

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sunarsih

NIM : 12415330

Program Studi : PGMI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya /penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dapat diketahui oleh dewan penguji.

Yogyakarta, 20 Mei 2014

Yang menyatakan



Sunarsih

NIM. 12415330



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/ Tugas Akhir

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum.Wr.Wb

Setelah Membaca, meneliti, menelah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudari :

Nama :Sunarsih

NIM : 12415330

Program Studi : PGMI

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

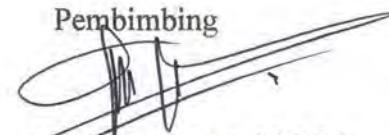
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Mengenal Angka 1-10 Dengan Metode Bermain Peran Pada Kelompok A RA Genius Kids Bantul Yogyakarta Tahun Pelajaran 2013/2014

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam pendidikan Islam.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/ Tugas akhir saudari tersebut di atas dapat segera diajukan/ dimunaqosahkan. Atas Perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu,alaikum.Wr.Wb

Yogyakarta,5 Mei 2014

Pembimbing

Andi Prastowo, M.Pd.I

NIP19820565201101008



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.2 /DT/PP.01.1/ 0151 /2014

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM MENGENAL
ANGKA 1-10 DENGAN METODE BERMAIN PERAN PADA KELOMPOK A RA
GENIUS KIDS BANTUL YOGYAKARTA TAHUN PELAJARAN 2013/2014

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Sunarsih

NIM : 12415330

Telah dimunaqosyahkan pada: Hari Selasa, 24 Juni 2014

Nilai Munaqosyah : B+

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

TIM MUNAQOSYAH :

Ketua Sidang

Andi Prastowo, M.Pd.I

NIP. 19820505 2011011008

Pengaji I

Drs. Ichsan, M.Pd

NIP.19630226 199203 1 003

Pengaji II

Luluk Maulu'ah, M.Si

NIP. 19700802 200312 2 001

Yogyakarta, 21 JUL 2014

Dekan

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan

Keguruan

UIN Sunan Kalijaga

Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si

NIP. 19590525 198503 1 005



Motto

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. (Qur'an dan Terjemahan Surat al Insyirah ayat 5-6)

(Depag RI, 2002 hal 2)¹



¹ Depag RI, Seminar Islamic Parenting, (Jakarta : Depag RI, 2002), Hal.2

PERSEMBAHAN
Skripsi ini
Penulis Persembahkan Kepada
Almameter Tercinta
Prodi Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



ABSTRAK

Sunarsih. Upaya Meningkatkan Pemahaman Mengenal Angka 1-10 Dengan Metode Bermain Peran pada kelompok A RA Genius Kids Bantul Yogyakarta Tahun Pelajaran 2013/2014 . Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2014.

Dalam Mengenalkan Angka 1-10 Pada Usia TK, Siswa harus dilibatkan secara mental,fisik, dan sosial untuk mencapai pembelajaran sesuai dengan yang ditetapkan dalam tingkat pencapaian perkembangan yang ada dalam kurikulum Jika hal tersebut tidak tercakup dalam proses pembelajaran dapat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif siswa. Di RA Genius Kids dalam proses pembelajaran belum melibatkan siswa dan masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang paham dalam mengenal angka 1-10. Untuk mengatasi masalah tersebut, hal yang perlu dilakukan yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif, berani mengemukakan pendapat, dan mencoba, salah satunya adalah metode bermain peran.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah : (1) Bagaimana penerapan Metode Bermain Peran untuk meningkatkan Pemahaman mengenal angka 1-10 pada kelompok A RA Genius Kids Bantul Yogyakarta Tahun Pelajaran 2013/2014.(2) Bagaimana peningkatan pemahaman mengenal angka 1-10 melalui metode bermain peran pada kelompok A RA Genius Kids Bantul Yogyakarta Tahun Pelajaran 2013/2014?

- (1) Adanya peningkatan partisipasi siswa (2) adanya peningkatan pemahaman siswa dalam mengenal angka 1-10 yang mencapai 94,4% dari jumlah siswa kelompok A RA Genius Kids Bantul Yogyakarta.

Hasil pengamatan pembelajaran dengan metode bermain peran dilakasana dengan tiga tahapan yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup Hasil penelitian pada siklus I dengan kegiatan bermain peran dengan tema makanan dan minuman,kegiatan main membuka restoran.Siklus 1 menunjukkan persentase 66,6% dengan kategori sedang dan pada siklus II dengan kegiatan peran dengan tema lingkungan,kegiatan main berbelanja di supermarket dengan persentase sebesar 94,4% dengan kategori tinggi. Peningkatan pemahaman siswa meningkat sekitar 27,8%. Dengan demikian pada aspek kemampuan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya dari sedang dan akhirnya menjadi tinggi.

Kata Kunci : Pemahaman, Bermain Peran, RA Genius Kids Bantul

Kata Pengantar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين. وبه نستعين على امرالدنيا ولدین. اشهدان لا اله الا الله واهد ان
محمدًا رسول الله. اللهم صل وسلم على محمد وعلی الله وصحابه اجمعين. اما بعد

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala Puji bagi Allah yang telah memberi taufik, hidayah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam tercurah kepada nabi agung Muhammad SAW juga keluarganya serta semua orang yang meniti di jalannya.

Selama penulisan skripsi ini tentunya kesulitan, hambatan, telah dihadapi penulis. Dalam mengatasinya penulis tidak mungkin dapat melakukannya sendiri tanpa bantuan orang lain. Atas bantuan yang telah diberikan selama penelitian maupun dalam penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof.Dr.H. Hamruni, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf-stafnya yang telah membantu penulis dalam menjalani studi program Sarjana Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
2. Drs.H.Jamroh Latief, M.Si dan Dr.Imam Machali selaku ketua dan sekretaris program Peningkatan kualifikasi SI Guru MI dan PAI melalui

Dual Mode System pada LPTK Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

3. Andi Prastowo,M.Pd, sebagai pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pikiran, mengarahkan serta memberikan petunjuk dalam penulisan skripsi ini penuh dengan keikhlasan.
4. Latifudin,S.Ag, selaku Kepala sekolah RA Geniuas Kids, yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian di RA Genius Kids Bantul Yogyakarta
5. Sri Handayani,S.Pd guru Kelompok A RA Genius Kids yang telah membantu terlaksananya penelitian ini
6. Siswa Siswi kelompok A RA Genius Kids atas ketersediannya menjadi responden dalam pengambilan data penelitian ini serta bapak dan ibu guru RA Genius Kids atas bantuan yang diberikan
7. Kepada kedua orang tuaku tercinta, suamiku Ahmad Nurhadi, anakku tersayang Saniyyatul Muna yang telah memberikan perhatian, doa , motivasi dan kasih sayang dengan penuh ketulusan
8. Segenap dan karyawan yang ada di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan atas didikan, perhatian, pelayanan, serta sikap ramah dan bersahabat yang telah diberikan
9. Teman-teman Program Peningkatan Kualifikasi SI Guru MI dan PAI melalui *Dual Mode System* pada LPTK Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta di PGMI UIN Sunan Kalijaga

Yogyakarta yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam menuntut ilmu

Penulis sangat menyadari, bahwa skripsi ini masih jauh dalam kesempurnaan. Oleh Karena itu, penulis mengharapkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta,3 Mei 2014

Penyusun

Sunarsih

NIM.12415330



DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan dan Keguanan Penelitian	4
D. Kajian Pustaka	5
E. Landasan Teori	6
F. Hipotesis	14
G. Metode Penelitian	14
H. Sistematika Pembahasan.....	24
BAB II GAMBARAN UMUM RA GENIUS KIDS BANTUL	
YOGYAKARTA	
A.Letak Geografis	26
B. Sejarah singkat RA Genius Kids	27
C.Dasar dan Tujuan Pendidikan.....	28
D. Struktur Organisasi.....	29
E.Keadaan Guru, Siswa dan Karyawan.....	30
F. Keadaan Sarana dan Prasarana	34

G. Kegiatan Ekstrakurikuler.....	38
H. Keunikan dan Prestasi Sekolah	38
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Keadaan Pra Tindakan	39
B. Penerapan Metode Bermain Peran dalam meningkatkan pemahaman mengenal angka 1-10.....	48
C. Analisis	63
Bab IV PENUTUP	
A. Kesimpulan	73
B. Saran	75
C. Penutup	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN-LAMPIRAN	79



DAFTAR TABEL

TABEL II.1 : Data Guru RA Genius Kids	
Bantul Yoyakarta Tahun Pelajaran 2013/2014.....	33
TABEL II.2 : Keadaan Siswa RA Genius Kids	35
TABEL II.3 : Data Siswa Kelas A dan B	
Tahun Pelajaran 2013/2014.....	35
TABEL II.4 : Karyawan Genius Kids.....	36
TABEL II.5 : Daftar Sarana Prasarana	39
TABEL III.1 : Lembar Observasi Pra Tindakan	48
TABEL III.2 : Prosentase.....	67
TABEL III.3 : Lembar Observasi Siklus I	68
TABEL III.4 : Lembar Observasi Siklus II.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

