

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG AWAL
ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN DRAMA DI KELOMPOK B
RAUDHATUL ATHFAL DARMA WANITA PERSATUAN STAIN
DATOKARAMA PALU**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Palu*

Oleh

HAMZIA MARIE

NIM: 141050023

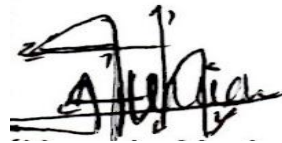
**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALU
2018**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, penyusun yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Palu, 08 Agustus 2018 M
26 Dzulkaidah 1439 H

Penulis/peneliti,



NIM: 14.1.05.0023

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Awal Anak Usia Melalui Bermain Drama di Kelas B Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu ” oleh Hamzia Marie NIM: 141050023, mahasiswa jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan. maka masing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat ilmiah untuk diujikan.

Palu, 08 Agustus 2018 M
26 Dzulkaidah 1439 H

Pembimbing I.



Dr. Fatimah Saguni, M.Si.
NIP.19601231 199103 2 003

Pembimbing II.



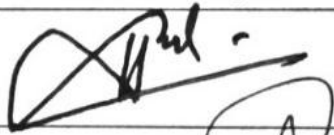

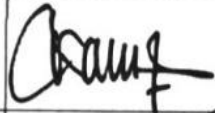
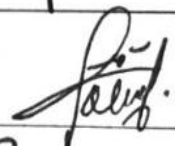

Dr. Hj. Marwany, S.Ag., M.Pd.
NIP.19730604 200501 2 004

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi Saudara (i) Hamzia Marie NIM. 141050023 dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Awal Anak Usia Dini Melalui Bermain Drama di Kelas B Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu” yang telah diujikan dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu pada tanggal 27 Agustus 2018 M. yang bertepatan dengan tanggal 15 dzul-hijjah 1439 H. dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya ilmiah dan dapat diterima sebagai persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dengan beberapa perbaikan.

Palu, 08 Agustus 2018 M
26 Dzulkaidah 1439 H

DEWAN PENGUJI

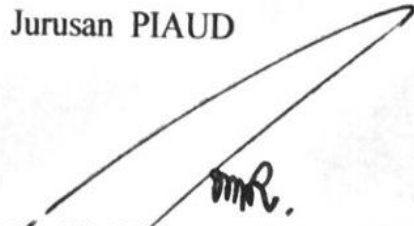
Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua	Dr. Rusdin, M.Pd.	
Munaqisy I	Rustam, S.Pd., M.Pd.	
Munaqisy II	Kasmiati, S.Ag., M.Pd. I	
Pembimbing I	Dr. Fatimah Saguni, M.Si.	
Pembimbing II	Dr. Hj. Marwany, S.Ag., M.Pd.	

Mengetahui:



Dr. Mohammad Idhan, S.Ag., M.Ag
NIP. 19720126 200003 1 001

Ketua
Jurusan PIAUD


Dr. Hj. Marwany, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19730604 200501 2 004

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahillobilalamin

Puji dan syukur Penulis panjatkan ke hadirat Allah swt. Karena berkat rahmat dan hidayah-Nya jualah, Skripsi ini dapat diselesaikan sesuai target waktu yang telah direncanakan. Shalawat dan salam Penulis persembahkan kepada nabi besar Muhammad saw, beserta segenap keluarga dan sahabatnya yang telah mewariskan berbagai macam hukum sebagai pedoman umatnya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Skripsi ini banyak mendapatkan bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua Penulis (bapak alm Hamid dan ibu Sulistiawati, S.Pd., SD) yang telah membesarkan, mendidik dan membiayai Penulis dalam kegiatan studi dari jenjang pendidikan dasar sampai saat ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Saggaf S. Pettalongi, M.Pd., selaku Rektor IAIN Palu beserta segenap unsur pimpinan, yang telah mendorong dan memberi kebijakan kepada Penulis dalam berbagai hal.
3. Bapak Dr. Mohamad Idhan, S.Ag., M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang banyak mengarahkan penulis dalam proses perkuliahan.
4. Ibu Dr. Hj. Marwany S.Pd., M.Pd., selaku ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Ibu Hikmaturrahma, Lc Sekretaris Jurusan

Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Palu yang telah banyak mengarahkan penulis dalam proses perkuliahan.

5. Ibu Dr. Fatimah Saguni, M.Si., selaku pembimbing I dan Ibu Dr. Hj. Marwany, S.Ag., M.Pd., selaku pembimbing II yang dengan ikhlas telah membimbing penulis dalam menyusun Skripsi ini hingga selesai sesuai harapan.
6. Ibu Kasmianti, S.Ag., M.Pd., dan Bapak Rus'an, S.Ag., M.Pd., yang telah banyak memberikan masukan hingga selesainya skripsi ini.

Akhirnya, kepada semua pihak, penulis senantiasa mendo'akan semoga segala bantuan yang telah diberikan mendapat balasan yang telah diberikan mendapat balasan yang tak terhingga dari Allah swt.

Palu, $\frac{08 \text{ Agustus } 2018 \text{ M}}{26 \text{ Dzulkaidah } 1439 \text{ H}}$

penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii

BAB I PENDAHULUAN

a. Latar Belakang	1
b. Rumusan Masalah	3
c. Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
d. Penegasan Istilah/ Defenisi Operasional	5
e. Kerangka pemikiran	6
f. Hipotesis tindakan	7
g. Garis-garis Besar Isi	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

a. Penelitian Terdahulu	9
b. Anak Usia Dini	11
c. Perkembangan Kognitif Anak	12
d. Berhitung Awal Anak	17
e. Pengertian Bermain dan Bermain Drama AUD	21

BAB III METODE PENELITIAN

a. Pendekatan dan Desain Penelitian.....	30
b. Lokasi Penelitian.....	31
c. Subjek Penelitian.....	31
d. Teknik Pengumpulan Data	32
e. Teknik Analisis Data.....	33
f. Indikator Keberhasilan	34
g. Prosedur Penelitian.....	35

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Gambaran Umum RA DWP STAIN Datokarama Palu	39
b. Deskripsi Hasil Penelitian.....	43
c. Pembahasan	55

BAB V PENUTUP

a. Kesimpulan	60
b. Implikasi Penelitian.....	61

DAFTAR PUSTAKA	62
----------------------	----

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

1	Tahap-tahap perkembangan permainan drama	26
2	Data guru	41
3	Data peserta didik 2018.....	40
4	Aspek Berhitung 1 sampai 10 pra tindakan	45
5	Aspek Pengelompokkan pra tindakan.....	46
6	Aspek Pengurutan pra tindakan	46
7	Rekapitulasi pra tindakan.....	47
8	Aspek Berhitung 1 sampai 10 siklus I	49
9	Aspek Pengelompokkan siklus I.....	50
10	Aspek Pengurutan siklus I.....	51
11	Rekapitulasi Tindakan siklus I.....	51
12	Refleksi Tindakan siklus I.....	52
13	Aspek Berhitung 1 sampai 10 siklus II.....	54
14	Aspek Pengelompokkan siklus II.....	55
15	Aspek Pengurutan siklus II	56
16	Refleksi Tindakan siklus II	57

DAFTAR GAMBAR

1. Siklus pelaksanaan PTK model John Elliot31
2. Pengukuran terhadap subjek penelitian.....34

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rubrik Penilaian Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Awal Anak Melalui Bermain Drama
2. Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Berhitung Awal Anak Melalui Bermain Drama
3. Lembar Observasi Aktivitas Guru
4. Rancangan Program Pembelajaran Harian
5. Dokumentasi Kegiatan
6. Surat pengajuan judul skripsi
7. Surat Keterangan Penunjukan Dosen Pembimbing Skripsi
8. Buku konsultasi
9. Undangan seminar proposal
10. Surat Izin Meneliti
11. Surat Keterangan Meneliti
12. Berita acara seminar proposal
13. Daftar hadir peserta seminar proposal
14. Kartu seminar proposal
15. Biodata Peneliti

ABSTRAK

Nama : Hamzia Marie
NIM : 141050023
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Awal Anak Usia Dini
melalui Bermain Drama di Kelas B Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN Datokarama Palu

Skripsi ini membahas tentang kemampuan anak usia dini dalam berhitung awal melalui bermain drama dengan rumusan masalah sebagai berikut: *pertama*, bagaimana upaya bermain drama dapat meningkatkan kemampuan berhitung awal anak usia dini di Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu? *Kedua* bagaimana cara meningkatkan kemampuan berhitung awal anak melalui bermain drama di Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu?

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas, teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara, teknik analisis data yang digunakan adalah observasi pada siklus I dan siklus II.

Hasil penelitian pra tindakan, kemampuan berhitung awal aspek berhitung 1 sampai 10 kategori BSB 5%, BSH 15%, MB 15%, BB 65%. Pengelompokan BSB 5%, BSH 10%, MB 20%, BB 65%. Aspek pengurutan BSB 0%, BSH 10%, MB 25%, BB 65%. Setelah dilaksanakan tindakan penelitian melalui kegiatan bermain drama di siklus I, kemampuan berhitung awal anak meningkat walaupun belum sesuai harapan. Dengan memperbaiki semua kelemahan di siklus I, tindakan dilanjutkan ke siklus II dan hasil pengamatan siklus II menunjukkan peningkatan yang baik, aspek berhitung 1 sampai 10 kategori BSB 25%, BSH 35%, MB 35%, BB 5%. Aspek pengelompokan BSB 20%, BSH 45%, MB 30%, BB 5%. Aspek pengurutan BSB 25%, BSH 35%, MB 35%, BB 5%. Peningkatan kemampuan berhitung awal anak dari siklus I ke siklus II, yaitu 10%, kategori BSB, BSH, dan MB. Sedangkan yang belum meningkat kemampuan berhitung awalnya 5% atau kategori BB.

Dari Hasil yang diperoleh disarankan kepada pendidik agar tidak membatasi kegiatan bermain drama anak dan selalu memberikan bimbingan, arahan serta evaluasi sebagai upaya memperbaiki proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar anak.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses agar manusia dapat mengembangkan akal pikirannya, menerapkan ilmu pengetahuan untuk menjawab masalah sosial. Pendidikan merupakan media untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. dalam arti luas, pendidikan adalah bentuk pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan informal, formal, dan non formal untuk mengembangkan kemampuan seoptimal mungkin sejak lahir sampai akhir hayat.

Anak Usia Dini (AUD) adalah anak usia 0-6 tahun atau biasa disebut dengan *Golden Agee* (usia emas), pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami kepesatan.¹ Anak Usia Dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat bagi kehidupan selanjutnya. Masa usia dini adalah masa emas perkembangan anak dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah distimulasi. Periode emas ini hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Oleh karena itu, pada masa usia dini perlu dilakukan upaya pengembangan menyeluruh yang melibatkan aspek pengasuhan, kesehatan, pendidikan, dan perlindungan.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14 tentang sistem pendidikan nasional, dinyatakan bahwa Pendidikan Anak

¹ Eka Hendry AR, *Book three International Conference Proceeding: kajian kritis Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. (Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2017), 148.

Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.² Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ada dua jalur yaitu jalur formal dan non formal, jalur formal itu berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), dan Raudhatul Athfal (RA). Sedangkan jalur non formal berbentuk Kelompok Bermain (KB), dan Taman Penitipan Anak (TPA).

Usia dini atau pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak.³ Upaya pengembangan ini dapat dilakukan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung. Permainan berhitung di TK tidak hanya terkait dengan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial emosional. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkan kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.⁴ Oleh karena itu dalam pelaksanaannya harus

² Soegeng Santoso, *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Universitas Negeri Jakarta, 2011), 1.

³ Eriva Syamsiatin, *Metode Pengembangan Kognitif*. (modul PAUD), 6.24.

⁴ Mudjito, *Pedoman pembelajaran permainan berhitung permulaan*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak Dan Sekolah Dasar), 1.

dilakukan secara menarik, bervariasi, dan menyenangkan, salah satunya melalui bermain drama.

Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu merupakan RA (Raudhatul Athfal) yang dinaungi langsung kampus IAIN Palu, yang didirikan oleh Darma Wanita Persatuan STAIN Datokarama Palu. Yang ikut serta dalam hal mempersiapkan dan mendidik Anak Usia Dini yang berasaskan Pendidikan Agama Islam.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara meningkatkan kemampuan berhitung awal Anak Usia Dini melalui bermain drama di Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu?
2. Apa Kendala yang dihadapi dalam meningkatkan kemampuan berhitung awal Anak Usia Dini melalui bermain drama di Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk melihat bagaimana upaya bermain drama dapat meningkatkan kemampuan berhitung awal Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu.
2. Untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan kemampuan berhitung awal anak melalui bermain drama di Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu.

3. Untuk mengetahui kendala dalam meningkatkan berhitung awal anak melalui bermain drama di Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu.

Manfaat penelitian ini di bagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis (keilmuan) dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis (Keilmuan)

Penelitian ini bermanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya Pendidikan Anak Usia Dini, dan sebagai perangsang anak untuk aktif dan kreatif dalam melakukan kegiatan bermain sambil belajar juga sebagai pengembangan dan menambah wawasan mengenai kemampuan anak berhitung awal untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan .

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk anak agar anak mengalami peningkatan dalam berhitung awal. Untuk guru, agar dapat meningkatkan kreativitas dan kinerja dalam mengajar.

