

**PENINGKATKAN KEAKTIFAN DALAM PEMBELAJARAN BILANGAN
6-10 MELALUI KEGIATAN BERMAIN PADA SISWA KELOMPOK ADI**

**RA MASYITOH WAUNGBUNGSING GUWOSARI
PAJANGAN BANTUL PADA TAHUN PELAJARAN**

2013/2014



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam**

Disusun Oleh

SUTANTININGSIH

12415328

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

2014

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sutantiningsih

NIM : 12415328

Program Studi : PGMI

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

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

Yogyakarta, 1 Mei 2014
Yang menyatakan



Sutantiningsih
NIM. 12415328



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir

Lamp :-

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberi petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara

Nama : Sutantingsih
NIM : 12415328
Program Studi : PGMI
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Judul Skripsi : Peningkatkan Keaktifan Dalam Pembelajaran Bilangan 6-10 Melalui Kegiatan Bermain Pada Siswa Kelompok A di RA Masyitoh Waung Bungsing Guwosari Pajangan Bantul Tahun Ajaran 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 Pendidikan Islam.

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudari tersebut di atas dapat segera diujikan / dimunaqosahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.

Yogyakarta, 5 Mei 2014
Pembimbing

Andi Prastowo, M. Pd.I.
NIP. 19820505 2011011 008



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.2/DT/PP.01.1/0154/2014

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :
PENINGKATKAN KEAKTIFAN DALAM PEMBELAJARAN BILANGAN 6-10
MELALUI KEGIATAN BERMAIN PADA SISWA KELOMPOK A
DI RA MASYITOH WAUNG BUNGSING GUWOSARI
PAJANGAN BANTUL TAHUN PELAJARAN 2013-2014

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Sutantiningsih
NIM : 12415328
Telah dimunaqosahkan pada : Hari Selasa, 24 Juni 2014
Nilai munaqosah : B+

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

TIM MUNAQOSAH

Ketua Sidang

Andi Prastowo, M. Pd.I
NIP. 19820505 201101 1 008

Penguji I

Drs. Ichsan, M.Pd
NIP. 19630226 199203 1 003

Penguji II

Luluk Maulu'ah, M. Si
NIP. 19700802 200312 2 001

Yogyakarta, 24 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

Artinya : “Karena Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.” (QS. Alam Nasyoh: 5)¹

¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an da Terjemahannya*, (Semarang:CV. Asyifa'), 1998 hal 125

**LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR****LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa : Sutantiningih
 NIM : 12415328
 Pembimbing : Andi Prastowo, M.Pd.I,
 Judul : Peningkatan Keaktifan Dalam Pembelajaran Bilangan 6-10
 Melalui Kegiatan Bermain Pada Siswa Kelompok A di RA
 Masyitoh Waung Bungsing Guwosari
 Pajangan Bantul Tahun Ajaran 2013/2014
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru madrasah Ibtidaiyah

No	Tanggal	Konsultasi ke	Materi Bimbingan	Tanda tangan Pembimbing
1	26 Januari 2014	I	Orientasi penulisan proposal skripsi	
2	16 Februari 2014	II	Seminar Proposal	
3	2 Maret 2014	III	BAB I	
4	16 Maret 2014	IV	BAB II	
5	6 April 2014	V	BAB III	
6	20 April 2014	VI	BAB IV	
7	5 Mei 2014	VII	Fixsasi	

Yogyakarta, 5 Mei 2014
 Pembimbing

Andi Prastowo, M. Pd.I.
 NIP. 19820505 201101 1 008

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

Almamater Program Ilmu Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga



ABSTRAK

Sutantiningih. Peningkatan Keaktifan Dalam Pembelajaran Bilangan 6-10 Melalui Kegiatan Bermain Pada Siswa Kelompok A di RA Masyitoh Waung Bungsing Guwosari Pajangan Bantul Pada Tahun Pelajaran 2013/2014. Skripsi. Yogyakarta : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2014.

Latar belakang masalah penelitian ini adalah kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam memahami angka 6-10 yang mengakibatkan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran, padahal keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran akan membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi pelajaran. Maka dari itu perlu diadakannya penelitian untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran yang akan meningkatkan keaktifan siswa. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mendiskripsikan penerapan metode bermain dalam pembelajaran pemahaman angka 6-10 dan meningkatkan keaktifan siswa kelompok A setelah metode tersebut di terapkan.

Penelitian ini bersifat kualitatif dengan mengambil latar RA Masyitoh Waung Bungsing Guwosari Pajangan Bantul. Pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan pengamatan atau observasi, wawancara, dokumentasi untuk melengkapi data yang diungkap. Dalam penelitian ini juga menggunakan data statistik sederhana untuk membantu dalam mengungkapkan data. Adapun urutan kegiatan penelitian mencakup : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) obsevasi dan (4) refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan : 1) Penerapan metode bermain dalam meningkatkan pemahaman angka 6-10 di kelompok A RA Masyitoh Waung Bungsing Guwosari Pajangan Bantul dilaksanakan dalam dua siklus. Secara keseluruhan pelaksanaan tindakan berjalan dengan lancar, sesuai dengan rencana yang telah disusun dan dilakukan reflesi setiap siklusnya terjadi perubahan prilaku siswa secara bertahap dalam mengikuti pembelajaran. 2) Peningkatan keaktifan siswa dalam meningkatkan pemahaman angka 6-10 dengan metode bermain cukup signifikan. Peningkatan keaktifan siswa terlihat pada perhatian siswa terhadap penjelasan guru, kemauan menjawab pertanyaan dan perasaan senang terhadap materi pelajaran. Keaktifan siswadilihat dari hasil observasi pratindakan sebesar 35,42%, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 51,25%, dan secara signifikan pada siklus II naik menjadi 86,25%. Dengan demikian secara keseluruhan keaktifan siswa mengalami peningkatan sebesar 50,83%. Peningkatan keaktifan tersebut secara bertahap dari kategori kurang dan akhirnya menjadi baik.

Kata Kunci : keaktifan, bermain, pembelajaran, bilangan

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah, al-Malik Al-Haqq, Al-Mubin, yang memberikan kita iman dan keyakinan. Ya Allah, limpahkan shalawat pada pemimpin kami Muhammad, penutup para nabi dan rasul, dan begitu pula pada keluarganya yang baik, kepada para sahabat pilihan, dan yang mengikuti mereka dengan penuh ihsan hingga hari kiamat.

Selama penulisan skripsi ini tentunya kesulitan dan hambatan telah dihadapi penulis. Dalam mengatasinya penulis tidak mungkin dapat melaksanakan sendiri tanpa bantuan orang lain. Atas bantuan yang telah diberikan selama penelitian maupun 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 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 pengelola program Pengelolaprogram Peningkatan kualifikasi S1 Guru MI dan PAI melalui *Dual Mode System* pada LPTK Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Andi Prastowa, M. Pd.I, Sebagai pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pikiran, mengarahkan serta memberikan petunjuk dalam penulisan skripsi ini dengan penuh keikhlasan.

