



**PENERAPAN MEDIA BERMAIN PLASTISIN DALAM
MENINGKATKAN PENGENALAN ANGKA PADA
ANAK KELOMPOK B RA RAUDHATUL JANNAH
PAYA GELI DELI SERDANG**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas
Dan Memenuhi Syarat-Syarat Untuk Mencapai
Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

OLEH :

ATHIFAH

NPM: 1710210047/017.21.1.2.2.1.2283

Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**FAKULTAS AGAMA ISLAM DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI**

MEDAN

2021



**PENERAPAN MEDIA BERMAIN PLASTISIN DALAM
MENINGKATKAN PENGENALAN ANGKA PADA
ANAK KELOMPOK B RA RAUDHATUL JANNAH
PAYA GELI DELI SERDANG**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas
Dan Memenuhi Syarat-Syarat Untuk Mencapai
Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

OLEH :

ATHIFAH

NPM: 1710210047/017.21.1.2.2.1.2283

Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I

Manshuruddin, S.Pd.I,MA

Pembimbing II

Rita Nofianti, M.Pd

Lampiran :
Hal : Pengajuan Munaqosah Skripsi atas nama Athifah
Kepada Yth : Bapak Dekan Fakultas Agama Islam & Humaniora UNPAB
Medan

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan terhadap skripsi mahasiswa atas nama Susi Budiarti yang berjudul "Penerapan Media Bermain Plastisin Dalam Meningkatkan Pengenalan Angka Pada Anak Kelompok B Ra Raudhatul Jannah Paya Geli Deli Serdang" maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqosahkan pada sidang munaqosah Fakultas Agama Islam & Humaniora Universitas Pembangunan Panca Budi Medan

Demikian kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama dari Bapak kami ucapkan terima kasih.

وَالسَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Medan, 20 September 2021

Pembimbing I



Manshuruddin, S.Pd.I, MA

Pembimbing II



Rita Nofianti, M.Pd



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
FAKULTAS AGAMA ISLAM & HUMANIORA

Kampus I : Jl. Jend. Gatot Subrto Km 4,5 Telp. (061) 8455571 Fax. (061) 8458077

Kampus II : Jl. Timor No. 27 D, Medan (061) 8455571 Fax. (061) 8458077

Kampus III : Jl. Ayahanda No. 10 C Medan (061) 8455571 Fax. (061) 8458077

<http://www.pancabudi.ac.id> email: itmufileafet@pancabudi.ac.id ispaip@pancabudi.ac.id ipiaud@pancabudi.ac.id

SURAT PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Penerapan Media Bermain Plastisin Dalam Meningkatkan Pengenalan Angka Pada Anak Kelompok B Ra Raudhatul Jannah Paya Geli Deli Serdang" atas nama Athifah dengan NPM 1710210047 telah di Munaqosyahkan dalam Sidang Munaqosyah Sarjana S1 Fakultas Agama Islam & Humaniora Universitas Pembangunan Panca Budi Medan pada tanggal:

20 September 2021 Masehi

13 Safar 1443 Hijriah

Dan telah diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Agama Islam & Humaniora Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.

Panitia Pelaksana

Ketua


Rahayu Dwi Utami, S.P., M.Pd

Penguji I


Manshuruddin, S.Pd.I., MA

Penguji II


Rita Novianti, M.Pd

Penguji III


Nurhalimah Tambunan, S.Sos.I., M.Kom.I

Penguji IV


Dr. Fuji Rahmadi P., SH.I., MA

Diketahui



Dr. Fuji Rahmadi P., SH.I., MA

SURAT PERNYATAAN

Nama : Athifah
NPM : 1710210047
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Penerapan Media Bermain Plastisin Dalam Meningkatkan Pengenalan Angka Pada Anak Kelompok B Ra Raudhatul Jannah Paya Geli Deli Serdang

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Saya tidak akan menuntut perbaikan nilai Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) setelah ujian meja hijau.
2. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan hasil karya orang lain (plagiat).
3. Memberikan izin kepada Fakultas/Universitas untuk menyimpan, mengalih media/formatkan, mendistribusikan dan mempublikasikan karya skripsi saya melalui internet atau media lain bagi kepentingan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya menerima konsekuensi apapun sesuai dengan aturan yang berlaku apabila dikemudian hari diketahui bahwa pernyataan ini tidak benar.