D. Penegasan Istilah

Adapun judul dari proposal ini adalah, “upaya meningkatkan kemampuan berhitung awal Anak Usia Dini melalui bermain drama di Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu” agar tidak terjadi kesalahan persepsi tentang judul, maka perlu adanya penjelasan tentang arti dan makna judul tersebut. Penjelasan tersebut seperti berikut:

1. Berhitung awal

Berhitung awal disini adalah berhitung awal sampai himpunan sepuluh (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9) sampai anak memperoleh pengetahuan lewat unit-unit ini.⁵

2. Anak Usia Dini

Dalam PERMENDIKBUD Nomor 146 Tahun 2014 pasal 1 ayat 1 tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini:

Pendidikan Anak Usia Dini, yang selanjutnya disingkat PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁶

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa Anak Usia Dini adalah anak yang berusia 0-6 atau biasa disebut dengan masa emas *Golden Age*

3. Bermain Drama

Merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada Anak Usia Dini,⁷ dalam memerankan karakter/tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian masa lalu dan masa kini, atau situasi imajinatif.

adalah memerankan karakter/tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian yang masa kini yang penting, atau situasi imajinatif (Gilstrap dan Martin).⁸

⁵ Hainstock, *metode pengajaran Montessori untuk anak pra-sekolah*, 95.

⁶ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 146 Tahun 2014, *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2015, 3.

⁷ Syamsiatin, *metode pengembangan kognitif*, 6.24.

⁸ Winda Gundari, et.all, *metode pengembangan perilaku dasar dan kemampuan dasar Anak Usia Dini*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), 10.4.

E. Kerangka Pemikiran

Dari hasil pengamatan pada observasi awal di Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu, ditemukan masalah yang menarik untuk penulis kembangkan yaitu kemampuan berhitung awal anak.

Dari masalah tersebut, kemudian penulis melakukan pengamatan melalui bermain drama yang diharapkan melalui bermain drama ini dapat mengembangkan kemampuan berhitung awal anak di Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu.

Pengamatan yang dilakukan penulis, terdapat 3 aspek yang ingin dikembangkan dalam berhitung awal anak. Adapun aspek yang dikembangkan yaitu kemampuan anak berhitung awal dari 1-10, kemampuan anak mengelompokkan yang sedikit dan yang banyak, kemampuan anak mengurutkan yang kecil ke yang besar atau sebaliknya.

Bermain drama memiliki peranan terhadap aspek yang akan diamati dalam kemampuan anak berhitung awal, yang dapat dijadikan rujukan bagi anak, guru, RA, dan peneliti lainnya, agar dapat menjadikan bermain drama sebagai metode yang menarik dan dapat dinikmati oleh anak.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka yang telah dipaparkan di atas dan rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah, “ada pengaruh bermain drama terhadap kemampuan berhitung awal anak di Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu”.

G. Garis-Garis Besar Isi

Adapun sistematika penulisan skripsi ini tersusun ke dalam lima bab yang saling terkait erat dalam satu kesatuan karya ilmiah. Skripsi ini merupakan pembahasan studi mengenai “upaya meningkatkan kemampuan berhitung awal anak melalui bermain drama di Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu” adapun sistematika pembahasannya sebagai berikut:

Bab Pertama Pendahuluan. Meliputi: uraian tentang latar belakang dan rumusan masalah, kemudian dilengkapi dengan pengertian judul untuk menghindari terjadinya kesalahan penafsiran. Selanjutnya dijelaskan pula tujuan dan kegunaan penelitian, kerangka pemikiran agar penulisan ini lebih terarah. Kemudian, sistematika pembahasan diuraikan untuk memberikan gambaran umum dari pembahasan penelitian ini yang tertuang dalam kerangka isi.

Bab Kedua akan di kemukakan tentang meningkatkan kemampuan berhitung awal anak melalui bermain drama yang terdiri dari pengertian perkembangan kognitif anak, berhitung awal anak, pengertian bermain, pengertian bermain drama, dan pengaruh bermain drama terhadap kemampuan berhitung awal anak.

Bab Ketiga akan menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan penulis dalam menghasilkan informasi data dari upaya meningkatkan kemampuan berhitung awal anak melalui bermain drama di Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu.

Bab keempat akan menjelaskan tentang Gambaran Umum Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu, Deskripsi hasil penelitian, dan pembahasan.

Bab kelima akan menjelaskan tentang kesimpulan, dan implikasi penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

H. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini sudah pernah dibahas oleh peneliti sebelumnya. Adapun contoh penelitian yang relevan, yaitu:

1. Zubaidah dari Universitas Tadulako (UNTAD) Prodi PGTK 2016 yang berjudul *peranan media puzzle angka terhadap kemampuan anak mengenal konsep bilangan di kelompok B PAUD Melati Tondo Kecamatan Mantikulore*".⁹ Dengan hasil kesimpulan bahwa peranan media puzzle angka untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan dikelompok B PAUD Melati Tondo terbukti sangat berperan, dengan hasil pencapaian pengamatan dari minggu pertama sampai minggu ke enam terjadi perubahan yang sangat signifikan. Hal ini terbukti dari pengamatan pada minggu pertama ada 6,25% anak dalam kategori BSB, 6,25% anak dalam kategori BSH, 12,5% anak dalam kategori MB, 75% anak dalam kategori BB. Pada minggu keenam hasil pengamatan yang di dapatkan peningkatan yang sangat signifikan yaitu menjadi 25% anak dalam kategori BSB, 25% anak dalam kategori BSH, 375% anak dalam kategori MB, 12,5% anak dalam kategori BB.

⁹ Zubaidah, *peranan media puzzle angka terhadap kemampuan anak mengenal konsep bilangan di kelompok B PAUD Melati Tondo Kecamatan Mantikulore*. FKIP UNTAD, 48,49.

Dalam penelitian ini lebih ditekankan pada peningkatan berhitung awal yang memiliki ruang lingkup pembahasan meliputi tujuan dari peningkatan berhitung awal melalui bermain drama.

2. Etik Kurniawati dari Universitas Muhammadiyah Surakarta (UNISMUH) Prodi PGPAUD 2014 yang berjudul *“upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan menggunakan strategi bermain stick angka pada anak kelompok B TK Mojorejo 2”*.¹⁰ Dengan hasil kesimpulan menunjukkan peningkatan adalah melalui strategi bermain stick angka, pada pra siklus dari 28 anak, hanya terdapat 35,71% anak yang mencapai indikator ketuntasan, kemudian setelah dilakukan penelitian tindakan pada siklus 1 dari 28 anak yang mencapai indikator ketuntasan pada penelitian ini yaitu minimal berkembang sesuai harapan ada 75%. pada siklus 2 dari 28 anak jumlah anak yang mencapai indikator ketuntasan pada penelitian ini yaitu minimal berkembang sesuai harapan ada 85,71%.

Berdasarkan penelitian yang relevan melalui penelitian sebelumnya, maka dapat dikemukakan bahwa penelitian tersebut sangat relevan dengan penelitian yang telah dilakukan. Karena penelitian tersebut memiliki variable yang sama yaitu berhitung awal. Sedangkan perbedaannya terletak pada subyek, setting, dan aspek yang diamati.

¹⁰ <https://core.ac.uk/download/pdf/148601704.pdf>, 8 agustus 2018.

I. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Dalam Undang-Undang tentang sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14).¹¹ Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa Anak Usia Dini adalah anak yang berusia 0-6 atau biasa disebut dengan masa emas *Golden Age* karena pada masa ini anak sedang berkembang dengan pesat dan luar biasa sehingga masa ini merupakan masa sensitive bagi anak untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi yang ada.. Anak Usia Dini merupakan pribadi yang unik dan memiliki kemampuan serta bakat yang bisa dikembangkan melalui stimulasi yang dan pengawasan yang tepat. Sebagaimana menurut Elizabeth B. Hurlock yang dikutip oleh Ahmad Susanto:

Menyebut anak usia dini (terutama usia 2-6 tahun) disebut sebagai periode sensitive atau masa peka, yaitu masa di mana fungsi-fungsi tertentu perlu dirangsang, diarahkan sehingga tidak menghambat perkembangannya. Sebagai contoh jika masa peka untuk berbicara pada periode ini terlewati, tidak dimanfaatkan dengan baik, maka anak akan mengalami kesukaran dalam kemampuan berbahasa untuk periode selanjutnya.¹²

¹¹ Novan ardy wiyani dan Barnawi, *format PAUD*. (cet. 2; Jogjakarta: Ar-ruzz Media, 2016), 32.

¹² Ahmad susanto, *bimbingan dan konseling di taman kanak-kanak*. (cet. 1; Jakarta: Prenamedia Group, 2015), 44.

Pada masa ini adalah waktu yang tepat bagi anak untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi anak. masa sensitive disini adalah sensitive terhadap keteraturan lingkungan, sensitive untuk mengeksplorasi lingkungan dengan lidah (mulut) dan tangan, sensitive untuk berjalan, sensitive terhadap objek-objek kecil dan detail, serta sensitive terhadap aspek-aspek kehidupan sosial. PERMENDIKBUD (2014:146), anak Usia Dini dikelompokkan berdasarkan usia sebagai berikut.

- a. Usia 0 sampai 1 Tahun, dikelompokkan menjadi:
 - 1) Lahir - < 3 Bulan
 - 2) 3 - < 6 Bulan
 - 3) 6 - < 9 Bulan
 - 4) 9 - < 12 Bulan
- b. Usia 1 sampai 2 Tahun, dikelompokkan menjadi:
 - 1) 12 - < 18 Bulan
 - 2) 18 - < 2 Tahun
- c. Usia 2 sampai 4 Tahun, dikelompokkan menjadi:
 - 1) 2 - 3 Tahun
 - 2) 3 - 4 Tahun
- d. Usia 4 sampai 6 Tahun, dikelompokkan menjadi:
 - 1) 4 - 5 Tahun
 - 2) 5 - 6 Tahun¹³

J. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan

Menurut Santrock perkembangan adalah pola perubahan yang dimulai sejak pembuahan dan terus berlanjut di sepanjang rentang kehidupan individu.¹⁴ akan tetapi perkembangan tidaklah terbatas pada pengertian pertumbuhan yang semakin membesar, melainkan memiliki serangkaian perubahan yang berlangsung secara terus-menerus dan bersifat tetap dan menuju ketahap kematangan. Banyak orang menggunakan istilah “pertumbuhan” dan “perkembangan” secara bergantian. Dalam kenyataan

¹³ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 146 Tahun 2014, *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, Tahun 2015, 29.

¹⁴ Cristiana hari soetjningsih, *perkembangan anak sejak pembuahan sampai kanak-kanak akhir*. (Cet. 2; Jakarta: PRANAMEDIA, 2014) 2.

kedua istilah itu berbeda, walaupun dapat dipisahkan, namun keduanya tidak berdiri sendiri.¹⁵ Sebagaimana yang tercantum dalam PERMENDIKBUD Nomor 146 Tahun 2014 pasal 1 ayat 1 tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini:

Perkembangan adalah bertambahnya fungsi psikis dan fisik anak meliputi sensorik (mendengar, melihat, meraba, merasa, dan menghidu), motorik (gerakan motorik kasar dan halus), kognitif (pengetahuan, kecerdasan komunikasi (berbicara dan bahasa), serta sikap religious, sosial-emosional dan kreatifitas(...).¹⁶

pada tahap ini perkembangan merupakan meningkatnya fungsi-fungsi fisik pada anak. Agar perkembangan anak tidak mengalami hambatan, orangtua ataupun pendidik harus lebih memerhatikan asupan gizi serta pemberian stimulasi yang tepat pada anak. Sebagaimana perkembangan menurut F.J. Monks dkk yang dikutip oleh Desmita:

Perkembangan menunjuk pada “suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak begitu saja dapat diulang kembali. Perkembangan menunjuk pada perubahan yang bersifat tetap dan tidak dapat diputar kembali.” Perkembangan juga dapat diartikan sebagai “proses yang kekal dan tetap, yang menuju ke arah suatu organisasi pada tingkat integrasi yang lebih tinggi, berdasarkan pertumbuhan, pemasakan, dan belajar.”¹⁷

Ini menunjukkan bahwa sejak masa konsepsi sampai meninggal dunia, anak tidak pernah statis, melainkan mengalami perubahan-perubahan yang berkesinambungan. Misalnya selama masa kanak-kanak sampai menginjak dewasa, anak mengalami perkembangan fisik dan mental, jasmani

¹⁵ Elizabeth B. Hurlock, *perkembangan anak*. (edisi. 6; Jakarta: Erlangga, 1997), 23.

¹⁶ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 146 Tahun 2014, *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, 61,62.

¹⁷ Desmita, *psikologi perkembangan anak*. (cet. 5; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014).

dan rohani, perubahan-perubahan pada anak akan terus berlangsung tanpa henti meskipun laju perkembangannya semakin hari semakin pelan.

2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif Anak Usia Dini adalah perkembangan kemampuan anak untuk mengeksplorasi lingkungannya karena koordinasi dan pengendalian motorik anak semakin bertambah. Maka kognitif anak akan berkembang dengan pesat dan anak juga lebih kreatif, bebas, dan imajinatif. Teori belajar Jean Piaget (1896-1980) sebagaimana dikutip oleh George S. Morrison berkaitan dengan perkembangan kognitif, perkembangan kognitif mengandung utamanya kemampuan-kemampuan logika dan matematika seperti pengurutan, operasi bilangan, klasifikasi dan hubungan-hubungan waktu.¹⁸

Anak usia 2-7 Tahun, adalah masa Pra Operasional, artinya bahwa mereka memiliki kemampuan menghadirkan secara mental atau simbolis objek kongkrit atau nyata, tindakan, dan peristiwa.¹⁹ Seperti cara berfikir anak ditandai dengan kreativitas, bebas, dan penuh imajinasi/daya khayal. Terlihat pada gambar-gambar yang dibuat anak tersebut, contohnya: menggambar langit dengan warna hijau, pohon warna ungu, dan mobil berjalan di atas awan. Tidak hanya itu, anak juga sudah mulai menggunakan objek dari benda sesungguhnya, seperti anak menyusun bantal-bantal sehingga menyerupai mobil dan dianggapnya sebagai mobil balap. dan dalam tahap ini juga anak berpikir egosentris, misalnya naya

¹⁸ George S. Morrison, *Pendidikan Anak Usia Dini Saat Ini*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 239.

