PEMBELAJARAN BERHITUNG PERMULAAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *STICK* ANGKA ANAK KELOMPOK A DI RA MUSLIMAT NU 10 BANIN BANAT MANYAR GRESIK

SKRIPSI

Oleh:

AYYU ZAHROUL MAULIDAH

D98216060

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

AGUSTUS 2020

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Ayyu Zahroul Maulidah
NIM	: D98216060
Jurusan/Program Studi	: Pendidikan Islam/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Penelitian Kualitatif yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Penelitian Kualitatif ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 06 Juli 2020

Yang membuat pernyataan

METERAI TEMPEL
033C5AHF498529376
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Ayyu Zahroul Maulidah
D98216060

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Ayyu Zahroul Maulidah

NIM : D98216060

Judul : **PEMBELAJARAN BERHITUNG PERMULAAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *STICK* ANGKA ANAK KELOMPOK A DI RA MUSLIMAT NU 10 BANIN BANAT MANYAR GRESIK**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 06 Juli 2020

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd. I	**Dra. Ilun Muallifah, M.Pd.**
NIP 197309102007011017	**NIP 196707061994032001**

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Ayyu Zahroul Maulidah ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 12 Agustus 2020

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. Ali Mas'ud, M.Ag. M.Pd.I

NIP. 196301231993031002

Penguji I,

Dr. Imam Syafi'i, S.Ag., M.Pd., M.Pd.I

NIP. 197011202000031002

Penguji II,

Dr. Irfan Tamwifi, M.Ag.

NIP. 197001022005011005

Penguji III,

Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd.I

NIP. 197309102007011017

Penguji IV,

Dra. Ilun Muallifah, M.Pd.

NIP. 196707061994032001

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ayyu Zahroul Maulidah
NIM : D98216060
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam
E-mail address : ayuzahroul@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
■ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (……)
yang berjudul :
PEMBELAJARAN BERHITUNG PERMULAAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *STICK* ANGKA ANAK KELOMPOK A DI RA MUSLIMAT NU 10 BANIN BANAT MANYAR GRESIK

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 25 Agustus 2020

Penulis

(Ayyu Zahroul Maulidah)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Ayyu Zahroul Maulidah. *Pembelajaran Berhitung Permulaan dengan Menggunakan Media Stick Angka Anak Kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik.* Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dosen Pembimbing: **Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd. I, Dra. Ilun Muallifah, M.Pd.**

Kata Kunci: Pembelajaran Berhitung Permulaan, Media, *Stick* Angka.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh mengkaji lebih dalam mengenai pembelajaran berhitung permulaan anak kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik. Awalnya pembelajaran berhitung permulaan dilakukan hanya dengan bantuan jari dan bisa dibilang masih abstrak, sehingga banyak anak yang masih bingung dan mengalami kesulitan dalam mengoprasikan penjumlahan dan pengurangan. Oleh karena itu 4 tahun terakhir ini guru menggunakan cara baru dengan menggunakan media *stick* angka.

Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui bagaimana pembelajaran berhitung permulaan dengan menggunakan media *stick* angka anak kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik serta untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pembelajaran berhitung permulaan dengan menggunakan media *stick* angka anak kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik.

Metode penelitian yang digunakan menggunakan penelitian kualitatif dengan model Miles dan Huberman, yang analisis data dimulai dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pengambilan data dilakukan dengan teknik wawancara dan dokumentasi. Teknik keabsahan data yang digunakan adalah dengan teknik triangulasi sumber dan teknik triangulasi metode.

Hasil penelitian yang diperoleh sebagai berikut: (1) Pembelajaran berhitung permulaan dilakukan dengan menggunakan *stick* angka yang sudah dimodifikasi. Guru menjelaskan penggunaan terlebih dahulu, kemudian anak diminta untuk berhitung penjumlahan dan pengurangan sesuai dengan bilangan yang disebutkan ole ibu guru. Ketika anak masih belum paham ibu guru menjelaskan deengan menjelaskan secara berulang-ulang sampai anak merasa paham. Banyak anak yang sudah mencapai standart kemampuan berhitung permulaan yang ditentukan oleh sekolah. (2) Kelebihan penggunaan metode tersebut memudahkan ibu guru dalam menyampaikan materi, anak akan lebih mudah memahami konsep bilangan, sedangkan kekurangannya anak masih mengalami kesulitan dalam penulisan angka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
HALAMAN SAMPUL ..... **ii**
HALAMAN MOTTO ..... **iii**
LEMBAR PERSEMBAHAN ..... **iv**
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ..... **vi**
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI ..... **vii**
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI ..... **viii**
ABSTRAK ..... **ix**
KATA PENGANTAR ..... **x**
DAFTAR ISI ..... **xiii**
DAFTAR TABEL ..... **xv**
DAFTAR BAGAN ..... **xvi**
DAFTAR SKEMA ..... **xvii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xviii**

BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 8
C. Tujuan Penelitian 9
D. Manfaat Penelitian 9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA
A. Tinjauan tentang Pembelajaran Berhitung Permulaan 12
1. Pengertian Pembelajaran Berhitung Permulaan 12
2. Tahapan Kemampuan Berhitung Permulaan 13
3. Prinsip-prinsip Berhitung Permulaan 15
4. Tujuan Pembelajaran Berhitung Permulaan 17
5. Tahapan Perkembangan Kognitif dalam Berhitung Permulaan Anak Usia Dini 18
B. Tinjauan tentang Media Pembelajaran 19
1. Pengertian Media Pembelajaran 19
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran 21
3. Tujuan Media Pembelajaran 23
4. Manfaat Media Pembelajaran 23
5. Kriteria Media Pembelajaran 24
C. Tinjauan tentang Media *Stick* Angka 27
1. Pengertian Media *Stick* Angka 27
2. Bahan-bahan Media *Stick* Angka 28
3. Cara Penggunaan *Stick* Angka 28
4. Tujuan Penggunaan *Stick* Angka 29
D. Penelitian Terdahulu 29
E. Kerangka Berpikir 34
BAB III METODE DAN RENCANA PENELITIAN
A. Metode Penelitian 37
B. Sumber Data/Subyek Penelitian 39

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Sumber Data 39
2. Subyek Penelitian 40
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 40
1. Teknik Pengumpulan Data 40
2. Instrumen Pengumpulan Data 42
D. Teknik Analisis Data 44
E. Teknik Pengujian Keabsahan Data 46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Gambaran Umum dan Obyek Penelitian 48
1. Deskripsi Lokasi Penelitian 48
2. Identitas Pendidik dan Siswa Kelompok A1 49
3. Sejarah Singkat RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar 51
4. Visi dan Misi Sekolah 52
5. Tujuan Sekolah 53
6. Keadaan Bangunan dan Ruangan Sekolah 54
7. Personalia Sekolah 54
8. Sarana dan Prasarana Sekolah 55
B. Data Hasil Penelitian 55
1. Pembelajaran Berhitung Permulaan dengan Menggunakan Media *Stick* Angka Anak Kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik 55
2. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berhitung Permulaan dengan Menggunakan Media *Stick* Angka AnakKelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik 63
C. Pembahasan 67
1. Pembelajaran Berhitung Permulaan dengan Menggunakan Media *Stick* Angka Anak Kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik 67
2. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berhitung Permulaan dengan Menggunakan Media *Stick* Angka Anak Kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik 71
BAB V PENUTUP
A. Simpulan 74
B. Saran 75
DAFTAR PUTAKA **76**
RIWAYAT HIDUP **79**
LAMPIRAN-LAMPIRAN **80**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

Tabel 2.1 *Mapping* Penelitiang Terdahulu 32

Tabel 3.1 Instrumen Wawancara Kepala Sekolah 43

Tabel 3.2 Instrumen Wawancara Guru Kelas 43

Tabel 3.3 Instrumen Wawancara Wali Murid 44

Tabel 4.1 Identitas Kepala Sekolah 49

Tabel 4.2 Identitas Pendidik 49

Tabel 4.3 Kualifikasi Status Pendidikan, Jenis Kelamin, dan Jumlah 50

Tabel 4.4 Identitas Siswa Kelompok A1 50

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR BAGAN

Bagan Halaman

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir..... 36

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR SKEMA

Skema Halaman

Skma 3.1 Model Penelitian Miles dan Huberman 46

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Foto *Stick* Angka

LAMPIRAN 2 Surat Izin Penelitian

LAMPIRAN 3 Kartu Konsultasi Bimbingan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia Dini (AUD) adalah individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan anak.[1] AUD memiliki rentang usia 0-6 tahun. Mereka berada dalam masa keemasan (*golden age),* saat itu merupakan masa yang paling tepat untuk meletakkan dasar pertama dan utama dalam mengembangkan berbagai potensi dan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, spiritual, konsep diri, disiplin diri, dan kemandirian.[2] Anak akan mudah menangkap apa yang telah dilihat dan didengarnya, maka sebagai orang tua harus lebih hati-hati dalam memberikan informasi atau pengetahuan kepada anak. Tidak hanya itu, contoh sikap yang baik juga harus diberikan oleh orang tua. Karena semua pengetahuan tersebut nantinya akan tertanam pada diri anak, sampai mereka dewasa bahkan menjadi orang tua.

Anak prasekolah ialah sebutan bagi anak usia dini. Dimana mereka memiliki masa peka dalam perkembangannya, dan terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang merespons berbagai rangsangan dari lingkungannya.[3] Perkembangan dapat terjadi karena adanya perubahan

[1] Yuliono Sujiono Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indek, 2009), 6.
[2] Mulyasa, *Mnajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2012), 16.
[3] Ibid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang didapat setiap orang untuk menjadi dewasa yang berlangsung secara sistematis, dan berkesinambungan baik dari segi fisik maupun psikis. Perubahan tersebut bersifat sistematis yang terjadi secara berurutan. Artinya, dari aspek satu dan aspek lainnya saling berhubungan dan mempengaruhi antara satu dengan yang lain. misalnya, ketika sekolah anak dikenalkan oleh pendidik mengenai cara dalam memegang pensil, serta meminta anak untuk menulis sesuai dengan apa yang telah dicontohkan oleh pendidik. Anak akan mampu menulis ketika secara fisik (otot-ototnya) sudah tumbuh dengan sempurna. Serta dalam segi psikisnya, anak sudah berkembang dalam memahami bentuk tulisan. Sehingga, ketika ke dua aspek tersebut (fisik dan psikis) sudah berkembang dengan sempurna anak akan memahami apa yang telah dicontohkan, kemudian mereka akan dengan mudah mengikutinya. Sama halnya dengan contoh di atas, anak akan mampu memegang pensil kemudian menulis sendiri sesuai yang telah dicontohkan.

Perkembangan tersebut bisa didapat dari lingkungan keluarga dan lingkungan yang ada di sekitar. Misalnya, lingkungan sekolah. Dalam mengembangkan semua aspek yang dimiliki anak, lingkungan tersebut mempunyai peran yang sangat penting. Anak akan diberikan stimulus yang akan disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki anak. dari situ, anak akan mendapat pengetahuan dan pengalaman baru yang belum didapat sebelumnya. Dan pengetahuan tersebut akan selalu berkembang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan bertambah terus menerus sampai ia dewasa. Pengetahuan tersebut mereka dapat pada pendidikan yang ada di sekolah.

Melihat pentingnya pendidikan bagi anak. Maka UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 14, menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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.[4] Bagian Ketujuh Pasal 29 UU No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa (1) PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. (2) PAUD diselenggarakan lewat jalur pendidikan formal, non formal, dan atau informal, (3) PAUD pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat, (4) PAUD pada jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA) atau bentuk lain, (5) PAUD pada jalur pendidikan usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan, (6) ketentuan mengenai PAUD sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), (2), (3), dan (4) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.[5]

---

[4] Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *FORMAT PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implimentasi Pendidikan Anak Usia Dini, (*Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 32.
[5] Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini,* (Bandung: Alfabeta, 2011), 37.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada hakikatnya tujuan diterapkan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ialah memberikan fasilitas secara utuh mengenai tumbuh kembang anak atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Sebab itu, dalam mengembangkan potensi anak dapat dilakukan di PAUD. Dengan konsekuensi, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik.[6]

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu penguatan kepada anak yang diberikan mulai usia baru lahir sampai dengan usia enam tahun. Upaya yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak dan rohani anak, supaya memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.[7]

Beberapa penjelasan di atas, maka bisa dirumuskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu pendidikan teruntuk anak usia 0-6 tahun. Dan juga suatu upaya penyelenggara pendidikan guna dapat mengembangkan semua aspek melalui rangsangan yang diberikan sesuai kemampuan yang dimiliki anak. Maka, orang tua dan guru perlu memahami mengenai psikologi pendidikan serta perkembangan anak, psikologi disini adalah ilmu yang mempelajari mengenai perkembangan, pendidikan, serta bagaimana cara anak dalam melakukan pembelajaran

---

[6] Suyadi & Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD, (* Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2013), 17.

[77] Martinis Yamin, *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini, (*Ciputat : Referensi, 2013), 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

atau belajar dengan sangat menarik dan menyenangkan. Sehingga anak akan dengan mudah menerima pembelajaran tersebut.

Dalam kehidupan anak, kemampuan berhitung adalah salah satu kemampuan yang harus dikembangkan. Kemampuan tersebut nantinya akan menjadi bekal bagi anak dalam kehidupannya. Itu semua terbukti, di era globalisasi ini, tuntutan bahwa ketika masuk Sekolah Dasar (SD), anak harus sudah bisa merapkan CALISTUNG (Baca, tulis, dan hitung). Maka, aspek yang perlu dikembangkan yaitu aspek kognitif. Dari aspek tersebut, kompetensi yang harus dibentuk adalah kemampuan dalam berhitung. Bagi Anak Usia Dini, kemampuan tersebut disebut kemampuan berhitung permulaan, yakni kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik pengembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenal jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.[8]

Berhitung tidak lepas dari suatu bilangan. Bagi anak, kata bilangan sudah melekat pada diri anak. bahkan, dalam sehari-hari bilangan digunakan pada setiap aktivitas mereka, misalnya dalam kegiatan menyebutkan bilangan dan memecahkan masalah mengenai perhitungan, baik dalam penjumlahan maupun pengurangan. Seorang ilmuan penemu teori perkembangan kognitif bernama Jean Piaget, menjelaskan bahwa

[8] Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini, (*Bandung: Alfabeta, 2011), 39.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam masa pertumbuhan dan perkembangan logika matematika merupakan salah satu jenis pengetahuan yang didapat oleh anak . Logika matematika adalah suatu pemahaman yang penting untuk dicari informasi melalui berbagai kegiatan yang berkaitan dengan angka.

