang Pendidikan :

1. SDN 2 Rantor Dior Kuta Cane Aceh Tenggara Tamat Tahun 2010
2. MTs Al-Kautsar Al-Akbar Medan Tamat Tahun 2013
3. MA Al-Kautsar Al-Akbar Medan Tamat Tahun 2016
4. UIN-SU Medan Tamat Tahun 2020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

RA ATH-THOYYIBAH BANDAR KHALIPAH

Tema : Kendaraan
Sub Tema : Kendaraan di air
berhitung

Semester/Minggu ke : II/28
Konsep Keaksaraan : Menulis dan

Sub Tema	Pembukaan	Inti Pendektana Saintifik					
		Mengamati	Menanya	Mengumpulkan Informasi	Menalar	Mengkomunikasikan	Penutup
KI dan KD	(NAM, 1.1, 1.2, 3.1, 4.1) (BHS, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11.) (SOSEM 2.5, 2.8.2.11) (KOG 2.2)	(KOG 2.2)	(KOG 2.2) (BHS 3.10, 4.10) (BHS 3.11, 4.11)	(FM 3.4, 4.3) (KOG 2.3, 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.7-4.7) (BHS 3.12- 4.12) (SOSEM 2.12). SN, 3.15-4.15)	(KOG 2.3, 3.5-4.5,3.6-4.6, 3.7-4.7)	(BHS 2.14, 3.10-4.10, 3.11-4.11) (SOSEM 2.5, 2.6, 2.7, 2.10) (SN 2.4)	(NAM, 1.2, 3.1-4.1 3.2-4.2) (BHS, 3.10-4.10, 3.11- 4.11.) (SOSEM 3.13-4.13) (SN 3.15-4.15)
Jenis kendaraan di air	Materi Pagi ➢ Salam dan berdoa sebelum belajar ➢ Hafalan doa harian: Do`a Berkendara (naik Kendaraan air) ➢ Dawamul Quran; Q.S. Al-Fiil ➢ Mutiara Alquran: Q. S. Al-Alaq ayat 1 (Perintah membaca/belajar)	Anak mengamati gambar jenis-jenis kendaraan air	Anak menanyakan: nama jenis-jenis kendaraan di air seperti kapal laut , sampan, perahu, kapal selam,speed bood dan lain sebagainya)	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Menuliskan nama kendaraan air ➢ Mewrnai gambar kendaraan air ➢ Menyebutkan angka ➢ Membentuk gambar kapal laut di tengah samudra dengan pasir warna	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Nama jenis-jenis kendaraan di air ➢ Sampan/perahu, speed boot, kapal laut ➢ Bentuk kendaraan di air ➢ Berhitung ➢ Membuat reflika sampan	➢ Anak menyebutkan nama jenis-jenis kendaraan di air ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulis, mewarnai, berhitung dan membuat reflika ➢ Recalling/ Umpan balik	SOP Kepulangan ➢ Menanyakan perasaan anak selama hari ini ➢ Berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini. ➢ menanyakan mainan atau kegiatan apa yang paling disukai ➢ bercerita pendek yang berisi pesan-pesan nasehat
Fungsi dan kegunaan kendaraan di air	➢ Mutiara Hadis: Tidak boleh marah ➢ Dzikir: Hawqolillah	Anak mengamati gambar jenis-jenis kendaraan	Anak menanyakan: fungsi kendaraan di air (alat	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: ➢ Menggambar kapal laut	Anak menalar dengan mampu mengetahui: ➢ Fungsi dan kegunaan kendaraan di air ➢ Bentuk kapal laut	➢ Anak menyebutkan fungsi dan kegunaan	