¹⁹ Hendry, *Book Three International Conference Proceeding: Kajian Kritis Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 151.

memiliki adik perempuan dan adiknya mempunyai mainan, tetapi naya juga ingin memiliki mainan adiknya tersebut, walaupun naya juga mempunyai mainan yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa naya memiliki pemikiran egosentris.

Dalam tahap pra-operasional, anak-anak mulai mempresentasikan dunia dengan menggunakan kata-kata, bayangan, dan gambar mereka membentuk konsep yang stabil dan bernalar. Dan semakin memahami angka-angka yang digunakan untuk menghitung benda-benda, dan anak juga telah menunjukkan aktivitas kognitif dalam menghadapi hal diluar dirinya, seperti dalam bermain drama anak bisa memahami tentang hitungan dan penjumlahan.

Menurut Elkind (Santrock, 1995) karakteristik lain anak-anak pada tahap pra-operasional ialah mereka suka menanyakan serentetan pertanyaan yang dimulai sejak kira-kira usia tiga tahun, dan pada usia lima tahun mereka mulai membuat orang-orang dewasa di sekitarnya menjadi lelah menjawab pertanyaan-pertanyaan “mengapa” mereka.²⁰ Pertanyaan-pertanyaan ini menunjukkan bahwa perkembangan mental anak, yaitu rasa ingin tahu, penalaran, dan gambaran anak mengapa sesuatu seperti itu, mulai berkembang. Sebagai pendidik kita tidak boleh memarahi serta mengacuhkan apabila anak sering bertanya-tanya terhadap sesuatu yg dia jumpai, kita harus menjawab semua pertanyaan-pertanyaan anak dengan bahasa yang sederhana dan mudah dia pahami. Berikut ini adalah contoh beberapa pertanyaan anak usia 4-6 tahun:

Mengapa langit berwarna biru?

²⁰ soetjningsih, *perkembangan anak sejak pembuahan sampai kanak-kanak akhir*, 197.

Mengapa daun-daun berguguran?

Apa yang membuat saya menjadi besar?

Bayi itu berasal dari mana?

Mengapa harus sekolah?

Mengapa harus sholat?

Allah itu ada dimana?

Menurut Gesel dan Amtruda sebagaimana yang dikutip oleh Helmawati, mengemukakan tahapan tentang fisiologis manusia dari awal prenatal sampai usia 5 Tahun :

Salah satu tahap belajar matematik (antara usia 4 hingga 5 tahun). Dalam tahap ini anak mulai belajar matematika sederhana, misalnya menyebut bilangan, menghitung urutan bilangan, dan penguasaan jumlah kecil dari benda-benda.²¹

Agar anak mudah memahami pembelajaran berhitung/matematikanya bisa dimulai dengan cara yang sederhana, contohnya dengan menggunakan balok, kartu-kartu, ataupun mainan kesukaannya. Sehingga anak lebih merasa nyaman dengan kegiatan pembelajarannya.

Kemampuan kognitif akan memengaruhi semua kegiatan pembelajaran anak karena anak mulai mengamati, membedakan, meniru, membuat, mengelompokkan, memecahkan masalah, dan berfikir logis.²² Apabila kemampuan kognitif anak tidak berkembang anak akan mengalami kesulitan dalam pembelajarannya, misalnya anak kesulitan dalam mengelompokkan benda, mengurutkan benda, dan membedakan benda. Dan apabila kemampuan kognitif anak berkembang anak tidak mengalami kesulitan

²¹ Helmawati, *Mengenal dan Memahami PAUDI*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), 17.

²² *Ibid.*, 84.

dalam pembelajarannya, misalnya anak bisa mengelompokkan benda, mengurutkan benda, dan membedakan benda. Sebagai pendidik kita harus selalu membimbing, mengarahkan, dan memberikan fasilitas dalam pembelajaran anak agar pengetahuan anak semakin berkembang.

Dalam pembelajaran Anak Usia Dini 4-6 tahun pada perkembangan kognitif anak, pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf adalah sebagai berikut²³:

- a. Mengetahui konsep banyak dan sedikit.
- b. Membilang banyak benda (satu sampai sepuluh).
- c. Mengenal konsep bilangan.
- d. Mengenal lambang bilangan.
- e. Mengenal lambang huruf.
- f. Menyebutkan lambang bilangan 1-10.
- g. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.
- h. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.

B. Berhitung Awal Anak Usia Dini

Pada masa kanak-kanak awal, anak sudah mampu memahami angka-angka walaupun masih secara terbatas, namun pada bagian akhir dari tahapan ini kemampuannya lebih baik.

Anak-anak sudah memiliki pemahaman substansial terhadap angka sebelum mereka masuk ke *grade* satu.²⁴ Misalnya anak dapat menghitung jumlah objek dalam satu set dengan tepat, dan dapat menambah dan

²³ Ibid., 99, 102.

²⁴John W. Santrock, *psikologi pendidikan, edisi kedua*. (Jakarta: kencana, 2008), 439.

mengurangi angka, dan bisa membandingkan besaran relative dari angka satu digit (misalnya 8 lebih besar dari 6).

Ciri fundamental sistem angka kita adalah sistem desimal. Karena kita menghitung dalam puluhan, maka materi-materi latihan berhitung awal dibatasi sampai himpunan sepuluh (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9) sampai anak memperoleh pengetahuan lewat unit-unit ini.²⁵ Pemahaman aspek dasar dari angka dan geometri sangat penting di masa taman kanak-kanak. Misalnya pada tahap ini, anak perlu mengenal penghitungan berbasis sepuluh.

Adapaun cara-cara yang mudah untuk meningkatkan kemampuan berhitung awal anak²⁶ yaitu:

1. Murid-murid harus merasa nyaman dengan bilangan agar bisa menggunakannya.
2. Berikan murid-murid soal dunia nyata yang memiliki makna bagi mereka.
3. Praktik adalah yang terpenting.
4. Tidak semua anak belajar dengan cara yang sama.
5. Mengetahui apa yang anda ingin raih bersama murid-murid anda.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh pendidik dalam bermain berhitung di Taman Kanak-kanak yaitu tingkat perkembangan mental anak, masa peka berhitung anak dan perkembangan awal anak. Dalam semua kegiatan anak, anak harus memiliki kesiapan fisik dan psikis

²⁵ Elizabeth G. Hainstock, *metode pengajaran Montessori untuk anak pra-sekolah*. (Jakarta: Pustaka Delapratasa, 1997), 95.

²⁶ Morrison, *Pendidikan Anak Usia Dini Saat Ini*, 675.

karna pada tahap ini adalah masa ini anak sangat aktif dalam melakukan berbagai sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat. Menurut *Principles and standards for schools mathematics* (NCTM) sebagaimana yang dikutip oleh Carol seefeld, Barbara A Wasik:

Dasar bagi perkembangan matematika anak-anak dibangun pada tahun-tahun dini. Matematika dibangun oleh keingintahuan dan semangat anak-anak dan tumbuh secara alami dari pengalaman mereka, agar anak-anak belajar konsep matematika sesuai dengan usia, mereka harus a) mengembangkan bahasa matematika, b) punya kesempatan interaktif untuk pengalaman matematika, c) termotivasi untuk tertarik pada matematika.²⁷

Pada tahap ini, konsep-konsep yang bisa dipahami anak usia 4-5 5-6 berkenaan dengan bilangan, geometri, pengukuran, dan grafik adalah sebagai berikut:

1. Bilangan

Beberapa anak usia 4 tahun akan belajar nama-nama bilangan tetapi tidak akan mampu menilai lambing-lambangnyanya. Misalnya, mereka bisa menyebut “satu, dua, tiga”, tetapi tidak mampu mengidentifikasikan angka “1” dengan kata “satu”. Anak-anak usia 4 tahun tidak sepenuhnya mengerti konsep yang mereka istilahkan “satu” mewakili konsep dari sebuah benda, “dua” mewakili kuantitas dari dua benda dan seterusnya. Pengungkapan berulang pada menghitung akan membantu anak-anak usia 3-6 tahun mempelajari nama-nama bilangan dan urutan yang diikuti bilangan itu.

2. Penggolongan

Menurut Ginsburg dan Seo, sebagaimana yang dikutip oleh Carol seefeld, Barbara A Wasik

²⁷ Carol seefeldt , Barbara A Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini menyiapkan anak usia tiga, empat, lima tahun masuk sekolah*.(Jakarta: Indeks, 2008), 386.

Penggolongan atau klasifikasi - mengelompokkan benda-benda yang serupa atau memiliki kesamaan adalah salah satu proses yang penting untuk mengembangkan konsep bilangan. Supaya anak usia 4-5 5-6 tahun mampu menggolongkan atau menyortir benda-benda, mereka harus mengembangkan pengertian tentang “saling memiliki kesamaan”, “kесerupaan”, dan “perbedaan”.²⁸

menggolongkan atau Menyortir bisa menjadi bagian dari kegiatan-kegiatan sehari-hari anak-anak belajar menggolongkan lewat hal-hal berikut:

- a. menyortir alat-alat permainan di ruang kelas ke dalam kategori-kategori yang suai.
- b. Memberi anak-anak benda-benda dalam berbagai bentuk dan ukuran dan membimbing mereka untuk menyortir benda-benda tersebut kedalam kelompok-kelompok yang sama dan berbeda.

3. Menyusun

Menurut Southard dan Pasnak, 1997 sebagaimana yang dikutip oleh Carol seefeldt , Barbara A Wasik

Menyusun atau menata adalah tingkat lebih tinggi dari perbandingan. Itu melibatkan perbandingan benda-benda yang lebih banyak dari dua atau lebih dari dua perangkat, dan menempatkan benda-benda dalam satu urutan, dari yang pertama ke yang terakhir. Kemampuan untuk membuat barisan, atau menyusun, sering mengikuti perkembangan anak-anak untuk melestarikan dan menggolongkan.²⁹

Ini konsep yang sulit bagi anak-anak usia 4-6 tahun, mereka mampu mengikuti pola penyusunan benda-benda bila sebuah model diperlihatkan. Misalnya apabila pendidik menyuruh anak untuk menyusun balok dari yang kecil atau yang besar, pendidik harus memberikan contoh terlebih dahulu, karena apabila tidak diberikan contoh terlebih dahulu anak pasti akan mengalami kesulitan dalam penyusunannya. Berk dalam Bredekamp dan Copple, 1999 sebagaimana yang dikutip oleh Takdiroatun Musfiroh:

²⁸Ibid., 393.

²⁹ Ibid., 395.

Perkembangan logika matematik berkaitan dengan perkembangan kemampuan berfikir sistematis, menggunakan angka, menghitung, menemukan hubungan sebab akibat, dan membuat klasifikasi studi menunjukkan bahwa anak-anak yang terbiasa dengan tugas berfikir logis seperti memilah-milah, mengklasifikasi, dan menata dalam urutan lebih berhasil dalam tugas tersebut dari pada yang tidak .³⁰

C. Pengertian Bermain dan Bermain Drama Anak Usia Dini

1. Pengertian Bermain

Baik Froebel, Montessori, maupun Piaget, mereka semua mengakui nilai Kognitif dari bermain.³¹ Karna melalui bermain aspek perkembangan anak akan berkembang terutama aspek perkembangan kognitif, misalnya dalam bermain balok kemampuan anak dalam mengetahui berbagai macam bentuk, ukuran, tekstur, dan warna bisa berkembang. menurut Hildebrand (1989) sebagaimana yang dikutip oleh Isjoni:

bermain berarti melatih, mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apa pun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinasi hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa.³²

Melalui bermain anak mendapatkan kepuasannya tersendiri karena saat bermain anak mengembangkan imajinasinya terutama pada hal-hal yang pernah ia jumpai atau alami di lingkungannya. Bermain sebagai kegiatan utama yang mulai tampak sejak bayi berusia 3 atau 4 bulan, penting bagi perkembangan kognitif, sosial dan kepribadian anak pada umumnya.³³ Karena selain berfungsi penting bagi perkembangan pribadi anak, bermain juga memiliki fungsi sosial dan emosional. Seperti dalam pengalaman emosi, anak akan merasakan senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, dan

³⁰ Tadkiroatun Musfiroh, *cerdas melalui bermain: cara mengasah multiple intelligences pada anak sejak usia dini*. (Jakarta: Grasindo, 2008) 68.

³¹ Ibid., 527.

³² Isjoni, *model pembelajaran Anak Usia Dini*. (Bandung: Alfabeta, 2014), 87.

³³ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*. (Jakarta: PT Grasindo, 2001), 20.

sebagainya. Sudah disadari bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan, bermain paling digemari oleh anak-anak, dan sebagian waktu anak digunakan untuk bermain. Oleh karena itu sebagai pendidik kita harus selalu mendampingi anak dalam setiap kegiatannya.

Kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri atas bermain aktif dan bermain pasif. Hal ini sesuai dengan pendapat Hurlock (1978) sebagaimana yang dikutip oleh Mayke S. Tedjasaputra:

yang mengemukakan ada 2 penggolongan utama kegiatan bermain yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Secara umum bermain aktif banyak dilakukan pada masa kanak-kanak awal sedangkan kegiatan bermain pasif lebih mendominasi kegiatan pada akhir masa kanak-kanak yaitu sekitar usia praremaja karena adanya perubahan fisik, emosi, minat dan sebagainya.³⁴

Salah satu kegiatan bermain aktif yang biasa dilakukan oleh anak adalah bermain khayal/bermain peran, bermain khayal termasuk salah satu jenis bermain aktif, diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih.³⁵ bermain khayal disini, anak bermain aktif dan anak tidak hanya sendiri karena pemegang peran yang lain adalah mainannya, boneka binatang, dan lain-lain yang terakhir adalah teman mainnya.