1. Lampiran I.....	79
2. Lampiran II.....	80
3. Lampiran III.....	82
4. Lampiran IV	84
5. Lampiran V.....	86
6. Lampiran VI	88
7. Lampiran VII.....	90
8. RKH pra tindakan.....	91
9. Lampiran VIII.....	92
10. Lampiran IX	94
11. Lampiran X.....	96
12. RKH Siklus I	97
13. Lampiran XI.....	98
14. RKH Siklus II.....	99
15. Lampiran XII.....	99
16. Lampiran XIII.....	100
17. Bukti seminar propasal.....	101
18. Kartu bimbingan.....	102
19. Surat pernyataan berjilbab.....	103
20. Surat observasi.....	104
21. Daftar Riwayat Hidup.....	105



DAFTAR GAMBAR

1.Kegiatan Pra Tindakan.....	44
2.Kegiatan Siklus I	53
3.Kegiatan Siklus II.....	62



DAFTAR GRAFIK

1.GRAFIK 3.1 : Grafik Peningkatan Pemahaman Siswa 72



BAB I

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang Masalah

Dalam Undang – Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya untuk pembinaan yang di tujuhan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹. Menurut ahli psikologi, usia dini sering di sebut usia emas, yang sangat menentukan untuk perkembangan kualitas manusia (Keith Osborn, Burthon L. White, dan Benyamin S.Bloom (1993).²

Berbagai fenomena permasalahan di Taman Kanak- kanak, ditemui guru dalam memberikan pelayanan pendidikan di sekolah, kususnya dalam pemahaman anak usia dini dalam mengenal angka. Hal ini disebabkan karena anak usia dini memasuki tahap pra operasional konkret. Pada tahap ini merupakan tahap awal kemampuan untuk merekonstruksikan pada tingkat pemikiran apa

¹ Kementerian Pendidikan Nasional, *Pedoman penilaian di Taman Knak-kanak*,(Jakarta: Direktorat pembinaan TK dan SD,2010),hal.1

² Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Pernada, 2010), hlm. 2

yang yang telah dilakukan di dalam perilaku. Tahap ini mencangkup peralihan penggunaan simbol dari yang primitif ke yang canggih³

Berdasarkan hasil penelitian ahli psikologi, mengemukakan bahwa perkembangan intelektual anak terjadi sangat pesat pada tahun awal kehidupan anak. Sehingga anak usia dini lebih peka terhadap adanya stimulus dari luar seperti dalam mengenal angka. Berbagai permasalahan yang dijumpai pada RA Genius Kids yaitu bahwa dalam pembelajaran mengenal angka 1-10, yang ditekankan hanya membilang angka secara urut dan menebalkan angka. Padahal peserta didik masih belum memahami angka sehingga membuat peserbukata didik belum dapat mencapai tingkat pencapaian perkembangan. Hal ini berdampak dalam mengerjakan tugas di kelas, peserta didik kurang percaya diri dalam menunjukkan dan menulis angka 1-10.

Dunia anak adalah dunia bermain, sehingga Pemberian stimulus dapat di berikan melalui bermain. Menurut Frobel, bermain merupakan sarana untuk belajar. Dalam suasana bermain perhatian anak terhadap pelajaran dapat lebih besar. Oleh karena itu, pelajaran yang di berikan lewat permainan akan lebih menarik dan menyenangkan hati anak sehingga hasilnya akan lebih baik. Taman kanak- kanak adalah dunia bermain untuk anak- anak, oleh karena itu, pendidikan di Taman kank- kanak di laksanakan dengan teknik bermain. Dengan bermain

³ B.E.F.Montolo, dkk, *Anak Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2007 0, hlm.2.18

banyak hal dapat diajarkan kepada anak tanpa memberatkan mereka. Karena dalam bermain adanya kebebasan bereksplorasi dan berkreativitas.⁴

Berbagai permasalahan yang dijumpai pada RA Genius Kids yaitu bahwa dalam pembelajaran mengenal angka, yang ditekankan hanya membilang angka secara urut dan menebalkan angka. Padahal peserta didik masih belum memahami angka sehingga membuat peserta didik belum dapat mencapai tingkat pencapaian perkembangan. Hal ini berdampak dalam mengerjakan tugas di kelas, peserta didik kurang percaya diri dalam menunjukkan dan menulis angka.

Masalah ini berakibat peserta didik menjadi pemalas untuk mengerjakan, ketergantungan terhadap teman. Akan tetapi, realitas menunjukkan bahwa ada beberapa metode pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan pemahaman mengenal angka, misalnya metode bermain peran atau bermain simbolis. Vygotsky melihat bermain memiliki peran langsung dalam perkembangan kognitif anak yaitu dengan bermain simbolis. Bermain simbolis memiliki bagian yang menentukan berpikir abstrak.⁵

Dengan adanya masalah di atas dan melihat pentingnya meningkatkan pemahaman mengenal angka agar sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut di RA Genius Kids Krapyak Wetan Bantul Yogyakarta

⁴Yuliani Nuraini S dan Bamabang S, *Bermain Kreatif*, (Jakarta : PT Indeks Jakarta, 2010), hal. 17

⁵ B.E.F.Montolo, dkk, *Anak Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2007 0, hlm.2.15

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Penerapan Metode Bermain Peran untuk meningkatkan Pemahaman mengenal angka 1-10 pada kelompok A RA Genius Kids Bantul Yogyakarta Tahun pelajaran 2013/2014?
2. Bagaimana Peningkatan pemahaman mengenal angka 1-10 melalui metode bermain peran pada kelompok A RA Genius Kids Bantul Yogyakarta Tahun Pelajaran 2013-2014?

C.Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

- a. Mengetahui bahwa peningkatan pemahaman siswa dalam mengenal angka 1-10 pada kelompok A RA Genius Kids Bantul Yogyakarta tahun Pelajaran 2013/2014 dengan menggunakan metode Bermain peran.
- b. Adanya peningkatan pemahaman siswa dalam mengenal angka 1-10 menggunakan metode Bermain peran pada kelompok A RA Genius Kids Bantul Yogyakarta tahun pelajaran 2013/2014

Dengan menggunakan langkah-langkah :

1. Memberikan kegiatan beraktivitas dengan menggunakan angka
2. Memberikan permainan bermain peran dengan angka

2.Kegunaan Penelitian

Penelitian ini di harapkan mempunyai kegunaan sebagai berikut :

a. Secara Teoritis

1. Dapat menambah wawasan pengetahuan bagi guru dan siswa
2. Guru dapat memperbaiki proses pembelajaran yang lebih baik.

b. Secara Praktis

1. Bagi guru

Dapat memberi sumbangan pengetahuan kepada guru untuk meningkatkan kualitas dalam menerapkan metode yang tepat dalam proses pembelajaran yaitu dengan metode Bermain Peran.

2. Bagi Anak

Dengan metode Pembelajaran yang tepat, anak dapat belajar tanpa mereka merasa belajar karena anak belajar dengan bermain.

3. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan pertimbangan sekolah untuk mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan kemampuan anak

D. Kajian Pustaka

Terdapat banyak sekali hasil penelitian yang relevan dan berkaitan dengan pemahaman angka diantaranya adalah :

Pertama, Skripsi Elin Lindawati jurusan Bimbingan dan penyuluhan Islam Universitas UIN sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2008 yang

berjudul “ Permainan dan kemampuan kognisi anak (studi kasus terhadap 2 murid TK Mardisiwi Yogyakarta “.

Skripsi ini berisi tentang bagaimana peran bermain dalam mengembangkan kognisi siswa

Kedua, Skripsi Sri Haryuni jurusan Pendidikan luar Sekolah Universitas Negeri Padang tahun 2013 yang berjudul “ Peningkatan kemampuan mengenal bilangan melalui media domino segitiga di PAUD Kenanga Kabupaten Pesisir Selatan. Skripsi ini berisi tentang manfaat permainan Domino untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal angka

*Ketiga, Skripsi Shofiyatun , jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga tahun 2011 Yang berjudul “ Upaya meningkatkan kemampuan Kognitif dalam pembelajaran sejarah Kebudayaan Islam dengan metode *Contextual Teaching and Learning*. Skripsi ini berisi pembelajaran Seni Kebudayaan Islam sebagai pembelajaran yang di kaitkan dalam kehidupan sehari- hari.*

Persamaan ketiga skripsi(kajian pustaka) dengan skripsi yang saya susun:

- 1.Berisi tentang aspek perkembangan kognitif
- 2.Berisi tentang pembelajaran yang dikaitkan dengan permainan yang berhubungan dengan kehidupan dan kegiatan sehari- hari

Perbedaan ketiga skripsi (kajian pustaka) dengan skripsi yang saya susun

- 1.Latar belakang masalah
- 2.Penggunaan metode yang berbeda

E. Landasan Teori

1. Pemahaman

a. Teori *Konstruktivisme*

Semiawan berpendapat bahwa pendekatan *konstruktivisme* bertolak dari suatu keyakinan bahwa belajar adalah membangun (*to conduct*) pengetahuan itu sendiri, setelah di cernakan kemudian di pahami oleh individu, dan merupakan perbuatan dari dalam diri seseorang.

b.Filosofi Pendekatan *Konstruktivisme*

1. Piaget menganggap bahwa pengetahuan itu merupakan sesuatu yang dibangun secara personal, sedangkan menurut Vygotsky memandang bahwa Kognisi merupakan suatu fenomena sosial atau sesuatu yang dibangun secara sosial
2. Piaget dan Catron dan Allen menyatakan bahwa perkembangan Kognitif terjadi ketika anak sudah membangun pengetahuan melalui eksplorasi aktif dan penyelidikan pada lingkungan fisik dan sosial di lingkungan sekitar.