	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Asmaul Husnah Al-Wahhaab (Yang pemberi karunia). <p>Penjelasan Tema</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Bernyanyi/ bercerita ➢ Pembahasan tema ➢ Kosakata baru 	air	transportasi) Kegunaan (lebih efisien waktu, tenaga, dan biaya)	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Mengisi pola asa kapal dengan kapas ➢ Menyebutkan lambang bilangan 1-10 ➢ Membentuk gambar kapal nelayan di tengah laut dengan pasir warna 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Kapal laut sebagai alat transportasi ➢ Banyaknya penumpang yang bisa diangkut ➢ Membuat reflika kapall laut 	<p>kendaraan di air</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggambar, mengisi pola, mewarnai dan membuat reflika. ➢ Recalling/ Umpan balik 	<p>Bernyanyi Lagu</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Menyanyikan lagu nenek moyangku seorang pelaut ➢ Lancang kuning (gerak dan lagu) <p>Bermain tepuk pola:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Tepuk anak soleh ➢ Tepuk anak beriman ➢ Menginformasikan kegiatan esok hari ➢ berdo`a setelah belajar dan penutup. ➢ Mengucapkan terimakasih dan salam ➢ pulang dengan tertib dan teratur
Pengemudi Kendaraan di air	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Diskusi aturan kelas ➢ Diskusi kegiatan yang akan dilakukan <p>Sikap yang Dibangun</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Rasa ingin tahu ➢ Percaya diri ➢ Mandiri ➢ Menyesuaikan diri 	Anak mengamati gambar pengemudi kendaraan air	Anak menanyakan: sebutan/panggi-lan bagi pengemudi kendaraan air (nahkoda)	<p>Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Mewarnai gambar nahkoda ➢ Menirukan tulisan "Nahkoda" ➢ Menunjukkan angka 1-10 ➢ Membentuk gambar nahkoda sedang membawa kapal menggunakan pasir warna 	<p>Anak menalar dengan mampu mengetahui:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Sebutan bagi pengemudi kendaraan di air ➢ Tugas nahkoda ➢ Sebutan bagi pengemudi kapal laut ➢ Bentuk kapal layar ➢ membuat reflika speed boot 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Anak menyebutkan sebutan bagi pengemudi kendaraan di air ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mewarnai, menirukan, berhitung dan membuat reflika. ➢ Recalling/ Umpan balik 	
Tempat Pemberhentian kendaraan di air		Anak mengamati gambar dermaga dan pelabuhan	Anak menanyakan: nama tempat pemberhentian kendaraan di air	<p>Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Mencari perbedaan gambar dermaga ➢ Menghitung jumlah perahu di dermaga ➢ Menunjukkan urutan benda 1-10 	<p>Anak menalar dengan mampu mengetahui:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ tempat pemberhentian kendaraan di air ➢ Ciri-ciri dermaga ➢ Banyak perahu di dermaga ➢ Benda-benda di 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Anak menyebutkan nama tempat pemberhentian kendaraan di air ➢ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa 	

				<ul style="list-style-type: none"> ➤ Membentuk gambar pemandangan dermaga dengan pasir warna 	kapal <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat reflika kapal selam 	mencari perbedaan, penjumlahan, menulis, dan membuat reflika. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Recalling/ Umpan balik 	
Bagian-bagian Kendaraan di air		Anak mengamati gambar kendaraan di air beserta bagian-bagiannya	Anak menanyakan bagian-bagian kendaraan di air seperti mesin, jangkar skoci, , radar dsb.	Anak mengumpulkan informasi dengan melakukan kegiatan: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menggantung gambar kapal laut ➤ Mengelompokkan bagian-bagian kendaraan ➤ Menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda ➤ Membentuk gambar pemandangan naik sampan dayung di danau dengan pasir warna 	Anak menalar dengan mampu mengetahui: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bagian-bagian kendaraan di air ➤ Bentuk kapal laut ➤ Membedakan bagian-bagian kendaraan air ➤ Menghubungkan gambar dengan angka ➤ Membuat reflika perahu 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menyebutkan bagian-bagian dari kendaraan di air. ➤ Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggantung, mengelompokkan, bermain dan membuat reflika. ➤ Recalling/ Umpan balik 	

Diketahui Kepala RA Ath-Thoyyibah

Guru

Peneliti/Mahasiswa

Langga Sari Lubis, S.Pd.I

Nur Asiyah Nasution, S.Pd.