4. Segenap Dosen dan karyawan di lingkungan Fakultas Ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta atas didikan, perhatian, pelayanan, serta sikap ramah dan bersahabat yang telah diberikan.
5. Ibu Guru dan Siswa siswi di RA Masyitoh Waung Bungsing Guwosari Pajangan Bantul yang telah bersedia membantu dalam penelitian ini.
6. Kepada kedua orangtuaku, suamiku dan anakku tercinta yang senantiasa memberikan dukungan, mencurahkan perhatian kepada penulis baik berupa materi, doa dan motivasi, sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Teman-teman Program peningkatan kualifikasi S1 Guru Madrasah Ibtidaiyah dan PAI melalui *Doul Mode System* pada LPTK fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam menuntut ilmu.
8. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

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

Yogyakarta, 15 April 2014

Penyusun

Sutantiningih, A.Ma.

NIM. 12415328

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Permasalahan.....	3
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	4
D. Kajian Pustaka.....	4
E. Landasan Teori	6
F. Metode Penelitian.....	13
G. Sistematika Pembahasan	19
BAB II GAMBARAN UMUM SEKOLAH.....	21
A. Letak Geografis	21
B. Sejarah Singkat.....	22
C. Visi, Misi, dan Tujuan.....	24
D. Struktur aorganisasi.....	25
E. Guru dan Karyawan	26
	xi

F. Sarana dan Prasarana.....	31
G. Prestasi	35
BAB III PENINGKATKAN KEAKTIFAN DALAM PEMBELAJARAN	
BILANGAN 6-10 MELALUI KEGIATAN BERMAIN PADA SISWA	
KELOMPOK A DI RA MASYITOH WAUNG BUNGSING GUWOSARI	
PAJANGAN BANTUL	36
A. Keaktifan Siswa sebelum diterapkan Metode Bermain dalam Pembelajaran Bilangan 6-10	36
B. Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Bilangan 6-10 melalui Kegiatan Bermain	42
C. Analisis Peningkatan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Bilangan 6-10 melalui Kegiatan Bermain	60
BAB IV PENUTUP	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	69
C. Kata Penutup	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nama Guru PNS dan GTY RA Masyithoh Waung Guwosari Pajangan Bantul Tahun Ajaran 2013/2014.....	28
Tabel 2. Nama Karyawan RA.Masyithoh Waung Bungsing Guwosari Pajangan Bantul Tahun Ajaran 2013/2014.....	29
Tabel 3. Keadaan Siswa RA RA.Masyithoh Waung Bungsing Guwosari Pajangan Bantul.....	30
Tabel 4 Daftar Sarana dan Prasarana RA RA.Masyithoh Waung Bungsing Guwosari Pajangan Bantul Tahun Ajaran 2013/2014.....	34
Tabel 5. Prestasi yang Diraih Siswa RA RA.Masyithoh Waung Bungsing Guwosari Pajangan Bantul.....	35
Tabel 6. Hasil Lembar Observasi Keaktifan Pra Tindakan.....	41
Tabel 7. Hasil Olahan Lembar Observasi Keaktifan Siswa Siklus I.....	62
Tabel 8. Hasil Olahan Lembar Observasi Keaktifan Siswa Siklus II	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Suasana Pembelajaran Bilangan 6 - 10 Saat Pembelajaran Pra Tindakan	39
Gambar 2. Alat peraga	50
Gambar 3. Suasana pembelajaran bilangan 6 – 10 saat menggunakan metode bermain.	50
Gambar 4. Keseriusan siswa dalam pembelajaran bilangan 6-10 dengan metode bermain.....	56
Gambar 5. Keseriusan siswa dalam pembelajaran bilangan 6-10 dengan metode bermain.....	56
Gambar 6. Ketika siswa maju ke depan	58
Gambar 7. Diagram Peningkatan Keaktifan Siswa.....	66



DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Prosedur Pelaksanaan Perbaikan.....	16
Bagan 2. Struktural Organisasi RA Masyitoh Waung	26



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Rencana Kegiatan Harian Siklus I	72
Lampiran II Rencana Kegiatan Harian Siklus II.....	74
Lampiran III Subyek Penelitian	76
Lampiran IV Pedoman Wawancara	77
Lampiran V Lembar Observasi Aktivitas Pembelajaran	78
Lampiran VI Hasil Olahan Lembar Observasi Keaktifan Siswa Siklus I.....	79
Lampiran VII Hasil Olahan Lembar Observasi Keaktifan Siswa Siklus II	80
Lampiran VIII Catatan Lapangan	81
Lampiran IX Surat Keterangan Peneliti.....	85
Lampiran X Lembar Bimbingan	86
Lampiran XI Daftar Riwayat Hidup	87



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini [PAUD] adalah suatu upaya pembinaan yang di tujuikan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsanga pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut¹. Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan mengembangkan potensi anak sejak lahir sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Masa usia dini merupakan periode emas bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi seorang anak untuk mengenal berbagai macam fakta lingkungannya sebagai stimulasi terhadap pendidikan moral, sosial, emosional, kognitif, bahasa dan motorik.²

Lembaga RA Masyitoh Waung Bungsing Guwosari Pajangan Bantul dalam menjalankan fungsinya dalam memfasilitasi, memberi rangsangan, menstimulasi, 5 aspek perkembangan yaitu pembiasaan [meliputi moral, sosial, emosional], bahasa, kignitif, fisik motorik dan seni. Aspek pengembangan kognitifpun distimulasi secara prapositional. Bidang kognitif di dalamnya yang distimulasi diantaranya adalah kecerdasan matematis, logis atau logika matematis. Kecerdasan ini merupakan kecerdasan yang diunggulkan dan diakui sejak lama.

¹ Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Pustaka Educa, 2010), hlm. 254

² Widarmi D Wijaya, dkk. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2011) hal.1.6

Setiap pendidik anak usia dini, mutlak menstimulasi kecerdasan matematis logis semua anak didiknya. Keberhasilan stimulasi tersebut akan memberikan dampak yang sangat luas dalam perkembangan anak, karena hampir tidak ada aktifitas berkehidupan dan berkarier yang lepas dengan kecerdasan ini.

Namun dari hasil pengamatan terhadap pembelajaran di RA Masyitoh Waung Bungsing Guwasari Pajangan Bantul Kelompok A ditemukan adanya masalah rendahnya keaktifan dalam mengenal tentang konsep bilangan 6-10. Hal ini diketahui pada waktu anak diberi tugas menjodohkan jumlah gambar dengan angka yang melambangkannya, dari 20 siswa, baru 7 siswa yang dapat mengerjakan dengan benar atau 35,42%. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemanfaatan lingkungan sekolah yang dimiliki, penggunaan metode yang kurang bervariasi, penggunaan alat peraga yang kurang menarik dan kurangnya pendekatan secara individual oleh guru terhadap anak. Jika hal itu tidak segera diatasi akibatnya perkembangan kognitif anak akan lambat dan tidak optimal.