3. Lev vygotsky di kenal sebagai *a social cultural constructivist* berpendapat bahwa pengetahuan tidak diperoleh dengan cara dialihkan ke orang lain melainkan sesuatu yang dibangun dan diciptakan oleh anak⁶

C. Implikasi *Konstruktivisme* dalam Kegiatan Bermain

Penerapan *konstruktivisme* pada kegiatan pembelajaran PAUD harus memperhatikan hal- hal berikut :

1. Anak hendaknya memperoleh kesempatan luas dalam kegiatan pembelajaran guna mengembangkan potensinya. Lingkup pengembangan meliputi nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa dan sosial emosional⁷
2. Pembelajaran PAUD hendaknya di kaitkan dengan tingkat perkembangan potensialnya dari pada aktualnya.
3. Program kegiatan bermain lebih diarahkan pada penggunaan strategi
4. Anak diberi kesempatan untuk mengintegrasikan pengetahuan Deklaratif yang telah dipelajari dengan pengetahuan prosedural untuk melakukan tugas-tugas dan memecahkan masalah
5. Proses belajar dan pembelajaran tidak bersifat *transferal* tetapi lebih ke konstruksi.

⁶ .Yuliani Nuraini S dan Bambang S, *Bermain Kreatif*. (Jakarta : PT indeks Jakarta, 2010), hal 29.

⁷ Kementrian Pendidikan Nasional, *Permen 58*, (Jakarta : Direktorat Pembinaan TK dan SD, 2010), Hal.2

D.Kesimpulan Teori *Konstruktivisme*

Aliran *konstruktivisme* meyakini bahwa pembelajaran terjadi saat anak berusaha memahami dunia sekeliling mereka, anak membangun pemahaman mereka sendiri terhadap dunia sekitar dan pembelajaran menjadi proses interaktif yang melibatkan teman sebaya,orang dewasa dan lingkungan.

Setiap anak membangun pengetahuan mereka sendiri pengalaman dan aktif dan lingkungan sekitar dan budaya dimana mereka berada melalui bermain.⁸

Pemahaman mengenal angka adalah kemampuan anak untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkret yang telah mereka pahami.

2.Pengenalan Angka

Angka adalah tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan. Angka merupakan pembelajaran yang sangat penting untuk keberhasilan anak di masa akan datang. Matematika yang sudah dapat diperkenalkan mulai dari usia tiga tahun adalah kelompok bilangan(*Aritmatika*, berhitung), pola dan fungsinya, *Geometri*, ukuran- ukuran, grafik, pemecahan masalah.⁹

⁸ .Yuliani Nuraini S dan Bambang S, *Bermain Kreatif* .(Jakarta : PT indeks Jakarta,2010), hal 31.

⁹ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*.(Jakarta: Kencana Pernada,2010),hal 161.

a. Tahapan Penguasaan Matematika pada Anak Usia Dini

Tahapan penguasaan Matematika menurut Burns dapat di bagi menjadi tiga kelompok yaitu :

1. Tingkat pemahaman konsep

Anak akan memahami konsep melalui pengalaman bekerja atau bermain dengan benda *Konkret*

2. Tingkat Menghubungkan Konsep Konkret dengan lambang Bilangan

Setelah konsep dipahami oleh Anak, Guru mengenalkan lambang konsep. Kejelasan hubungan antara konsep *konkret* dengan lambang bilangan menjadi tugas guru yang sangat penting dan tidak tergesa-gesa.

b. Tingkat Lambang Bilangan

Memberikan kesempatan untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkret yang telah mereka pahami.¹⁰

1. Teori Kognitif

Pemahaman mengenal angka merupakan bagian dari aspek perkembangan Kognitif.¹¹

¹⁰ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. (jakarta: Kencana Pernada,2010), hal 162.

¹¹ Yuliani Nurani S dan Bambang S, *Bermain kreatif*. (Jakarta : PT Indeks jakarta,2010), hal 26

Menurut Piaget dalam Catron dan Allen menyatakan bahwa perkembangan kognitif terjadi ketika anak sudah membangun pengetahuan melalui *Eksplorasi* aktif dan penyelidikan pada lingkungan fisik dan sosial di sekitar anak

Tingkatan perkembangan kognitif Piaget :

-Tahap sensorimotor (lahir- 2 tahun) : Bayi memahami dunia melalui tindakan fisik dan nyata terhadap rangsangan dari luar

-Tahap Praoperasional (2-7 tahun) : Periode perkembangan Praoperasional terjadi pada usia 2-7 tahun. Perkembangan ini bermula pada saat anak telah memiliki penguasaan sempurna mengenai *object permanence*, artinya anak tersebut sudah memiliki kesadaran akan tetap eksisnya suatu benda.¹²Berpikir Simbolik dan bahasa mulai jelas terlihat untuk menggambarkan obyek dan kejadian namun cara berpikir anak belum logis dan belum menyerupai cara berpikir orang dewasa. Dalam melihat perkembangan Kognitif anak, yaitu dengan mengamati dan melakukan *asesmen intelektual* pada anak, kita harus memperhatikan bukan saja pengetahuan anak terhadap satu bidang, tetapi juga harus memperhatikan dimensi perkembangan anak lainnya.¹³

- Tahap Operasi *Konkret* (7-11 tahun): cara berpikir logis yang menyerupai orang dewasa mulai muncul, namun masih dibatasi oleh kemampuan penalaran yang sifatnya masih berdasarkan realitas *Konkret*.

¹² BPKB DIY, *Hasil Pengkajian Pola Asuh Anak Usia Dini.*(Yogyakarta : BPKB DIY, 2009), Hal 5

¹³ Lara Fridani dkk, *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*,(Jakarta : Universitas Terbuka,2008), Hal 3.3

- Tahap Operasi Formal (11-12 tahun hingga dewasa):

Proses berpikir sudah meliputi ide abstrak, tidak lagi terbatas oleh obyek yang bersifat *konkret*

1. Menurut Lev Vygotsky di kenal sebagai *a socialcultural constructivist* berpendapat bahwa pengetahuan tidak di peroleh dengan cara di alihkan dari orang lain, melainkan merupakan sesuatu yang di bangun dan diciptakan oleh anak.¹⁴

Vygotsky membedakan tingkat kemampuan seseorang menjadi tingkat kemampuan aktual dan potensial.

- Tingkat kemampuan aktual lebih mengacu pada batas kemampuan lebih tinggi yang dapat dicapai seorang anak dalam memecahkan masalah secara mandiri tanpa bantuan orang lain.
- Tingkat kemampuan potensial mengacu pada batas kemampuan lebih tinggi yang dapat dicapai seorang memecahkan masalah dengan bantuan orang yang lebih berkompeten.¹⁵

3. Penerapan Metode Bermain

Bermain dapat di artikan sebagai suatu kegiatan bereksplorasi , menemukan dan memanfaatkan obyek- obyek yang dekat dengannya.¹⁶

¹⁴ Yuliani Nurani S dan Bambang S, *Bermain kreatif*,(Jakarta : PT Indeks Jakarta,2010), hal 29.

¹⁵ Rini Hidayani, *Psikologi Perkembangan Anak*,(Jakata : Universitas Terbuka,2006), hal. 3.26.

Para peneliti telah menemukan bahwa nilai bermain bagi anak sangat luas dan meliputi seluruh aspek perkembangan anak baik Fisik, Kognitif, Emosional maupun kreatifitas. Vygotsky melihat bermain memiliki peran langsung dalam perkembangan Kognitif anak yaitu dengan bermain simbolis. Bermain simbolis memiliki bagian yang menentukan berpikir *abstrak*. Bermain merupakan media yang amat di perlukan untuk proses berpikir karena menunjang perkembangan *Intelektual* melalui pengalaman yang adanya hubungan erat antara bermain dengan perkembangan Kognitif. Bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, mengadakan penelitian-penelitian, mengadakan percobaan untuk memperoleh pengetahuan. Melalui bermain anak memperoleh rasa ingin tahu, dan memperoleh kesempatan untuk berekspresi dengan beraneka ragam alat. Manfaat bermain bagi anak :

- a. Bermain Memicu Kreativitas
- b. Bermain Memanfaatkan Kecerdasan Otak
- c. Bermain Bermanfaat untuk Melatih Empati
- d. Bermain Melakukan Penemuan.