Bagi anak TK A, terdapat standar tingkat perkembangan yang harus dicapai oleh anak mengenai pembelajaran matematika yaitu membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, serta mengenal lambang bilangan.[9] Tetapi, ketika saya wawancara dengan kepala sekolah RA Muslimat NU 10 Banin Banat untuk membilang standar untuk anak kelompok A yaitu dapat menyebutkan bilangan mulai dari 1-20, serta berhitung penjumlahan dan pengurangan angka 1-10 dengan benda.

Pembelajaran matematika yang ada pada pendidikan anak usia dini memiliki perbedaan dengan pembelajaran yang diterapkan dalam tingkat Sekolah Dasar. Dalam PAUD pembelajaran matematika diberikan secara informal yang dapat dilakukan dengan kegiatan menarik yang dapat dilakukan tanpa atau dengan menggunakan media. Dengan itu, diharapkan anak akan dengan mudah menerima apa yang dijelaskan oleh pendidik dengan rasa senang. Pembelajaran matematika, pada dasarnya berhubungan dengan pemahaman mengenai angka, persamaan dan perbedaan, pengaturan informasi, bentuk, ruang, jumlah, pola-pola, perkiraan dan perbandingan. Adapun contoh penerapan pembelajaran

[9] Permendikbud, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, (2015).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

matematika pada kehidupan sehari-hari adalah berbagi kue dengan temannya, menuang air dari satu wadah ke wadah lain, mengumpulkan manik-manik besar ke dalam wadah dan manik-manik yang lebih kecil pada wadah yang lain, atau bertepuk tangan mengikuti irama.[10]

Pembelajaran yang ada pada TK/RA, harus dilakukan dengan sangat menarik, dengan harapan supaya anak tertarik dengan penjabaran yang disampaikan ibu guru. Pendidik dapat menggunakan media yang kreatif dan berinovasi. Dari situ, anak dapat dengan mudah memahami pembelajaran tersebut.

Tetapi kenyataannya pembelajaran di tingkat TK/RA masih kurang maksimal dan menarik. Disebabkan karena kakunya bahasa tubuh seorang guru, penyampaian materi yang kurang mendalam, serta media yang kurang menarik. Dari situ, selama pembelajaran berlangung semangat peserta didik masih kurang maksimal, mereka merasa cepat bosan dengan tugas yang diberikan dan akhirnya menyepelekan pelajaran. Akibatnya proses KBM terhambat dan kurang maksimal.[11]

Dalam penelitian ini, pembelajaran matematika mengenai berhitung permulaan anak kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik sudah dikembangkan dengan menggunakan media yang menarik. Dengan menggunakan *stick* angka yang sudah dimodifikasi. *Stick* tersebut

---

[10] Lestari KW, *Seri Bacaan Orang Tua Konsep Matematika untuk Anak Usia Dini, (*Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini,2011), 7-8.

[11] Yayah Hidayah, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak UsiaDini Melalaui Media Permainan Stick Angka, (*Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang, Vol 2 No. 2, 2019), 520.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diberi warna yang berbeda serta ditempel bentuk baju yang telah diberi angka, sehingga dapat menarik minat anak dalam belajar berhitung.

Anak kelompok A yang ada di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik terdapat 5 kelas**.** Tetapi dalam penelitian ini, peneliti hanya mengambil 1 kelas untuk bahan penelitian yaitu kelas A1. Dalam menjelaskan pembelajaran khususnya mengenai berhitung permulaan, guru kelas sangat aktif dan baik dalam menggunakan media *stick* angka. Kemudian, untuk mengetes kepahaman anak mengenai pembelajaran yang dijelaskan, disela-sela penjelasan Ibu Guru memberikan pertanyaan. Dan apabila masih terdapat anak yang bingung dalam memahami pembelajaran, Ibu Guru dengan sabar dan telaten menjelaskan kembali sampai anak dirasa paham.

Dalam mengembangkan aspek kognitif anak terutama dalam pembelajaran berhitung permulaan salah satu yang harus diperhatikan adalah penggunaan media yang tepat yang dapat menarik minat anak untuk mengikuti setiap pembelajaran yang diberikan oleh Ibu guru. Dari situ, peneliti ingin mengkaji lebih dalam mengenai "Pembelajaran Berhitung Permulaan dengan Menggunakan Media *Stick* Angka Anak Kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik".

B. Rumusan Masalah

Melihat dari latar belakang yang ada, peneliti bisa mencetuskan beberapa masalah, diantaranya:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Bagaimana pembelajaran berhitung permulaan dengan menggunakan media *stick* angka anak kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik?
2. Apa kelebihan dan kekurangan pembelajaran berhitung permulaan dengan menggunakan media *stick* angka anak kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Bagaimana pembelajaran berhitung permulaan dengan menggunakan media *stick* angka anak kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik.
2. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pembelajaran berhitung permulaan dengan menggunakan media *stick* angka anak kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik.

D. Manfaat Penelitian

Dari permasalahan yang ada, diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis terlebih bagi pembaca baik secara teoritis ataupun praktis. Secara umum, adapun manfaat penelitian yang ditinjau dari dua aspek adalah:

1. Manfaat Teoritis

a. Penelitian ini dilakukan supaya bisa memberikan pengetahuan mengenai pengembangan ilmu pendidikan, terkhusus aspek kognitif mengenai pembelajaran berhitung permulaan dengan menggunakan media *stick* angka anak kelompok A di RA

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik. Kemudian, penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk penelitian selanjutnya dan diharapkan dapat memecahkan masalah lain yang berkaitan dengan pembelajaran berhitung permulaan. Sehingga dari permasalahan tersebut mendapatkan solusi yang dapat menjadikan anak lebih mudah memahami setiap pembelajaran mengenai berhitung permulaan, serta dapat dijadikan bahan referensi yang dapat memperkaya pemahaman khususnya mengenai pembelajaran berhitung permulaan.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Peneliti

Memperoleh tambahan informasi dan wawasan dari penelitian yang diteliti.

b. Manfaat bagi Institusi

Dapat digunakan sebagai suatu rujukan atau referensi penelitian mengenai pembelajaran berhitung permulaan dengan menggunakan media *stick* angka anak kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik.

c. Manfaat bagi Sekolah

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan wawasan dan tambahan ilmu mengenai pembelajaran berhitung permulaan dengan menggunakan media *stick* angka anak kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Manfaat bagi Pendidik

Diharapkan dalam melakukan pembelajaran berhitung permulaan guru dapat memberikan inovasi baru ketika menjelaskan dan dapat mengembangkan aspek kognitif anak dengan menggunakan media *stick* angka.

e. Manfaat bagi Peserta Didik

Diharapkan dapat memberikan kegiatan yang menyenangkan serta dapat mengoptimalkan pembelajaran berhitung permulaan dengan penggunaan media *stick* angka.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan tentang Pembelajaran Berhitung Permulaan

1. Pengertian Pembelajaran Berhitung Permulaan

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar yang dilakukan oleh pendidik untuk menumbuhkan kreatifitas dalam mengembangkan kemampuan berfikir setiap siswa, yang nantinya dapat menambah pengetahuan dan wawasan baru.

Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang harus dikembangkan dalam kehidupan anak. Kemampuan tersebut nantinya akan menjadi bekal bagi anak dalam kehidupannya. Kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. [12]

Pembelajaran berhitung permulaan adalah suatu proses dalam mengembangkan kreatifitas yang dilakukan guru dengan siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir, dalam hal ini mengenai kemampuan berhitung permulaan. Guru meningkatkan

[12] Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 98.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan anak dalam mengenal jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Menurut Susanto[13], kemampuan matematika anak usia dini yang dapat dikembangkan antara lain:

a. Kemampuan anak dalam mengenali dan membilang angka.
b. Kemampuan anak dalam mengurutkan bilangan.
c. Kemampuan anak dalam menghitung benda.
d. Kemampuan anak dalam menghitung himpunan dengan nilai bilangan benda.
e. Kemampuan anak dalam memberi nilai bilangan pada suatu bilangan himpunan benda.
f. Kemampuan anak dalam mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan konsep dari yang konkrit ke abstrak.

2. Tahapan Kemampuan Berhitung Permulaan

Hasil penelitian Jean Piaget tentang intelektual mengenai tahapan bermain hitung atau matematika anak usia dini, menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra operasional, maka penguasaan kegiatan berhitung/matematika pada anak usia taman kanak-kanak akan melalui beberapa tahapan, diantaranya:[14]

a. Tahap Konsep/Pengertian

[13] Ibid., 62.
[14] Ibid., 99-103.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Anak akan belajar berhitung dengan berbagai benda yang berada di sekitarnya bahkan kadang-kadang ia akan berhitung dengan apa yang telah dilihatnya. Pada tahap ini, Guru dapat menggunakan alat peraga yang menarik, sehingga dapat memikat anak untuk ikut serta dalam pembelajaran.

b. Tahap Transmisi/Peralihan

Anak akan belajar menghitung dengan benda-benda yang ada di sekitarnya bahkan terkadang ia akan menghitung apa yang telah dilihatnya. Oleh karena itu, tahap ini dapat diberikan setelah anak mampu mengetahui tahap konsep dengan baik. Dimana anak mampu menyesuaikan hasil antara benda yang sudah dihitung dengan bilangan yang akan disebutkan. Anak masih memerlukan waktu lumayan lama dalam melakukan tahapan ini.

c. Tahap Lambang

Pada tahap terakhir, anak diberi kesempatan belajar menulis sendiri tanpa adanya paksaan, misalnya menulis lambang bilangan dan bentuk-bentuk dalam mengenalkan kegiatan berhitung atau matematika. Dienes dalam Reys, mengemukakan terdapat lima tahapan dalam berhitung, yaitu:

1) Permainan Bebas (*free play)*, adalah permainan yang tidak diarahkan, tetapi anak akan tetap belajar mengenai konsep bilangan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Generalisasi (*generalization*), anak mulai meneliti pola-pola dalam konsep tertentu. Misalnya, anak diminta untuk mengelompokkan bentuk-bentuk yang sesuai.
3) Representasi (*representation)*, anak akan mencari beberapa kesamaan sifat dari beberapa situasi yang sejenis.
4) Simbolisasi (*symbolization)*, yaitu anak mampu merumuskan dari setiap konsep dengan menggunakan symbol matematika.
5) Formalisasi *(formalization)*, anak dituntut untuk mengurutkan sifat-sifat baru.

3. Prinsip-prinsip Berhitung Permulaan

Pembelajaran berhitung permulaan yang diberikan oleh pendidik harus dilakukan secara bertahap sesuai dengan tahapan usia dan kemampuan yang dimiliki setiap anak. Pembelajaran tersebut dapat dilakukan dengan kegiatan menyenangkan yang dapat menarik minat anak untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh Ibu guru.

Adapun prinsip-prinsip mengenai pembelajaran berhitung permulaan sebagai berikut:[15]

a. Pembelajaran berhitung permulaan anak usia dini dapat dilakukan dengan bertahap.
b. Keterampilan dan pengetahuan pembelajaran berhitung permulaan anak dapat dilakukan dengan bertahap sesuai dengan tingkat kesulitannya.

[15] Departemen Pendidikan Nasional, *Permainan berhitung permulaan*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasinal, 2007), 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Anak diberi kesempatan untuk berpartisipasi dan dirangsang dalam memecahkan masalah mengenai pembelajaran berhitung permulaan, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.
d. Pembelajaran berhitung dapat diberikan dengan suasana yang nyaman, tentram, aman, dan menyenangkan. Serta memberikan kebebasan anak untuk bereksplorasi.
e. Pembelajaran berhitung pembelajaran sebaiknya dilakukan dengan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga anak mudah memahami setiap materi yang disampaikan oleh ibu guru.
f. Serta dalam pembelajaran berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai dengan tahap penguasaannya.

Menurut Suyanto[16], bahwa anak dapat belajar matematika dengan menggunakan cara yang menyenangkan dan sederhana, dalam pembelajaran matematika tidak hanya untuk meningkatkan daya ingat tetapi juga untuk merangsang daya pikir anak dalam memecahkan masalah, ketika anak sudah dapat memahami konsep bilangan anak akan lebih mudah untuk berpikir secara logis dan sistematis, sehingga nantinya anak akan merasa sudah siap dalam masuk jenjang berikutnya.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip mengenai berhitung permulaan dapat dilakukan secara bertahap. Misalnya menghitung benda, berhitung dimulai dari yang lebih mudah

[16] Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2005).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sampai yang sulit, pemberian rangsangan. serta menyelesaikan masalah mengenai berhitung, memberikan suasana yang menyenangkan, menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami oleh anak serta memberikan contoh, anak dikelompokkan sesuai kemampuan dalam berhitungnya, selanjutnya guru dapat melakukan evaluasi mulai dari kegiatan awal sampai selesai. Dan ketika semua prinsip itu diterapkan. Maka, anak akan dengan mudah memahami konsep berhitung dengan baik.