Mengingat pentingnya menstimulasi kemampuan dan mengembangkan kecerdasan logis matematis, penulis mengadakan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Keaktifan dalam Pembelajaran Bilangan 6-10 Melalui Kegiatan Bermain pada Siswa Kelompok A di RA Masyitoh Waung Bungsing Guwasari Pajangan Bantul.

Agar keaktifan siswa di RA Masyitoh Waung Bungsing Guwasari Pajangan Bantul dapat berkembang secara optimal, dan dapat mengatasi masalah yang ada seperti ketika diberi tugas menghubungkan jumlah gambar dengan angka yang melambangkannya, sebagian anak belum bisa mengerjakan dengan

benar, kurangnya pemanfaatan lingkungan yang ada, penggunaan metode yang kurang bervariasi, kurangnya alat peraga untuk memperjelas dan menarik perhatian anak baik dalam jumlah maupun ukuran, pendekatan secara individual oleh guru belum dilakukan secara optimal, beberapa anak belum aktif dalam mengenal angka 6-10.

Dari banyaknya masalah yang ditemukan maka peneliti tidak mungkin dapat meneliti secara keseluruhan. Jadi peneliti hanya membatasi pada keaktifan siswa dalam pembelajaran bilangan 6-10 pada siswa kelompok A di RA Masyitoh Waung Guwosari Pajangan Bantul.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan diatas, maka dapat di rumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan metode bermain untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran bilangan 6-10 pada siswa kelompok A di RA Masyitoh Waung Bungsing Guwosari Pajangan Bantul?
2. Bagaimanakah hasil dari penerapan metode bermain untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran bilangan 6-10 pada siswa kelompok A di RA Masyitoh Waung Bungsing Guwosari Pajangan Bantul?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Peningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran bilangan 6-10 pada siswa kelompok A di RA Masyitoh Waung Bungsing Guwosari Pajangan Bantul.

2. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan sebagai berikut:

a. Anak

Agar anak mampu memahami bilangan dengan baik sampai dengan 10 dan dapat memperbaiki hasil belajar anak.

b. Guru

Guru lebih berkembang secara profesional dan memberi wawasan yang lebih luas.

c. Sekolah

Meningkatkan efektifitas lingkungan dan sebagai referensi bagi guru yang lain, untuk menambah pengetahuan.

D. Kajian Pustaka

Dalam kajian pustaka ini penulis menemukan beberapa judul skripsi yang relevan diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sriati, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Tahun 2011 yang berjudul “Peningkatan Keaktifan Dalam Pembelajaran Tarikh Melalui Metode Bercerita Dengan Media

Pada Kelompok B.” Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kepada anak tentang sejarah khususnya pelajaran PAI melalui metode bercerita dengan media pada siswa kelompok B. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan psikologis dapat meningkatkan prestasi belajar PAI pada siswa, perilaku dan tanggapan siswa jadi lebih positif terhadap pembelajaran PAI³.

2. Lisa Purwandari, ‘Metode Bercerita dan Proyek dalam Pembelajaran PAI Kelompok B di TK Al Islam Tarbiyatul Athfal Nitikan Baru.’ Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penerapan metode Bercerita Proyek dapat berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan perhatian anak dalam pembelajaran PAI⁴.
3. Skripsi yang ditulis Sri Patin, dengan judul ‘Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Benda Kongkrit pada Siswa Kelompok A di TK ABA Pampang II Gunung Kidul. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui benda kongkrit dan hasil dari penelitian ini sangat meningkatkan prestasi anak dalam belajar.⁵ Sedangkan dari penelitian ini, yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah subjek dan objek yang diteliti yaitu

³ Skripsi Sariati “*Peningkatan Keaktifan dalam Pembelajaran Tarikh melalui Metode Bercerita dengan Media pada Kelompok B*” Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga 2011

⁴ Skripsi Lisa Purwandari “*Metode Bercerita dan Proyek dalam Pembelajaran PAI di TK Islam Tarbiyatul Athfal Nitikan Baru Yogyakarta*” Skripsi Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

⁵ Skripsi Sri Patin “*Usaha Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Benda Kongkrit Pada Siswa Kelompok A di TK ABA Pampang II Gunung Kidul*” Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka Yogyakarta 2012.

pemahaman angka. Penelitian ini membahas tentang pemahaman angka pada siswa kelompok A dan pokok bahasannya terbatas dari angka 6-10 saja. Penelitian ini menekankan penerapan model pembelajaran kooperatif.

E. Landasan Teori

1. Pengertian Kognitif

Dalam buku pengembangan kognitif, Terman mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berfikir secara abstrak. Sedangkan Colfin mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Berbeda dengan Henman yang mendefinisikan kognitif adalah intelektual di tambah pengetahuan. Senada dengan pendapat Henman, Pamela Minet mendefinisikan perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut di atas dapat di simpulkan bahwa kognitif adalah kemampuan anak dalam menggunakan pikirannya untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.

2. Tahapan Perkembangan Kognitif Anak

Tahapan perkembangan kognitif anak menurut Jean Piaget adalah sebagai berikut:

- a. Usia 0-2 tahun masa sensori motor, karakteristiknya:
 1. Perkembangan skema melalui refleksi-refleksi untuk mengetahui dunianya.
 2. Mencapai kemampuan dalam mempersepsikan ketetapan dalam objek.
- b. Usia 2-7 tahun, masa praoperasional, karakteristiknya:

Penggunaan simbol dan penyusunan tanggapan internal, misalnya dalam permainan, bahasa dan peniruan.
- c. Usia 7-11 tahun, masa kognitif operasional, karakteristiknya:

Mencapai kemampuan untuk berfikir sistematis terhadap hal-hal atau objek-objek yang kongkrit.
- d. Usia 11-Dewasa, masa formal operasional, karakteristiknya:

Mencapai kemampuan untuk berfikir sistematis terhadap hal-hal yang abstrak dan hipotesis.

Sedangkan menurut Elizabeth B. Hurlock adalah: Usia 3-5 tahun adalah masa permainan. Bermain dengan benda atau alat permainan dimulai sejak usia 1 tahun pertama dan akan mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Pada mulanya anak mengeksplorasi mainannya antara usia 2 dan 3 tahun, kemudian mereka membayangkan mainannya mempunyai sifat hidup (

dapat bergerak, berbicara, dan merasakan), misalnya anak mengajak berbicara boneka kesayangannya.⁶

Maka dari berbagai pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan kognitif pada usia dini adalah masa-masa anak bermain, mengeksplorasi lingkungan, awal belajar konsep matematika paling dasar dan berfikir dasar.

3. Indikator Perkembangan Kognitif Anak

Sesuai dengan KBK TK dalam buku Pembelajaran Terpadu disebutkan bahwa pengembangan kemampuan kognitif di TK tujuannya untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya serta pengetahuan akan ruang dan waktu, mengembangkan kemampuan memilah-milah dan mengelompokkan, serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.⁷

Dalam indikator pengembangan kognitif anak usia 4-5 tahun diantaranya adalah:

- a. Mengelompokkan benda yang sama jenisnya.
- b. Menyebutkan macam-macam geometri.
- c. Membedakan besar kecil, panjang pendek.
- d. Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 10.
- e. Menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh (4-6 keping).