4. Karakteristik Bermain

Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan

- Bermain adalah Simbolik

¹⁶ B.E.F.Montolalu, dkk, *Bermain dan Permainan.* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2007), hal 1.3

- Bemain adalah aktif melakukan kegiatan¹⁷

F. Hipotesis

Dengan Metode Bermain Peran dapat meningkatkan pemahaman anak dalam mengenal angka 1-10 pada kelompok A RA Genius Kids Bantul Yogyakarta tahun pelajaran 2013/2014

G.Metode Penelitian

Pada bagian ini akan di jelaskan metode yang akan di tempuh dalam penelitian yakni cara-cara yang di tempuh dalam melaksanakan penelitian dan sekaligus proses-proses pelaksanaannya.

1. Jenis Penelitian

Penelitian mengenai penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mengenal angka di RA Genius Kids Krupyak Wetan Bantul Yogyakarta merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas merupakan sebuah kegiatan penelitian yang di lakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas

Menurut Suharismi Arikunto, penelitian tindakan kelas terdiri dari tiga kata yang dapat di pahami pengertiannya sebagai berikut :

¹⁷ B.E.F.Montolalu, dkk, *Bermain dan Permainan*. (Jakarta : Universitas Terbuka, 2007), hal 2.5.

- a. Penelitian : Kegiatan mencermati suatu obyek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
- b. Tindakan : Suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tetentu, yang dalam penelitian ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan.
- c. Kelas : Sekelompok siswa dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Dengan menggabungkan batasan pengertian tiga kata tersebut dapat di simpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama.¹⁸

Adapun pengertian yang lain mengenai penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran.¹⁹

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara *kolaboratif* antara peneliti dengan guru kelas ibu Sri Handayani, S.Pd dan juga melibatkan satu observer untuk menghindari subyektivitas peneliti dalam pengamatan tinbdalkan. Penelitian ini bersifat kualitatif yang ,mana pengambilan data diambil secara

¹⁸.Suharismi Arikunto dkk,*Penelitian Tindakan Kelas.*(Jakarta : Bumi Aksara 2008), hal 2-3.

¹⁹ *Ibid*, hal 58

alami berupa kata-kata atau gambar, sedangkan penyusunan desain dilakukan terus – menerus sampai di peroleh hasil yang setara sesuai kenyataan

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Psikologis, dimana data yang terkumpul dianalisis berdasarkan pandangan Psikologis terhadap proses pembelajaran. Karena sesungguhnya proses pembelajaran merupakan situasi Psikologis, dimana banyak ditemukan aspek-aspek Psikologis ketika proses pembelajaran berlangsung.

3. Desain atau Model Penelitian

Ada beberapa model penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh para ahli. Dalam penelitian ini penulis mengambil model Kemmis dan MC Taggart, dimana satu siklus terdiri dari empat komponen yaitu *Planning* (perencanaan), *Acting* (tindakan), *Observing* (observasi), dan *Reflecting* (refleksi).

4. Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek dari penelitian ini adalah Kepala Sekolah, Guru dan Siswa RA Genius Kids yang berjumlah 88 siswa. Sedangkan obyek dari penelitian ini adalah keseluruhan proses pembelajaran dalam memahami angka pada kelompok A RA Genius Kids dengan metode Bermain Peran.

5. Instrumen Penelitian

a. Kehadiran Peneliti

Peneliti sebagai *Human Insstrument*, berfungsi menerapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas anak, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya.

b. Lembar Observasi

Lembar observasi ini berisi tentang catatan yang menggambarkan keterlaksanaan metode Bermain Peran selama proses pembelajaran berlangsung. Yang menjadi fokus pengamatan dalam penelitian ini adalah aktifitas Guru dan aktifitas Siswa.

c. Dokumentasi

Dokumentasi ini berupa foto yang digunakan untuk menggambarkan secara visual kondisi yang terjadi selama pembelajaran berlangsung dan melihat detail peristiwa penting atau kusus yang terjadi dalam proses pembelajaran.

d. Pedoman Wawancara

Sebelum wawancara, peneliti menyusun pedoman wawancara sesuai data yang dikumpulkan. Wawancara ini berupa pertanyaan terkait dengan aktivitas pembelajaran, bagaimanakah sikap dan tanggapan mereka selama proses

pembelajaran antara pembelajaran sebelum dan sesudah menerapkan metode bermain peran.

e.Catatan Lapangan

Catatan lapangan berisi catatan kejadian yang belum terdapat dalam lembar observasi. Catatan ini sebagai pedoman untuk mengetahui keterlaksanaan proses pembelajaran serta untuk mendeskripsikan aktivitas siswa maupun guru dalam pembelajaran

6. Prosedur (Langkah-langkah) Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa pada aspek pengembangan Motorik Kasar Anak TK melalui metode Bermain Peran. Adapun rencana penelitian tindakan kelas ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

a.Penyusunan Instrumen Penelitian

Persiapan yang dilakukan oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas ialah mengobservasi awal untuk mengetahui permasalahan di kelas terkait dengan pemahaman angka. Setelah observasi kemudian peneliti menganalisis dan berdiskusi dengan guru kelas dan menemukan masalah dengan metode bermain peran. Kemudian peneliti menyusun instrumen penelitian diantaranya : lembar observasi keterlaksanakan kegiatan pembelajaran, catatan lapangan, dokumentasi dan pedoman wawancara.

b.Skenario Tindakan

Penelitian tindakan ini akan dilaksanakan sebanyak dua siklus. Siklus I direncanakan satu kali pertemuan, begitu juga dengan siklus II, baru peneliti mengambil kesimpulan terkait dengan temuan dari penelitian yang dilakukan.

Siklus I

Tahap I :Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Perencanann tindakan merupakan tahap awal dalam penelitian tindakan kelas. Kegiatan utama dalam tahap ini adalah menyusun rancangan tindakan kelas yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran. Rancangan tindakan disini menerangkan tentang apa, mengapa, kapan,dimana,oleh siapa, dan bagaimana tindakan ini dilakukan. Adapun persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan tindakan siklus I diantaranya adalah :

- 1) Merumuskan Spesifikasi sementara mengenai peningkatan kemampuan siswa dengan menerapkan metode Bermain Peran
- 2) Membuat Rencana Kegiatan Harian
- 3) Membuat Instrumen pengamatan yang terdiri dari : lembar observasi, catatan lapangan, pedoman wawancara.
- 4) Menyiapkan media yang diperlukan dalam rancangan tindakan pada saat kegiatan pembelajaran
- 5) Penyusunan pedoman wawancara untuk guru dan siswa

Tahap II : Pelaksanann Tindakan (*Acting*)

Setelah memperoleh gambaran keadaan kelas terkait dengan kemampuan siswa, maka dilakukan tindakan yaitu menerapkan metode Bermain Peran dalam kegiatan pembelajaran. Yang mana rencana pembelajarannya telah disusun oleh guru dengan peneliti yang akan digunakan sebagai dasar dalam melaksanakan pembelajaran. Tahap pelaksanaan ini meliputi :

- 1) Presentasi Kelas : Guru menjelaskan suatu kegiatan pembelajaran kepada siswa sesuai dengan yang disajikan dalam RKH (Rencana Kegiatan Harian)
- 2) Belajar Siswa : Siswa disuruh menyebutkan angka dengan bermain peran.
- 3). Penutup: Pada akhir kegiatan guru mengadakan tanya jawab

Tahap III : Pengamatan (*Observing*)

Pada tahap ini dilaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan yaitu dengan mengamati setiap tindakan yang dilaksanakan meliputi aktivitas guru dan siswa, interaksi guru dengan siswa, interaksi siswa dengan siswa. Semua kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi ini dilakukan untuk merekam aktifitas belajar kelompok A RA Genius Kids pada saat kegiatan pembelajaran.

Tahap IV : Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengungkapkan kembali apa yang sudah dilakukan. Dari pelaksanaan tindakan dan observasi tersebut, maka diperoleh informasi tentang penerapan metode bermain peran. Kemudian hasil tersebut dianalisis dan disimpulkan bersama dengan guru dan observer untuk mengetahui seberapa jauh keberhasilan tindakan yang sudah dilaksanakan. Apakah tindakan yang dilaksanakan sudah berjalan sesuai dengan tujuan yang diinginkan atau tidak. Dari hasil diskusi tersebut, dapat dijadikan sebuah refleksi dalam menyusun perencanaan siklus berikutnya.