Medan, 20 September 2021

Yang membuat pernyataan





UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI FAKULTAS AGAMA ISLAM & HUMANIORA

Jl. Jend. Gatot Subroto Km 4,5 Medan Fax. 061-8458077 PO.BOX : 1099 MEDAN

PROGRAM STUDI ILMU FILSAFAT
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

(TERAKREDITASI)
(TERAKREDITASI)
(TERAKREDITASI)

PERMOHONAN JUDUL TESIS / SKRIPSI / TUGAS AKHIR*

Pertanda tangan di bawah ini :

Nama : ATHIFAH
Temp. Lahir : MEDAN / 03 Januari 1974
No. Mahasiswa : 1710210047
Bidang Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
NPM :
Kredit yang telah dicapai : 119 SKS, IPK 3.77
No. Kontak : 081270691428
Bidang mengajukan judul sesuai bidang ilmu sebagai berikut :

Judul

Peran Media Bermain Plastisin dalam Meningkatkan Pengenalan Angka pada Anak Kelompok-B di RA. Raudhatul Jannah Geli

Oleh Dosen Jika Ada Perubahan Judul

Tidak Perlu



Rektor I,

(Cahyo Pramono, S.E., M.M.)

Medan, 05 April 2021

Pemohon,

(Athifah)

Tanggal :
Disahkan oleh :
Dekan

(Dr. Fuji Rahmadi P., SH.I., MA)

Tanggal :
Disetujui oleh :
Dosen Pembimbing I :

(Manshuruddin, S.Pd.I., MA)

Tanggal :
Disetujui oleh :
Ka. Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

(Rahayu Dwi Utami, S.Pd., M.Pd)

Tanggal :
Disetujui oleh :
Dosen Pembimbing II :

(Rita Nofianti, S.Pd., M.Pd)

Lamp.VII BERITA ACARA PEMBIMBINGAN SKRIPSI



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
FAKULTAS AGAMA ISLAM & HUMANIORA

Kampus I : Jl. Jend. Gatot Subroto Km 4,5 Telp. (061) 8455571 Fax. (061) 8458077

Kampus II : Jl. Timor No. 27 D, Medan (061) 8455571 Fax. (061) 8458077

Kampus III : Jl. Ayahanda No. 10 C, Medan (061) 8455571 Fax. (061) 8458077

http://www.pancabudi.ac.id email: timufilsafat@pancabudi.ac.id pui@pancabudi.ac.id piaud@pancabudi.ac.id

Universitas : Pembangunan Panca Budi Medan
 Fakultas : Agama Islam dan Humaniora
 Dosen Pembimbing I : Manshuruddin, M.A.
 Dosen Pembimbing II : Rita Nofianti, M.Pd
 Nama Mahasiswa : Athifah
 Jurusan/Program Studi : PIAUD
 Nomor Pokok Mahasiswa : 1710210047
 Jenjang Pendidikan : S1
 Judul Tugas Akhir/Skripsi : Penerapan Media Bermain plastisin Dalam meningkatkan pengenalan Angka pada Anak Kelompok B Ra RAUDHATUL JANNA PATA BELI DELI SERDANG

TANGGAL	PEMBAHASAN MATERI	PARAF	KETERANGAN
20-7-2020	perbaiki judul	<i>lu</i>	
24-7-2020	acc judul dan latar belakang	<i>lu</i>	
29-7-2020	revisi latar belakang	<i>lu</i>	
30-7-2020	Diskus bab I, II, III	<i>lu</i>	
9-2-2020	revisi Bab I, II, III	<i>lu</i>	
17-2-2020	Diskus Bab IV	<i>lu</i>	
4-9-2021	revisi Bab IV	<i>lu</i>	
12-9-2021	acc sidang	<i>lu</i>	

Medan, 12-9-2021

Dekan,



[Signature]
Dr. Fuji Rahmadi P, SH.I, MA

Lamp. VII BERITA ACARA PEMBIMBINGAN SKRIPSI



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
FAKULTAS AGAMA ISLAM & HUMANIORA