⁶ Yuliana Nurani Sujiono. *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2005) hal. 26.

⁷ Siti Aisyah. *Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2009). Hal. 6.

- f. Menyebutkan hasil penambahan (menggabungkan 2 kumpulan benda) dan pengurangan (memisahkan kumpulan benda) dengan benda sampai 5.

4. Pengertian Keaktifan

Keaktifan memiliki kata dasar aktif yang berarti giat dalam belajar atau berusaha. Aktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai aktivitas, kegiatan, kesibukan.⁸

Keaktifan belajar berarti suatu atau kerja yang dilakukan dengan giat dalam belajar. Abu Ahmadi berpendapat bahwa belajar yang berhasil mesti melalui berbagai macam aktivitas fisik maupun fiksi.⁹ Keaktifan fisik sebagai kegiatan yang nampak bila ia sedang mengamati dengan teliti, memecahkan masalah, mengambil keputusan dan sebagainya. Aktifitas tersebut akan sangat membantu siswa dalam proses belajarnya dimana siswa dapat mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang diperolehnya. Ada 4 ciri yang menunjukkan keaktifan belajar siswa, yaitu sebagai berikut.

⁸ Hasan Alwi, dkk. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Departemen Kebudayaan, 2005), hal. 26.

⁹ Abu Ahmadi, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1991), hal. 6.

- a. Keinginan dan keberanian menampilkan perasaan.
- b. Keinginan dan keberanian serta kesempatan berprestasi dalam kegiatan baik persiapan, proses dan kelanjutan belajar.
- c. Penampilan berbagai usaha dan kreativitas belajar mengajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar mengajar sampai mencapai keberhasilan.
- d. Kebebasan dan keleluasaan hal tersebut diatas tanpa tekanan guru/pihak lain.

Dalam buku Oemar Hamalik yang berjudul “Proses Belajar Mengajar” dijelaskan bahwa menurut Paul D. Dierich, aktivitas belajar tersebut dapat digolongkan menjadi delapan, yaitu sebagai berikut.

- a. *Visual Activities*, seperti : membaca, memperhatikan gambar, memperhatikan demonstrasi orang lain.
- b. *Oral Activities*, seperti : mengatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interview, diskusi, presentasi.
- c. *Listening Activities*, seperti : mendengarkan uraian atau percakapan, diskusi, pidato.
- d. *Drawing Activities*, seperti : membuat grafik, membuat peta, membuat diagram.
- e. *Writing Activities*, seperti : menulis, cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin.
- f. *Motor Activities*, seperti : melakukan percobaan, membuat model, bermain.

- g. *Mental Activities*, seperti : menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, membuat hubungan, mengambil keputusan.
- h. *Emotional Activities*, seperti : menaruh minat, merasa bosan, berani, gembira, gagap, senang, sedih.¹⁰

5. Pengertian Bilangan

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbul ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan.¹¹

Pengertian bilangan bertujuan untuk merangsang kemampuan numerik, yakni simbul angka, konsep bilangan, penjumlahan dan pengurangan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bilangan adalah simbol-simbol yang melambangkan jumlah berbagai macam hitungan.

6. Pengertian Bermain

Dalam buku bermain anak, para pakar mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bermain dapat berupa bergerak, seperti berlari, melempar bola, memanjat atau kegiatan berpikir, menyusun puzzle atau mengingat kata-kata sebuah lagu.¹²

¹⁰ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2004), hal. 171.

¹¹ http://planetmath.org/enyclopedia/cantors_Diagonal_Argumen.html (senin 05/02/14/jam:18.30)

¹² B.E.F. Montolalu. *Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2008) hal.1.2

Sedangkan buku *Pembaharuan Pendidikan TK* menuliskan, bahwa para ahli pendidikan anak usia dini, meyakini bermain memiliki pengaruh positif yang penting bagi belajar dan perkembangan anak.¹³

Dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan sendiri/kelompok yang menyenangkan dan dapat meningkatkan berbagai kompetensi anak.

a. Manfaat Bermain

Bermain dapat memicu kreatifitas, mencerdaskan otak, melatih empati, mengasah panca indra, untuk terapi dan dapat melakukan penemuan-penemuan baru.

b. Karakteristik Bermain

Bermain adalah sukarela, pilihan anak, kegiatan yang menyenangkan, simbolik dan aktif melakukan kegiatan.

c. Syarat-syarat Kegiatan Bermain

Tiap anak mendapatkan kesempatan yang cukup, sedikit kemungkinan timbul masalah fisik, tujuannya jelas, anak merasa aman walaupun membuat kesalahan, dan komponen-komponen permainan menunjang interaksi sosial.

d. Langkah-langkah Kegiatan Bermain

1. Menenal konsep bilangan tiga

a. Guru menempel 2 buah bunga di papan panel, lalu bertanya ini berapa?

“Anak menjawab dua.”

¹³ Drs. M. Solehuddin, dkk. *Pembaharuan Pendidikan TK*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2009) hal.5.11

- b. Guru menempelkan satu buah bunga lagi berdekatan dengan dua bunga yang tadi, lalu guru bertanya sekarang ada berapa bunganya? Mungkin ada yang menjawab tiga, kalau tidak ada yang jawab guru membantu menyebutkan ‘tiga’. Guru membilang sambil menunjuk bunga yang ditempel.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajarnya semakin meningkat. Tidak berbeda dengan pengertian tersebut, Mill mendefinisikan penelitian tindakan kelas sebagai ‘Sistematik Inquiry’ yang dilakukan oleh guru, kepala sekolah atau konselor sekolah untuk mengumpulkan informasi tentang berbagai praktek yang dilakukan.¹⁴

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan konstruktivisme, yaitu pendekatan yang menjadikan informasi itu miliknya sendiri, dan berperan aktif dalam pembelajaran, karena informasi yang diterima dapat di transfer dan di bangun sendiri menjadi suatu pengetahuan yang lebih bermakna.

2. Subjek dan Objek Penelitian

¹⁴ Rochiati Wiratmaja. *Metode Penelitian Tindakan Kelas : Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006) hal. 11.

Subjek penelitian merupakan sumber untuk mendapatkan informasi dan keterangan dari penelitian yang di inginkan. Dalam kelompok A dan guru RA Masyitoh Waung Bungsing Guwosari Pajangan Bantul. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif, artinya para peneliti bekerjasama dengan guru kelas. Dan pelaksanaannya peneliti bertugas sebagai observatory yang mengamati dan mencatat sebagai aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran.¹⁵

3. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi tentang karakteristik data secara obyektif. Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah;

a. Peneliti

Peneliti sebagai human instrument, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informasi sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan atas temuannya.

b. Lembar Observasi

Lembar observasi ini berisi tentang catatan yang menggambarkan keterlaksanaan metode bermain untuk pemahaman bilangan 1-10 selama proses pembelajaran berlangsung yang menjadi focus pengamatan dalam penelitian ini adalah aktivitas guru dan aktivitas siswa.