Siklus II

Siklus ini merupakan tahap perbaikan dari siklus I. Siklus II bertujuan untuk memperbaiki dan menutup kekurangan pada siklus I. Tahap yang dilakukan pada siklus II sama dengan tahap yang dilakukan pada siklus I, hanya saja pada siklus II ini lebih ditekankan pada perbaikan siklus I. Tahap- tahap yang dilakukan pada siklus II adalah sebagai berikut :

Tahap I : Perencanann Tindakan (*planning*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menyusun rancangan kegiatan pembelajaran sebagaimana yang dilakukan pada siklus I.

Tahap II : Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Tindakan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan rencana yang telah dibuat untuk siklus II. Yaitu memperbaiki kegiatan pembelajaran untuk mengenal angka pada kelompok A RA Genius Kids dengan metode bermain peran.

Tahap III : Pengamatan (*observing*)

Peneliti mengamati kegiatan pembelajaran pada siklus II untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa.

Tahap IV : Refleksi

Data dan informasi yang sudah didapatkan kemudian didiskusikan oleh peneliti dan guru sebagai landasan untuk menentukan apakah tujuan yang diharapkan sudah tercapai atau belum

7.Teknik mengumpulkan data

a. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan pengambilan data untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran.²⁰ Teknik ini di gunakan untuk mendapatkan data tentang pelaksanakan proses kegiatan pembelajaran mengenal angka sebelum menggunakan metode bermain peran maupun sesudahnya.

²⁰ Suharismi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta :Bumi Aksara,2008), hal 127.

b. *Interview/ wawancara*

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru untuk mengetahui sistem pengajaran, tanggapan, dan hambatan yang dihadapi selama pembelajaran.

Wawancara dengan siswa untuk mengetahui lebih dalam merespon, sikap dan tanggapan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

c. Metode Dokumentasi

Dalam penelitian ini dokumentasi di gunakan untuk melengkapi data yang telah diperoleh dari observasi, angket, wawancara dan catatan lapangan sehingga data yang diperoleh lebih dapat dipercaya.

8 Analisis data

Analisis merupakan usaha untuk memilih, memilah, membuang, menggolongkan, serta menyusun kedalam kategorisasi, mengklasifikasi data untuk menjawab tema pokok : tema apa yang dapat di temukan pada data, dan seberapa jauh data dapat mendukung tema atau tujuan²¹.

Peneliti perlu memahami teknik analisis data yang tepat agar manfaat penelitiannya memiliki nilai ilmiah yang tinggi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi

²¹ Suharismi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas.* (Jakarta :Bumi Aksara,2008), hal 132.

gambaran tentang ekspresi siswa tentang tingkat pemahaman terhadap pembelajaran.

Untuk menetapkan keabsahan data memerlukan beberapa teknik yang harus digunakan untuk pemeriksaan keabsahan, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi adalah proses memastikan sesuatu dari berbagai sudut pandang.

Pada penelitian ini digunakan triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan dari berbagai nara sumber²²

H.Sistematika Pembahasan

Agar pembahasan dan penulisan dalam skripsi ini menjadi terarah, utuh dan sistematis, maka peneliti menyusun sistematika pembahasan sebagai berikut : Bab I Pendahuluan isi bab pendahuluan meliputi : latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, landasan teori, hipotesis, metode penelitian dan sistematika pembahasan. Bab II berisi gambaran umum RA Genius Kids krapyak Wetan, meliputi letak geografis, sejarah berdirinya, tujuan didirikannya, struktur organisasi keadaan guru, siswa dan karyawan serta keadaan sarana dan prasarana sekolah. Bab II merupakan pembahasan yang memaparkan tentang kondisi awal sebelum tindakan dilaksanakan, penerapan tindakan pada siklus I, siklus II, kemudian juga memaparkan dan analisis pembelajaran mengenalkan angka dengan menggunakan metode bermain peran dalam

²² Suharismi Arikunto,*Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta : Bumi Aksara,2008), hal 129

BAB IV

PENUTUP.

A.Kesimpulan

Peningkatan kemampuan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan deskripsi hasil data penelitian yang dilaksanakan pada siklus I dan II disimpulkan bahwa :

1. Penerapan Metode Bermain Peran dalam meningkatkan pemahaman mengenal angka 1-10 pada kelompok A RA Genius Kids Bantul Yogyakarta Tahun Pelajaran 2013/ 2014 sebagai berikut :

Pembelajaran pada pra tindakan dengan tema pekerjaan sub tema kantor dengan kegiatan bermain peran sebagai petugas Bank, dinilai masih kurang. Kegiatan yang dilakukan anak-anak seperti mengambil nomor urut antrian 1-10 di Bank. Banyak anak- anak yang belum mengetahui nomor urut antriannya, sehingga ketika anak- anak dipanggil berdasarkan nomor antrian masih bingung, Anak- anak belum dapat menyebutkan lambang bilangan (angka) dengan benar. Sehingga pada Siklus I, diterapkannya pembelajaran dengan metode bermain peran dengan menggunakan tema Makanan dan Minuman. Kegiatan yang dilakukan dengan menuliskan nomor meja makan (1-10) dan menulis harga makanan. Pada kegiatan ini, banyak anak- anak yang belum dapat menyebutkan dan menuliskan angka, hal ini dikarenakan anak- anak lebih senang bermain masak- masakan, sehingga kegiatan menulis angka kurang maksimal.

Pada kegiatan siklus II dengan tema Lingkungan dengan kegiatan bermain peran berbelanja di supermarket. Peralatan yang digunakan pada kegiatan ini, seperti kardus susu, botol minuman, bungkus sabun dan lain- lain yang sudah di tempeli angka 1-10 pada setiap kardus. Anak- anak sangat antusias, kemudian mereka membawa barang belanjaan untuk dihitung dan membayar di kasir. Setiap anak menyebutkan nomor yang ada pada setiap kardus, sehingga melalui kegiatan ini, anak- anak hafal dan dapat menyebutkan angka 1-10 dengan benar dan tidak terbalik-balik.

2. Peningkatan pemahaman mengenalkan angka pada siswa kelompok A cukup signifikan. Peningkatan kemampuan peserta didik terlihat pada perhatian peserta didik terhadap penjelasan guru, antusiasme dalam melakukan kegiatan pembelajaran kemauan dalam mengikuti perintah guru, untuk melakukan kegiatan bermain peran sesuai dengan tema dan indikator dalam pencapaian perkembangan. Peningkatan kemampuan peserta didik dapat dilihat dari hasil lembar observasi kemampuan siswa pada observasi pra tindakan sebesar 55,5 % dengan tema Pekerjaan, Indikator tingkat pencapaian perkembangan yaitu membilang angka 1-10. Dengan kegiatan bermain peran bermain menjadi petugas di Bank. Kemudian pada siklus I sebesar 66,6 %, tema makanan dan minuman dengan kegiatan bermain membuka restoran. Pada siklus II mengalami peningkatan lagi menjadi 94,4 % dengan tema Lingkungan, pada kegiatan bermain peran berbelanja di supermarket. Dengan demikian secara keseluruhan kemampuan peserta didik mengalami peningkatan sebesar

27,8 %. Peningkatan kemampuan tersebut terjadi secara bertahap dari kategori sedang akhirnya menjadi tinggi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pelaksanakan tindakan dan analisis, peneliti terkait dengan peningkatan kemampuan siswa, perlu adanya perbaikan dan saran yang membangun. Adapun saran- saran tersebut antara lain :

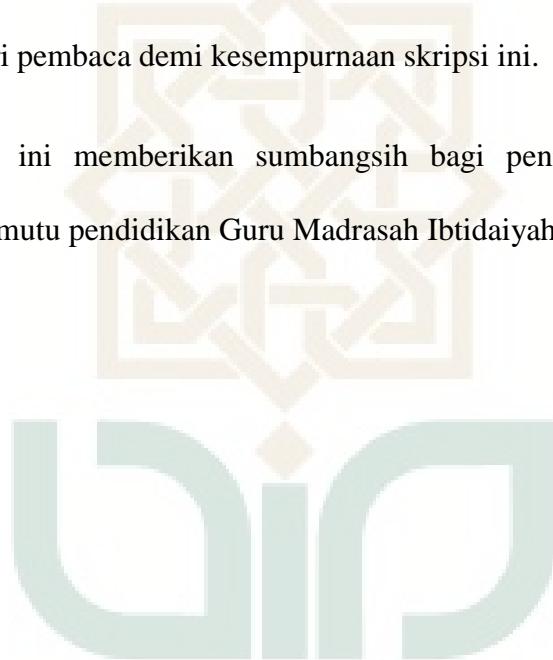
1. Kepada Guru

Guru hendaknya senantiasa meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan. Salah satunya dengan menerapkan metode yang bervariasai dalam pelaksanakan kegiatan pembelajaran dalam mengenalkan angka 1-10 pada siswa kelompok A sehingga dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Guru juga senantiasa menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan nyaman bagi siswa dengan menjalin komunikasi yang baik. Selain itu guru Taman Kanak- Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) maupun Bustanul Athfal (BA) hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran anak TK yaitu salah satunya “ bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain “ karena bermain bagi anak merupakan proses kreatif untuk bereksplorasi dapat mempelajari ketrampilan yang baru dan dapat menggunakan simbol untuk menggambarkan dunianya.