2. Pengertian Bermain Drama

Menurut Gilstrap dan Martin Bermain drama adalah memerankan karakter/tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian yang masa kini yang penting, atau situasi imajinatif. Anak-anak pemeran mencoba untuk menjadi orang lain dengan

³⁴ Ibid., 52.

³⁵ Ibid., 57.

memahami peran untuk menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter dan motivasi yang dibentuk pada tokoh yang telah ditentukan.³⁶

Permainan drama atau pura-pura memungkinkan anak berpartisipasi secara intens di jangkauan luas aktivitas yang berkaitan dengan kehidupan keluarga, masyarakat dan warisan budaya mereka. Permainan drama umumnya terbagi dua yaitu permainan sosiodrama (*sosiodramatic play*) dan permainan fantasi (*fantasy play*)³⁷. Dalam hal ini bermain drama kegiatannya tidaklah terbatas akan tetapi bermain drama terbagi dua. Seperti permainan sosio drama adalah permainan yang melibatkan aktivitas dan peristiwa yang *realistic* biasanya melibatkan aktivitas dan kejadian di kehidupan sehari-hari. Sedangkan permainan fantasi adalah permainan yang melibatkan kisah tidak realistic dan superhero seperti dongeng dan kisah-kisah superhero.

Pusat-pusat permainan dramatik sering kali meliputi area-area seperti perawatan rumah, busana, pekerjaan, boneka, sekolah dan situasi riil lain mengikuti minat anak.³⁸ Didalam permainan sosio-dramatik, anak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan diri, memegang peran-peran berbeda, dan berinteraksi dengan teman-teman sebaya. Pusat-pusat bagi permainan sosio-drama bertindak layaknya arena multibudaya dan non-gender sehingga semua anak dapat berpartisipasi dengan setara.

³⁶ Winda Gundari, et.all, *metode pengembangan perilaku dasar dan kemampuan dasar Anak Usia Dini*, 10.4.

³⁷ Morrison, *Pendidikan Anak Usia Dini Saat Ini*, 528.

³⁸Ibid., 528-529.

Permainan drama merupakan bagian penting dari kurikulum yang menarik di kelas anak usia dini dan menarik minat khusus anak yang memiliki kecerdasan interpersonal dan linguistik yang kuat.³⁹ Konsep pembelajaran sosial diperoleh melalui bermain drama, anak belajar mengenal berbagai peran orang dewasa dalam keluarga dan masyarakat. Konsep matematika juga dipelajari melalui bermain drama.

Supriyati berpendapat bahwa Bermain drama adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Bermain peran berarti menjalankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya sebagai dokter, ibu guru, nenek tua renta.⁴⁰

Saat bermain drama anak mengembangkan daya khayal atau imajinasinya, sehingga anak tidak merasa asing dengan lingkungan sekitarnya karena anak terbiasa dalam memerankan karakter yang dimainkannya seperti guru, polisi, perawat, dokter, dan petani.

3. Tujuan dan Manfaat Bermain Drama

Tujuan bermain drama pada anak usia dini adalah untuk memahami dan merespon perasaan orang lain, menempatkan diri dalam peran dan situasi tertentu, untuk memahami dan mengatur perasaan diri, serta mengekspresikan kata-kata. Seperti halnya kegiatan musik, bermain drama

³⁹ Dianne miller, *mengelola kelas untuk guru TK*. (edisi. 2; Jakarta: Indeks, 2008), 57.

⁴⁰ Winda Gundari, et.all, *metode pengembangan perilaku dasar dan kemampuan dasar Anak Usia Dini*, 10.4, 10.5.

juga banyak membantu anak dalam dalam membangun ingatan, perbendaharaan kata serta imajinasi.

Bermain drama menurut Winda Gundari et.all, mempunyai beberapa tujuan dan manfaat adalah sebagai berikut:

- a. Anak dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan.
- b. Memperoleh wawasan tentang sikap-sikap, nilai-nilai, dan persepsinya.
- c. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi.
- d. Mengembangkan kreativitas dengan membuat jalan cerita atas inisiatif anak.
- e. Melatih daya tangkap.
- f. Melatih daya konsentrasi.
- g. Melatih membuat kesimpulan.
- h. Membantu pengembangan kognitif.

Manfaat bermain peran yaitu:

- a. Mengembangkan daya khayal (imajinasi) anak;
- b. Menggali kreativitas anak;
- c. Melatih motorik kasar anak untuk bergerak;
- d. Melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu;
- e. Menggali perasaan anak;⁴¹

Apa yang diperankan atau didramatisasikan oleh anak diilhami dari kejadian dan contoh yang biasa mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai orang dewasa atau pendidik yang ada disekitarnya, dapat menambah informasi bagi anak dengan kegiatan membaca buku, ataupun berdiskusi tentang apa yang sebaiknya dilakukan oleh mereka.

Dalam hal ini bermain drama memiliki manfaat yang sangat baik bagi perkembangan anak, sehingga pendidik mampu menegembangkan kegiatan pembelajaran anak melalui bermain drama.

⁴¹ Ibid., 10.11, 10.12.

4. Perkembangan Awal Bermain Drama dan Pola Interaksi Sosial Dalam Bermain Drama

Bermain drama merupakan suatu aktivitas anak yang alamiah karena sesuai dengan cara berpikir anak usia dini, yaitu berpikir simbolik. Adapun perkembangan awal bermain drama dan pola interaksi social dalam bermain drama adalah sebagai berikut:

a. Tahap-tahap Perkembangan Permainan Drama/Simbolik

Tabel 1 Sumber modul PAUD

No	Kategori	Uraian	Contoh
1	Awal pura-pura	Anak terlibat dalam tindakan seperti pura-pura, tetapi belum ada bukti dia main pura-pura	anak sekilas menyentuh telepon ke telinga, sekilas menempelkan botol ke mulut boneka
2	Pura-pura dengan dirinya	Anak terlibat dalam perilaku pura-pura, diarahkan pada dirinya sendiri, di mana pura-pura terlihat jelas	Anak mengangkat cangkir ke bibir, menyentuh cangkir membuat suara sedang minum
3	Pura-pura dengan yang lain	Anak terlibat dalam perilaku pura-pura, diarahkan oleh anak kepada yang lainnya; perilaku pura-pura tentang orang lain	Anak memberi makan boneka dengan botol bayi mainan atau cangkir; mendorong truk di atas lantai dan membuat kegaduhan
4	Pengganti	Anak menggunakan objek seadanya dalam cara yang kreatif atau sesuai khayalan, atau menggunakan objek dalam cara yang berbeda dari biasanya	Anak member makan boneka menggunakan balok sebagai botol; meletakkan sepotong <i>play dough</i> dalam piring dan menyebutnya sebagai kue
5	Pura-pura dengan objek atau orang	Anak pura-pura bahwa objek, bahan, orang, atau binatang itu ada	Anak menuang teko kosong ke cangkir dan berkata, "kopi", bergerak seputar ruangan membuat suara motor, seolah-olah sedang mengendarai sepeda motor
6	Agen aktif	Anak menghidupkan mainan (seperti boneka, binatang mainan) yang	Anak melompat-lompatkan binatang mainan dengan satu kaki melewati karpet

		mewakili sesuatu sehingga mainan menjadi agen yang aktif di dalam kegiatan pura-pura	seolah-olah binatang itu sedang berlari, menaruh tangan boneka ke mulut boneka seolah-olah boneka itu sedang makan sendiri, berbicara dengan suara tinggi seolah-olah boneka sedang bicara
7	Urutan yang belum berbentuk cerita	Anak mengulang-ulang satu tindakan/adean kepada beberapa orang	Anak memberi ibu secangkir minuman kemudian memberikan bonekanya secangkir minuman
8	Urutan cerita	Anak menggunakan lebih dari satu adegan dalam main drama	Anak mengaduk cangkir, minum dari cangkir, dan berkata “mmm, rasanya enak”
9	Perencanaan	Anak terlibat dalam main drama dengan bukti ada perencanaan lebih dahulu	Anak berkata bahwa ia akan member makan bayi sebelum meletakkan botol minum bayi ke mulut boneka

b. Pola Interaksi Sosial Anak Dalam Bermain Drama

Adapun jenis-jenis interaksi sosial anak dalam bermain drama adalah sebagai berikut⁴²:

- 1) tidak peduli
- 2) pengamat
- 3) bermain sendiri
- 4) paralel/sosial berdampingan
- 5) asosiatif/sosial bersama
- 6) sosial bekerja sama

⁴² Ibid., 10.15

pada interaksi sosial anak dalam bermain drama, memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Akan tetapi setiap pola interaksi yang dilakukan anak dalam bermain drama memiliki dampaknya masing-masing terhadap perkembangan anak tersebut. Sehingga diperlukan adanya perhatian dari pendidik dalam setiap kegiatan anak (bermain drama).

6. Kelebihan dan Kelemahan Bermain Drama

Melalui kegiatan bermain drama, anak dapat menyatakan perasaan dan gagasan, meningkatkan koordinasi mata dan tangan mereka, mengembangkan keterampilan otot yang kecil, belajar untuk mengenali warna, ukuran dan bentuk suatu benda, serta mengembangkan kreativitas dengan cara mengeksplorasi dan menggunakan alat-alat dan bahan-bahan yang ada disekitarnya.

Bermain drama menurut Winda Gundari et.all, (2010:34), mempunyai beberapa kelebihan dan kelemahan adalah sebagai berikut:

- a. Melibatkan anak secara aktif dalam pembelajaran yang dibangunnya sendiri
- b. Anak memperoleh umpan balik yang cepat/segera
- c. Memungkinkan anak memprkatikan keterampilan berkomunikasi
- d. Segera menarik minat dan antusiasme anak
- e. Mendukung anak untuk berpikir kritis dan analitis
- f. Menciptakan percobaan situasi kehidupan dengan model lingkungan yang nyata

Kelemahan bermain drama:

- a. Perlu dibangun imajinasi yang sama antara guru dan anak, dan hal ini tidak mudah
- b. Sulit menghadirkan elemen situasi penting seperti yang sebenarnya, misalnya suara hiruk-pikuk pasar, air terjun, ributnya suara kemacetan lalu lintas, tanpa bantuan pendukung misalnya rekaman suara (*dubbing*)
- c. Jalan cerita biasanya berlangsung singkat, ⁴³

Bermain drama meningkatkan perkembangan anak di empat bidang utama yaitu sosial/emosional, fisik, kognitif, dan bahasa. Dan bermain

⁴³ Ibid., 10.16, 10.17.

drama juga melibatkan anak-anak di kedua lingkup, yaitu pembelajaran dan kehidupan. Penggunaan banyak metode dalam pembelajaran memang sangat disarankan untuk memberikan kenyamanan dari pembelajaran itu sendiri di dalam kelas. Dalam penggunaan metode, pendidik juga harus menyesuaikan kondisi dan suasana kelas. Jumlah anak mempengaruhi penggunaan metode. Jadi penggunaan metode yang tepat dan bervariasi dapat dijadikan sebagai alat motivasi dalam pembelajaran.

Namun untuk mengatasi kelemahan dari bermain drama, pendidik harus lebih kreatif dalam mengadakan media dan suasana bermain dan lebih memahami apa keinginan dari peserta didik.

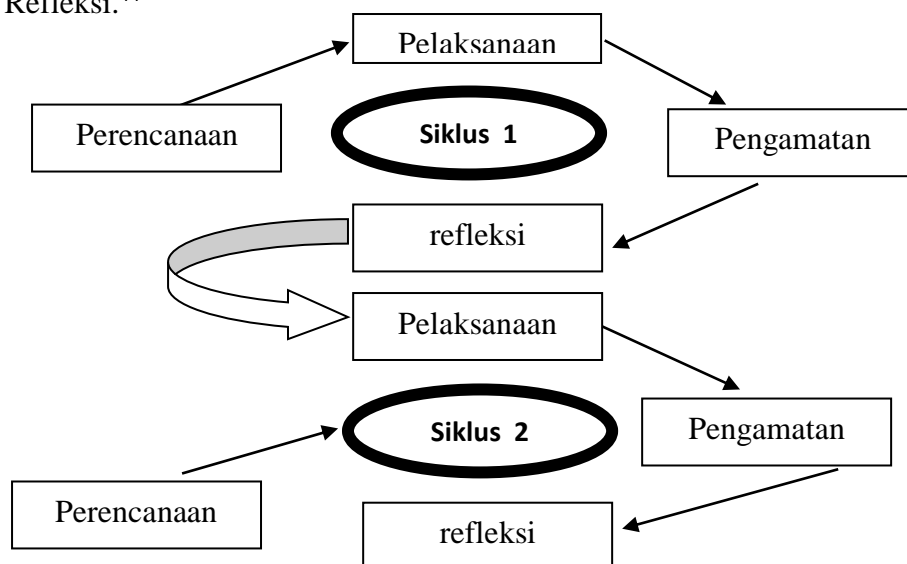
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Melalui penelitian tindakan, peneliti melakukan penelitian terhadap upaya meningkatkan kemampuan berhitung awal anak melalui bermain drama.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini mempunyai tahapan yang bersiklus. Rancangan penelitian ini mengacu pada siklus pelaksanaan PTK model John Elliot sebagaimana yang dikutip oleh Wijaya Kusumah, seperti pada gambar 3.1. Tiap siklus dilakukan beberapa tahap, yaitu 1) Perencanaan tindakan, 2) Pelaksanaan Tindakan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi.⁴⁴



Gambar 1
Siklus pelaksanaan PTK model John Elliot

⁴⁴ Wijaya Kusumah, Dedi Dwitagama, *mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. (cet. 5; Jakarta: Indeks, 2012), 21,22.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu Pelaksanaan kegiatan dilakukan mengikuti waktu kegiatan pembelajaran yang berlangsung, dengan melakukan pengamatan terhadap keadaan peserta didik terutama yang berkaitan dengan kemampuan berhitung awal anak. Adapun beberapa hal sehingga peneliti melaksanakan penelitian di Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu diantaranya:

1. Belum ada mahasiswa yang melakukan penelitian tentang meningkatkan kemampuan berhitung awal anak melalui bermain drama yang mengambil subyek penelitiannya di Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu.
2. Pemilihan di Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu sebagai subyek penelitian dilatar belakangi dengan kenyataan bahwa masih banyak anak-anak usia 4-6 tahun masih mengalami kesulitan dalam berhitung awal, sehingga menjadikan peneliti ingin melakukan penelitian di Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu, dengan cara yang lebih kreatif dan cara ini merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari anak.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik di Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu yang terdaftar pada tahun 2018/2019 dengan jumlah anak sebanyak 20 anak yang terdiri dari laki-laki 11 orang dan perempuan 9 orang.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Observasi

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan terhadap objek, baik secara langsung maupun tidak langsung, lazimnya menggunakan teknik yang disebut dengan *observasi*. Observasi merupakan teknik pengamatan dan pencatatan sistematis dari fenomena-fenomena yang diselidiki. Observasi dilakukan untuk menemukan data dan informasi dari gejala atau fenomena (kejadian atau peristiwa) secara sistematis dan di dasarkan pada tujuan penyelidikan yang telah dirumuskan.⁴⁵ terutama yang berkenaan dengan pengembangan dan pelaksanaan bermain drama dalam mengembangkan kemampuan anak berhitung awal di Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Datokarama Palu.