4. Tujuan Pembelajaran Berhitung Permulaan

Setiap pembelajaran yang diberikan mempunyai tujuan masing-masing, seperti halnya pembelajaran berhitung permulaan ini yang memiliki tujuan sebagai berikut:

a. Pembelajaran berhitung permulaan dapat dilakukan dengan menghitung benda yang ada di sekitarnya, sehingga anak dapat berpikir secara logis dan sistematis.
b. Dapat meningkatkan daya pikir dan konsentrasi yang dimiliki anak.
c. Anak dapat memahami konsep ruang dan waktu.
d. Kreativitas dan imajinasi yang dimiliki anak akan meningkat.
e. Serta anak dapat menyesuaikan diri dalam kehisupan bermasyarakat.

Menurut *Piaget,* tujuan pembelajaran berhitung permulaan adalah anak akan dapat belajar berpikir secara logis dan matematis *(logico-*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

matematical learning) dengan cara yang sederhana menyenangkan bagi anak, tujuan pembelajaran berhitung bukan hanya anak dapat berhitung satu sampai seratus bahkan seribu tetapi anak dapat berpikir logis dan matematis.[17]

5. Tahapan Perkembangan Kognitif dalam Berhitung Permulaan Anak Usia Dini

Pengertian kognitif menurut Gagne adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir.[18]

Menurut *Piaget* tahapan perkembangan kognitif dibagi menjadi beberapa periode, yaitu:[19]

a. Sensorimotor (0-18 bulan)

   Pada periode ini pengetahuan diperoleh melalui interaksi fisik, baik dengan orang maupun objek (benda). Seperti dapat berinteraksi dengan orang menggunakan reflek sederhana yaitu menggenggam dan menghisap.

b. Pra Operasional (18 bulan-6 tahun)

   Pada periode ini anak menggunakan symbol-symbol dalam mengenalkan dunia secara kognitif. Symbol-symbol ini bisa digunakan dalam mengenalkan kata-kata dan bilangan-bilangan sebagai pengganti objek. Seperti dalam penelitian ini, dalam

[17] Ibid.,

[18] Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini,* (Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi (BIPA, 2010)).

[19] Ibid.,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengenalkan bilangan pada anak, ibu guru menggunakan symbol-symbol angka yang ada pada *stick* yang sudah dimodifikasi.

c. Operasional (6-12 tahun)

Pada tahap terakhir ini anak sudah dapat berpikir logis dengan sudah bisa mengoperasikan mengenai berhitung permulaan sesuai dengan pengetahuan yang ia miliki, mengenai berhitung penjumlahan dan pengurangan.

B. Tinjauan tentang Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius*, bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.[20] Menurut Gerlach & Ely, media adalah bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.[21] Menurut Gagene dan Briggs,[22]Alat yang secara fisik yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan isi materi, yang terdiri antara lain buku, *tape-recorder*, kaset, video

[20] Arief S. Sadiman, *et al*., *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), 6.
[21] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 3.
[22] Ibid., 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kamera, *video recorder*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Pengertian lain mengenai media yang dijelaskan oleh Daryanto, bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia. Benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Menurut Arsyad bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Media pembelajaran yang diperuntukkan selama proses pembelajaran ialah suatu alat yang dipakai dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki anak, sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Media yang digunakan harus bisa menarik perhatian anak untuk ikut berpartisipasi dalam melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru. Dan dari media itu juga diharapkan dapat mengembangkan semua aspek perkembangan yang dimiliki anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran AUD, terdapat beberapa jenis media yang bisa untuk digunakan antara lain:[23]

a. Media Visual/Media Grafis

merupakan media yang paling banyak digunakan yang hanya bisa dilihat oleh mata. Karena selain mudah dibuat media ini juga tidak memerlukan biaya yang mahal.

Beberapa contoh media grafis yang digunakan sebagai media pembelajaran, diantarannya adalah:[24]

1) Gambar/foto yang mempunyai sifat konkret dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan (seperti tulang daun atau serangga), dapat memperjelas suatu masalah, harganya murah, mudah didapat, dan mudah digunakan.
2) Sketsa yaitu gambar sederhana, atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Sketsa dapat digunakan guru dengan cepat ketika menerangkan pembelajaran.
3) Diagram, suatu gambar sederhana yang hanya menggunakan garis-garis dan symbol-symbol, diagram, atau skema menggambarkan struktur dari objek secara garis besar.

[23] Mukhtar Latif, *et al*., *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana PrenadaMedia Group, 2013), 152-154.
[24] Ibid.,152-154.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Papan flannel (*flannel board)*, media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula.
5) Poster, adalah gambar yang berfungsi untuk memengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya.
6) Dan lain sebagainya.

b. Media Audio, indera yang digunakan pada media ini adalah indera pendengaran. Beberapa jenis media yang termasuk dalam media audio adalah alat perekam pita magnetik, laboratorium bahasa, radio, dan piringan hitam.

c. Media proyeksi dia (audio-visual), pada media ini memiliki persamaan dengan media grafis yaitu memberikan pemberitahuan melalui penglihatan (visual). Adapun perbedaannya adalah pada media grafis dapat berinteraksi secara langsung dengan pesan media bersangkutan, sedangkan pada media proyeksi bisa ditampilkan dengan proyektor terlebih dahulu supaya bisa dilihat oleh sasaran. Terkadang media ini ditampilkan dengan menggunakan audio, tetapi ada juga yang hanya menggunakan visual saja. Beberapa jenis proyeksi antara lain: film bingkai, film rangkai, televisi, video.

Dan penggunaan *stick* angka dalam proses pembelajaran, termasuk pada jenis media pembelajaran visual/grafis. Karena media tersebut hanya bisa digunakan dengan alat indera melalui penglihatan saja. Selain itu, *stick* angka juga merupakan media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang mudah untuk dibuat serta tidak memerlukan banyak biaya dalam pembuatannya.

3. Tujuan Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran yang diterapkan mempunyai tujuan masing-masing, adapun tujuan penggunaan media pembelajaran secara umum adalah sebagai berikut:[25]

a. Supaya proses belajar-mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat dan berfungsi sesuai kebutuhannya.
b. Supaya mempermudah guru/pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada anak.
c. Untuk mempermudah anak dalam menyerap, menerima, dan memahami materi yang telah disampaikan oleh guru/pendidik.
d. Dan untuk dapat mendorong keinginan anak dalam mengetahui lebih luas dan mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran secara umum adalah untuk memudahkan guru dalam menerangkan setiap materi yang akan disampaikan kepada peserta didik sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efektif. Adapun manfaat media pembelajaran secara khusus adalah:

[25] Nunuk Suryani, dkk, *Strategi Belajar-Mengajar*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), 149.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Media yang digunakan dapat disesuaikan dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
b. Kegiatan belajar-mengajar menjadi lebih menarik.
c. Proses belajar-mengajar menjadi lebih interaktif.
d. Anak akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar anak.

Penggunaan media yang tepat sangat membantu dalam proses pembelajaran, selain digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada anak, dengan penggunaan metode juga dapat meningkatkan keberhasilan belajar anak. Diperkuat dengan pendapat Danim bahwa hasil penelitian telah banyak membuktikan bahwa efektifitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar-mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi siswa. Terbatasnya media yang dipergunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar siswa.[26]

5. Kriteria Media Pembelajaran

Dalam penggunaan media guru sebaiknya harus tetap memperhatikan kriteria-kriteria yang nantinya media tersebut dapat digunakan dengan baik, adapun kriteria-kriterianya yaitu:[27]

[26] Danim, Sudarwan, *Media Komunikasi Pendidikan, (*Jakarta: Bumi Aksara, 1995), 1.
[27] Yuliani Sujiono, dkk, *Metode Perkembangan Kognitif,* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2014), 8.12.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Menarik dan menyenangkan baik dari segi bentuk maupun warna. Penggunaan warna yang sesuai dan kontras dapat menarik anak untuk menyukai media yang akan digunakan.
b. Tumpul (tidak tajam) bentuknya. Guru harus memperhatikan bahan yang digunakan, menghindari bahan berbahaya yang bentuknya tajam, runcing, lancip, dll seperi pada gunting, pisau, jangka, silet, dan *cutter*. Karena bahan tersebut dapat membahayakan anak.
c. Ukuran disesuaikan dengan anak. Media yang digunakan harus disesuaikan dengan kebutuhan anak.
d. Tidak membayakan anak. Tingkat berbahaya dari media dan alat yang akan digunakan oleh anak dapat diukur dengan orang dewasa. Misalnya sebuah gunting yang apabila digunakan orang dewasa tidak akan berbahaya, tetapi apabila digunakan oleh anak maka akan menimbulkan bahaya, karena anak masih belum mengetahui benda-benda apa saja yang berbahaya bagi dirinya.
e. Dapat dimanipulasi. Setiap media atau alat permainan yang akan dimainkan oleh anak sebaiknya menggunakan benda yang dapat dimanipulasi sesuai dengan kebutuhannya, sehingga nantinya dapat meningkatkan kreativitas yang dimiliki anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam memilih media pembelajaran untuk kepentingan pembelajaran sebaiknya memperlihatkan kritera-kriteria sebagai berikut:[28]

a. Ketepatan dengan tujuan pembelajaran

   Media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan instruksional yang bisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dengan menggunakan media pembelajaran.

b. Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran

   Bahan pembelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep, generalisasi sangat memerlukan media agar lebih mudah dipahami oleh anak.

c. Kemudahan dalam memperoleh media

   Media yang diperlukan mudah diperoleh serta mudah dibuat dan diaplikasikan pada waktu mengajar.

d. Keterampilan guru dalam mengaplikasikannya

   Apapun jenis media yang diperlukan merupakan syarat untama guru dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaan media oleh guru pda saat terjadinya interaksi belajar anak dengan lingkungan.

[28] Riyana Susilana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2008), 69.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Tersedia waktu dan menggunakannya, sehingga media yang sudah dibuat dapat bermanfaat bagi anak selama pelajaran berlangsung

Waktu yang diperlukan untuk membuat media dan alokasi waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran. Keefektifan media dan waktu yang diperlukan guru dalam menyampaikan materi agar tujuan pembelajaran tercapai dan materi yang diberikan oleh guru dapat dipahami oleh anak.

f. Sesuai dengan taraf berfikir anak

Dalam memilih media pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan berfikir anak, sehingga anak dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah.

Berdasarkan dari penjelasan di atas mengenai kriteria-kriteria media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa pemilihan media harus disesuaikan dengan pembelajaran yang akan dilakukan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, melihat kemampuan yang dimiliki anak, serta tidak lupa untuk menggunakan bahan yang aman, sehingga tidak membahayakan anak dalam memakai media tersebut

C. Tinjauan tentang Media *Stick* Angka

1. Pengertian Media *Stick* Angka

Dalam kamus bahasa Inggris-Indonesia, kata *stick* memiliki arti tongkat, batang, ataau potongan. Dari situ, untuk menghasilkan media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang menarik, *stick* tersebut di modifikasi semenarik mungkin supaya dapat menarik minat anak dalam belajar tanpa menghilangkan bentuk aslinya. Seperti halnya disini media *stick* dipakai guna meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. *Stick* akan dimodifikasi dengan diberi symbol angka dan juga warna. Maka dari itu, *stick* tersebut diberi nama *stick* angka.

Media *Stick* angka adalah media pembelajaran sederhana yang mudah dibuat, yang terbuat dari batang/tongkat/potongan. *stick* tersebut diberi symbol-symbol angka, yang akan membuat anak menjadi senang serta dapat bermanfaat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Media *stick* angka ini adalah media yang menggantikan "balok angka".[29]

2. Bahan-bahan Media *Stick* Angka

b. Stick

c. Kain flannel dibentuk baju dan angka

d. Cat air untuk memberi warna *Stick*

3. Cara Penggunaan *Stick Angka*

a. Pendidik memperkenalkan media yang digunakan.

b. Pendidik menjelakan mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

c. Pendidik menjelaskan materi dengan *stick* angka.

[29] Diah Galih Wahyuni, *et al., Penerapan Meode Bermain Berbantuan Media Stick Angka untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif, (*e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Vol.4 No. 2, 2016).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Pendidik meminta anak menghitung penjumlahan dan pengurangan yang telah disebutkan.

e. Ketika menghitung penjumlahan dan pengurangan anak akan didampingi oleh pendidik.

4. Tujuan Penggunaan *Stick* Angka

a. Mempermudah guru dalam menjelaskan materi mengenai berhitung permulaan.

b. Materi yang disampaikan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

c. Mengembangkan aspek kognitif anak dalam kegiatan berhitung permulaan.

d. Mengembangkan aspek sosial emosional.

e. Mengembangkan fisik motorik anak.

f. Dan juga bertujuan untuk mengembangkan aspek bahasa yang dimiliki oleh anak.

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang berjudul "Pembelajaran Berhitung Permulaan dengan Menggunakan Media *Stick* Angka Anak Kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik", yang relevan pada penelitian terdahulu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Eki Trisnawati,[30] yang berjudul "Penerapan Strategi Bermain *Stick* Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak di PAUD WITRI 1 Kota Bengkulu". Penelitian ini terjadi dikarenakan metode beserta strategi

[30] Eki Trisnawati, *Penerapan Strategi Bermain Stick Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak di PAUD WITRI 1 Kota Bengkulu,* (Skripsi - - Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, Bengkulu, 2018), 64.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang dipakai guru ketika menyampaikan materi masih konvensional yang hanya bertumpu pada metode ceramah. Untuk itu penelitian ini dilakukan untuk menarik minat anak dalam melakukan pembelajaran. Dalam penelitian ini, indikator yang harus dicapai adalah anak mampu menyebutkan bilangan angka 1-10 serta berhitung benda 1-10. Penelitian ini dilakukan melalui jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan hasil penelitian melalui permainan stick angka secara keseluruhan terbukti efektif meningkatkan prestasi kemampuan berhitung permulaan anak.