C. Kata Penutup

Alhamdulillahi robbil 'alamin, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tanpa banyak hambatan yang berarti. Seluruh pihak yang telah membantu terselesainya skripsi ini penulis ucapkan terima kasih. Meskipun penulis sudah maksimal dalam mengerjakannya mungkin masih ada kekurangannya, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Semoga karya ini memberikan sumbangsih bagi peningkatan kualitas dan pengembangan mutu pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Amin.



Daftar Pustaka

Arikunto, Suharismi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi, 2008.

BPKB DIY, *Usia Pengkajian Pola Asuh Anak Dini*, Yogyakarta: Dinas Pendidikan dan Olahraga, 2009.

Fridani, Lara, *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.

Hidayani, Rini, *Psikologi Perkembangan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2006.

Kementerian Pendidikan Nasional, *Pedoman Pengembangan Pembelajaran TK dan SD*, Jakarta: Direktur Pembinaan TK dan SD, 2009.

Kementerian Pendidikan Nasional, *Pedoman Pengembangan Silabus TK*, Jakarta : Direktur Pembinaan TK dan SD, 2009.

Team Penyusun, *Inventaris RA Genius Kids*, Yogyakarta: Genius Kids Bantul Yogyakarta, 2014.

Montolalu, B.E.F, *Bermain dan permainan anak*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2007.

Mutiah, Diana, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Pernada ,2010.

Nuriani S. Yuliani dan S.Bambang, *Bermain Kreatif*, Jakarta: PT Indeks Persada, 2010.

Kementrian Pendidikan Nasional, *Permen 58*, Jakarta: Direktur Pembinaan TK dan SD, 2009.

Skripsi Elin Lindawati, *Permainan dan Kemampuan Kognisi anak*, Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2008.

Skripsi Shofiyatun, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Pembelajaran Seni Budaya Islam dengan Metode CTL*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011.

Team Penyusun, *Profil RA Genius Kids*, Yogyakarta: Genius Kids Bantul Yogyakarta, 2014.

Skripsi Sri Haryuni, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan melalui Media Domino Segitiga di PAUD Kenanaga Kabupaten Pesisir Selatan*, Padang: Universitas Negeri, 2008.

Lampiran I

Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan guna memperoleh data yang dilakukan guru :

1. Bagaimana Konsep Pembelajaran mengenalkan angka 1- 10 pada siswa kelompok A di RA Genius Kids Bantul Yogyakarta ?
2. Apa saja kendala guru dalam mengenalkan angka 1-10 pada siswa Kelompok A di RA Genius Kids Bantul Yogyakarta ?
3. Mengapa Pembelajaran mengenalkan angka 1-10 pada siswa Kelompok A terdapat beberapa kendala ?
4. Kapan anak- anak biasanya belajar mengenal angka 1-10 pada kelompok A ?
5. Dimana Pembelajaran angka 1-10 dapat di kenalkan pada siswa kelompok A?
6. Diantara beberapa konsep pembelajaran yang sudah di terapkan, manakah yang paling efektif untuk di terapkan pada kegiatan mengenal angka 1-10 kelompok A ?

Lampiran II

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : Jam :

Kelas / Semester : Materi :

Siklus / Pertemuan : Jumlah Siswa :

Hari / tanggal :

No	Aspek yang diamati	Realisasi		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Kegiatan Awal 1.1Membuka pembelajaran dengan doa 1.2Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum menyampaikan materi 1.3 Guru mengadakan apersepsi 1.4Guru mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran			
2	Kegiatan Inti 2.1Guru menjelaskan pembelajaran 2.2Guru menjelaskan prosedur dalam bermain peran 2.3Guru membagi siswa dalam peran yang dimainkan 2.4Guru memberikan kesempatan pada siswa yang mau bertanya/ menyampaikan pendapat 2.5Guru memberikan tanggapan kepada siswa yang mau bertanya / menyampaikan pendapat 2.6Guru memantau jalannya bermain peran mengenal angka 1-10 dan memberikan penilaian			

	<p>2.7Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam mengenal angka 1-10</p> <p>2.8Guru mendorong siswa untuk aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.</p> <p>3 Kegiatan Akhir</p> <p>3.1Guru mengakiri kegiatan tepat waktu</p> <p>3.2Guru melakukan observasi dengan meminta dari siswa</p> <p>3.3 Guru memberikan hadiah pada siswa</p> <p>3.4 Guru menutup kegiatan dengan berdoa</p>			
--	---	--	--	--



Lampiran III

LEMBAR OBSERVASI GURU

Nama Sekolah : Jam :

Kelas / Semester : Materi :

Siklus / Pertemuan : Jumlah Siswa :

Hari / tanggal :

NO	Aspek yang diamati	Realisasi		Keterangan
		Ya	Tidak	
1.	Kegiatan membuka pelajaran a. Menarik perhatian siswa b. Membuat apersepsi c. Menyampaikan topik/tujuan d. Memberikan pre-test			
2.	Ketrampilan menjelaskan materi a. Penggunaan alat peraga b. Penggunaan contoh c. Penggunaan metode secara tepat			
3.	Interaksi Pembelajaran a. Mendorong siswa aktif dalam pembelajaran b. Kemampuan mengelola siswa c. Membantu siswa yang mengalami kesulitan			
4.	Ketrampilan menggunakan waktu a. Menggunakan waktu secara proporsional b. Memulai dan mengakiri kegiatan sesuai jadwal c. Memanfaatkan waktu secara efektif			

Petunjuk Pengisian :

1. Beri tanda (v) pada kolom yang tersedia
2. Keterangan diisi dengan catatan khusus yang diamati jika dipandang perlu

Yogyakarta,.....

Observer



Lampiran I V

CATATAN LAPANGAN KE-1

Metode Pengumpulan Data :Wawancara

Hari/Tanggal :Kamis, 6 Maret 2014

Jam :08.00-10.30

Lokasi :RA Genius Kids

Sumber Data :Guru dan siswa

Deskripsi Data :

Informan adalah guru pendamping selama penelitian melakukan observasi di RA Genius Kids. Pertanyaan yang diajukan yaitu mengenai bagaimana konsep pembelajaran mengenal angka 1-10 dan metode apa yang biasa digunakan dalam pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pada saat pembelajaran mengenal angka kurang bersemangat, malu-malu dan ada yang mengganggu temannya. Meskipun guru sudah berusaha membuat pembelajaran semenarik mungkin. Namun tetap saja sebagian siswa malas mengikuti kegiatan. Selain itu siswa juga sering suka main sendiri.

Interprestasi

Kegiatan pembelajaran mengenal angka 1-10 dapat berjalan dengan baik apabila dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan metode yang menarik serta mudah diikuti oleh anak yaitu bermain sambil belajar. Karena bermain bagi anak merupakan proses kreatif untuk bereksplorasi, dalam mempelajari ketrampilan baru.



Lampiran V**CATATAN LAPANGAN KE 2****Metode Pengumpulan Data : Observasi Kelas Siklus I**

Hari/Tanggal :Kamis 20 Maret 2014

Jam :08.00-10.30

Lokasi :RA Genius Kids

Sumber Data Guru dan siswa

Deskripsi Data

Observasi ini adalah observasi pertama kali dilaksanakan yang bertujuan mengetahui metode yang digunakan guru dan kegiatan pembelajaran dan kondisi kelas saat pembelajaran mengenal angka 1-10.

Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa metode yang yang dipakai guru adalah metode bermain peran melalui kegiatan menjadi pelayan restoran. Dimana para siswa bermain peran sesuai dengan tokoh yang diperankan, tetapi sering terjadi rebutan dalam memilih tokoh yang diperankan. Dengan metode bermain peran membantu anak-anak dalam mengenal angka 1-10 melalui kegiatan bermain peran.

Interprestasi

Metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran mengenal angka 1-10 pada saat peneliti observasi sudah bagus. Namun siswa kurang bisa mengapresiasiakan kemampuan mereka. Sehingga mereka melakukan kegiatan bermain peran sesuka hatinya sendiri, kurang memperhatikan penjelasan guru dan contoh-contoh kegiatan dalam mengenal angka 1-10 dalam kegiatan bermain di restoran.



Lampiran VI**CATATAN LAPANGAN KE 3****Metode Pengumpulan Data : Wawancara Kelas sesudah Siklus I**

Hari/Tanggal : Kamis 20 Maret 2014

Jam :08.00-10.30

Lokasi :RA Genius Kids

Sumber Data :Guru dan siswa

Deskripsi Data

Observasi ini adalah observasi yang kedua kali yang dilakukan peneliti, observasi kali ini bertujuan untuk melihat keterkesan siklus I. Dari proses awal kegiatan pembelajaran hingga kegiatan akhir.