2. Teknik Dokumentasi

Teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subjek penelitian, tetapi melalui dokumen.⁴⁶ Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh dokumen tentang kegiatan bermain drama yang dilakukan anak melalui kemampuan berhitung awal, serta menggunakan alat bantu, seperti kamera.

3. Teknik Wawancara

Wawancara adalah adalah dalam rangka memperoleh data dan atau informasi yang lebih terperinci dan untuk melengkapi data hasil observasi,

⁴⁵ Mahmud, *metode penelitian pendidikan*. (Bandung: Pustaka setia, 2011), 168.

⁴⁶ *Ibid.*, 183.

tim peneliti dapat melakukan wawancara kepada guru, siswa, kepala sekolah, dan fasilitator yang berkolaborasi.⁴⁷

E. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan oleh peneliti terhadap hasil pengamatan yang diperoleh melalui lembar observasi pada siklus I dan siklus II. setelah data terkumpul, lalu dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui proses tindakan. Selanjutnya dinarasikan untuk mengambil kesimpulan tentang ada tidaknya peningkatan kemampuan berhitung awal anak melalui bermain drama, pengukuran terhadap subjek penelitian menggunakan pedoman dari Ditjen Mandas Diknas sebagaimana yang dikutip oleh Johni Dimiyati dengan kategorisasi sebagai berikut⁴⁸ :

- ★★★★ : Berkembang Sangat Baik (BSB)
- ★★★ : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- ★★ Mulai Berkembang (MB)
- ★ : Belum Berkembang (BB)

Gambar 2

Selanjutnya, untuk melihat peningkatan yang dicapai, presentase hasil penilaian tindakan pada siklus I dibandingkan dengan presentase hasil penilaian pra tindakan. Demikian pula untuk melihat keberhasilan siklus II,

⁴⁷ Kunandar, *langkah mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai pengembangan profesi guru*. (cet. 8; Jakarta: raja grafindo persada, 2012), 157.

⁴⁸ Johni dimiyati, *metodologi penelitian pendidikan dan aplikasinya pada pendidikan anak usia dini (PAUD)*. (cet. 2; Jakarta: kencana, 2014), 96.

maka hasil presentase siklus II dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada siklus I. Untuk memperoleh presentase keberhasilan tindakan, data diolah dengan menggunakan perhitungan berdasarkan presentase (%) sesuai dengan rumus yang dikemukakan oleh Anas Sudjiono,⁴⁹ sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan: P = Angka persentase

F = Frekuensi / jumlah hasil penelitian perkembangan anak

N = Jumlah anak

100 = Angka tetap/ pembulatan

F. Indikator Keberhasilan

Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan anak berhitung dari 1-10

Indikator	kriteria penilaian	keterangan
Anak sudah mampu berhitung 1-10	★ ★ ★ ★	BSB
Anak sudah mampu berhitung 1-8	★ ★ ★	BSH
Anak hanya mampu berhitung 1-5	★ ★	MB
Anak belum bisa berhitung	★	BB

2. Kemampuan anak mengelompokkan yang sedikit dan yang banyak

Indikator	kriteria penilaian	keterangan
Anak mampu mengelompokkan dengan 3 benda	★ ★ ★ ★	BSB
Anak mampu mengelompokkan dengan 2 benda	★ ★ ★	BSH
Anak hanya mengelompokkan dengan 1 benda	★ ★	MB
Anak belum bisa mengelompokkan benda	★	BB

⁴⁹ Anas sudjiono, *dasar-dasar statistic pendidikan*. (Jakarta: Gramedia,1989), 40.

3. Kemampuan anak mengurutkan dari yang kecil ke yang besar atau sebaliknya

Indikator	kriteria penilaian	keterangan
Anak sudah mampu mengurutkan 7 urutan	★ ★ ★ ★	BSB
Anak sudah mampu mengurutkan 5 urutan	★ ★ ★	BSH
Anak hanya mampu mengurutkan 3 urutan	★ ★	MB
Anak belum bisa mengurutkan urutan	★	BB

Hal yang dijadikan dalam indikator keberhasilan penelitian ini adalah apabila terjadi peningkatan kemampuan berhitung awal anak melalui bermain drama di Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu mencapai 75%.

G. Prosedur Penelitian

1. pra tindakan

Untuk kegiatan ini peneliti melakukan observasi, terkait kemampuan berhitung awal anak melalui bermain drama, melakukan pertemuan dan memastikan teman sejawat yang akan mendampingi peneliti, melakukan konsultasi dengan pembimbing, terkait hal-hal yang akan dilakukan dalam pelaksanaan tindakan.

2. pelaksanaan tindakan siklus I

Tindakan dalam penelitian ini akan dilakukan secara bersiklus, terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

a. Perencanaan

Menyiapkan media dan alat-alat yang mendukung pembelajaran terutama media yang menyangkut dengan peningkatan berhitung awal anak melalui bermain drama dan lembar observasi aktivitas guru dan anak.

b. Pelaksanaan tindakan

Tahap ini guru kelas mempraktikkan pembelajaran sesuai dengan Rancangan Program Pembelajaran Harian (RPPH), pelaksanaan tindakan tersebut meliputi:

- 1) Mengabsen anak
- 2) Mengadakan apersepsi
- 3) Menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan
- 4) Melaksanakan kegiatan
- 5) Menghargai hasil kerja anak
- 6) Memberikan pertanyaan dan akan dijawab oleh anak

c. Observasi

Observasi ini dilakukan pada saat proses kegiatan belajar anak. Kegiatan ini dilakukan dengan mengamati semua aktivitas anak dalam proses kegiatan. Hasil observasi dicatat dalam lembaran observasi aktivitas guru dan anak yang telah disediakan serta mendokumentasikan semua kegiatan sebagai bukti telah dilaksanakannya penelitian tindakan kelas. Hasil pengamatan ini berupa data observasi untuk direfleksi sehingga pengamatan yang dilakukan dapat menceritakan keadaan sesungguhnya mengenai peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

d. Refleksi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis data yang diperoleh pada tahap observasi. Berdasarkan hasil analisa data dilakukan refleksi guna melihat kelemahan dan kelebihan yang terjadi saat pembelajaran diterapkan. Kelemahan dan kelebihan ini dijadikan acuan untuk merencanakan siklus berikutnya.

3. pelaksanaan tindakan siklus II

tindakan dalam penelitian ini akan dilakukan secara bersiklus, terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

a. Perencanaan

Menyiapkan media dan alat-alat yang mendukung pembelajaran terutama media yang menyangkut dengan peningkatan berhitung awal anak melalui bermain drama dan lembar observasi aktivitas guru dan anak.

b. Pelaksanaan tindakan

Tahap ini guru kelas mempraktikan pembelajaran sesuai dengan Rancangan Program Pembelajaran Harian (RPPH), pelaksanaan tindakan tersebut meliputi:

- 1) Mengabsen anak
- 2) Mengadakan apersepsi
- 3) Menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan
- 4) Melaksanakan kegiatan
- 5) Menghargai hasil kerja anak
- 6) Memberikan pertanyaan dan akan dijawab oleh anak

c. Observasi

Observasi ini dilakukan pada saat proses kegiatan belajar anak. Kegiatan ini dilakukan dengan mengamati semua aktivitas anak dalam proses kegiatan. Hasil observasi dicatat dalam lembaran observasi aktivitas guru dan anak yang telah disediakan serta mendokumentasikan semua kegiatan sebagai bukti telah dilaksanakannya penelitian tindakan kelas. Hasil pengamatan ini berupa data observasi untuk direfleksi sehingga pengamatan yang dilakukan dapat menceritakan keadaan sesungguhnya mengenai peningkatan kemampuan motorik kasar anak.

d. Refleksi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis data yang diperoleh pada tahap observasi. Berdasarkan hasil analisa data dilakukan refleksi guna melihat kelemahan dan kelebihan yang terjadi saat pembelajaran diterapkan. Kelemahan dan kelebihan ini dijadikan acuan untuk merencanakan siklus berikutnya.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu

1. Sejarah Singkat Pendirian

Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu merupakan RA yang dinaungi langsung oleh kampus STAIN Datokarama Palu yang sekarang telah berkembang menjadi IAIN Palu yang didirikan oleh Dharma Wanita Persatuan STAIN Datokarama Palu pada tahun 2006. Setelah didirikan mengalami perkembangan secara pesat baik peningkatan siswa, sarana prasarana yang secara bertahap mulai memadai serta ditunjang oleh pengajar yang berpendidikan S1 dan guru profesional yang telah disrtifikasi. Adapun kepala sekolah RA DWP STAIN Datokarama Palu yang pernah memimpin sampai saat ini:

- a. Dra. Fatmawati, M.Pd (2006-2008)
- b. Nur Wahyuni, S.Ag., M.Pd (2008-2015)
- c. Namirah , S.Pd (2015-sekarang)

2. Visi, Misi RA DWP STAIN Datokarama Palu

Visi : Menjadikan anak didik yang berkualitas inovatif dan islami. Sehingga dapat menjadi dambaan masyarakat.

Misi : Menanamkan nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan kepada Allah swt sedini mungkin sehingga menjadi anak yang sholeh dan sholeha.

3. Keadaan Pendidik dan Peserta Didik

- a. *Keadaan pendidik di RA DWP STAIN Datokarama Palu*

Setiap masing-masing seorang pendidik memikul tanggung jawab yang sangat besar dalam mendidik anak. Menjadi seorang pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar, sebab kehadirannya sangat sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar di sekolah dan bahkan menjadi contoh yang baik bagi anak-anak dalam lembaga pendidikan anak usia dini atau lingkungan. Untuk menjadi seorang pendidik harus memiliki kompetensi kepribadian, profesional, pedagogik, dan sosial. Selain itu juga pendidik dituntut untuk memiliki pengetahuan dan kemampuan mengajar. Adapun keadaan peserta didik di RA DWP STAIN Datokarama P

Alu dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Keadaan Pendidik di RA DWP STAIN Datokarama Palu

No	Nama	Jabatan	Pnd terakhir	Mapel di tempuh
1	Namirah S.Pd.I NIP.19840331 200701 2 005	Kepala RA	PNS	Bdg pengembangan
2	SRI DEWI, A.Ma NUPTK: 4954755657300022	Guru	D2	Bdg pengembangan
3	RAHMANIAR NUPTK: 373776766820002	Guru	SMA	Bdg pengembangan

Sumber data: arsip RA DWP STAIN Datokarama Palu

Berdasarkan hasil penelitian, jumlah pendidik di RA DWP STAIN Datokarama Palu tahun 2018 yaitu 3 orang termasuk kepala sekolah, terdiri 1 orang PNS (kepala sekolah), 1 orang D2, dan 1 orang tamatan SMA.

b. keadaan peserta didik RA DWP STAIN Datokarama Palu

Peserta didik ialah suatu individu yang terlahir dengan memiliki potensi berbeda-beda dan memiliki sifat yang unik masing-masing. Peserta didik diserahkan kepada tanggung jawab pendidik, karena peserta didik masih memerlukan suatu bimbingan dari seorang pendidik.

Tabel 3 keadaan peserta didik RA DWP STAIN Datokarama Palu

Kelas	L	P	Ket
B	11	9	20
Total 1 kelas			

Sumber data: arsip RA DWP STAIN Datokarama Palu

Berdasarkan hasil penelitian, jumlah peserta didik di RA DWP STAIN Datokarama Palu tahun 2018 yaitu 20 anak. Yang terdiri dari 11 laki-laki dan 9 perempuan, dan di kelas B terdapat murid lama yang terdiri dari 6 orang, 4 laki-laki dan 2 perempuan.