2. Penelitian yang dilakukan Aini Sapayona Z yang berjudul "Pengaruh Kegiatan Bermain *Stick* Angka terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia 5-6 Tahun". Metode yang diterapkan pada penelitian ini yaitu metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Masalah yang terjadi pada penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Insan Cendikia Kec.Langkapura Bandar Lampung, dan memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain *stick* angka. Teknik pengumpulan data melalui observasi menggunakan lembar observasi dengan bentuk *check list.* Kemudian, data hasil observasi dianalisis menggunakan analisis tabel dan analisis uji hipotesis menggunakan teknik analisis *regresi linear Sederhana*. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh kegiatan bermain *stick* angka terhadap

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Insan Cendikia Kec.Langkapura Bandar Lampung.[31]

3. Penelitian yang dilakukan Ririn Indrawati yang berjudul "Penggunaan *Stick* Angka dengan Media Karet Berwarna untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Kelompok A di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Juwangi Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo".

   Latar belakang penelitian ini melihat hasil pengamatan dan pengalaman peneliti mengenai kemampuan anak dalam menjumlah bilangan 1-5 masih sangat rendah dari 16 anak hanya sebanyak 4 anak (25%) yang mampu berhitung, sedangkan sebanyak 12 anak (75%) lainnya belum mampu berhitung dengan baik ketika penjumlahan mulai angka 6-10. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada kelompok A di TK Dharma Wanita Junwangi dengan menggunakan *Stick* Angka dengan menggunakan media karet berwarna. Hasil adanya peelitian ini adalah meningkatnya kemampuan berhitung pada kelompok A di TK Dharma Wanita Junwangi dengan menggunakan *stick* angka dengan media karet berwarna sejak dari pra siklus. Hasil peneliti melakukan siklus I yaitu ada 8 anak yang tuntas, pada siklus ke II ada 14 anak yang tuntas mengalami peningkatan yang sebelumnya hanya 4 siswa yang tuntas dalam kemampuan berhitung. Penerapan dan peningkatan kemampuan

[31] Arini Sapayona Z, *Pengaruh Kegiatan Bermain Stick Angka terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia 5-6 Tahun, (*Skripsi - - Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2019), 42.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak dalam menjumlah bilangan menggunakan *stick* angka dengan media karet berwarna bilangan 1-5 sebagai stimuasi anak dalam berhitung dengan baik.[32]

Tabel 2.1

***Mapping* Penelitian Terdahulu**

No	Nama Penulis	Judul dan Tahun	Metode	Hasil
1.	Eki Trisnawati	Penerapan Strategi Bermain *Stick* Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak di PAUD WITRI 1 Kota Bengkulu. (Tahun 2018)	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Permainan *Stick Angka* terbukti efektif meningkatkan prestasi kemampuan berhitung permulaan anak.
2.	Aini Sapayona Z	Pengaruh Kegiatan Bermain *Stick* Angka terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan pada AnakUsia5-6 Tahun. (Tahun 2019)	Kuantitatif	Terdapat pengaruh kegiatan bermain *stick* angka terhadap kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Insan Cendikia Kec.Langkapura Bandar Lampung.
3.	Ririn Indrawati	Penggunaan*Stick* Angka dengan Media Karet Berwarna untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Kelompok A di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Meningkatnya kemampuan berhitung pada kelompok A di TK Dharma Wanita Junwangi dengan menggunakan *stick* angka dengan media karet berwarna sejak dari pra siklus. Hasil peneliti melakukan siklus I yaitu ada 8 anak yang tuntas,

[32]Ririn Indrawati, *Penggunaan Stick Angka dengan Media Karet Berwarna untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Kelompok A di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Junwangi Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo, (* Skripsi - - Universitas Islam Negeri Sunan Ampel , Surabaya, 2019), 103.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Nama Penulis	Judul dan Tahun	Metode	Hasil
		Juwangi Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo. (Tahun 2019)		Pada siklus ke II ada 14 anak yang tuntas mengalami peningkatan yang sebelumnya hanya 4 siswa yang tuntas dalam kemampuan berhitung. Penerapan dan peningkatan kemampuan anak dalam menjumlah bilangan menggunakan *stick* angka dengan media karet berwarna bilangan 1-5 sebagai stimuasi anak dalam berhitung dengan baik.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama menerapkan media *stick* angka pada pembelajaran berhitung permulaan anak.

Sedangkan perbedaan dari penelitian sebelumnya adalah selain dari subyek dan metode penelitian yang digunakan. Ada beberapa perbedaan yang lebih khusus yaitu, pada penelitian terdahulu pertama yang dilakukan oleh "Eki Trisnawati" indikator yang harus dicapai adalah anak mampu membilang angka 1-10 dan menghitung banyak benda 1-10. Sedangkan pada penelitian ini, indikator yang hendak dicapai adalah anak mampu menyebutkan bilangan 1-20 serta berhitung penjumlahan dan pengurangan angka 1-10 dengan benda. Perbedaan selanjutnya, dari penelitian yang dilakukan oleh "Aini Sapayona Z" adalah menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, yang memiliki tujuan untuk melihat pengaruh kegiatan bermain *stick* angka terhadap kemampuan berhitung

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

permulaan pada anak usia 5-6 tahun. Sedangkan pada penelitian ini, menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, mengenai pembelajaran berhitung permulaan dengan menggunakan media *stick* angka anak kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik. Dan perbedaan terakhir pada penelitian yang dilakukan oleh "Ririn Indrawati" adalah penggunaan *stick* angka dengan media karet berwarna dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada kelompok A, sedangkan penilitian ini hanya menggunakan *stick* angka dalam pembelajaran berhitung permulaan.

E. Kerangka Berpikir

Berhitung tidak lepas dengan suatu bilangan. Dalam sehari-hari anak selalu menggunakan bilangan pada setiap aktivitas. Misalnya dalam kegiatan membilang dan memecahkan masalah dalam perhitungan baik mengenai penjumlahan atau pengurangan. Dalam kehidupan anak berhitung permulaan merupakan salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan. Kemampuan tersebut nantinya akan menjadi bekal bagi anak dalam kehidupannya.

Berbeda dengan pembelajaran berhitung pada layanan pendidikan tingkat Sekolah Dasar (SD). Di PAUD pembelajaran berhitung diberikan secara informal yang dapat dilakukan dengan kegiatan yang menarik dan menyenangkan yang dilakukan dengan menggunakan atau tidak suatu media. Tetapi kenyataannya pembelajaran di TK masih banyak yang kurang menarik bagi anak. Beberapa penyebabnya adalah dikarenakan

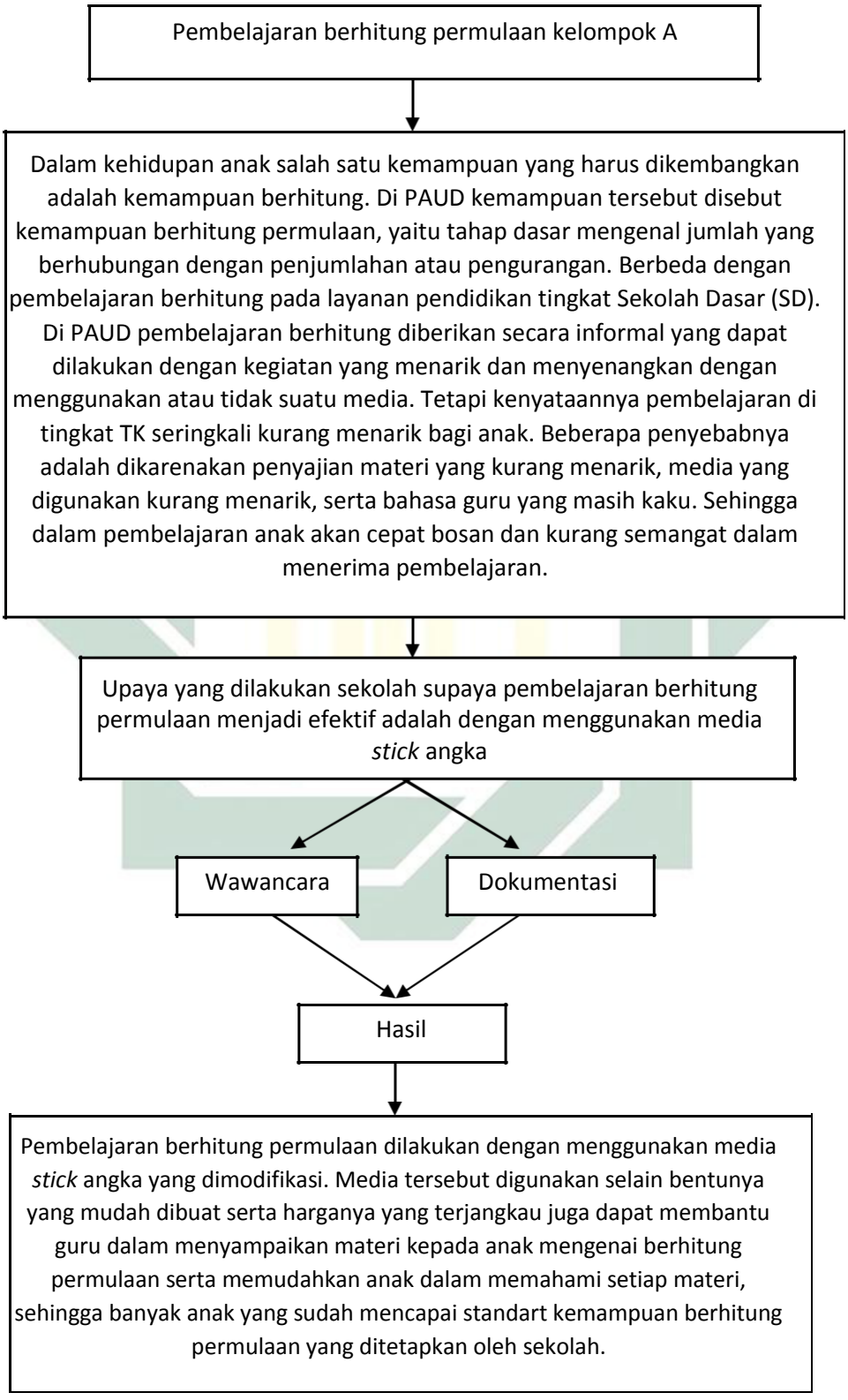
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penyajian materi yang kurang menguasai, alat peraga yang digunakan kurang menarik, serta bahasa guru yang masih kaku. Sehingga dalam pembelajaran anak akan merasa mudah bosan dan kurang semangat dalam menerima pembelajaran. Dalam penelitian ini, sekolah telah menerapkan media *stick* angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak. dari situ, anak diharapkan dapat dengan mudah menerima apa yang telah dijelaskan oleh pendidik dengan rasa senang. Berdasarkan paparan di atas, maka penulis membuat bagan kerangka berpikir sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bagan 2.1

Kerangka Berpikir



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE DAN RENCANA PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan sebuah cara dalam melakukan aktivitas yang akan diteliti sesuai prosedur, prinsip serta proses yang baik untuk mendapatkan jawaban yang akurat dalam setiap permasalahan yang ada pada penelitian tersebut.

Menurut Hilawy dalam bukunya *Introduction to Research* yang dikutip oleh Zainul Arifin menjelaskan bahwa penelitian merupakan suatu metode studi yang dilakukan oleh seseorang melalui penyelidikan yang hati-hati dan sempurna terhadap suatu masalah, sehingga diperoleh pemecahan yang tepat terhadap masalah tersebut.[33]

Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini. Memiliki arti penelitian yang dilakukan guna menjawab permasalahan yang memerlukan penjelasan secara mendalam dalam konteks waktu dan situasi yang bersangkutan, dilakukan secara wajar dan alami sesuai dengan kondisi objektif di lapangan tanpa adanya manipulasi. Proses ini dilakukan dengan melakukan pengamatan kepada orang dalam kesehariannya, berinteraksi dengan mereka serta memahami bahasa dan tafsiran

[33] Zainul Arifin, *Penelitian Pendidikan: Metode dan Pradigma Baru, (*Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,2012), 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mereka mengenai dunia sekitarnya.[34] Denzin beranggapan bahwa penelitian kualitatif yaitu penelitian secara alamiah untuk memahami dan memecahkan masalah, dengan melihat fenomena yang sedang atau akan terjadi dengan melibatkan berbagai metode yang sudah ada. Erickson mengatakan bahwa penelitian kualitatif itu berusaha untuk bisa menemukan dan menggambarkan secara jelas kegiatan yang akan dilakukan dan tindakan yang dilakukan dalam kehidupan mereka.[35]

Penelitian kualitatif yakni penelitian yang dapat dilakukan secara lisan ataupun tulisan dari orang banyak atau perbuatan yang bisa dilihat guna dapat memecahkan suatu masalah sesuai dengan fenomena yang ada dilapangan baik sedang atau akan terjadi tanpa adanya manipulasi. Pengumpulan data penelitian kualitatif dapat dilakukan secara fundamental sesuai dengan proses pengamatan yang dilakukan peneliti itu sendiri. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengkaji lebih dalam mengenai pembelajaran berhitung permulaan dengan menggunakan media *stick* angka anak kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik.

[34] Ibid., 29.

[35] Albi Anggito & Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Sukabumi: CV Jejak, 2018), 7.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Sumber Data/ Subyek Penelitian

1. Sumber Data

Ialah suatu obyek yang menjelaskan darimana atau bagaimana seorang peneliti mendapatkan data penelitian. Dalam penelitian terdapat sumber data diantaranya sebagai berikut:

a. Data Primer

Data primer berbentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan secara lisan, perbuatan atau perilaku yang dilakukan oleh subyek yang dapat dipercaya. Pada penelitian ini, peneliti mendapatkan data primer dari wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah guru kelas serta beberapa wali murid kelompok A1. Wawancara yang dilakukan peneliti supaya memperoleh data mengenai pembelajaran berhitung permulaan dengan menggunakan media *stick* angka anak kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik serta mengetahui kelebihan dan kekurangan pembelajaran berhitung permulaan dengan menggunakan media *stick* angka anak kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik.

b. Data Sekunder

Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh peneliti dari proses dokumentasi. Data sekunder ini sebagai data pendukung yang digunakan peneliti dalam menambah informasi dari data primer yang sudah ada. Data sekunder yang ada pada penelitian ini sama

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

halnya mengenai data guru dan siswa kelompok A1, visi misi, struktur guru, dan lain-lain.