Berdasarkan hasil observasi tersebut disimpulkan bahwa siklus I belum terlaksana dengan maksimal. Ada beberapa siswa yang belum dapat menyebutkan dan mengenal angka 1-10, siswa kurang memahami dalam menyebutkan angka 1-10. Kegiatan belum berjalan dengan maksimal karena masih ada beberapa anak yang berebut tokoh yang diperankan sehingga dapat dikatakan kemampuan siswa belum sesuai dengan tujuan peneliti. Selain dari pihak siswa, juga terdapat beberapa kekurangan-kekurangan dari pihak guru yang dalam hal ini peneliti sendiri, diantaranya : Peneliti kurang mampu mengelola kelas dan kurang mampu

membangkitkan kemampuan siswa, bentuk kegiatan yang diberikan kurang mencukupi.

Interprestasi

Siklus I belum berjalan maksimal dan kemampuan siswa belum meningkat secara signifikan. Jadi masih ada beberapa perbaikan. Perbaikan untuk siklus I baik dari rencana Kegiatan Harian maupun dari pihak guru untuk lebih mengoptimalkan waktu sehingga semua kegiatan terlaksana dengan maksimal.



Lampiran VII**CATATAN LAPANGAN KE 4****Metode Pengumpulan Data : Wawancara**

Hari/Tanggal :Kamis 27 Maret 2014

Jam : 08.00-10.30

Lokasi :RA Genius Kids

Sumber Data :Guru dan siswa

Deskripsi Data

Informan adalah siswa kelas A, wawancara dilakukan kepada informan untuk mencari data mengenai bagaimana kegiatan pembelajaran mengenal angka 1-10 setelah diterapkan metode Bermain peran terkait dengan kemampuan siswa tentang penerapan metode tersebut, seperti wawancara dibawah ini.

Siswa kelompok A menyukai pembelajaran dengan bermain peran seperti yang diungkap oleh Zakiya Baktiadi, Addinda dhaini dan Akhtar :

Menurut Akhtar : “ Aku senang belajar masak- menyopir mobil“ ungkap Akhtar

Menurut Zakiya : “ Aku senang karena bermain membayar uang di kasir dan aku belajar menulis angka.”. Ungkap Zakiya

Menurut Addinda : “ Aku senang belajar masak- masakan “. Ungkap Addinda

Interprestasi :

Siswa mulai tertarik mengikuti kegiatan pelajaran dengan metode bermain peran. Melihat senang saat mereka terlihat senang saat mengikuti kegiatan dan dipandu oleh bu guru. Selain mereka bermain juga belajar, jadi bisa dikatakan bermain sambil belajar.



Lampiran VIII**CATATAN LAPANGAN KE 5****Metode Pengumpulan Data : Observasi kelas Siklus II**

Hari/Tanggal : Kamis 27 Maret 2014

Jam : 08.00-10.30

Lokasi : RA Genius Kids

Sumber Data : Guru dan siswa

Deskripsi Data

Seperti halnya siklus I, Observasi pada siklus II ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan tindakan siklus II. Beberapa hal yang dikaji diantaranya mengenai aktivitas guru dan siswa selama proses kegiatan pembelajaran tindakan berlangsung. Observasi siklus II ini bertujuan untuk mengetahui seberapa peningkatan kemampuan siswa dibanding sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan siklus II berjalan dengan baik. Kondisi kelas bisa dikatakan sangat kondusif, siswa terlihat senang dan antusias dalam mengikuti kegiatan, sudah tidak ada lagi siswa yang malas menulis angka 1-10. Sedangkan dari pihak guru, sudah mulai terbiasa dengan metode tersebut sehingga bisa menerapkannya dengan baik. Senantiasa memberikan semangat pada siswa agar mampu melakukan, serta memberikan

reward bagi siswa. Pembagian waktu juga dilakukan dengan baik sehingga semua kegiatan dapat berjalan sesuai perencanaan.

Interprestasi

Situasi pembelajaran lebih kondusif dibanding siklus sebelumnya dan kemampuan siswa meningkat cukup signifikan. Selain itu juga siswa antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan dari pihak guru juga telah terbiasa dengan metode tersebut sehingga bisa menerapkannya dengan baik.



Lampiran IX

HASIL OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS II

No	Aspek yang diamati	Hasil pengamatan			
		Observasi I		Observasi II	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Kegiatan Awal 1.1Membuka pembelajaran dengan doa 1.2Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum menyampaikan materi 1.3 Guru mengadakan apersepsi 1.4Guru mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran	V V V		V V V	
2	Kegiatan Inti 2.1Guru menjelaskan pembelajaran 2.2Guru menjelaskan prosedur dalam bermain peran 2.3Guru membagi siswa dalam peran yang dimainkan 2.4Guru memberikan kesempatan pada siswa yang mau bertanya/ menyampaikan pendapat 2.5Guru memberikan tanggapan kepada siswa yang mau	V V V V		V V V	

	<p>bertanya / menyampaikan pendapat</p> <p>2.6 Guru memantau jalaannya bermain peran mengenal angka 1-10 dan memberikan penilaian</p> <p>2.7 Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam mengenal angka 1-10</p> <p>2.8 Guru mendorong siswa untuk aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.</p> <p>Kegiatan Akhir</p> <p>3.1 Guru mengakhiri kegiatan tepat waktu</p> <p>3.2 Guru melakukan observasi dengan meminta dari siswa</p> <p>3.3 Guru memberikan hadiah pada siswa</p> <p>3.4 Guru menutup kegiatan dengan berdoa</p>	V		V	V
--	--	---	--	---	---

HASIL OBSERVASI GURU SIKLUS I

No	Aspek yang diamati	Hasil pengamatan			
		Observasi I		Observasi II	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Kegiatan membuka pelajaran a.Menarik perhatian siswa b.Membuat apersepsi c.Menyampaikan topik/tujuan d.Memberikan pre-test	V V V V		V V V V	
2	Ketrampilan e.menjelaskan materi f.Penggunaan alat peraga g.Penggunaan contoh h.Penggunaan metode secara tepat	V V V V		V V V V	
3	Interaksi Pembelajaran i.Mendorong siswa aktif dalam pembelajaran j.Kemampuan	V		V	

	mengelola siswa k.Membantu siswa yang mengalami kesulitan	V V V		V V V	
4	Ketrampilan menggunakan waktu l.Menggunakan waktu secara proporsional m.Memulai dan mengakiri kegiatan sesuai jadwal n.Memanfaatkan waktu secara efektif	V V V V V		V V V V	



Lampiran XI

SUBYEK PENELITIAN

NO	Nama Siswa	Jenis Kelamin	
		Laki- laki	Perempuan
1	Zakiya Baktiadi		P
2	Rasya Chusni A	L	
3	Nabil Althaf	L	
4	Navis Ahnaf	L	
5	Akhtar Rabbani	L	
6	Attaya	L	
7	Belva Alif	L	
8	Irfan Maulana	L	
9	Nando Aprio F	L	
10	Zaki Zulhanan	L	
11	Kamila		P
12	Rawi Addinda		P
13	Nadin		P
14	Lunaira		P
15	Lina Nova		P
16	Aqisha		P
17	Alleya		P
18	Zalfa		P

Lampiran XI HASIL OBSERVASI GURU SIKLUS II

No	Aspek yang diamati	Hasil pengamatan			
		Observasi I		Observasi II	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Kegiatan membuka pelajaran a. Menarik perhatian siswa b. Membuat apersepsi c. Menyampaikan topik/tujuan d. Memberikan pre-test	V V V V		V V V V	
2	Ketrampilan menjelaskan materi e. Penggunaan alat peraga f. Penggunaan contoh g. Penggunaan metode secara tepat	V V V V		V V V V	
3	Interaksi Pembelajaran h. Mendorong siswa aktif dalam	V		V	

	pembelajaran i.Kemampuan mengelola siswa j.Membantu siswa yang mengalami kesulitan	V V		V V	
4	Ketrampilan menggunakan waktu k.Menggunakan waktu secara proporsional l.Memulai dan mengakiri kegiatan sesuai jadwal m.Memanfaatkan waktu secara efektif	V V V V V		V V V V	



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Sunarsih
Nomor Induk : 12415330
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Santan Guwosari Pajangan Bantul Yogyakarta
Pendidikan : 1. SD N Godegan 2 lulus tahun 1998
 2. SMP N 2 Pandak lulus tahun 2002
 3. SMA N 3 Bantul lulus tahun 2004
 4. DII PGTK Universitas Terbuka lulus Tahun 2009
Nama Orang Tua :
Ayah : Alm. Ngadirin
Ibu : Wiji
Nama Keluarga :
Suami : Ahmad Nur Hadi
Anak : 1. Saniyyatul Muna

Demikian riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 26 April 2014

Penulis

7	4 Mei 2014	Ketujuh	Fikasi Skripsi	
---	------------	---------	----------------	--

Yogyakarta, 5 Mei 2014

Pembimbing

AndiPrastowo,M.Pd.I

NIP.19820565201101008

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sunarsih
 NIM : 12415330
 Alamat : Santan Guwosari Pajangan Bantul
 Telp : 081904026792
 Prodi : PGMI
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa untuk kelengkapan pembuatan ijazah pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, dengan sadar saya memakai jilbab pada foto saya, dan saya tidak akan mempermasalahkan foto saya dikemudian hari kepada siapapun. Demikian surat pernyataan ini saya buat, tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun juga.