4. Keadaan Kurikulum Dan Sarana Prasarana

a. Keadaan Kurikulum

Kurikulum yang digunakan saat ini di sekolah RA DWP STAIN Datokarama Palu adalah kurikulum 2013 PAUD.

b. Sarana dan Prasarana

Salah satu tolak ukur penunjang tercapainya tujuan pendidikan disekolah atau RA ialah kelengkapan atau pemerataan sarana dan prasarana. Keadaan sarana dan prasarana di RA DWP STAIN Datokarama Palu sangat memadai, baik dari keadaan ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang kelas, uks, dan lain sebagainya. Walaupun masih ada beberapa prasarana yang perlu diperhatikan. Adapun sarana prasarana yang terdapat di RA DWP STAIN Datokarama Palu, sebagai berikut:

Tabel 4 Keadaan sarana prasarana RA DWP STAIN Datokarama Palu

a. Daftar Barang Ruangan

NO	NAMA BARANG	JUMLAH	KETERANGAN		
			BAIK	RUSAK RINGAN	RUSAK BERAT
1	Meja Kerja	1			
2	Meja Murid	25			4
3	Kursi Murid	25			
4	Lemari	6			5
5	Jam dinding	1			
6	Gambar pahlawan	-			
7	Gambar Presiden	1			
8	Gambar Wapres	1			
9	Gambar lainnya	30			
10	Kemoceng	2			
11	Taplak meja	12			
12	Kain lap	4			
13	Tempat sampah	3			

Sumber Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa barang-barang yang terdapat di ruangan terdapat 111 barang, namun terdapat 9 barang yang rusak berat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di atas.

b. Keadaan Mobiler

Jenis	Baik	Rusak Ringan	Ket/Jumlah
Kursi Kepala RA	1		1
Meja Kepala RA	1		1
Kursi guru	3		3
Meja Guru	2		2
Kursi Tata Usaha	1		1
Meja Tata Usaha	1		1
Kursi Siswa	25		25
Meja Siswa	25	4	29
Lemari	1	5	6
Komputer	1	1	2
Papan Tulis	2		2
Telepon	-		-
Printer	1		1
Televisi	1		1
Kipas Angin	2		2
Loker	1	1	2

Sumber Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa keadaan mobiler di sekolah terdapat 79 barang, namun terdapat 11 barang yang rusak ringan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di atas.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan berhitung awal anak melalui bermain drama. Proses pembelajaran ini dilaksanakan sebanyak dua siklus tiap siklus dua kali tindakan pembelajaran, dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup dengan empat katagori penilaian, yaitu Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Mulai Berkembang (MB), dan Belum Berkembang (BB) dengan tiga aspek yang diamati, yakni berhitung dari 1 sampai 10, mengelompokkan yang banyak dan yang sedikit, dan mengurutkan dari yang kecil ke yang besar. Untuk memberikan gambaran hasil penelitian ini, maka peneliti mengikuti langkah-langkah, sebagai berikut :

1. Data hasil pengamatan pra tindakan

Tahap awal dari penelitian ini, peneliti menyampaikan maksud dan tujuan peneliti kepala RA DWP STAIN Datokarama Palu, tentang rencana penelitian yang akan dilakukan di sekolah tersebut, serta memohon kesediaan salah seorang guru untuk menjadi pengamat dalam penelitian ini. Penelitian yang bersifat tindakan kelas ini diawali dengan melakukan observasi awal di lapangan, dengan tujuan melihat kemampuan anak dan kondisi kelas serta pembelajaran sebelum dilakukan penelitian.

Penelitian dilaksanakan secara bersiklus yaitu siklus I dan siklus II. Dengan mengamati kegiatan anak saat bermain drama untuk meningkatkan kemampuan berhitung awal anak, sehingga kemampuan berhitung awal anak dapat berkembang dengan baik. Sebelum peneliti melakukan tindakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan kepada anak untuk mengetahui sampai dimana kemampuan berhitung awal anak berkembang saat melakukan kegiatan bermain dramanya, Pada penelitian di kelas B, Peneliti menemukan bahwa terdapat enam (6) anak murid lama, dan terdapat juga anak yang tidak hadir. peneliti mengamati anak saat melakukan kegiatan bermain masak-masak, menyusun menara lego, dan kebun binatang. Dari hasil pengamatan yang diperoleh peneliti mendapatkan bahwa murid lama di kelas B mengalami perkembangan sesuai harapan, oleh karena itu peneliti mengintensifkan penelitian terhadap murid baru. Dari hasil pengamatan tersebut diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 5 data hasil kemampuan anak berhitung awal pada aspek berhitung 1-10

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Berkembang Sangat Baik	1	5
2	Berkembang Sesuai Harapan	3	15
3	Mulai Berkembang	3	15
4	Belum Berkembang	13	65
	Jumlah	20	100

Berdasarkan tabel 5 di atas di ketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, untuk kemampuan berhitung 1 sampai 10, dalam kategori Berkembang Sangat Baik terdapat 1 anak (5%), dalam kategori

Berkembang Sesuai Harapan terdapat 3 anak (15%), dalam kategori Mulai Berkembang terdapat 3 anak (15%), dalam kategori Belum Berkembang terdapat 13 anak (65%).

Tabel 6 data hasil kemampuan anak berhitung awal pada aspek pengelompokkan

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Berkembang Sangat Baik	1	5
2	Berkembang Sesuai Harapan	2	10
3	Mulai Berkembang	4	20
4	Belum Berkembang	13	65
	Jumlah	20	100

Berdasarkan tabel 6 di atas di ketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, untuk kemampuan berhitung awal pada aspek pengelompokkan, dalam kategori Berkembang Sangat Baik terdapat 1 anak (5%), dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan terdapat 2 anak (10%), dalam kategori Mulai Berkembang terdapat 4 anak (20%), dalam kategori Belum Berkembang terdapat 13 anak (65%).

Tabel 7 data hasil kemampuan anak berhitung awal pada aspek pengurutan

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Berkembang Sangat Baik	0	0
2	Berkembang Sesuai Harapan	2	10
3	Mulai Berkembang	5	25
4	Belum Berkembang	13	65
	Jumlah	20	100

Berdasarkan tabel 7 di atas di ketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, untuk kemampuan berhitung awal pada aspek pengurutan, dalam kategori Berkembang Sangat Baik terdapat 0 anak (0%), dalam

kategori Berkembang Sesuai Harapan terdapat 2 anak (10%), dalam kategori Mulai Berkembang terdapat 5 anak (25%), dalam kategori Belum Berkembang terdapat 13 anak (65%).

Tabel 8 data hasil rekapitulasi kemampuan anak berhitung awal pra tindakan

No	Kategori	Aspek yang di amati						(%)
		berhitung 1-10		mengelompokkan		mengurutkan		
		F	%	F	%	F	%	
1	BSB	1	5	1	5	0	0	3,33
2	BSH	3	15	2	10	2	10	11,67
3	MB	3	15	4	20	5	25	20
4	BB	13	65	13	65	13	65	65
	Jumlah	20	100	20	100	20	100	100

Berdasarkan tabel 8, setelah dirata-ratakan ketiga aspek yang diamati, dalam kategori Berkembang Sangat Baik terdapat 3,33%, dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan terdapat 11,67%, dalam kategori Mulai Berkembang terdapat 20%, dalam kategori Belum Berkembang terdapat 65%.

Dengan demikian, persentase yang diperoleh pada pra tindakan sangat rendah. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu dengan segera untuk melaksanakan tindakan kelas dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung awal anak melalui bermain drama.

2. Hasil pengamatan tindakan siklus I

Setelah peneliti mulai memberikan tindakan kelas tentang peningkatan kemampuan berhitung awal anak melalui bermain drama, ternyata diperoleh

hasil yang lebih meningkat di bandingkan pada saat pra tindakan, tindakan siklus I ini dilakukan dengan dua kali pertemuan di kelas.

e. Perencanaan

- 1) Menentukan tema dan tujuan pembelajaran
- 2) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- 3) Menyediakan media pembelajaran
- 4) Membuat lembar observasi aktivitas guru
- 5) Membuat lembar penilaian peningkatan kemampuan berhitung awal anak
- 6) Membuat rubrik penilaian peningkatan kemampuan berhitung awal anak

f. Pelaksanaan tindakan

Tahap ini guru kelas mempraktikan pembelajaran sesuai dengan Rancangan Program Pembelajaran Harian (RPPH), pelaksanaan tindakan tersebut meliputi:

- 7) Mengabsen anak
- 8) Mengadakan apersepsi
- 9) Menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan
- 10) Melaksanakan kegiatan
- 11) Menghargai hasil kerja anak
- 12) Memberikan pertanyaan dan akan dijawab oleh anak

g. Observasi

Melakukan observasi aktifitas kegiatan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung yang diamati langsung oleh teman sejawat yang bertindak sebagai pengamat. Adapun hasil pengamatan anak pada tindakan siklus I dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 9 data hasil kemampuan anak berhitung awal pada aspek berhitung 1-10

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Berkembang Sangat Baik	1	5
2	Berkembang Sesuai Harapan	5	25
3	Mulai Berkembang	11	55
4	Belum Berkembang	3	15
	Jumlah	20	100

Berdasarkan tabel 9 di atas diketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, untuk kemampuan berhitung 1 sampai 10, dalam kategori Berkembang Sangat Baik terdapat 1 anak (5%), dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan terdapat 5 anak (25%), dalam kategori Mulai Berkembang terdapat 11 anak (55%), dalam kategori Belum Berkembang terdapat 3 anak (15%).

Tabel 10 data hasil kemampuan anak berhitung awal pada aspek pengelompokkan

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Berkembang Sangat Baik	2	10
2	Berkembang Sesuai Harapan	4	20
3	Mulai Berkembang	11	55
4	Belum Berkembang	3	15
	Jumlah	20	100

Berdasarkan tabel 10 di atas diketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, untuk kemampuan berhitung awal pada aspek pengelompokkan, dalam kategori Berkembang Sangat Baik terdapat 2 anak (10%), dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan terdapat 4 anak (20%), dalam kategori Mulai Berkembang terdapat 11 anak (55%), dalam kategori Belum Berkembang terdapat 3 anak (15%).

Tabel 11 data hasil kemampuan anak berhitung awal pada aspek pengurutan

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Berkembang Sangat Baik	0	0
2	Berkembang Sesuai Harapan	6	30
3	Mulai Berkembang	11	55
4	Belum Berkembang	3	15
	Jumlah	20	100

Berdasarkan tabel 11 di atas di ketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, untuk kemampuan berhitung awal pada aspek pengurutan, dalam kategori Berkembang Sangat Baik terdapat 0 anak (0%), dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan terdapat 6 anak (30%), dalam kategori Mulai Berkembang terdapat 11 anak (55%), dalam kategori Belum Berkembang terdapat 3 anak (15%).

Tabel 12 data hasil rekapitulasi kemampuan anak berhitung awal siklus 1

No	Kategori	Aspek yang di amati						(%)
		berhitung 1-10		mengelompokkan		mengurutkan		
		F	%	F	%	F	%	
1	BSB	1	5	2	10	0	0	5
2	BSH	5	25	4	20	6	30	25
3	MB	11	55	11	55	11	55	55
4	BB	3	15	3	15	3	15	15
	Jumlah	20	100	20	100	20	100	100

Berdasarkan tabel 12, setelah dirata-ratakan ketiga aspek yang diamati, dalam kategori Berkembang Sangat Baik terdapat 5%, dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan terdapat 25%, dalam kategori Mulai Berkembang terdapat 55%, dalam kategori Belum Berkembang terdapat 15%.

Persentasi yang diperoleh pada siklus I mulai meningkat walaupun belum sesuai harapan peneliti. Oleh karena itu, penelitian masih dilanjutkan

ke siklus berikutnya agar Kemampuan berhitung awal Anak meningkat sesuai harapan peneliti. Sebelum penelitian siklus II dilaksanakan, terlebih dahulu dilakukan refleksi siklus I dengan mempelajari beberapa kelemahan yang terjadi.

Peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan siklus I, ada beberapa temuan yang menyebabkan peningkatan kemampuan berhitung awal anak belum meningkat sesuai harapan. Refleksi tersebut dikemukakan dalam tabel berikut:

Tabel 13 Refleksi Tindakan Siklus I

No	Kelemahan	Analisis Penyebab	Rekomendasi
1	Kemampuan anak dalam berhitung 1 sampai 10, mengelompokkan yang banyak dengan yang sedikit, mengurutkan dari yang kecil ke yang besar, masih belum berkembang.	Anak masih dalam tahap pengenalan.	Guru/peneliti meningkatkan latihan dan pengawasan kepada anak sehingga mereka mau melaksanakan kegiatan bermain yang berkaitan dengan hitungan dan pembiasaan
2	Anak masih sering bercerita dengan temannya saat pembelajaran berlangsung	Anak belum terfokus dan perhatian pada materi pembelajaran.	Sebaiknya, anak dibagi kelompok sesuai tugas yang akan diberikan, hal ini mempermudah pengamatan pada anak saat mengerjakan tugas
3	Masih ada sebagian anak yang berlari kesana kemari saat kegiatan pembelajaran berlangsung	Anak masih asyik bermain dengan kegiatannya sendiri	Sebaiknya, anak disibukkan kegiatan yang berhubungan dengan pembelajarannya

3. Hasil pengamatan Tindakan Siklus II

Setelah peneliti mulai memberikan tindakan kelas tentang peningkatan kemampuan berhitung awal anak melalui bermain drama, ternyata diperoleh hasil yang lebih meningkat dibandingkan pada saat siklus I, tindakan siklus II ini juga dilakukan dengan dua kali pertemuan di kelas.

h. Perencanaan

- 1) Menentukan tema dan tujuan pembelajaran
- 2) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- 3) Menyediakan media pembelajaran
- 4) Membuat lembar observasi aktivitas guru
- 5) Membuat lembar penilaian peningkatan kemampuan berhitung awal anak
- 6) Membuat rubrik penilaian peningkatan kemampuan berhitung awal anak

i. Pelaksanaan tindakan

Tahap ini guru kelas mempraktikkan pembelajaran sesuai dengan Rancangan Program Pembelajaran Harian (RPPH), pelaksanaan tindakan tersebut meliputi:

- 1) Mengabsen anak
- 2) Mengadakan apersepsi
- 3) Menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan
- 4) Melaksanakan kegiatan
- 5) Menghargai hasil kerja anak
- 6) Memberikan pertanyaan dan akan dijawab oleh anak

j. Observasi

Melakukan observasi aktifitas kegiatan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung yang diamati langsung oleh teman sejawat yang bertindak sebagai pengamat. Adapun hasil pengamatan anak pada tindakan siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 14 data hasil kemampuan anak berhitung awal pada aspek berhitung 1-

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Berkembang Sangat Baik	5	25
2	Berkembang Sesuai Harapan	7	35
3	Mulai Berkembang	7	35
4	Belum Berkembang	1	5
	Jumlah	20	100

Berdasarkan tabel 14 di atas diketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, untuk kemampuan berhitung 1 sampai 10, dalam kategori Berkembang Sangat Baik terdapat 5 anak (25%), dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan terdapat 7 anak (35%), dalam kategori Mulai Berkembang terdapat 7 anak (35%), dalam kategori Belum Berkembang terdapat 1 anak (5%).