¹⁵ Hasil observasi di kelas pada tanggal 7 Januari 2014. Pukul 07.30

c. Dokumentasi

Dokumentasi ini berupa foto yang digunakan untuk menggambarkan secara visual kondisi yang terjadi selama pembelajaran berlangsung dan melihat secara detail peristiwa-peristiwa penting atau khusus yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran

d. Wawancara

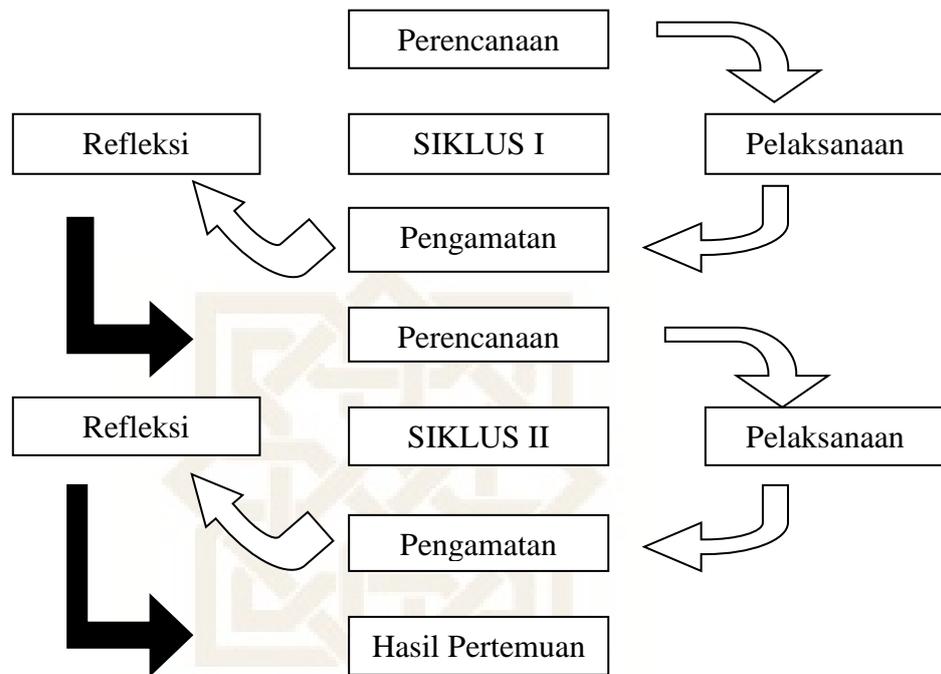
Sebelum wawancara peneliti menyusun pedoman wawancara sesuai dengan data yang dikumpulkan. Wawancara ini berupa pertanyaan terkait dengan aktivitas pembelajaran, bagaimanakah sikap dan tanggapan mereka selama proses pembelajaran antara pembelajaran sebelum dan sesudah menerapkan metode bermain.

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 atau guru dalam proses pembelajaran.

4. Prosedur [langkah-langkah] Penelitian

Secara rinci Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut :¹⁶



Bagan 1
Prosedur Pelaksanaan Perbaikan

Keterangan gambar;

1. Refleksi

Refleksi pertama yang dilakukan peneliti bertujuan untuk;

- A. Identifikasi masalah
- B. Analisa masalah
- C. Perumusan masalah

¹⁶ Prof. Suharsimi Arikunto. Prof. Suhardjono. Prof. Supardi. *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : PT Bumi Aksara Jl. Sawo Raya No. 18) hal.16.

2. Merencanakan perbaikan kegiatan

Setelah masalah dapat dirumuskan, langkah berikutnya yang dapat dilakukan peneliti adalah membuat rencana perbaikan kegiatan.

3. Melakukan tindakan perbaikan kegiatan

Rencana perbaikan kegiatan ini kemudian di laksanakan oleh peneliti di kelas.

4. Refleksi

Setelah peneliti selesai melaksanakan tindakan perbaikan, siklus kembali kepada kegiatan refleksi dengan tujuan melihat kelemahan dan kelebihan tindakan perbaikan yang telah dilakukannya untuk merencanakan perbaikan kegiatan selanjutnya.

5. Teknik pengumpulan data dan analisis data

a. Teknik pengumpulan data

1. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu tehnik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sudah berjalan.¹⁷ Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data tentang pelaksanaan proses pembelajaran kognitif baik sebelum menggunakan metode bermain maupun sesudahnya.

¹⁷ Mohammad Ali, *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Metode*, (Bandung : Angkasa, 1987), hal. 83.

2. Interview/ wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan dan pencatatan data, informasi atau pendapat yang dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab, baik langsung maupun tidak langsung dengan sumber data. Peneliti melakukan wawancara dengan siswa untuk mengetahui lebih mendalam respon, sikap dan tanggapan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

3. Metode dokumentasi

Dokumentasi adalah upaya mengumpulkan data berkenaan dengan persoalan yang diteliti berupa arsip yang telah di bukukan. Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang telah diperoleh dari observasi, wawancara dan catatan lapangan sehingga data yang diperoleh lebih kredibel/dapat dipercaya.¹⁸

b. Analisis data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dokumentasi dan lainnya dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih

¹⁸ Burhan Bugin, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta : Kencana 2008), hal. 144.

mana yang penting dan yang akan di pelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah di pahami oleh diri sendiri maupun orang lain.¹⁹

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis data yang bersifat kualitatif, yakni pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dinyatakan dalam bentuk data dan gambar. Data yang di gunakan adalah berupa informasi yang berbentuk kalimat yang memberikan pemahaman tentang pembelajaran yang sudah di laksanakan, strategi pembelajaran yang baru, aktivitas siswa, perhatian, motivasi, antusias dalam mengikuti pembelajaran²⁰.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah mempelajari dan memahami skripsi ini, maka dalam pembahasannya dibagi ke dalam empat bab, untuk lebih jelasnya, peneliti menyusun sistematika pembahasan sebagai berikut;

Bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman surat pernyataan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman abstrak, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, daftar table, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Bagian ini terdiri Bab I sampai dengan Bab IV, Bab I berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, landasan teori, hepotesis, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

¹⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2008), hal.335.

²⁰ Lexy J Moleon, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT Remaja Rosda Karya, 2006) hal. 168.

Bab II berisi gambar umum RA Masyitoh Waung Guwosari Pajangan Bantul, terdiri dari letak geografis, sejarah singkat, visi dan misi, struktur organisasi, guru dan karyawan, siswa serta sarana dan prasarana.

Bab III berisi peningkatan keaktifan dalam pembelajaran bilangan 6-10 melalui metode bermain pada kelompok A di RA Masyitoh Waung Bungsing Guwosari Pajangan Bantul serta analisis dan pembahasan penerapan metode bermain untuk meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran bilangan 6-10 kelompok A di RA Masyitoh Waung Guwosari Pajangan Bantul.