Yogyakarta, 2 Mei 2014

Yang Menyatakan

Sunarsih

NIM.12415330

HASIL OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS II

No	Aspek yang diamati	Hasil pengamatan			
		Observasi I		Observasi II	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Kegiatan Awal 1.1Membuka pembelajaran dengan doa 1.2Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum menyampaikan materi 1.3 Guru mengadakan apersepsi 1.4Guru mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran	V V V		V V V	
2	Kegiatan Inti 2.1Guru menjelaskan pembelajaran 2.2Guru menjelaskan prosedur dalam bermain peran 1.4 Guru membagi siswa dalam peran	V V V		V V V	

	<p>yang dimainkan</p> <p>1.5 Guru memberikan kesempatan pada siswa yang mau bertanya/ menyampaikan pendapat</p> <p>1.6 Guru memberikan tanggapan kepada siswa yang mau bertanya / menyampaikan pendapat</p> <p>2.5 Guru memantau jalannya bermain peran mengenal angka 1-10 dan memberikan penilaian</p> <p>2.6 Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam mengenal angka 1-10</p> <p>2.7 Guru mendorong siswa untuk aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.</p> <p>Kegiatan Akhir</p> <p>3.1 Guru mengakiri kegiatan tepat waktu</p> <p>3.2 Guru melakukan observasi dengan meminta dari siswa</p> <p>3.3 Guru memberikan hadiah pada siswa</p> <p>3.4 Guru menutup kegiatan dengan berdoa</p>	V		V	V	V
--	--	---	--	---	---	---



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
YOGYAKARTA

Jln. Laksda Adisucipto, Telp : (0274) 513056 Fax. 519734 E-mail : tv-suka@Telkom.net

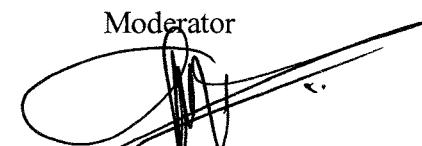
BUKTI SEMINAR PROPOSAL

Nama mahasiswa : Sunarsih
Nomor Induk : 12415330
Jurusan : PGMI
Semester : V
Tahun Akademik : 2013/2014
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Mengenal Angka 1-10 Dengan Bermain Peran Pada Kelompok A DI RA Genius Kids Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014

Telah mengikuti seminar riset pada hari/tanggal : Senin, 24 Februari 2014

Selanjutnya , kepada Mahasiswa tersebut supaya berkonsultasi kepada pembimbing berdasarkan hasil-hasil seminar untuk penyempurnaan proposal lebih lanjut.

Yogyakarta, 24 Februari 2014

Moderator

Andi Prastowo, M.Pd. I
NIP. 19820505 2011011008



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Sunarsih

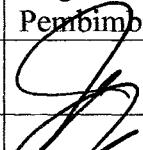
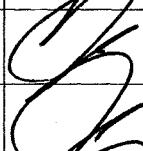
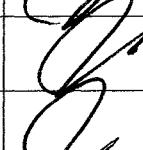
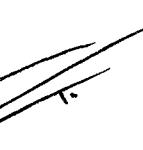
Nomor Induk : 12415330

Pembimbing : Andi Prastowo,M.Pd.I

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Mengenal Angka 1-10 Dengan Metode Bermain Peran Pada Kelompok A RA Genius Kids Bantul Yogyakarta Tahun Pelajaran 2013/2014

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : PGMI

No	Tanggal	Konsultasi Ke	Materi Bimbingan	Tanda tangan Pembimbing
1	26 Januari 2014	Satu	Orientasi Penulisan Skripsi	
2	23 Febuari 2014	Kedua	Seminar Proposal Skripsi	
3	2 Maret 2014	Ketiga	Bimbingan Bab I	
4	16 Maret 2014	Keempat	Bimbingan Bab II	
5	6 April 2014	Kelima	Bimbingan III	
6	20 Mei 2014	Keenam	Bimbingan Bab IV	
7	4 Mei 2014	Ketujuh	Fikasi Skripsi	

Yogyakarta, 5 Mei 2014

Pembimbing

Andi Prastowo, M.Pd.I

NIP.19820565201101008

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sunarsih

NIM : 12415330

Alamat : Santan Guwosari Pajangan Bantul

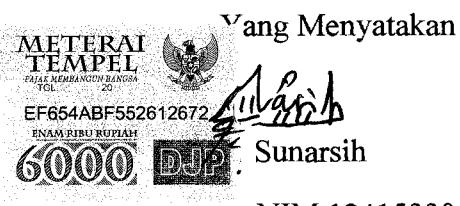
Telp : 081904026792

Prodi : PGMI

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa untuk kelengkapan pembuatan ijazah pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, dengan sadar saya memakai jilbab pada foto saya, dan saya tidak akan mempermasalahkan foto saya dikemudian hari kepada siapapun. Demikian surat pernyataan ini saya buat, tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun juga.

Yogyakarta, 2 Mei 2014



KB/RAIT
PESANTREN ANAK INTERNASIONAL
"GENIUS KIDS"

plek Pondok Pesantren Aji Mahasiswa Al-Muhsin jl. Parangtritis Km. 3,5 Krapyak wetan Yogyakarta
Telp. (0274) 7144865 Fax. (0274) 372979 E-mail: gns_kids@Yahoo.com

SURAT PENUNJUKKAN
49/AD/S.Ket/GNS/02/2014

ng bertanda tangan di bawah ini:

ma : Sri Handayani, S.Pd
mat : Krapyak Wetan, Panggunharjo, Sewon, Bantul
> : 3505106608820001

Iam hal ini bertindak dalam jabatannya sebagai, oleh dan karenanya sah bertindak untuk
atas nama Genius Kids, dengan ini menerangkan bahwa Saudara:

ma : Sunarsih
M : 12415330
kultas : Tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
imat : GuwoSari, Santan, Pajangan, Bantul, Yogyakarta

nar-benar telah melakukan penelitian dengan baik di RAIT Genius Kids dengan alamat Jl
rangtritis KM 3,5, Krapyak Wetan, Panggunharjo, Sewon, Bantul.

mikian Surat Keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 2 Mei 2014

Mengetahui,

ngelola RAIT Genius Kids

Latifudin. S.Ag

Sri Handayani. S.Pd



**RAIT GENIUS KIDS
TERAKREDITASI A**

Alamat : Komplek Pondok Pesantren Aji Mahasiswa Al-Muhsin
Jl. Parangtritis KM 3,5 Krapyak Wetan Yogyakarta Telp. (0274) 7144865 Fax. (0274) 372979

SURAT KETERANGAN

46/AD/S.Ket/GNS/IV/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah RAIT Genius Kids menerangkan bahwa:

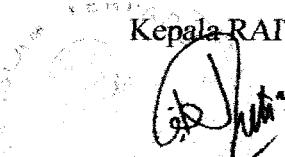
Nama	:	Sunarsih
Tempat, Tanggal Lahir	:	BANTUL, 22 NOVEMBER 1985
Pekerjaan	:	Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga
Alamat	:	Santan, Guwosari, Pajangan, Bantul

Menyatakan bahwa nama tersebut di atas benar-benar telah mengadakan penelitian di RAIT Genius Kids mulai tanggal 1 Maret 2014 sampai dengan 31 Maret 2014.

Dengan ini kami agar dapat dipergunakan dengan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2 April 2014

Kepala RAIT Genius Kids


H. Laitifudin, S,Ag

Lampiran XIII

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Sunarsih
Nomor Induk : 12415330
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Santan Guwosari Pajangan Bantul Yogyakarta
Pendidikan : 1. SD N Godegan 2 lulus tahun 1998
 2. SMP N 2 Pandak lulus tahun 2002
 3. SMA N 3 Bantul lulus tahun 2004
 4. DII PGTK Universitas Terbuka lulus Tahun 2009
Nama Orang Tua :
 Ayah : Alm. Ngadirin
 Ibu : Wiji
Nama Keluarga :
 Suami : Ahmad Nur Hadi
 Anak : 1. Saniyyatul Muna

Demikian riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 26 April 2014

Penulis



Sunarsih