Tabel 15 data hasil kemampuan anak berhitung awal pada aspek pengelompokkan

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Berkembang Sangat Baik	4	20
2	Berkembang Sesuai Harapan	9	45
3	Mulai Berkembang	6	30
4	Belum Berkembang	1	5
	Jumlah	20	100

Berdasarkan tabel 15 di atas diketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, untuk kemampuan berhitung awal pada aspek pengelompokkan, dalam kategori Berkembang Sangat Baik terdapat 4 anak (20%), dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan terdapat 9 anak (45%), dalam kategori Mulai Berkembang terdapat 6 anak (30%), dalam kategori Belum Berkembang terdapat 1 anak (5%).

Tabel 16 data hasil kemampuan anak berhitung awal pada aspek pengurutan

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Berkembang Sangat Baik	5	25

2	Berkembang Sesuai Harapan	7	35
3	Mulai Berkembang	7	35
4	Belum Berkembang	1	5
	Jumlah	20	100

Berdasarkan tabel 16 di atas diketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, untuk kemampuan berhitung awal pada aspek pengurutan, dalam kategori Berkembang Sangat Baik terdapat 5 anak (25%), dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan terdapat 7 anak (35%), dalam kategori Mulai Berkembang terdapat 7 anak (35%), dalam kategori Belum Berkembang terdapat 1 anak (5%)

Tabel 17 data hasil rekapitulasi kemampuan anak berhitung awal siklus II

No	Kategori	Aspek yang di amati						(%)
		berhitung 1-10		mengelompokkan		mengurutkan		
		F	%	F	%	F	%	
1	BSB	5	25	4	20	5	25	23,33
2	BSH	7	35	9	45	7	35	38,33
3	MB	7	35	6	30	7	35	33,33
4	BB	1	5	1	5	1	5	5
	Jumlah	20	100	20	100	20	100	100

Berdasarkan tabel 17, setelah dirata-ratakan ketiga aspek yang diamati, dalam kategori Berkembang Sangat Baik terdapat 23,33%, dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan terdapat 38,33%, dalam kategori Mulai Berkembang terdapat 33,33%, dalam kategori Belum Berkembang terdapat 5%.

Setelah melihat presentase yang diperoleh dari hasil pengamatan tindakan siklus II, jelas terlihat bahwa presentase yang diperoleh dari 3

aspek pengamatan peningkatan berhitung awal yang dinilai dalam aspek berhitung, aspek mengelompokkan, dan aspek pengurutan tidak mencapai keberhasilan tindakan yang diharapkan peneliti. Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pada tindakan selanjutnya.

Tabel 18 Refleksi Tindakan Siklus II

No	Kelemahan	Analisis Penyebab
1	kemampuan berhitung awal anak sudah mulai berkembang walaupun masih ada sebagian anak yang belum berkembang sesuai harapan.	Karena sebagian anak masih dalam tahap pengenalan, dan masih ada anak juga yang jarang masuk.
2	Hanya sebagian anak yang berkembang sangat baik karena murid lama dan murid baru di gabung dalam satu kelas	Karena kurangnya ruangan dan murid.

C. Pembahasan

Suatu penelitian pastinya ada sebuah permasalahan yang harus dijawab, yaitu bagaimana kemampuan anak berhitung awal, dan adakah pengaruh bermain drama terhadap kemampuan anak berhitung awal. Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan mulai dari sebelum tindakan dilakukan sampai siklus I dan siklus II dapat dibahas, sebagai berikut:

1. Pra Tindakan

Berdasarkan hasil penelitian pada pra tindakan, diketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, untuk kemampuan berhitung awal dalam aspek berhitung 1 sampai 10 dalam kategori Berkembang Sangat Baik terdapat 1 anak (5%), dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan terdapat 3 anak (15%), dalam kategori Mulai Berkembang terdapat 3 anak (15%), dalam kategori Belum Berkembang terdapat 13 anak (65%). kemampuan berhitung awal pada aspek pengelompokkan, dalam kategori

Berkembang Sangat Baik terdapat 1 anak (5%), dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan terdapat 2 anak (10%), dalam kategori Mulai Berkembang terdapat 4 anak (20%), dalam kategori Belum Berkembang terdapat 13 anak (65%).

Kemampuan berhitung awal pada aspek pengurutan, dalam kategori Berkembang Sangat Baik terdapat 0 anak (0%), dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan terdapat 2 anak (10%), dalam kategori Mulai Berkembang terdapat 5 anak (25%), dalam kategori Belum Berkembang terdapat 13 anak (65%). Setelah melihat hasil pra tindakan ini, dapat terlihat hanya sedikit anak yang memiliki kemampuan berhitung awal yang berkembang dengan baik. karena masih banyak anak yang belum berkembang dalam penilaian berhitung awal pada aspek berhitung 1 sampai 10, aspek pengelompokkan, dan aspek pengurutan. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan berhitung awal anak melalui bermain drama.

2. Tindakan Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, diketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, untuk kemampuan berhitung 1 sampai 10, dalam kategori Berkembang Sangat Baik terdapat 1 anak (5%), dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan terdapat 5 anak (25%), dalam kategori Mulai Berkembang terdapat 11 anak (55%), dalam kategori Belum Berkembang terdapat 3 anak (15%). kemampuan berhitung awal pada aspek pengelompokkan, dalam kategori Berkembang Sangat Baik terdapat 2 anak (10%), dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan terdapat 4 anak (20%),

dalam kategori Mulai Berkembang terdapat 11 anak (55%), dalam kategori Belum Berkembang terdapat 3 anak (15%).

Kemampuan berhitung awal pada aspek pengurutan, dalam kategori Berkembang Sangat Baik terdapat 0 anak (0%), dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan terdapat 6 anak (30%), dalam kategori Mulai Berkembang terdapat 11 anak (55%), dalam kategori Belum Berkembang terdapat 3 anak (15%). Setelah melihat presentase yang diperoleh dari hasil pengamatan tindakan siklus I, jelas terlihat bahwa presentase yang diperoleh dari 3 aspek pengamatan peningkatan kemampuan berhitung awal anak yang dinilai dalam aspek berhitung 1 sampai 10, aspek pengelompokkan, dan aspek pengurutan belum mencapai presentase keberhasilan yang diharapkan peneliti. Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan perbaikan tindakan pada siklus II.

Adapun faktor yang menyebabkan adanya peningkatan kemampuan berhitung awal anak pada kegiatan pembelajaran melalui bermain drama. Karena guru membiasakan anak dalam pengenalan berhitung, juga karena tersedianya berbagai media pembelajaran yang bervariasi dan banyak pilihan permainannya untuk anak melakukan kegiatan bermain dramanya. Selain itu, peneliti selalu memberikan contoh tugas yang akan dikerjakan anak sampai anak memahaminya.

3. Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, diketahui dari 20 anak yang menjadi subjek penelitian, untuk kemampuan berhitung 1 sampai 10, dalam kategori Berkembang Sangat Baik terdapat 5 anak (25%), dalam

kategori Berkembang Sesuai Harapan terdapat 7 anak (35%), dalam kategori Mulai Berkembang terdapat 7 anak (35%), dalam kategori Belum Berkembang terdapat 1 anak (5%). kemampuan berhitung awal pada aspek pengelompokkan, dalam kategori Berkembang Sangat Baik terdapat 4 anak (20%), dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan terdapat 9 anak (45%), dalam kategori Mulai Berkembang terdapat 6 anak (30%), dalam kategori Belum Berkembang terdapat 1 anak (5%).

kemampuan berhitung awal pada aspek pengurutan, dalam kategori Berkembang Sangat Baik terdapat 5 anak (25%), dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan terdapat 7 anak (35%), dalam kategori Mulai Berkembang terdapat 7 anak (35%), dalam kategori Belum Berkembang terdapat 1 anak (5%). Setelah melihat hasil tindakan siklus II, kemampuan anak berhitung awal anak mengalami peningkatan.

Beberapa faktor penyebab kemampuan anak meningkat dengan baik, yakni dalam pelaksanaan tindakan, peneliti tidak membatasi permainan drama anak, memberikan bimbingan, serta pujian kepada semua anak dalam melakukan kegiatannya. Dan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peneliti selalu menyampaikan aturan kelas, supaya saat kegiatan pembelajaran berlangsung, anak tidak keluar masuk kelas dengan tujuan yang tidak jelas. Meskipun masih ada anak yang belum berhasil, hal ini bukan berarti gagal total, namun tetap ada peningkatan kemampuannya dan belum maksimal. Oleh karena itu, peneliti dengan teman sejawat memutuskan untuk tidak melanjutkan ke siklus berikutnya, karena anak yang belum berhasil persentasenya sangat kecil dan hasil pengamatan siklus II ini meningkat dengan baik dan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan

sebelumnya. Oleh karena itu, pembelajaran melalui bermain drama dapat meningkatkan kemampuan berhitung awal anak di kelas B Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa cara untuk meningkatkan kemampuan berhitung awal anak di kelas B Rudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu yaitu dengan menyediakan berbagai permainan yang mendukung kegiatan bermain drama anak, dan tidak membatasi kegiatan bermain drama anak dengan selalu mengawasi dan juga selalu mendampingi anak dan memberikannya bimbingan. Hal ini terbukti dari hasil penelitian pada pra tindakan, kemampuan berhitung 1 sampai 10, Berkembang Sangat Baik (BSB) 5%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 15%, Mulai Berkembang (MB) 15%, Belum Berkembang (BB) 65%. kemampuan berhitung awal pada aspek pengelompokkan, Berkembang Sangat Baik (BSB) 5%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 10%, Mulai Berkembang (MB) 20%, Belum Berkembang (BB) 65%. kemampuan berhitung awal pada aspek pengurutan, dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) 0%, dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 10%, dalam kategori Mulai Berkembang (MB) 25%, dalam kategori Belum Berkembang (BB) 65%

Setelah dilakukan kegiatan bermain drama dapat meningkatkan kemampuan berhitung awal anak, terbukti ada peningkatan siklus I dan siklus II. Kemampuan berhitung awal pada aspek berhitung 1 sampai 10 kategori BSB, BSH, MB dari 85% menjadi 95% (10%). Kemampuan berhitung awal pada aspek pengelompokkan kategori BSB, BSH, MB dari 85% menjadi 95% (10%). Kemampuan berhitung awal pada aspek

pengurutan kategori BSB, BSH, MB dari 85% menjadi 95% (10%). Secara umum, peningkatan rata-rata dari siklus I ke siklus II, yaitu 10% kategori BSB, BSH, dan MB. Walaupun masih ada yang belum meningkat kemampuan berhitung awalnya 5% atau kategori BB. Adapun kendala yang dihadapi peneliti yaitu murid yang diteliti digabung dalam satu kelas antara murid lama dan murid baru dan dikarenakan murid baru masih dalam tahap pengenalan, namun kendala di atas tidak menghalangi peneliti dalam melakukan penelitian.

B. Implikasi Penelitian

1. Anak: agar selalu aktif dalam kegiatan kelas, mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru, memanfaatkan fasilitas yang ada untuk mengembangkan semua potensi atau kemampuan yang dimilikinya.
2. Guru: agar tidak membatasi kegiatan bermain drama anak dan selalu memberikan bimbingan, arahan serta evaluasi sebagai upaya memperbaiki proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar anak.
3. Kepala PAUD: agar selalu memberikan kesempatan bagi guru untuk melakukan berbagai inovasi pembelajaran dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran, termasuk melakukan penelitian tindakan kelas.
4. Peneliti Lain: hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan atau pertimbangan dalam melakukan penelitian yang sama atau berbeda baik fokus masalah, metode, teknik pengumpulan data maupun analisis data yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Desmita. *psikologi perkembangan anak*. cet. 5; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Dimiyati Johni. *metodologi penelitian pendidikan dan aplikasinya pada pendidikan anak usia dini (PAUD)*. cet. 2; Jakarta: kencana, 2014.
- Gundari Winda, et.all. *metode pengembangan perilaku dasar dan kemampuan dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2010.
- Hainstock Elizabeth G. *metode pengajaran Montessori untuk anak pra-sekolah*. Jakarta: Pustaka Delapratasa, 1997.
- Helmawati. *mengenal dan memahami PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015.
- Hendry Eka AR. *Book three International Conference Proceeding: kajian kritis Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2017.
<https://core.ac.uk/download/pdf/148601704.pdf>, 8 agustus 2018.
- Isjoni. *model pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Kunandar. *langkah mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai pengembangan profesi guru*. cet. 8; Jakarta: raja grafindo persada, 2012.
- Kusumah Wijaya, Dedi Dwitagama. *mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. cet. 5; Jakarta: Indeks, edisi ke dua 2012.
- Mahmud. *metode penelitian pendidikan*. Bandung: Pustaka setia, 2011.
- Miller Dianne. *mengelola kelas untuk guru TK*. edisi. 2; Jakarta: Indeks, 2008.
- Morrison George S. *Pendidikan Anak Usia Dini Saat Ini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.
- Mudjito. *Pedoman pembelajaran permainan berhitung permulaan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak Dan Sekolah Dasar.
- Musfiroh Tadkiroatun. *cerdas melalui bermain: cara mengasah multiple intelligences pada anak sejak usia dini*. Jakarta: Grasindo, 2008.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 146 Tahun 2014, *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2015.
- Salim Peter, Yenny Salim. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. edisi. 3; Jakarta: modern English press, 2002.