Bab IV berisi kesimpulan dan saran, pada bagian akhir berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang berkaitan dengan penelitian.



BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi hasil data penelitian yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II dapat di simpulkan bahwa :

1. Penerapan metode bermain dalam pemahaman angka 6-10 dikelompok A di RA Masyitoh Waung Guwosari Pajangan Bantul dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus pertama terlaksana pada tanggal 25 februari 2014 dan siklus dua terlaksana pada tanggal 14 maret 2014. Secara keseluruhan pelaksanaan tidak berjalan dengan lancar, sesuai dengan rencana yang telah disusun dan dilakukan refleksi disetiap siklusnya. Terjadi perubahan perilaku peserta didik secara bertahap dalam mengikuti pelajaran karena kegiatan bermainnya sangat mudah dan menyenangkan. Pertama guru mengambil alat peraga angka 6-10 lalu ditaruh secara acak dilantai. Setelah itu guru memberi contoh kepada siswa, kalau nanti siswa harus melompat, menyebut, dan menulis angka yang dilewati dengan pensil dan kertas. Setelah itu guru memberi kesempatan kepada 1-4 siswa untuk mencoba bermain menurut penjelasan guru tadi secara bergantian. Setelah siswa selesai mencoba permainan, guru mengkondisikan siswa untuk berbaris membentuk setengah lingkaran. Pada season pertama guru memanggil 2 siswa untuk bermain bersama secaraurut dan bergantian. Anak bermain dua-dua melompat, menyebut, dan menulis setiap angka yang di lewatinya. Setelah siswa bermain dua-dua guru mengadakan season yang ke dua, dengan cara memanggil siswa satu persatu untuk bermain seperti season

pertama yaitu melompat, menyebut dan menulis setiap angka yang di lewati. Siswa sangat antusias dan senang sekali dengan permainan ini. Mereka sangat memperhatikan dan berkonsentrasi dalam permainan yang diberikan oleh guru, jadi mereka tidak merasa terbebani dan secara tidak sengaja mereka sudah belajar tentang angka.

2. Peningkatan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran angka 6-10 melalui kegiatan bermain cukup signifikan. Peningkatan keaktifan peserta didik terlihat pada perhatian siswa terhadap penjelasan guru, kemudian menjawab pertanyaan, keberanian menunjuk dan menyebut angka dan perasaan senang terhadap materi pelajaran. Keaktifan siswa dilihat dari lembar observasi pratindakan sebesar 36,25%, pada siklus I keaktifan siswa menjadi 50% dan secara signifikan pada siklus II naik menjadi 86,25%. Dengan demikian secara keseluruhan keaktifan siswa mengalami peningkatan sebesar 49,90%. Peningkatan keaktifan tersebut terjadi secara bertahap dari kategori kurang dan akhirnya menjadi kategori baik.

B. Saran

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

1. Kepada guru

Guru hendaknya senantiasa meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakannya, salah satunya dengan menerapkan metode yang bervariasi dalam pembelajaran memahami angka 6-10 melalui kegiatan bermain sehingga dapat membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu guru harus senantiasa menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan nyaman bagi siswa dengan menjalin komunikasi yang baik. Guru juga dapat menerapkan bermain dalam pembelajaran pemahaman angka 6-10 sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran untuk mendorong keaktifan siswa dalam belajar yang nantinya akan memudahkan siswa dalam memahami dan meningkatkan pelajaran serta dapat menjadikan siswa lebih fokus dalam mengikuti pelajaran.

2. Kepada siswa

Siswa hendaknya meningkatkan kesadaran akan pentingnya belajar, menghargai ilmu pengetahuan, dan berperilaku yang baik dalam mengikuti pembelajaran sehingga apa yang dicita-citakan akan tercapai sesuai dengan harapan sekolah, orang tua dan masyarakat.

C. Kata penutup

Alhamdulillah robbil 'alamin, puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini tanpa banyak hambatan yang berarti. Seluruh waktu, tenaga, dan pikiran telah penulis curahkan demi terselesaikannya skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mangharapkan kritik saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya, semoga skripsi yang telah disusun penulis ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi calon peneliti selanjutnya guru dan calon guru. Semoga karya ini bisa memberikan inspirasi bagi peningkatan kualitas dan pengembangan mutu pendidikan islam. Amin.



DAFTAR PUSTAKA

- B.E.F. Montolalu. *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta : Universitas Terbuka 2008.
- Burhan Bugin. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta : Kencana 2008
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Roudhotul Athfal*, Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. 2005.
- Lexy J. Moleon, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung : PT. Remaja Rosda Karya, 2006.
- M. Solehuddin dkk, *Pembaharuan Pendidikan Taman Kanak-Kanak*, Jakarta : Universitas Terbuka. 2008.
- Mohammad Ali, *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Metode*. Bandung : Angkasa, 1987.
- Prof. Suharsimi Arikunto, Prof. Suharjana, Prof. Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Aksara Jl. Sawo Raya No. 18
- Rochiati Wiratmaja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, 2006.
- Sariati, Peningkatan Keaktifan dalam Pembelajaran Tarikh melalui metode bercerita dengan media di RA Semai Benih Bangsa Mulekan Tirtosari Kretek Bantul. 2011. Tidak dipublikasikan.
- Siti Asiyah dkk, *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : Universtais Terbuka, 2009.
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : Alfabeta, 2008.
- Tadhiroatun Musfirah. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, Jakarta : Universitas Terbuka 2010.
- Widarmi Dwijayano, dkk, *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta : Universitas Terbuka, 2010.
- Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta : Universitas Terbuka 2005.

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : A

SEMESTER/MINGGU/HR KE : II/VII/2

TEMA/SUBTEMA : PEKERJAAN ALAT-ALAT BEKERJA

HARI/TANGGAL : JUMAT, 28 FEBRUARI 2014

WAKTU : 07.30-10.00

TH. PELAJARAN : 2013-2014

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/ Sumber Belajar	Alat	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK								Tindak Lanjut			
				HASIL				ANALISIS PENILAIAN %				Perbaikan	Pengayaan		
				1	2	3	4	1	2	3	4	Perbaikan	Pengayaan		
● Mengenal ciptaan Tuhan	I. Kegiatan Awal ±(30 menit) - Upacara bendera - Salam, do'a, absen - Tanya jawab ciptaan Tuhan	- Gambar orang, ayam dan pohon	- Percakapan												
● Membilang banyak benda 1-10 (K.28) ● Mengenal simbol-simbol (B.32)	II. Kegiatan Inti ± (60 menit) - Bernyanyi dan bermain "Sebut Aku" - Pemberian tugas menebalkan bilangan 6-10 - Menghubungkan gambar dengan kata - Mencocok gambar jahit Buatan guru	- Peraga angka - Lembar kerja anak - Majalah - Alat cocol, gambar jahit	Perhatian Kebenaran Penugasan Hasil Karya												

<ul style="list-style-type: none"> ●Mengkoordinasi kan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit (F.38) 	III. Istirahat(30 menit) -Bermain bebas, cuci tangan	-Mainan, air, serbet	Observasi																
<ul style="list-style-type: none"> ●Melakukan gerakan antisipasi (F.21) ●Menceritakan pengalaman (B.7) ●Berdoa sesudah kegiatan (M.12) 	IV. Kegiatan Akhir (30 menit) -Berjalan diatas papan titian -Merangkum kegiatn hari ini Berdoa, salam, pulang	Papan titian	Unjuk kerja																

Mengetahui Kepala RA.