2. Subyek Penelitian

Subyek utama dalam penelitian ialah seseorang yang diteliti oleh peneliti dengan harapan mendapat informasi yang akurat. Dalam penelitian ini yang menjadi subyek adalah anak kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data didapat dengan melakukan cara:

a. Wawancara

Kata wawancara dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mempunyai makna tanya jawab dengan narasumber. Sedangkan pendapat Mulyana, wawancara merupakan bentuk komunikasi antara dua orang melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan tujuan tertentu.[36]

Wawancara adalah cara mengambil data yang dilakukan secara lisan yang bertujuan memperoleh informasi yang akurat. Pada kegiatan wawancara dilakukan peneliti dengan kepala sekolah, guru kelas, serta wali murid anak kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik mengenai pembelajaran berhitung

[36] Deddy Muyana, *Metode Penelitian Kualitatif, (*Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), 180.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

permulaan dengan menggunakan media *stick* angka anak kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik serta mengetahui kelebihan dan kekurangan pembelajaran berhitung permulaan dengan menggunakan media *stick* angka anak kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik.

b. Dokumentasi

Teknik lain yang digunakan dalam pengambilan data penelitian kualitatif adalah dokumentasi. Teknik dokumentasi dipakai untuk melengkapi data primer dari hasil wawancara.

Melalui teknik dokumentasi peneliti bisa mendapatkan banyak informasi bukan hanya dari narasumber saja, tetapi mendapatkan informasi dari berbagai sumber tertulis lainnya atau bisa juga dari dokumen yang ada pada informan dalam bentuk lainnya juga seperti karya seni dan karya pikir.[37]

Teknik dokumentasi ini bertujuan untuk mendapatkan data berupa catatan-catatan atau dokumen yang ada di sekolah. Dokumen tersebut digunakan penulis menambah informasi yang belum didapat pada saat wawancara. Dokumentasi dalam penelitian adalah seperti halnya mengenai data guru dan siswa kelompok A1, visi misi, struktur guru, dan lain-lain.

[37] Ridwan, *Metode & Teknik Penyusunan Tesis, (*Bandung: ALFABETA, 2006), 105.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif manusia yang menjadi instrument dalam pengumpulan data. Peneliti dapat mengumpulkan data melalui bertanya, mendengarkan, kemudian merangkum hasil dari jawaban narasumber.

Peneliti sebagai instrument utama penelitian memerlukan instrument bantuan untuk pengumpulan data. Terdapat dua macam instrument bagi peneliti yang biasa digunakan, antara lain ialah:[38]

a. Panduan atau Pedoman Wawancara

Panduan atau pedoman wawancara merupakan data informasi yang bisa diambil dengan tulisan singkat yang perlu untuk dikumpulkan. Daftar ini bisa dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai untuk diajukan dalam menggali informasi. Pertanyaan-pertanyaan lazim yang bersifat umum yang memerlukan jawaban yang mendalam atau panjang bukan hanya jawaban singkat seperti ya atau tidak.

b. Alat Perekam

Dalam melakukan penelitian, peneliti bisa menggunakan alat bantu seperti telpon seluler, recorder, kamera foto atau video untuk merekam hasil dari wawancara. Alat perekam tersebut digunakan apabila peneliti merasa kesulitan dalam mencatat hasil dari wawancara.

---

[38] Afrizal, *Metode Penelitian Kualitatif : Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu,* (Depok: Rajawali Pers, 2017), 134.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1

Instrumen Wawancara Kepala Sekolah

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa alasan media *stick* angka digunakan dalam pembelajaran berhitung permulaan?	
2.	Sejak kapan media *stick* angka digunakan?	
3.	Bagaimana pembelajaran berhitung permulaan dengan menggunakan media *stick* angka pada anak kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik?	
4.	Apakah media *stick* angka digunakan pada semua tingkatan?	
5.	Apa kelebihan dan kekurangan pembelajaran berhitung permulaan dengan menggunakan media *stick* angka pada anak kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik?	

Tabel 3.2

Instrumen Wawancara Guru Kelas

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa alasan media *stick* angka digunakan dalam pembelajaran berhitung permulaan?	
2.	Bagaimana pembelajaran berhitung permulaan dengan menggunakan media *stick* angka pada anak kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik?	
3.	Apakah dengan penggunaan media *stick* angka anak mudah memahami apa yang disampaikan oleh ibu guru?	
4.	Apakah ada kendala dalam pembelajaran berhitung permulaan dengan menggunakan media *stick* angka?	
5.	Bagaimana cara mengatasi apabila media tersebut belum berhasil?	
6.	Apa kelebihan dan kekurangan pembelajaran berhitung permulaan dengan menggunakan media *stick* angka pada anak kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik?	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Pertanyaan	Jawaban
7.	Apakah dengan penggunaan media *stick* angka mendapatkan hasil yang memuaskan dalam dalam pembelajaran berhitung permulaan?	

Tabel 3.3

Instrumen Wawancara Wali Murid

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana kemampuan anak ibu dalam berhitung?	
2.	Apakah anak ibu sudah bisa berhitung secara mandiri?	

D. Teknik Analisis Data

Ialah proses dalam menggali, mengurutkan, menghubungkan, serta mengelompokkan data dari hasil wawancara sehingga dapat ditarik kesimpulan yang benar dan akurat sehingga dapat dipahami oleh penulis maupun pembaca dengan baik. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif analitik, dimana analisis tersebut berbentuk laporan dan uraian deskriptif bukan bentuk angka.

Pada penelitian ini, konsep model yang dipakai peneliti adalah milik Miles dan Huberman. ia mengungkapkan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai selesai. Terdapat langkah-langkah analisis data menurut Miles dan Huberman adalah sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Data *Reduction* (Data Reduksi)

Reduksi data ialah menyortir, menyederhanakan, memfokuskan kepada sesuatu yang penting, serta memusatkan perhatian. Dengan ini data yang didapat akan jelas dan mudah untuk peneliti dalam melakukan pengumpulan data. Proses ini dilakukan dari awal hingga akhir selama penelitian berlangsung.

2. Data *Display* (Penyajian Data)

Langkah selanjutnya adalah penyajian data yang dilakukan dengan mengelompokkan dalam bentuk narasi, pola, grafik, atau jaringan untuk memudahkan dalam membuat kesimpulan.

Dalam penelitian ini, penyajian data yang dilakukan peneliti adalah dalam bentuk narasi sehingga memudahkan pembaca memahami kejadian mengenai pembelajaran berhitung permulaan dengan menggunakan media *stick* angka.

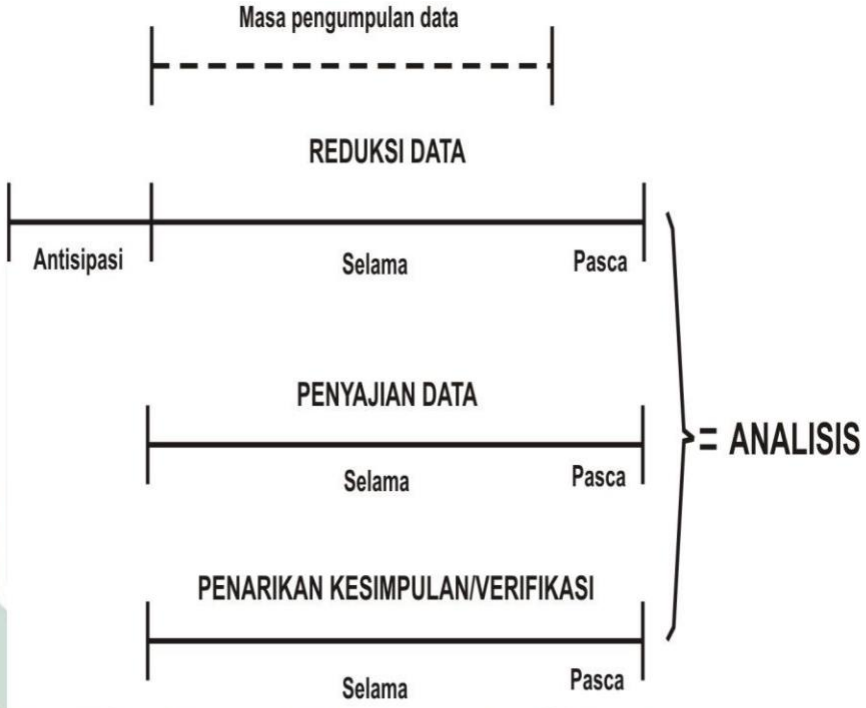
3. *Conclusion Drawing / Verification (*Penarikan Kesimpulan)

Langkah terakhir merupakan penarikan kesimpulan. Penelitian bisa disimpulkan dari pengumpulan data dan penyajian data yang sudah diperoleh kemudian baru bisa ditarik kesimpulan untuk menjawab dari masalah yang ada. Kesimpulan awal yang ada itu hanya bersifat sementara, tetapi apabila kesimpulan itu sudah didukung dengan bukti-bukti yang akurat dan konsisten dari awal hingga akhir, maka kesimpulan dari penelitian itu termasuk penelitian yang sudah valid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Skema 3.1

Model Penelitian Miles dan Huberman



E. Teknik Pengujian Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan konsep penting yang diperbaharui dari konsep keshahihan dan keandalan reabilitas dan disesuaikan dengan tuntutan pengetahuan, kriteria dan paradigmanya sendiri.[39]

Untuk mengetahui kebenaran hasil penelitian, peneliti menggunakan metode teknik triangulasi sumber dan teknik triangulasi metode. Teknik triangulasi sumber adalah pengecekan data melalui beberapa sumber. Pada penelitian ini, penguji mengecek kebenaran data dari beberapa sumber yaitu kepala sekolah dan guru kelas.

[39] Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 324.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Teknik triangulasi metode adalah menggunakan sebanyak mungkin metode untuk mendapat data yang akurat dan rinci, yang bisa dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.[40] Tetapi dalam penelitian ini, metode yang dipakai hanya wawancara dan dokumentasi.

[40] Hamid Patilima, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2005), 98-99.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum dan Obyek Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

RA Muslimat NU 10 Banin Banat merupakan sebuah lembaga formal yang didirikan oleh yayasan yang bernaung di Muslimat bertempat di Jalan Kyai Sahlan XI No. 15 Sidomukti Manyar Gresik. Sekolah tersebut memiliki visi berorientasi pada pencapaian tujuan membentuk dan mempersiapkan peserta didik supaya menjadi anak yang cerdas dibidang ilmu pengetahuan maupun dalam keagamaan. Adapun identitas sekolah sebagai berikut:

a. Nama Sekolah : RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar

b. Alamat Sekolah : Jl. Kyai Sahlan XI No. 15 Sidomukti Manyar Gresik

c. Status Sekolah : Swasta

d. Status Akreditasi : A

e. Waktu Belajar

1) Kelompok A

a) Masuk : Pukul 06.45 WIB

b) Istirahat : Pukul 09.00 WIB

c) Keluar : Pukul 09.45 WIB

2) Kelompok B

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a) Masuk : Pukul 09.15 WIB

b) Istirahat : Pukul 11.30 WIB

c) Keluar : Pukul 12.15 WIB

2. Identitas Pendidik dan Siswa Kelompok

A1 a. Kepala Sekolah

Tabel 4.1

Identitas Kepala Sekolah

No.	Jabatan	Nama	JenisKelamin	Usia	Pendidikan Akhir	Masa Kerja
01	Kepala RA	Mumayyirotul Fitriyah S.Pd.I	P	35Th	SI	6 Th

b. Pendidik

Tabel 4.2

Identitas Pendidik

No.	Nama	Jabatan	Jenis Kelamin	Usia	Pendidikan Akhir	Masa Kerja
1	Nur Hani'ah, S.Pd.I	Guru	P	40 Th	S1	17 Th
2	Chuzaimah, S.Pd	Guru	P	59 Th	S1	37 Th
3	N. Hamidah, s.pd	Guru	P	52 Th	S1	33 Th
4	Hidayatul Annisak, S.Pd	Guru	P	49 Th	S1	30 Th
5	Rohmatul Uyun, S.Pd	Guru	P	51 Th	S1	30 Th
6	Istamhidah	Guru	P	48 Th	S1	27 Th
7	Azimatul Chusnah, S.Pd	Guru	P	46 Th	S1	24 Th

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Nama	Jabatan	Jenis Kelamin	Usia	Pendidikan Akhir	Masa Kerja
8	Chalimatus Sa'diyah, S.Pd	Guru	P	45 Th	S1	23 Th
9	Mariya Ulfah, S.Pd	Guru	P	43 Th	S1	23 Th
10	Muthmainnah, S.Pd	Guru	P	42 Th	S1	20 Th

Tabel 4.3

Kualifikasi Status Pendidikan, Jenis Kelamin, dan Jumlah

No	Tingkat Pendidikan	Jumlah dan Status Guru				Jumlah
		GT/PNS	GTT/Guru Bantu			
		L	P	L	P	
1.	SI		15		1	16
2.	S2		1			1

c. Siswa Kelompok A1

Tabel 4.4

Identifikasi Siswa Kelompok A1

No	Nama	Panggilan	L/P	Tempat. Tgl Lahir	Alamat
1	Aisyah Khusni Nabila	Bela	P	Gresik, 8 Maret 2015	Sidorukun
2	Anindya Felisha Az Zahra	Felisha	P	Gresik, 17 Juni 2015	Sidorukun
3	Dalisha Lulu Mumtazah	Alisa	P	Gresik, 3 Juni 2015	Sidorukun
4	Furroh	Furroh	P	Gresik, 26 Juni 2015	Sidomukti
5	Moh Erlangga Aldi Syahputra	Aldi	L	Gresik, 9 Juni 2015	Sidorukun
6	Muhammad Azka	Azka	L	Gresik, 1 Juli	Sidomukti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Nama	Panggilan	L/P	Tempat. Tgl Lahir	Alamat
	Gibran Ramadlan			2015	
7	Muhammad Diwanul Hikam	Aam	L	Gresik, 25 Juli 2015	Sidorukun
8	Muhammad Jifan Dzakiy Bil'izzi	Jifan	L	Gresik, 25 Juni 2015	Manyarejo
9	Muhammad Rafa Ittaqillah	Rafa	L	Gresik, 8 Juni 2015	Sidomukti
10	Muhammad Yusyfi Al Fuadi	Ufy	L	Gresik, 27 Juli 2015	Sidomukti
11	Naufalyn Ayudia Alesha	Falyn	P	Gresik, 17 Oktober 2015	Sidomukti
12	Nuris Saidah	Riris	P	Gresik, 4 Juni 2015	Manyarejo
13	Rosaefa Romadhoniyah	Fara	P	Gresik, 24 Juni 2015	Sidorukun
14	Sabina Salsabila Putri	Sabina	P	Gresik, 7 Mei 2015	Sidorukun
15	Zahwa Qothrunnada	Zahwa	P	Gresik, 21 Mei 2015	Sidomukti

3. Sejarah Singkat RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar

RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik merupakan sekolah swasta yang bertempat di Jl. Kyai Sahlan XI No. 15 Sidomukti Manyar Gresik. Sekolah tersebut berdiri sejak tahun 1971 yang berada pada naungan organisasi Muslimat NU. Saat ini, ketua pengurus sekolah tersebut adalah Ibu Aminah dan diawasi oleh bapak Drs. Fauzan, M. Pd. I dan Ibu Syifa'ul Qulub, M. Pd. I selaku kepala pengawas PPAI Kec. Manyar.

RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik memiliki letak bangunan yang sangat strategis, nyaman, dan aman. Yang berada jauh dari keramaian, sehingga bagi orang tua tidak khawatir ketika menyekolahkan anaknya di sekolah tersebut.Pada setiap tahunnya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

gedung RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik memiliki perubahan yang sangat signifikan. Yang awalnya hanya memiliki satu gedung sekarang memiliki dua gedung. Sarana dan prasarana yang dimiliki sangat memadahi. Ditunjang dengan sumber daya manusia (pendidik) yang profesional, fasilitas gedung yang memadai, dan media pembelajran yang menarik. Maka, RAM NU 10 Banin Banat akan mampu mencapai tujuan yang diharapkan.Sehingga, sejak dulu sampai sekarang sekolah tersebut merupakan sekolah yang terbaik yang ada di Manyar.

4. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi

Merupakan cita-cita atau gambaran masa depan yang diinginkan dalam jangka panjang, visi menjadi sumber arahan bagi sekolah, data digunakan untuk memandu rumusan misi sekolah.

“ Mewujudkan Generasi Islam yang berakhlaqul karimah, Sehat, Kreatif dan Mandiri berciri khas Ahlussunnah Wal Jama’ah”.

INDIKATOR VISI

1) Terbina dalam Keimanan dan Ketaqwaan pada Allah SWT.
2) Terbina dalam Berakhlaqul Karimah.
3) Terbina dalam kondisi lingkungan yang sehat.
4) Terpercaya dalam Prestasi dalam Kreatifitas dan Kemandirian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5) Terbina dalam Keagamaan yang berhaluan Ahlussunnah Waljama'ah.

b. Misi

Adapun Misi RA Muslimat NU 10 banin-Banat Manyar dalam upaya mencerdaskan anak bangsa adalah:

1) Menanamkan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT.
2) Menanamkan Budi pekerti kepada siswa melalui program kegiatan agama.
3) Menciptakan kondisi lingkungan yang bersih, sehat, indah, aman dan nyaman.
4) Menciptakan pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif, Mandiri dan Menyenangkan.
5) Menanaman pemahaman yang berhaluan ahlussunah wal jama'ah.

5. Tujuan Sekolah

Dari visi dan misi tersebut di atas disimpulkan bahwa anak didik RA Muslimat NU 10 Banin-Banat Manyar diharapkan:

a. Memberikan pondasi pada anak dalam mengenalkan tentang Agama Islam.
b. Menjadikan generasi islam yang berakhlaqul karimah.
c. Membiasakan anak untuk peduli kebersihan keindahan dan keamanan lingkungan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Menciptakan pembelajaran yang disukai oleh anak sehingga membentuk anak yang mempunyai kreatifitas yang tinggi.

e. Memiliki perilaku yang mencerminkan Ahlus Sunnah Wal Jama'ah.

6. Keadaan Bangunan dan Ruangan Sekolah

a. Bangunan Gedung : 2 Unit

b. Keadaan Bangunan : Permanen

c. Lokasi : Strategis

d. Keadaan Ruangan :

1) Ruang Belajar : 9 Buah

2) Ruang Kantor : 3 Buah

3) Ruang Perpustakaan : 2 Buah

4) Ruang Olahraga : 3 Buah

5) Gudang : 2 Buah

6) Kantin : 2 Buah

7) WC : 6 Buah

8) Ruang Penjaga : 1 Buah

9) Spilot : 1 Buah

7. Personalia Sekolah

a. Nama Kepala Sekolah : Mumayyirotul Fitriyah, S.Pd.I

b. Nama Wakil Kepala Sekolah : Nur Hani'ah, S.Pd

c. Statistika Tenaga Pendidik : 13 Orang Perempuan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Statistika Tenaga Kependidikan : 9 Orang (1 Lk/8 Pr)

8. Sarana dan Prasarana Sekolah

a. Ruang Kelas : 9

b. Perpustakaan : 2

c. Unit Kesehatan Siswa (UKS) : 2

d. Tempat Cuci Tangan : 6

e. Mushollah : 1

B. Data Hasil Penelitian

1. Pembelajaran Berhitung Permulaan dengan Menggunakan Media *Stick* Angka Anak Kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik

Pembelajaran ialah suatu kegiatan belajar mengajar yang diberikan guru terhadap muridnya untuk mengembangkan kemampuan berpikir setiap siswa. Sehingga, dari adanya pembelajaran diharapkan akan mendapatkan tambahan ilmu serta pengetahuan baru. Pembelajaran diberikan pada semua jenjang pendidikan yang ada, semenjak dari TK/RA, SD/MI, SMP/Mts, SMA/MA, bahkan sampai ke jenjang perguruan tinggi. Walaupun begitu setiap pembelajaran mempunyai cara yang berbeda-beda yang disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak.

Seperti halnya di TK/RA, pada jenjang pendidikan tersebut pembelajaran harus diberikan semenarik mungkin, dengan menggunakan media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

materi dan kemampuan setiap anak. Dan dalam penggunaannya media tersebut dirancang dengan sebaik mungkin oleh guru sehingga anak akan tertarik, bersemangat, dan juga tidak merasakan kebosanan selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan supaya memudahkan guru dalam menjelaskan materi yang akan disampaikan, menjadikan anak tertarik untuk mengikuti pembelajaran, serta memudahkan anak dalam menerima materi yang disampaikan oleh ibu guru. Sehingga pembelajaran akan berjalan dengan baik dan lancar dan tujuan pembelajaran bisa tercapai sesuai harapan.

Di RA Muslimat NU 10 Banin Banat dalam mengembangkan pembelajaran berhitung permulaan dilakukan dengan menggunakan media *stick* angka. Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti kepada beberapa narasumber yang dilakukan dengan teknik wawancara. Maka, peneliti dapat mengetahui beberapa informasi mengenai pembelajaran berhitung permulaan yang dilakukan dengan menggunakan media *stick* angka. Seperti halnya penjelasan yang diberikan oleh ibu ey selaku kepala sekolah RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik sebagai berikut:

> " Di sekolah ini, awalnya dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dilakukan dengan menggunakan bantuan jari, terkadang juga dengan menyebutkan bilangan secara bersama-sama dengan mengikuti setiap bilangan yang telah diucapkan oleh ibu guru atau bisa dibilang masih abstrak. Tetapi, semenjak 4 tahun terakhir ini sekolah telah menggunakan media *stick* angka semenjak RA ini menerapkan model pembelajaran sentra. media tersebut

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> digunakan karena lebih memudahkan anak dalam melakukan pembelajaran berhitung permulaan dikarenakan bentuknya yang konkrit. Dari situ anak merasa lebih mudah menerima penjelasan setiap materi yang diberikan ibu guru".[41]

Adapun penjelasan tambahan mengenai alasan penggunaan media *stick* angka dalam pembelajaran berhitung permulaan yang dipaparkan oleh ibu dy selaku guru kelas, adalah sebagai berikut:

> " Alasan penggunaan media *stick* angka yaitu karena alat peraga yang digunakan mudah dibuat dan memiliki harga yang terjangkau, kemudian anak merasa senang ketika melakukan permainan tersebut, lalu media ini juga sangat gampang dan mudah dipahami oleh anak".[42]

Berdasarkan dari hasil wawancara peneliti kepada kepala sekolah dan guru kelas, maka dapat diketahui penggunaan media sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang sesuai menjadikan anak lebih mudah serta bersemangat ketika mengikuti setiap pembelajaran yang dilakukan ibu guru.

Seperti di RA Muslimat NU 10 Banin Banat, awalnya dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan guru hanya menggunakan bantuan jari, Dari situ banyak anak yang masih mengalami kebingungan dan sulit ketika memahami setiap pembelajaran yang diberikan oleh ibu guru. Tetapi, selama 4 tahun terakhir semenjak sekolah menerapkan model pembelajaran sentra,

---

[41] Wawancara Peneliti kepada Kepala Sekolah RA Musimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik yang dilakukan pada Hari kamis, 11 Juni 2020 Pukul 09.00 WIB.

[42] Wawancara Peneliti kepada Guru Kelas A1 Sekolah RA Musimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik yang dilakukan pada Hari kamis, 12 Juni 2020 Pukul 11.00 WIB.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak, sekolah mencari alternatif lain yaitu menggunakan media yang menarik yang disesuaikan dengan kemampuan anak. Untuk itu, sekolah menetapkan untuk menggunakan media *stick* dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan yang dimiliki anak. *Stick* angka dipilih selain karena bentuknya yang mudah dibuat serta harganya yang terjangkau, tetapi juga mempunyai bentuk yang konkrit. Sehingga dalam penggunaannya anak merasa senang dan tidak seperti sedang belajar, sehingga anak akan lebih mudah memahami setiap penjelasan mengenai materi yang disampaikan ibu guru.

Media Pembelajaran digunakan bertujuan untuk mempermudah guru dalam menjelaskan materi kepada anak sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam penelitian ini untuk melihat penggunaan media *stick* angka dalam pembelajaran berhitung permulaan dapat dilihat dari penjelasan yang diberikan oleh ibu ey selaku kepala sekolah sebagai berikut:

> " Dalam penggunaannya media *stick* angka tersebut dimodifikasi dengan sebaik mungkin dengan menggunakan symbol-symbol angka, *stick* tersebut diberi warna untuk menambah kecantikan. Kemudian *stick* ditempel kain *flannel* yang sudah dibentuk baju dan diberi angka. Media tersebut digunakan memudahkan guru dalam mengenalkan konsep bilangan kepada anak. Dengan menggunakan media tersebut anak sudah banyak yang mencapai standart perkembangan kognitif mengenai kemampuan berhitung permulaan yang ditetapkan oleh sekolah. Standart tersebut adalah anak mampu menyebutkan bilangan dari 1-20, serta berhitung penjumlahan dan pengurangan angka 1-10 dengan benda. Meskipun tidak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> 100% tapi 80% anak sudah mampu menguasai kemampuan berhitung sesuai standart sekolah. Media *stick* angka ini juga digunakan di PAUD, tetapi memang karena dari tingkat usia sudah berbeda. Maka perkembangan kognitif yang harus dicapai harus disesuaikan dengan STTPA yang ada disetiap jenjang pendidikan".[43]

Pernyataan di atas diperkuat dengan penjelasan yang diberikan oleh ibu dy selaku guru kelas, sebagai berikut:

> " Untuk menarik minat anak dalam belajar, dari *stick* es krim yang ada dimodifikasi dengan dicat diberi warna yang bermacam-macam, kemudian *stick* tersebut ditempel kain *flannel* yang sudah dibentuk baju dan diberi symbol-symbol angka. Ibu guru menjelaskan terlebih dahulu mengenai penggunaan *stick* angka, untuk mengetes kepahaman, anak diminta untuk mengaplikasinya dengan meminta untuk menyusun *stick* sesuai dengan banyaknya bilangan yang disebutkan oleh ibu guru. Apabila masih ada yang belum paham ibu guru mengulang-ngulang terus sampai anak dirasa paham. Dari situ Alhamdulillah dalam penggunaan *stick* angka ini juga dapat memudahkan guru dalam menarik minat anak untuk belajar dan juga memudahkan guru dalam menjelaskan materi, anak sudah banyak yang mampu menguasai kemampuan berhitung permulaan sesuai standart yang ditetapkan oleh sekolah. Yang awalnya anak masih bingung dan sulit dalam melakukan penjumlahan dan pengurangan, tetapi dengan bantuan peraga *stick* angka anak mampu melakukan berhitung penjumlahan dan pengurangan dengan mudah. Anak benar-benar paham penjumlahan dan pengurangan itu kira-kira 3-4 pertemuan, jadi cukup singkat. Dari 15 anak sudah setengah lebih yang bisa. media yang digunakan tidak hanya digunakan untuk bantuan dalam berhitung, tetapi karena bentuknya berwarna warni maka juga dapat digunakan untuk mengenalkan warna kepada anak.[44]

Dan untuk lebih memastikan lagi, saya melakukan wawancara kepada beberapa wali murid anak kelompok A memgenai

---

[43] Wawancara Peneliti kepada Kepala Sekolah RA Musimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik yang dilakukan pada Hari Minggu, 14 Juni 2020 Pukul 09.30 WIB.