Wiwik Karmina

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA ATH-THOYYIBAH BANDAR KHALIPAH**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Maret / 28
 Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di air/Jenis kendaraan di air
 Kelompok/Usia : A/ 4-5 Tahun
 Hari/ Tanggal : Senin, 09 Maret 2020
 Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucap salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap rasa ingin tahu, percaya diri, mandiri, dan menyesuaikan diri
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Meja
- ✓ Kartu angka
- ✓ Bentuk angka

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu nenek moyangku seorang pelaut
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang jenis-jenis kendaraan di air
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan air
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Alq :1
- ✓ Mutiara Hadits: Tidak boleh marah
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: kapal laut, sampan, perahu, kapal selam, speed bood dan lain sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan air
2. Anak Menanyakan nama jenis-jenis kendaraan di air seperti kapal laut , sampan, perahu, kapal selam, speed bood dan lain sebagainya
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Menuliskan nama kendaraan air
 - Mewrnai gambar kendaraan air
 - Menyebutkan angka
 - Melukis kapal laut di tengah samudra dengan pasir warna
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Nama jenis-jenis kendaraan di air
 - Sampan/perahu, speed boot, kapal laut
 - Bentuk kendaraan di air
 - Berhitung

➤ Membuat reflika sampan

5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan nama jenis-jenis kendaraan di air
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menulis, mewarnai, berhitung dan membuat reflika

Recaling: Guru menanyakan tentang nama jenis-jenis kendaraan di air seperti kapal laut, sampan, perahu

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak soleh
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui

Kepala RA Ath-Thoyyibah

Guru

Bandar Khalipah, 09 Maret 2020.

Peneliti/Mahasiswa

Langga Sari Lubis, S.Pd.I

Nur Asiyah Nasution, S.Pd.

Wiwik Karmina

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA ATH-THOYYIBAH BANDAR KHALIPAH**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Maret / 28
 Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di air/fungsi dan kegunaan kendaraan air
 Kelompok/Usia : A/ 4-5 Tahun
 Hari/ Tanggal : Selasa, 10 Maret 2020
 Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucapkan salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap rasa ingin tahu, percaya diri, mandiri, dan menyesuaikan diri
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Gambar
- ✓ Angka
- ✓ Tumpuan

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu nenek moyangku seorang pelaut
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang fungsi dan kegunaan kendaraan air
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan air
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Alq :1
- ✓ Mutiara Hadits: Tidak boleh marah
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: kapal laut, sampan, perahu, kapal selam, speed bood dan lain sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar jenis-jenis kendaraan air
2. Anak Menanyakan fungsi kendaraan di air (alat transportasi) Kegunaan (lebih efisien waktu, tenaga, dan biaya)
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Menggambar kapal laut
 - Mengisi pola asa kapal dengan kapas
 - **Menyebutkan lambang bilangan melalui permainan angka**
 - Membentuk kapal nelayan di tengah laut dengan pasir warna
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Fungsi dan kegunaan kendaraan di air
 - Bentuk kapal laut
 - Kapal laut sebagai alat transportasi
 - Banyaknya penumpang yang bisa diangkut
 - Membuat reflika kapall laut

5. Anak Mengkomunikasikan
 - Anak menyebutkan fungsi dan kegunaan kendaraan di air
 - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggambar, mengisi pola, mewarnai dan membuat reflika

Recaling: Guru menanyakan tentang fungsi dan kegunaan kendaraan air

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain permainan angka
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA Ath-Thoyyibah

Guru

Bandar Khalipah, 10 Maret 2020.
Peneliti/Mahasiswa

Langga Sari Lubis, S.Pd.I

Nur Asiyah Nasution, S.Pd.