Jumlah anak = siswa

Bantul,

Yang tidak hadir = -

Guru Kelas

- 1.
- 2.
- 3.

Sutantingsih, A.Ma., Pd., TK.

Sutantingsih, A.Ma., Pd., TK.

NIP.

Jumlah anak hadir =

NIP.

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : A

SEMESTER/MINGGU/HR KE : II/VII/2

TEMA/SUBTEMA : PEKERJAAN/ALAT-ALAT BEKERJA

HARI/TANGGAL : 14 MARET 2014

WAKTU : JUMAT, 14 MARET 2014

TH. PELAJARAN : 2013-2014

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/ Sumber Belajar	Alat	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK								Tindak Lanjut		
				HASIL				ANALISIS PENILAIAN %				Perbaikan	Pengayaan	
				1	2	3	4	1	2	3	4	Perbaikan	Pengayaan	
Mau berbagi menolong dan membantu teman (Sosem.6)	I.Kegiatan Awal (30 menit) -Salam, doa, absen -Bersedia bermain dengan teman	-Teman, lingkungan	-Observasi											
Mengulang kalimat sederhana (B.12) Mengenal lambang	II. Kegiatn Inti (60 menit) -Mengulang kembali kalimat sederhana : polisi mengatur lalu lintas -Bermain “Sebut Aku”	-Gambar polisi -Kartu angka -Lembar	Percakapan Perhatian Keberanian											

bilangan		kerja anak	Ketepatan										
	-Pemberian tugas meniru membuat lambang bilangan 6-10 III. Istirahat (30 menit) -Bermain bebas cuci tangan	-Mainan, air, serbet	Observasi										
Menangkap dan melempar sesuatu secara terarah dan tepat (F.17) Mencaritakan pengalaman (B.7) Berdoa sesudah kegiatan (M.12)	IV. Kegiatan Akhir (30 menit) -Pemberian tugas melempar kertas ke keranjang sampah -Merangkum kegiatan hari ini -Berdoa, salam, pulang	-Kertas digulung, kotak sampah	Penugasan										

Mengetahui Kepala RA.

Jumlah anak = siswa

Bantul,

Yang tidak hadir = -

Guru Kelas

1.

2.

Sutantiningih, A.Ma., Pd., TK.

3.

Sutantiningih, A.Ma., Pd., TK.

NIP.

Jumlah anak hadir =

NIP.

Lampiran III

SUBYEK PENELITIAN

No	Nama
1	Zaki Apriansyah
2	Riska Putri Ramadhani
3	Ayuk Puspitasari
4	Faig S.
5	Rofiq Solahuddin
6	Febri Hermanto
7	Nailatul Magfiroh
8	Safira Apriliya
9	Dimas A
10	Pandu Kuntoro Widodo
11	Novitasari
12	Septi
13	Diana Susilowati
14	Yoga Y.
15	Muh. Anwar
16	Nazala
17	Lutfi A.
18	Santosa
19	Bagas Alfandi
20	Sidiq Triavano

Lampiran IV

PEDOMAN WAWANCARA

Wawancara dilakukan guna memperoleh data yang dilakukan guru kelas dan siswa.

A. Guru Kelas Kelompok A

1. Bagaimana konsep pembelajaran angka 6-10 di RA Masyitoh Waung Bungsing Guwosari Pajangan Bantul?
2. Metode apa saja yang digunakan dalam pembelajaran angka 6-10 tersebut?
3. Bagaimana usaha guru dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar?
4. Bagaimana tanggapan guru tentang diterapkannya metode bermain dalam pembelajaran angka 6-10 pada siswa?
5. Apakah dengan menggunakan metode bermain lebih mudah dalam pembelajaran angka 6-10 pada siswa?
6. Apa saja kendala guru dalam penerapan metode bermain dalam pembelajaran angka 6-10 pada siswa?

B. Siswa Kelompok A

1. Bagaimana sikap kamu dalam pembelajaran angka 6-10 dengan bermain?
2. Apakah kamu lebih paham angka 6-10 dengan bermain ini?
3. Apakah kamu dapat menunjuk dan menyebut angka dalam pembelajaran ini?
4. Apa yang menarik dalam pembelajaran angka 6-10 melalui bermain

Lampiran V

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Siklus/Pertemuan ke :

Hari/Tanggal :

Pokok Bahasan :

Pengamatan :

No	Aspek yang diminati	Realisasi		Diskripsi
		Ya	Tidak	
	Kegiatan Awal			
1.	Guru membahas materi sebelumnya			
2.	Guru menyampaikan tujuan dan motifasi siswa			
	Kegiatan Inti			
3.	Guru mengajak anak bersama-sama menyanyi lagu “Ini Angka”			
4.	Guru mengajak anak berdiri dan menyanyi sambil memperagakan syair lagu “Ini Angka” sambil memegang peraga angka			
5.	Guru memberi kesempatan pada siswa untuk menyanyi kedepan 1-3 siswa bergantian			

Lampiran VI

HASIL OLAHAN
LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA SIKLUS I

No	Nama	Aspek yang diamati			Jumlah Skor
		Perhatian anak	Keberanian anak	Kelancaran	
1.	Zaki	1	2	2	5
2.	Riska	1	3	3	7
3.	Ayu	1	3	2	6
4.	Faiq	3	3	3	9
5.	Rafiah	2	2	2	6
6.	Febri	2	2	2	6
7.	Naila	3	3	3	9
8.	Safira	2	2	3	7
9.	Dimas	2	2	2	6
10.	Pandu	2	1	2	5
11.	Novita	2	2	3	7
12.	Septi	1	2	2	5
13.	Diana	2	1	3	6
14.	Yoga	1	1	2	4
15.	Anwar	2	1	1	4
16.	Naza	2	2	1	5
17.	Lutfi	2	2	3	7
18.	Santoso	2	2	2	6
19.	Bagas	1	2	1	4
20.	Vano	2	2	1	5
	Jumlah	40	40	43	123
	Jumlah seluruh skor	123			
	Prosentase	$\frac{123}{20 \times 3 \times 4} \times 100\% = 51,25\%$			