[44] Wawancara Peneliti kepada Guru Kelas A1 Sekolah RA Musimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik yang dilakukan pada Hari selasa, 16 Juni 2020 Pukul 08.00 WIB.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan berhitung permulaan anak, penjelasannya sebagai berikut:

> Wali murid 1: " Alhamdulillah anak saya sudah bisa menyebutkan bilangan 1-20, dan untuk penjumlahan dan pengurangan sudah bisa dengan bantuan benda, terkadang juga bisa menghitung sendiri tapi belum terlalu lancar, untuk berhitung dengan benda sudah bisa tanpa bantuan orang lain".[45]
>
> Wali murid 2: " Iya sudah bisa membilang angka 1-20 dengan lancar, untuk penjumlahan masih berhitung yang kecil angka 1-10, pengurangannya juga".[46]
>
> Wali murid 3: " Untuk menyebutkan bilangan 1-20 alhamdulillah sudah bisa dengan lancar, kalau penjumlahan dan pengurangan 1-10 bisa tanpa perlu bantuan benda".[47]
>
> Wali murid 4: " Untuk menyebutkan bilangan 1-20 bisa tapi terkadang masih ada yang kliru atau keloncatan, dan untuk berhitung penjumlahan dan pengurangan bisa dengan bantuan benda".[48]
>
> Wali murid 5: " Bisa berhitung 1-20 walaupun lama, dan untuk penjumalahan dan pengurangan bisa dengan benda dan harus ada yang menemani".[49]
>
> Wali murid 6 : " Sudah bisa berhitung 1-20 dengan lancar, penjumlahan dan pengurangan juga bisa 1-10 dengan benda tanpa bantuan ibunya".[50]

---

[45] Wawancara Peneliti kepada Mama Nayyan Kelompok A1 RA Musimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik yang dilakukan pada Hari Minggu, 21 Juni 2020 Pukul 08.40 WIB.

[46] Wawancara Peneliti kepada Mama Aam Kelompok A1 RA Musimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik yang dilakukan pada Hari Minggu, 21 Juni 2020 Pukul 10.00 WIB.

[47] Wawancara Peneliti kepada Mama Fara Kelompok A1 RA Musimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik yang dilakukan pada Hari Minggu, 21 Juni 2020 Pukul 10.30 WIB.

[48] Wawancara Peneliti kepada Mama Ufy Kelompok A1 RA Musimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik yang dilakukan pada Hari Senin, 22 Juni 2020 Pukul 08.00 WIB.

[49] Wawancara Peneliti kepada Mama Rafa Kelompok A1 RA Musimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik yang dilakukan pada Hari Senin, 22 Juni 2020 Pukul 08.30 WIB.

[50] Wawancara Peneliti kepada Mama Sabina Kelompok A1 RA Musimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik yang dilakukaan padaHari Senin, 22 Juni 2020 Pkl 10.00 WIB.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> Wali murid 7: " Bisa berhitung 1-20, untuk berhitung penjumlahan dan pengurangan juga bisa 1-10 tanpa bantuan orang dewasa".[51]

Dari hasil analisis data, pembelajaran berhitung permulaan dilakukan dengan menggunakan *stick* angka yang sudah dimodifikasi dengan memberikan cat warna warni terhadap *stick* yang ada, kemudian *stick* tersebut ditempel kain *flannel* yang sudah dibentuk baju dan tertempel symbol angka di atasnya. Media tersebut digunakan dengan tujuan untuk dapat menarik minat anak untuk mengikuti pembelajaran berhitung permulaan yang diberikan oleh ibu guru dan juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada anak sehingga dari situ diharapkan tujuan pembelajaran berhitung permulaan akan mudah untuk tercapai. Dalam penggunaannya ibu guru menjelaskan terlebih dahulu mnengenai penggunaan *stick* angka, untuk mengetes kepahaman anak, ibu guru meminta anak untuk mengoprasionalkan berhitung penjumlahan dan pengurangan dengan diminta menyusun banyaknya *stick* sesuai dengan bilangan yang disebutkan oleh ibu guru. Dan apabila masih ada yang dirasa kurang paham ibu guru mengulang terus sampai anak dirasa sudah paham. Penggunaan media *stick* angka sudah bisa diterapkan dengan baik itu terbukti dengan sudah banyak anak yang mengalami peningkatan dalam berhitung, banyak yang mampu mencapai standart kemampuan berhitung permulaan yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu anak mampu

[51] Waancara Peneliti kepada Mama Falyn Kelompok A1 RA Musimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik yang dilakukan pada Hari Senin, 22 Juni 2020 Pukul 13.00 WIB.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyebutkan bilangan 1-20, serta berhitung penjumlahan dan pengurangan angka 1-10 dengan benda. Anak yang dulu masih mengalami kebingungan dan kesulitan dalam berhitung penjumlahan dan pengurangan, sekarang anak bisa lebih mudah memahami setiap materi yang disampaikan oleh ibu guru mengenai kemampuan berhitung. Semua itu terjadi karena dalam pembelajaran berhitung permulaan ibu guru menggunakan media yang menarik dan lebih konkrit. Anak dapat menghitung penjumlahan dan pengurangan dengan mudah secara langsung sesuai dengan banyaknya *stick* yang ada. Sehingga pemahaman anak mengenai berhitung permulaan tidak memerlukan waktu yang cukup lama, hanya 3-4 kali pertemuan anak sudah benar-benar bisa berhitung penjumlahan dan pengurangan sendiri.

Karena sudah terbukti dapat memudahkan anak dalam melakukan berhitung permulaan, media bermain *stick* angka ini, tidak hanya digunakan pada anak kelompok A saja, melainkan juga digunakan pada anak PAUD. Walaupun begitu, karena dilihat dari tingkat usia sudah berbeda, maka perkembangan kognitif mengenai berhitung permulaan harus disesuaikan dengan STTPA yang ada disetiap jenjang pendidikan. Selain digunakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan, penggunaan *stick* angka juga dapat digunakan untuk mengenalkan warna kepada anak karena bentuknya yang berwarna warni.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berhitung Permulaan dengan Menggunakan Media *Stick* Angka Anak Kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik

Penggunaan media selama pembelajaran harus sesuai dengan kriteria dan kemampuan yang dimiliki anak. Media tersebut harus menarik, sehingga dalam penggunaanya anak akan mudah tertarik dan merasa senang ketika media tersebut digunakan dalam pembelajaran. Tetapi dalam penggunaannya guru harus tetap memperhatikan kriteria-kriteria dalam penggunaan media, seperti dapat menumbuhkan rasa senang pada anak, tidak menggunakan bahan yang membahayakan, disesuaikan dengan kemampuan anak, mudah dibuat dan terjangkau, dan lain-lain. Sehingga media tersebut dapat digunakan dengan baik dan bisa menjadikan pembelajaran lebih efektif dengan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Seperti dalam penelitian ini, karena salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan anak adalah kemampuan berhitung permulaan. Maka sekolah harus mempertimbangkan menggunakan media yang terbaik yang bisa digunakan dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan. Dan cara yang tepat yaitu menggunakan media yang terbaik dan disenangi oleh anak. Pemilihan penggunaan media *stick* angka di RA Muslimat NU 10 Banin Banat merupakan cara yang tepat yang digunakan supaya mempermudah anak dalam memahami pembelajaran berhitung permulaan. Kemampuan berhitung permulaan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang dimiliki anak nantinya akan menjadi bekal anak dalam melakukan pendidikan selanjutnya.

Walaupun begitu, setiap media pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Sama seperti yang disampaikan oleh ibu ey selaku kepala sekolah mengenai kelebihan dan kekurangan penggunaan media tersebut, yaitu:

> " Kelebihan pengguanaan media tersebut adalah membantu ibu guru dalam menyampaikan materi kepada anak, anak lebih mudah memahami konsep berhitung. dan untuk kekurangannya adalah kadang anak tidak terlalu terampil dalam menuliskan lambang bilangannya".[52]

Adapun penjelasan lain yang diberikan oleh ibu dy selaku guru kelas, adalah:

> " Kelebihannya adalah selain bentuknya yang mudah dibuat serta harganya terjangkau tadi, anak lebih mudah memahami dan mengenal angka, dan kekurangannya adalah bagi anak yang belum bisa mengenal angka anak akan merasa bingung".[53]

Dari hasil wawancara jelas bahwa setiap media pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan, tidak media *stick* angka ini. Dalam penggunaannya juga terdapat kendala-kendala yang terjadi ketika media tersebut digunakan, seperti yang dijelaskan oleh ibu dy, yaitu:

---

[52] Wawancara Peneliti kepada Kepala Sekolah RA Musimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik yang dilakukan pada Hari Selasa, 16 Juni 2020 Pukul 09.00 WIB.

[53] Wawancara Peneliti kepada Guru Kelas A1 Sekolah RA Musimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik yang dilakukan pada Hari Kamis, 18 Juni 2020 Pukul 11.00 WIB.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> " Untuk kendalanya ada tapi tidak terlalu yang gimana-gimana, kendala yang biasa terjadi misalnya ketika saya menggunakan media *stick* angka tersebut, anak meminta medianya dan mau dibawa pulang, lalu anak yang lain ikut meminta sehingga kelas yang tadinya kondusif jadi ramai. Terus juga karena kelas ini kan kelas yang paling kecil untuk anak usia kelompok A, jadi masih ada anak yang daya konsentrasi kurang, jadi mendengarkan sebentar lalu main, muter-muter sendiri, terus juga ada ketika saya meminta anak untuk maju ke depan, anak yang lain berebut. Dan terkadang juga ketika ditanya ada yang bingung, kompak bilang tidak, tetapi ketika diminta maju ditanya ndak bisa jawab, Jadi saya sering mengulang terus sampai anak berhasil mengenal dan memahami angka".[54]

Di setiap pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. seperti dari media yang digunakan, gurunya yang kurang bisa menguasai kelas, atau alat peraga yang dipakai oleh guru selama proses pembelajaran masih kurang menarik minat anak. Semua itu wajar dan sering terjadi. Untuk itu tugas sekolah dan ibu guru harus bisa mencari cara dan solusi terbaik dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak dalam segala aspek perkembangan yang dimiliki anak. Seperti pembelajaran berhitung permulaan ini, walaupun sudah menggunakan media yang menarik. Tetapi tidak bisa dipungkiri bahwa penggunaan media tersebut masih mempunyai kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan penggunan media tersebut adalah membantu guru dalam menjelaskan materi kepada anak mengenai kemampuan berhitung permulaan, menjadikan anak lebih tertarik dan senang ketika

[54] Wawancara Peneliti kepada Guru Kelas A1 Sekolah RA Musimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik yang dilakukan pada Hari Kamis, 18 Juni 2020 Pukul 11.15 WIB.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melakukan pembelajaran, mudah dibuat dan harganya yang terjangkau, serta dapat mempermudah anak dalam memahami suatu konsep bilangan.

Sedangkan kekurangannya adalah anak akan mengalami kesulitan dalam menulis lambang bilangan karena selama pembelajaran ibu guru hanya fokus dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan dengan memintanya untuk berhitung secara langsung sesuai *stick* yang ada tanpa meminta untuk menuliskan setiap bilangan yang ada, serta kekurangan yang lain adalah anak yang masih belum terlalu lancar dalam mengenal angka maka dia mengalami kesulitan dan cukup bingung ketika diminta untuk berhitung serta melakukan penjumlahan dan pengurangan sendiri. Adapun kendala lain dalam penggunaan media *stick* angka adalah karena bentuknya yang berwarna warni, anak merasa tertarik lalu ada yang nangis meminta *stick* tersebut dan mau dibawa pulang. Jadi yang tadinya kelas kondusif menjadi ramai karena banyak anak yang ikut-ikutan meminta *stick* tersebut. Dan juga karena kelas A1 ini merupakan kelas yang paling kecil dari kelas kelompok A yang lain, ketika proses pembelajaran berlangsung daya konsentrasi yang dimiliki cukup rendah, ketika guru menjelaskan anak mendengarkan sebentar, kemudian muter-muter main sendiri. Sehingga dari situ dapat mengganggu konsentrasi anak yang lain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari kelebihan dan kekurangan yang ada dalam penggunaan media *stick* angka dapat dijadikan evaluasi untuk penggunaan media selanjutnya. Sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lebih efektif lagi.

C. Pembahasan

1. Pembelajaran Berhitung Permulaan dengan Menggunakan Media *Stick* Angka Anak Kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik

Dalam pembelajaran sesuatu yang harus diperhatikan oleh ibu guru dalam mengembangkan kemampuan anak adalah mengenai penggunaan media yang tepat dan sesuai kemampuan yang dimiliki setiap anak.

Menurut Gerlach & Ely, media adalah bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.[55] Menurut Gagene dan Briggs,[56]Alat yang secara fisik yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan isi materi, yang terdiri antara lain buku, *tape-recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televise, dan

[55]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 3.
[56]Ibid., 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

komputer. Seperti halnya pada penelitian ini, sekolah menngunakan alat berupa *stick* angka yang sudah dimodifikasi dalam mengembangkan pembelajaran berhitung permulaan anak.

Pada proses pembelajaran media yang digunakan harus diberikan dengan semenarik mungkin, harus berinovasi. Sehingga anak akan tertarik untuk aktif mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh ibu guru serta dapat membantu guru dalam mempermudah menyampaikan materi yang di jelaskan, sehingga dari situ diharapkan dengan menggunakan media yang tepat dapat menjadikan pembelajaran mencapai tujuan yang diharapkan. Tidak hanya itu, dalam penggunaan media guru juga harus memperhatikan bentuk serta alat yang digunakan dengan tidak menggunakan benda-benda yang berbahaya yang memiliki bentuk tajam dan runcing. Seperti dari gunting, pisau, dan *cutter*. Anak masih belum mengetahui benda-benda apa saja yang bisa digunakan yang aman bagi dirinya.