Wiwik Karmina

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA ATH-THOYYIBAH BANDAR KHALIPAH**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Maret / 28
 Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di air/Pengemudi kendaraan di air
 Kelompok/Usia : A/ 4-5 Tahun
 Hari/ Tanggal : Rabu,11 Maret 2020
 Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucapkan salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap rasa ingin tahu, percaya diri, mandiri, dan menyesuaikan diri
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Gambar
- ✓ Angka
- ✓ Box Musik

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu lancang kuning dengan gerakan dan lagu
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang pengemudi kendaraan di air
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan air
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Alq :1
- ✓ Mutiara Hadits: Tidak boleh marah
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: kapal laut, sampan, perahu, kapal selam, speed bood dan lain sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar penegemudi kendaraan di air
2. Anak Menanyakan sebutan/panggilan bagi pengemudi kendaraan air (nahkoda)
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Mewranai gambar nahkoda
 - Menirukan tulisan “Nahkoda”
 - **Menunjukkan angka 1-10 melalui permainan angka**
 - Melukis nahkoda sedang membawa kapal menggunakan pasir warna
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Sebutan bagi pengemudi kendaraan di air
 - Tugas nahkoda
 - Sebutan bagi pengemudi kapal laut
 - Bentuk kapal layar
 - membuat reflika speed boot

5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan sebutan bagi pengemudi kendaraan di air
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mewarnai, menirukan, magic gambar kapal laut dan membuat reflika

Recaling: Guru menanyakan tentang nama pengemudi kendaraan di air

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak beriman
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui

Kepala RA Ath-Thoyyibah

Guru

Bandar Khalipah, 11 Maret 2020.

Peneliti/Mahasiswa

Langga Sari Lubis, S.Pd.I

Nur Asiyah Nasution, S.Pd.

Wiwik Karmina

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA ATH-THOYYIBAH BANDAR KHALIPAH**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Maret / 28
 Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di air/tempat pemberhentian kendaraan di air
 Kelompok/Usia : A/ 4-5 Tahun
 Hari/ Tanggal : Kamis, 12 Maret 2020
 Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucap salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap rasa ingin tahu, percaya diri, mandiri, dan menyesuaikan diri
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Gambar
- ✓ Angka
- ✓ Box Musik

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu lancang kuning dengan gerakan dan lagu
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang tempat pemberhentian kendaraan di air
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan air
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Alq :1
- ✓ Mutiara Hadits: Tidak boleh marah
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: kapal laut, sampan, perahu, kapal selam, speed bood dan lain sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar dermaga dan pelabuhan
2. Anak Menanyakan nama tempat pemberhentian kendaraan di air
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Mencari perbedaan gambar dermaga
 - Menghitung jumlah perahu di dermaga
 - **Menunjukkan urutan benda 1-10 melalui permainan angka**
 - Membentuk gambar pemandangan dermaga dengan pasir warna
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - tempat pemberhentian kendaraan di air
 - Ciri-cirti dermaga
 - Banyak perahu di dermaga
 - Nama pemberhentian kapal laut
 - Membuat reflika kapal selam

5. Anak Mengkomunikasikan

- Anak menyebutkan nama tempat pemberhentian kendaraan di air
- Anak menunjukkan hasil karyanya berupa mencari perbedaan, penjumlahan, menulis, dan membuat reflika.

Recaling: Guru menanyakan tentang tempat pemberhentian kendaraan di air

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak beriman
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui

Kepala RA Ath-Thoyyibah

Guru

Bandar Khalipah, 12 Maret 2020.

Peneliti/Mahasiswa

Langga Sari Lubis, S.Pd.I

Nur Asiyah Nasution, S.Pd.