Lampiran VII

HASIL OLAHAN
LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA SIKLUS II

No	Nama	Aspek yang diamati			Jumlah Skor
		Perhatian anak	Keberanian anak	Kelancaran	
1.	Zaki	2	3	4	9
2.	Riska	4	4	4	12
3.	Ayu	3	4	3	10
4.	Faiq	4	4	4	12
5.	Rafiah	4	4	4	12
6.	Febri	4	3	4	11
7.	Naila	4	4	4	12
8.	Safira	4	4	4	12
9.	Dimas	4	4	3	11
10.	Pandu	3	3	3	11
11.	Novita	4	3	4	9
12.	Septi	3	4	4	11
13.	Diana	3	3	4	11
14.	Yoga	3	3	3	10
15.	Anwar	3	3	3	9
16.	Naza	3	3	3	9
17.	Lutfi	4	4	4	12
18.	Santoso	3	3	3	9
19.	Bagas	3	3	3	9
20.	Vano	2	3	3	8
	Jumlah	67	69	71	207
	Jumlah seluruh skor	207			
	Prosentase	$\frac{207}{20 \times 3 \times 4} \times 100\% = 86,25\%$			

Lampiran VIII

CATATAN LAPANGAN KE-1

METODE PENGUMPULAN DATA : WAWANCARA

Hari/Tanggal : Jumat, 25 Februari 2014
Waktu : 09.00-09.30
Lokasi : Kelas Kelompok A di RA Masyitoh Waung Bungsing
Guwosari Pajangan Bantul
Sumber data : Ibu Sri Patin

Deskripsi Data :

Informan adalah guru kelompok A di RA Masyitoh Waung Bungsing Guwosari Pajangan Bantul. Pertanyaan yang diajukan yaitu mengenai bagaimana kondisi siswa pada pembelajaran angka 6-10 serta metode apa yang sudah digunakan di kelompok A di RA Masyitoh Waung Bungsing Guwosari Pajangan Bantul.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pada pembelajaran siswa kurang bersemangat dan ramai sendiri saat guru menerangkan, meskipun guru sudah berusaha membuat pembelajaran seasyik mungkin. Namun tetap saja mereka malas mengikuti pembelajaran, sehingga guru mengalami kesulitan bila mau menerapkan metode-metode aktif.

Interprestasi

Pembelajaran bilangan 6-10 melalui kegiatan bermain dapat berjalan dengan baik apabila diberi kesempatan untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Dan tidak ada kegaduhan jadi siswa dapat memperhatikan penjelasan guru sehingga kondisi jadi kondusif.

CATATAN LAPANGAN KE-2

METODE PENGUMPULAN DATA : OBSERVASI KELAS PRA TINDAKAN

Hari/Tanggal : Jumat, 21 Februari 2014
Waktu : 07.30-09.00
Tempat : Kelas Kelompok A di RA Masyitoh Waung Bungsing
Guwosari Pajangan Bantul
Obyek Peneliti : Guru dan Siswa Kelompok A

Deskripsi Data

Observasi ini adalah observasi yang pertama kali dilaksanakan yang bertujuan untuk mengetahui metode yang digunakan guru dan kegiatan pembelajaran serta kondisi kelas saat pelajaran angka 6-10.

Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa metode yang dipakai guru adalah metode interaktif. Dimana guru menjelaskan materi sambil sekali-kali mengajukan pertanyaan kepada siswa terutama kepada siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, selama satu jam pertama pembelajaran siswa masih sulit dikondisikan. Namun setelah mendekati akhir-akhir pembelajaran, siswa mulai diam dan mudah dikondisikan.

Interprestasi

Metode yang digunakan dalam pembelajaran angka 6-10 kelompok A di RA Masyitoh Waung Bungsing Guwosari Pajangan Bantul pada saat observasi sudah bagus. Namun siswa kurang bisa mengapresiasi keaktifan mereka, sehingga mereka tidak memperhatikan penjelasan guru.

CATATAN LAPANGAN KE-3

METODE PENGUMPULAN DATA : OBSERVASI KELAS SIKLUS I

Hari/Tanggal : Jumat, 28 Februari 2014
Waktu : 07.30-09.00
Tempat : Kelas Kelompok A di RA Masyitoh Waung Bungsing
Guwosari Pajangan Bantul
Objek Penelitian : Guru dan Siswa Kelompok A

Deskripsi Data

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

Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa siklus I belum terlaksana dengan maksimal. Ada beberapa hal yang belum tercapai yaitu siswa belum berkonsentrasi dan fokus sepenuhnya mendengar penjelasan guru. Sehingga dapat dikatakan keaktifan siswa masih rendah selain dari pihak siswa, juga terdapat beberapa kekurangan-kekurangan dari pihak guru yang dalam hal ini adalah peneliti sendiri, diantaranya : peneliti kurang mampu mengelola kelas dan kurang mampu membangkitkan keaktifan siswa, selain itu penjelasan materi terlalu lama dan menghabiskan banyak waktu.

Interprestasi

Siklus I belum berjalan maksimal dan keaktifan siswa belum meningkat secara signifikan. Jadi masih ada perbaikan-perbaikan untuk siklus II baik pihak guru untuk lebih mengoptimalkan waktu sehingga semua kegiatan terlaksana dengan maksimal.

CATATAN LAPANGAN KE-4

METODE PENGUMPULAN DATA : OBSERVASI KELAS SIKLUS II

Hari/Tanggal : Jumat, 14 Maret 2014
Waktu : 07.30-09.00 WIB
Lokasi : Kelas Kelompok A di RA Masyitoh Waung Bungsing
Guwosari Pajangan Bantul
Sumber Data : Guru dan Siswa Kelompok A

Diskripsi data

Observasi siklus II ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan siklus I Dan untuk mengetahui seberapa peningkatan keaktifan siswa dibanding siklus sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan siklus II berjalan dengan baik. Kondisi kelas bisa dikatakan lebih kondusif, siswa terlihat lebih fokus dalam mendengar penjelasan guru, tidak lagi bercanda sendiri, mengobrol dan bermain sendiri. Siswa juga terlihat antusias saat menjawab pertanyaan dan dapat menjawab pertanyaan yang di berikan guru. Sedangkan dari pihak guru, sudah mulai terbiasa dengan metode tersebut sehingga dapat menerapkannya dengan baik, senantiasa mendorong siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran, memberikan reward bagi siswa yang dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru, pembagian waktu juga dilakukan dengan baik, sehingga semua kegiatan dapat berjalan sesuai dengan perencanaan.

Interprestasi

Situasi pembelajaran lebih kondusif di banding siklus sebelumnya dan keaktifan siswa meningkat cukup signifikan. Selain itu siswa juga antusias dalam mengikuti pembelajaran sedangkan dari pihak guru juga sudah terbiasa dengan metode tersebut sehingga bisa menerapkannya dengan baik.

Lampiran X

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Sutantiningsih
Tempat, Tgl Lahir : Bantul, 01 Desember 1978
Alamat : Bungsing Guwosari Pajangan Bantul
Nama Suami : Sariyanto
Nama Anak : Irfan Andriansyah
Orang Tua
Ayah : Ponijan
Ibu : Dalinem
Pekerjaan : Tani
Pendidikan : 1. SDN Kedung Guwosari Pajangan Bantul
2. MTsN Bantul Kota
3. SMA Muhammadiyah I Bantul
4. D2 Universitas Terbuka Yogyakarta
5. Terdaftar sebagai Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta Tahun Akademik 2012-2019