Media *Stick* angka adalah media pembelajaran sederhana yang mudah dibuat, yang terbuat dari batang/tongkat/potongan. *stick* tersebut diberi symbol-symbol angka, yang akan membuat anak menjadi senang serta dapat bermanfaat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Media *stick* angka ini adalah media yang menggantikan "balok angka".[57]

[57] Diah Galih Wahyuni, *et al., Penerapan Meode Bermain Berbantuan Media Stick Angka untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif, (*e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Vol.4 No. 2, 2016).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Media tersebut digunakan selain karena bentuknya yang mudah dibuat, serta harganya terjangkau. Media *stick* angka ini dapat membantu guru untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang diberikan anak mengenai pembelajaran berhitung permulaan, anak lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh ibu guru, serta media yang digunakan dari benda-benda yang aman untuk digunakan.

Menganalisis penjelasan dari beberapa narasumber dengan teknik wawancara dapat dijelaskan bahwa pembelajaran berhitung permulaan dilakukan dengan menggunakan media *stick* angka yang sudah dimodifikasi. Supaya lebih menarik *stick* tersebut diberi warna, kemudian diberi bentuk baju dari kain *flannel* yang sudah ditempel symbol-symbol angka. Dalam penggunaannya ibu guru menjelaskan terlebih dahulu mengenai penggunaan *stick* angka, untuk mengetes kepahaman anak ibu guru meminta anak untuk menggunakan media tersebut dengan memintanya untuk menyusun *stick* sesuai dengan bilangan yang telah disebutkan ibu guru untuk mencari hasil dari penjumlahan dan pengurangan. Kemudian, apabila ada anak yang masih dirasa kurang paham ibu guru mengulang penjelasan terus menerus sampai anak itu dirasa sudah paham.

Media tersebut dapat memudahkan ibu guru dalam menyampaikan materi kepada anak, dan untuk anaknya dapat memahami dengan mudah mengenai materi yang diberikan mengenai pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berhitung permulaan, karena bentuknya yang konkrit maka anak akan mudah menghitung penjumlahan dan pengurangan sesuai dengan banyaknya *stick* yang ada. Untuk hasilnya sendiri media pembelajaran ini terbukti bahwa dengan penggunaan media *stick* angka anak yang awalnya mengalami kebingungan dan kesulitan dalam melakukan penjumlahan dan pengurangan, sekarang sudah mulai bisa dengan mudah memahami setiap materi yang disampaikan mengenai berhitung permulaan. Anak juga tidak memerlukan waktu yang lama dalam memahaminya, cukup 3-4 pertemuan anak sudah bisa dalam melakukan berhitung penjumlahan dan pengurangan.

Anak sudah banyak yang mencapai standart kemampuan berhitung permulaan yang ditetapkan sekolah, yaitu mampu menyebutkan bilangan 1-20, serta melakukan berhitung penjumlahan dan pengurangan angka 1-10 dengan benda dengan mudah. Dari 15 anak, setengah lebih sudah mampu dan mengalami peningkatan dalam melakukan berhitung permulan. Banyak anak yang sudah bisa sendiri tanpa bantuan dari orang dewasa. Hanya beberapa anak yang masih terkadang terbalik atau lama dalam menyebutkan bilangan, anak tersebut yang memiliki usia lebih kecil dari yang lain. Selain itu, media *stick* angka juga digunakan untuk mengenalkan warna kepada anak karena memiliki bentuk yang warna warni.

Dan karena sudah terbukti dapat mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak, media *stick* angka ini tidak hanya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

digunakan untuk anak kelompok A saja, melainkan juga pada tingkatan PAUD. Tetapi, karena dilihat segi usia sudah berbeda, maka walaupun penggunaan media sama, tetap menyesuaikan STTPA yang ada di setiap tingkatan.

Penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa penggunaan media *stick* angka yang digunakan di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik sudah baik dengan memodifikasi *stick* angka dengan bentuk-bentuk yang dapat menarik minat anak dalam belajar dan menjadikan anak lebih aktif selama proses pembelajaran. Sehingga banyak anak yang sudah dapat mencapai tujuan pembelajaran berhitung dengan standart kemampuan berhitung permulaan yang ditetapkan oleh sekolah. Seperti halnya penjelasan yang dikemukakan oleh Arsyad bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

2. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berhitung Permulaan dengan Menggunakan Media *Stick* Angka Anak Kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik

Kelebihan dan kekurangan pasti ada disetiap media yang digunakan dalam pembelajaran. Dan dari kekurangan yang ada, terkadang dapat mengganggu ketika proses pembelajaran berlangsung. Tetapi semua itu wajar mengingat karakteristik dan kemampuan yang dimiliki setiap anak berbeda-beda. Dari itu, tugas seorang guru harus

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bisa mengemas pembelajaran sebaik mungkin, dengan menggunakan media-media yang tepat yang bisa menarik minat anak untuk ikut serta dalam proses pembelajaran tanpa ada paksaan dalam melakukannya. Tidak hanya itu, guru juga harus bisa menguasai setiap media yang digunakan dengan baik, sehingga media tersebut dapat digunakan dengan baik dan efektif yang nantinya menjadikan pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Seperti halnya di RA Muslimat NU 10 Banin Banat, penggunaan media *stick* angka memiliki kelebihan dan kekurangan ketika digunakan dalam proses pembelajaran berhitung permulaan. Kelebihan penggunan media tersebut adalah membantu guru dalam menjelaskan materi mengenai pembelajaran berhitung kepada anak, anak merasa senang tidak merasa cepat bosan, media yang digunakan mudah dibuat, harganya yang terjangkau, memudahkan ibu guru dalam menjelaskan materi, serta memudahkan anak dalam memahami angka dan konsep bilangan. Sedangkan kekurangannya adalah anak akan mengalami kesulitan dalam penulisan angka dan bagi anak yang belum terlalu mengenal angka dia akan merasa bingung.

Adapun kendala lain dalam penggunaan media *stick* angka dalam proses pembelajaran berhitung permulaan adalah karena media yang digunakan memiiki bentuk yang menarik berwarna warni, maka ketika proses pembelajaran berlangsung anak meminta media untuk dibawa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pulang, kemudian anak yang lain juga ikut meminta. Jadi, kelas yang tadinya kondusif menjadi ramai.

Dari situ, Kelebihan tersebut dapat diterapkan untuk pembelajaran selanjutnya dan untuk kekurangannya dapat dijadikan evaluasi. Dari kekurangan tersebut dicari jalan keluar dan cara terbaik, sehingga dari kekurangan tersebut diharapkan mendapatkan solusi terbaik yang dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif lagi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Setelah penulis melakukan penelitian mengenai pembelajaran berhitung permulaan dengan menggunakan media *stick* angka anak kelompok A di RA Muslimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pembelajaran berhitung permulaan dilakukan dengan menggunakan media *stick* angka yang sudah dimodifikasi. Dalam pembelajaran ibu guru menjelaskan terlebih dahulu mengenai penggunaan *stick* angka, dan untuk mengetes kepahaman, anak diminta untuk menyusun *stick* sesuai bilangan yang disebutkan oleh ibu guru dalam bentuk penjumlahan dan pengurangan. Dan apabila masih ada anak yang dirasa belum paham ibu guru mengulang kembali penjelasan sampai ia merasa paham. Media ini sudah digunakan dengan baik, karena sudah banyak anak yang mencapai standart kemampuan berhitung permulaan yang ditetapkan oleh sekolah. Anak banyak yang sudah bisa menyebutkan bilangan 1-20 serta berhitung penjumlahan dan pengurangan 1-10 dengan benda. Itu semua terjadi karena alat peraga yang digunakan lebih kongkrit.
2. Kelebihan dari penggunaan media *stick* angka dalam pembelajaran berhitung permulaan adalah selain alat peraga bentuknya yang mudah untuk dibuat serta harganya yang terjangkau, media ini dapat membantu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ibu guru dalam menyampaikan materi yang diberkan kepada anak mengenai berhitung permulaan serta memudahkan anak dalam memahami materi yang diberikan. Sedangkan Kekurangannya adalah terkadang anak tidak terampil dalam menuliskan bilangan serta anak yang masih belum terlalu bisa mengenal angka anak menjadi bingung. Dan dari kelebihan dan kekurangan yang ada dapat dijadikan evaluasi untuk pembelajaran berikutnya, sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih baik dan efektif.

B. Saran

1. Penggunaan media *stick* angka dalam pembelajaran berhitung permulaan akan lebih baik apabila guru menciptakan inovasi baru lagi. Misalnya seperti mengajak anak membuat *puzzle* dari *stick*, kemudian dari *puzzle* tersebut anak diminta untuk menghitung banyaknya *stick* yang digunakan. Jadi anak tidak merasa cepat bosan serta akan lebih antusias lagi mengikuti pembelajaran berhitung permulaan.
2. Sebaiknya dalam pembelajaran berhitung permulaan anak juga diajari menulis lambang bilangannya. Sehingga anak tidak hanya bisa dalam pelafalan dan berhitung secara langsung, tetapi juga bisa sekaligus dengan penulisannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Afrizal. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif : Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu. (*Depok: Rajawali Pers).

Anggito Albi & Johan Setiawan. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* (Sukabumi: CV Jejak).

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran.* (Jakarta: Rajawali Pers).

Arifin, Zainul. 2012. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Pradigma Baru. (*Bandung: PT. Remaja Rosdakarya).

Departemen Agama. 2005. *Alquran dan terjemahannya.* (Surabaya: Karya Utama).

Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Permainan berhitung permulaan.* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasinal).

Hidayah, Yayah. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak UsiaDini Melalaui Media Permainan Stick Angka. (*Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang, Vol 2 No. 2).

Indrawati, Ririn. 2019. *Penggunaan Stick Angka dengan Media Karet Berwarna untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Kelompok A di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Junwangi Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo. (* Skripsi - - Universitas Islam Negeri Sunan Ampel. Surabaya).

Isjoni. 2011. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini. (*Bandung: Alfabeta).

Latif, Mukhtar, *et al.*, 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini.* (Jakarta: Kencana PrenadaMedia Group).

Lestari KW. 2011. *Seri Bacaan Orang Tua Konsep Matematika untuk Anak Usia Dini. (*Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini).

Mulyasa. 2012. *Mnajemen PAUD.* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset).

Muyana, Deddy. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif. (*Bandung: PT. Remaja Rosdakarya).

Moleong. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif.* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya).

Nurani, Yuliono Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* (Jakarta: PT Indek).

Patilima, Hamid. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Alfabeta).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Permendikbud. 2015. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*).

Putri, Indriati Laksmi. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan Strategi Bermain Stick Angka di PAUD.* (Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang, Vol.2 No.2).

Ridwan. 2006. *Metode & Teknik Penyusunan Tesis. (*Bandung: ALFABETA).

Sadiman, Arief S. *et al*., 2010. *Media Pendidikan.* (Jakarta: Rajawali Pers).

Sihabudin. 2014. *Strategi Pembelajaran.* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press).

Yuliani Sujiono, dkk. 2014. *Metode Perkembangan Kognitif,* (Jakarta: Universitas Terbuka).

Simanjuntak, Lisnawaty, *et al.*, 1993. *Metode Mengajar Matematika. (*Jakarta: PT Rineka Cipta).

Sudarwan, Danim. 1995. *Media Komunikasi Pendidikan. (*Jakarta: Bumi Aksara).

Suryani, Nunuk. 2012. *Strategi Belajar-Mengajar.* (Yogyakarta: Penerbit Ombak).

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya.* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group).

Susilana, Riyana. 2008. *Media Pembelajaran.* (Bandung: CV Wacana Prima).

Suyadi 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini.* (Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi (BIPA)).

Suyadi & Maulidya Ulfah. 2013. *Konsep Dasar PAUD. (*Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset).

Suyanto ,Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* (Jakarta: Depdiknas).

Trisnawati, Eki. 2018. *Penerapan Strategi Bermain Stick Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak di PAUD WITRI 1 Kota Bengkulu.* (Skripsi - - Institut Agama Islam Negeri Bengkulu. Bengkulu).

Wahyuni, Diah Galih *et al.*, 2016. *Penerapan Meode Bermain Berbantuan Media Stick Angka untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif. (*e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Vol.4 No. 2).

Wawancara Peneliti kepada Kepala Sekolah RA Musimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik yang dilakukan pada Hari kamis, 11 Juni 2020 Pukul 09.00 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Wawancara Peneliti kepada Guru Kelas A1 Sekolah RA Musimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik yang dilakukan pada Hari kamis, 12 Juni 2020 Pukul 11.00 WIB.

Wawancara Peneliti kepada Mama Nayyan Kelompok A1 RA Musimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik yang dilakukan pada Hari Minggu, 21 Juni 2020 Pukul 08.40 WIB.

Wawancara Peneliti kepada Mama Aam Kelompok A1 RA Musimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik yang dilakukan pada Hari Minggu, 21 Juni 2020 Pukul 10.00 WIB.

Wawancara Peneliti kepada Mama Fara Kelompok A1 RA Musimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik yang dilakukan pada Hari Minggu, 21 Juni 2020 Pukul 10.30 WIB.

Wawancara Peneliti kepada Mama Ufy Kelompok A1 RA Musimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik yang dilakukan pada Hari Senin, 22 Juni 2020 Pukul 08.00 WIB.

Wawancara Peneliti kepada Mama Rafa Kelompok A1 RA Musimat NU 10 Banin Banat Manyar Gresik yang dilakukan pada Hari Senin, 22 Juni 2020 Pukul 08.30 WIB.

Wiyani, Novan Ardy & Barnawi. 2017. *FORMAT PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implimentasi Pendidikan Anak Usia Dini. (*Jogjakarta: Ar-Ruzz Media).

Yamin, Martinis. 2013. *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini. (*Ciputat : Referensi).

Z , Arini Sapayona. 2019. *Pengaruh Kegiatan Bermain Stick Angka terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia 5-6 Tahun. (*Skripsi -- Universitas Lampung. Bandar Lampung.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id