Wiwik Karmina

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA ATH-THOYYIBAH BANDAR KHALIPAH**

Semester/ Bulan/Minggu Ke : II/ Maret / 28
 Tema/Sub Tema/Sub sub Tema : Kendaraan/ Kendaraan di air/bagian-bagian kendaraan di air
 Kelompok/Usia : A/ 4-5 Tahun
 Hari/ Tanggal : Jumat, 13 Maret 2020
 Kompetensi Dasar (KD) : (NAM, 1.1, 1.2, 2.13.1.3, 3.2-4.2, 4.1), (BHS, 2.14, 3.10-4.10, 3.11- 4.11, 3.12-, 4.12.), (SOSEM, 2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12, 3.13-4.13), (KOG 2.2-2.3 3.5-4.5, 3.6-4.6, 3.8-4.8, 3.9-4.9), (SN, 2.4, 3.15-4.15)

A. Materi Dalam Kegiatan dan Pembiasaan

- ✓ Masuk dengan mengucapkan salam dan menyalami guru
- ✓ Berbaris
- ✓ Mengucapkan salam, syahadatain, Ikrar santri, Berdo`a, Kalimat Toyyibah, dan Dawamul Quran
- ✓ Memiliki Sikap rasa ingin tahu, percaya diri, mandiri, dan menyesuaikan diri
- ✓ SOP Kedatangan dan kepulangan
- ✓ SOP cuci tangan, SOP Sebelum dan Sesudah makan

B. Alat dan Bahan

- ✓ Gambar
- ✓ Angka
- ✓ Box Musik

C. Pembukaan (30 Menit)

- ✓ Bernyanyi lagu lancang kuning dengan gerakan dan lagu
- ✓ Penjelasan tema (bercerita) tentang bagian-bagian kendaraan air
- ✓ Doa sebelum belajar dan hafalan do`a naik kendaraan air
- ✓ Dawamul Quran: Q.S. Al-Alaq :1
- ✓ Mutiara Hadits: Tidak boleh marah
- ✓ Penambahan kosa kata Baru: kapal laut, sampan, perahu, kapal selam, speed bood dan lain sebagainya
- ✓ Berdiskusi tentang aturan kelas dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

D. Inti (60 Menit)

1. Anak Mengamati gambar kendaraan di air beserta bagian-bagiannya
2. Anak Menanyakan bagian-bagian kendaraan di air seperti mesin, jangkar skoci, , radar dsb.
3. Anak Mengumpulkan Informasi, Melalui melakukan kegiatan
 - Menggantung gambar kapal laut
 - Mengelompokkan bagian-bagian kendaraan
 - **Menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda melalui permainan angka**
 - Membentuk gambar pemandangan naik sepeda dayung di atas danau dengan pasir warna
4. Anak Menalar dengan mampu mengetahui:
 - Bagian-bagian kendaraan di air
 - Bentuk kapal laut
 - Membedakan bagian-bagian kendaraan air

- Menjalankan perahu kaleng
 - Membuat reflika perahu
 - tempat pemberhentian kendaraan di air
 - Ciri-cirti dermaga
 - Banyak perahu di dermaga
 - Nama pemberhentian kapal laut
 - Membuat reflika kapal selam
5. Anak Mengkomunikasikan
- Anak menyebutkan bagian-bagian dari kendaraan di air.
 - Anak menunjukkan hasil karyanya berupa menggunting, mengelompokkan, bermain dan membuat reflika.

Recaling: Guru menanyakan tentang bagian-bagian kendaraan di air

E. Penutup (15 Menit)

SOP Kepulangan

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang dimainkan hari ini, dan main apa yang disukai
3. Bercerita pendek berisi pesan-pesan, serta bermain tepuk anak beriman
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Berdoa setelah belajar dan bernyanyi.

Mengetahui
Kepala RA Ath-Thoyyibah

Guru

Bandar Khalipah, 13 Maret 2020.
Peneliti/Mahasiswa

Langga Sari Lubis, S.Pd.I

Nur Asiyah Nasution, S.Pd.

Wiwik Karmina