- Santoso Soegeng. *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional Universitas Negeri Jakarta, 2011.
- Santrock John W. *psikologi pendidikan, edisi kedua*. Jakarta: kencana, 2008.
- Seefeldt Carol, Barbara A Wasik. *Pendidikan Anak Usia Dini menyiapkan anak usia tiga, empat, lima tahun masuk sekolahI*. Jakarta: Indeks, 2008.
- Soetjiningsih Cristiana hari. *perkembangan anak sejak pembuahan sampai kanak-kanak akhir*. Cet. 2; Jakarta: Pramedia, 2014.
- Susanto Ahmad. *bimbingan dan konseling di taman kanak-kanak*. cet. 1; Jakarta: Prenamedia Group, 2015.
- Syamsiatin Eriva. *Metode Pengembangan Kognitif*. modul PAUD.
- Tedjasaputra Mayke S. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo, 2001.
- Wiyani Novan Ardy, Barnawi. *format PAUD: Konsep Karakteristik, dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- Zubaidah. *peranan media puzzle angka terhadap kemampuan anak mengenal konsep bilangan di kelompok B PAUD Melati Tondo Kecamatan Mantikulore*. FKIP UNTAD 2016 (tidak di terbitkan).

**Rubrik Penilaian Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Awal
Anak Melalui Bermain Drama**

4. Kemampuan anak berhitung dari 1-10

Indikator	kriteria penilaian	keterangan
Anak sudah mampu berhitung 1-10	★ ★ ★ ★	BSB
Anak sudah mampu berhitung 1-8	★ ★ ★	BSH
Anak hanya mampu berhitung 1-5	★ ★	MB
Anak belum bisa berhitung	★	BB

5. Kemampuan anak mengelompokkan yang sedikit dan yang banyak

Indikator	kriteria penilaian	keterangan
Anak mampu mengelompokkan dengan 3 benda	★ ★ ★ ★	BSB
Anak mampu mengelompokkan dengan 2 benda	★ ★ ★	BSH
Anak hanya mengelompokkan dengan 1 benda	★ ★	MB
Anak belum bisa mengelompokkan benda	★	BB

6. Kemampuan anak mengurutkan dari yang kecil ke yang besar atau sebaliknya

Indikator	kriteria penilaian	keterangan
Anak sudah mampu mengurutkan 7 urutan	★ ★ ★ ★	BSB
Anak sudah mampu mengurutkan 5 urutan	★ ★ ★	BSH
Anak hanya mampu mengurutkan 3 urutan	★ ★	MB
Anak belum bisa mengurutkan urutan	★	BB

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Siklus I

Nama TK : RA DWP STAIN Palu

Kelompok : B

Tema/ subtema :

Petunjuk Pengisian : 1. Pengamatan ditujukan kepada Guru

2. Memberi Tanda cheklis (√) pada kolom skor yang sesuai dengan pengamatan

Keterangan :

1 = Kurang, 2 = Sedang, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Penampilan guru		√		
2.	Melaksanakan kegiatan				
	a. Kegiatan awal				
	1. Menyiapkan alat peraga			√	
	2. Memotivasi anak		√		
	b. Kegiatan inti				
	1. Membagi murid dalam kelompok			√	
	2. Memberi penjelasan sebelum membagi tugas yang akan dikerjakan anak			√	
	c. Kegiatan penutup				
	1. Menyimpulkan hasil belajar		√		
	2. Evaluasi pembelajaran			√	
	3. Memberi pujian atau penghargaan			√	
3.	Volume suara dalam menyampaikan materi				√
4.	Ketepatan waktu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran		√		

Pengamat

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Siklus II

Nama TK : RA DWP IAIN Palu

Kelompok : B

Tema/ subtema :

Petunjuk Pengisian : 1. Pengamatan ditujukan kepada Guru

2. Memberi Tanda cheklis (√) pada kolom skor yang sesuai dengan pengamatan

Keterangan :

1 = Kurang, 2 = Sedang, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik

No	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Penampilan guru			√	
2.	Melaksanakan kegiatan				
	d. Kegiatan awal				
	3. Menyiapkan alat peraga				√
	4. Memotivasi anak			√	
	e. Kegiatan inti				
	3. Membagi murid dalam kelompok				√
	4. Memberi penjelasan sebelum membagi tugas yang akan dikerjakan anak				√
	f. Kegiatan penutup				
	4. Menyimpulkan hasil belajar			√	
	5. Evaluasi pembelajaran				√
	6. Memberi pujian atau penghargaan				√
3.	Volume suara dalam menyampaikan materi				√
4.	Ketepatan waktu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran			√	

Pengamat

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TEMA / SUBTEMA : AKU HAMBAA
 ALLAH/TUBUHKU
 SUB-SUB TEMA : Anggota Tubuh, Bagian-Bagian Anggota Tubuh, Fungsi, Gerak, Kebersihan, Ciri-Ciri Khas, Kesehatan Dan Keamanan Diri

SEMESTER / MINGGU :
 SENTRA : PERSIAPAN

KOMPETENSI DASAR	LANGKAH KEGIATAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	INDIKATOR PENCAPAIAN PEMBELAJARAN	HASIL PENILAIAN
	<ul style="list-style-type: none"> Pembukaan 30 menit 			
	Salam dan berdoa		Anak mengucapkan salam dan berdoa dengan baik	
Nam 3.4.1.1.1b	Membaca surah Al-Falaq	Juz amma	Anak dapat membaca surah Al-Falaq	
Nam 3.4.1.1.2c	Melafalkan bacaan melempar jumrah	Buku doa	Anak dapat melafalkan bacaan melempar jumrah	
Bhs 3.4.11.4	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks		Anak dapat menjawab pertanyaan tentang masjid	
	<ul style="list-style-type: none"> Inti 60 menit 			
	a. Mengamati : anak mengamati gambar masjid			
	b. Menanya : guru melakukan Tanya jawab			

	tentang fungsi mesjid			
	c. Mengumpulkan informasi : anak diajak bagaimana bunyi bedug dipukul dan cara memukul bedug			
	d. Menalar : anak dapat menalar apa kegunaan bedug			
	e. Mengkomunikasikan : anak dapat Mengkomunikasikan benda apa yang Digunakan untuk pengeras suara			
Bhs 3.14.11.1	Keg 1 : mengungkapkan pendapat bagaimana bunyi Bedug saat dipukul dan menebalkan kata sesuai bunyi Bedug saat dipukul	Lks, pensil	Anak dapat mengungkapkan pendapat bagaimana bunyi Bedug saat dipukul	
Kog 2.2.3.2	Keg 2 : menunjukkan inisiatif dalam memilih Permainan (seperti: “ayo kita bermain pura-pura Seperti burung)	Alat permainan	Anak dapat menunjukkan inisiatif dalam memilih Permainan (seperti: “ayo kita bermain pura-pura Seperti burung)	
Fm 3.4.3.4	Keg 3: terampil menggunakan tangan kanan dan kiri Dalam berbagai aktivitas.	Tutup botol huruf	Anak dapat terampil menggunakan tangan kanan	

	Menyusun huruf yang ada Di tutup botol menjadi kata masjid		dan Kiri menyusun huruf dari tutup botol membentuk kata mesjid	
--	--	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> Istirahat 30 menit: makan dan bermain 			
	<ul style="list-style-type: none"> Penutup 30 menit 			
Ask 2.5.8	Tidak berpengaruh penilaian orang tentang dirinya		Anak tidak dapat terpengaruh pada penilaian orang	
			Tentang dirinya	
Nam 3.4.1.1.3b	Melafalkan kebersihan haits	Buku hadits	Anak dapat melafalkan hadits tentang kebersihan	
Nam 3.4.1.14h	Melafalkan bacaan shalat tahiyat akhir Diskusi tentang hari ini, bernyanyi dan bersyair pulang Sekolah, berdoa pulang dan salam	Buku bacaan shalat	Anak dapat melafalkan bacaan shalat tahiyat akhir	

Mengetahui
Palu, 01 Agustus 2018
KEPALA RA DWP STAIN Datokarama PALU

peneliti

Namirah, S.Pd.I
Hamzia Marie
200701 2 005
NIM. 141050023

NIP. 19840331

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TEMA / SUBTEMA : Aku Hamba Allah/TUBUHKU
 SUB-SUB TEMA : ANGGOTA TUBUH,BAGIAN-BAGIAN ANGGOTA TUBUH,FUNGSI,GERAK,KEBERSIHAN,CIRI-CIRI KHAS,KESEHATAN DAN KEAMANAN DIRI

SEMESTER / MINGGU :

SENTRA :BALOK

KOMPETENSI DASAR	LANGKAH KEGIATAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	INDIKATOR PENCAPAIAN PEMBELAJARAN	HASIL NILAI
	<ul style="list-style-type: none"> Pembukaan 30 menit 			
	Salam dan berdoa		Anak mengucapkan salam dan berdoa dengan baik	
Nam 3.4.1.1.1b	Membaca surah Al-Falaq	Juz amma	Anak dapat membaca surah Al-Falaq	
Nam 3.4.1.1.2c	Melafalkan bacaan melempar jumrah	Buku doa	Anak dapat melafalkan bacaan melempar jumrah	
Bhs 3.4.11.4	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks		Anak dapat menjawab pertanyaan tentang masjid	
	<ul style="list-style-type: none"> Inti 60 menit 			
	a. Mengamati : anak mengamati			

	gambar masjid			
	b. Menanya : guru melakukan Tanya jawab Tentang fungsi masjid			
	c. Mengumpulkan informasi : anak diajak Berdiskusi tentang huruf awal pada gambar Perlengkapan shalat			
	d. Menalar : anak dapat menalar apa saja bagian Bagian mesjid			
	e. Mengkomunikasikan : anak dapat Menyebutkan huruf awal dari alat-alat Perlengkapan mesjid			
Kog 2.3.1	Keg 1 kreatif dalam menyelesaikan masalah. menyusun Kepingan puzzle gambar mesjid daripotongan kertas	Potongan kertas	Anak dapat kreatif menyelesaikan masalah dalam Menyusun kepingan puzzle gambar mesjid	
Kog 2.2.3.1	Keg 2 : kreatif dalam menyelesaikan masalah Menggunakan ide, gagasan di luar kebiasaan atau cara Yang tidak biasa atau dengan menerapkan pengetahuan Atau pengalaman baru	Alat permainan	Anak dapat kreatif dalam menyelesaikan masalah Menggunakan ide, gagasan di luar kebiasaan atau cara Yang tidak biasa atau dengan menerapkan	

			pengetahuan Atau pengalaman diri	
Bhs 3.4.12.2	Keg 3: mengenal suara huruf awal. Lingkari gambar Perlengkapan shalat dan sebutkan suara huruf awal	Lks, pensil	Anak dapat melingkari gambar perlengkapan shalat dan Menyebutkan suara huruf awal	

	<ul style="list-style-type: none"> Istirahat 30 menit: makan dan bermain 			
	<ul style="list-style-type: none"> Penutup 30 menit 			
Ask 2.5.8	Tidak berpengaruh penilaian orang tentang dirinya		Anak tidak dapat terpengaruh pada penilaian orang	
			Tentang dirinya	
Nam 3.4.1.1.3b	Melafalkan haits kebersihan	Buku hadits	Anak dapat melafalkan hadits tentang kebersihan	
Nam 3.4.1.14h	Melafalkan bacaan shalat tahiyat akhir Diskusi tentang hari ini, bernyanyi dan bersyair pulang Sekolah, berdoa pulang dan salam	Buku bacaan shalat	Anak dapat melafalkan bacaan shalat tahiyat akhir	

Mengetahui
Palu, 08 Agustus 2018
KEPALA RA DWP STAIN Datokarama PALU

peneliti

Namirah, S.Pd.I
NIP. 19840331 200701 2 005

Hamzia Marie
NIM. 141050023

Foto sekolah RA DWP STAIN Palu



Foto anak melakukan kegiatan bermain drama





Foto kegiatan pembelajaran



Foto evaluasi berhitung awal



Biodata Penulis



I. Umum

Nama : Hamzia Marie
Tempat tanggal lahir : Tolitoli, 31 Maret
1996
Jenis Kelamin : Perempuan
Nama Orang Tua : Ayah : Hamid
Ibu : Sulistiawati, S.Pd. SD
Agama : Islam
Alamat : jl Asam II

II. Pendidikan

SD : SDN inti Tinading Kab: Tolitoli Kec: Lampasio Sulteng
SMP : PPM Al-Istiqamah Ngatabaru Sigi Sulawesi Tengah
SMA : PPM Al-Istiqamah Ngatabaru Sigi Sulawesi Tengah
PT : IAIN Palu Sulawesi Tengah