Kampus I : Jl. Jend. Gatot Subroto Km 4,5 Telp. (061) 8455571 Fax. (061) 8458077
Kampus II : Jl. Timor No. 27 D, Medan (061) 8455571 Fax. (061) 8458077
Kampus III : Jl. Ayahanda No. 10 C, Medan (061) 8455571 Fax. (061) 8458077
http://www.pancabudi.ac.id email: ilmufilsafst@pancabudi.ac.idpai@pancabudi.ac.idpiaud@pancabudi.ac.id

Universitas : Pembangunan Panca Budi Medan
Fakultas : Agama Islam & Humaniora
Dosen Pembimbing I : Manshuruddin, M.A.
Dosen Pembimbing II : Rita Nofianti, M.Pd.
Nama Mahasiswa : ATHIFAH
Jurusan/Program Studi : PIAUD
Nomor Pokok Mahasiswa : 1710210047
Jenjang Pendidikan : S1
Judul Tugas Akhir/Skripsi : Penerapan Media Bermain Plastisin Dalam Meningkatkan Pengenalan Angka Pada Anak Kelompok B RA RAUDHATUL Jannah Paya Geli

TANGGAL	PEMBAHASAN MATERI	PARAF	KETERANGAN
23-7-2021	perbaikan judul	/	
30-7-2021	Bimbingan Bab I	/	
2-8-2021	Revisi bab I	/	
02-Sep-2021	Bimbingan bab II, III	/	
13-Sep-2021	Bimbingan Revisi II	/	
21-Sep-2021	Perbaikan Bab I	/	
15- 09 2021	dcc sidang	/	

Medan, 15- September 2021



[Signature]
Dr. Fuji Rahmadi P, SHI, MA

Hal : Permohonan Meja Hijau

Medan, 16 November 2021
 Kepada Yth : Bapak/Ibu Dekan
 Fakultas AGAMA ISLAM & HUMANIORA
 UNPAB Medan
 Di -
 Tempat

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ATHIFAH
 Tempat/Tgl. Lahir : Medan / 3 Januari 1974
 Nama Orang Tua : M. Husni
 N. P. M : 1710210047
 Fakultas : AGAMA ISLAM & HUMANIORA
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 No. HP : 081270691428
 Alamat : Jl Binjai km 10 gang damai desa paya geli

Datang bermohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat diterima mengikuti Ujian Meja Hijau dengan judul Penerapan Media Bermain Plastisin dalam Meningkatkan Pengenalan Angka pada Anak Kelompok-B di RA. Raudhatul Jannah Paya Geli, Selanjutnya saya menyatakan :

- Melampirkan KKM yang telah disahkan oleh Ka. Prodi dan Dekan
- Tidak akan menuntut ujian perbaikan nilai mata kuliah untuk perbaikan indek prestasi (IP), dan mohon diterbitkan ijazahnya setelah lulus ujian meja hijau.
- Telah tercap keterangan bebas pustaka
- Terlampir surat keterangan bebas laboratorium
- Terlampir pas photo untuk ijazah ukuran 4x6 = 5 lembar dan 3x4 = 5 lembar Hitam Putih
- Terlampir foto copy STTB SLTA dilegalisir 1 (satu) lembar dan bagi mahasiswa yang lanjutan D3 ke S1 lampirkan ijazah dan transkripnya sebanyak 1 lembar.
- Terlampir pelunasan kwintasi pembayaran uang kuliah berjalan dan wisuda sebanyak 1 lembar
- Skripsi sudah dijilid lux 2 exemplar (1 untuk perpustakaan, 1 untuk mahasiswa) dan jilid kertas jeruk 5 exemplar untuk penguji (bentuk dan warna penjiilidan diserahkan berdasarkan ketentuan fakultas yang berlaku) dan lembar persetujuan sudah di tandatangani dosen pembimbing, prodi dan dekan
- Soft Copy Skripsi disimpan di CD sebanyak 2 disc (Sesuai dengan Judul Skripsinya)
- Terlampir surat keterangan BKKOL (pada saat pengambilan ijazah)
- Setelah menyelesaikan persyaratan point-point diatas berkas di masukan kedalam MAP
- Bersedia melunaskan biaya-biaya uang dibebankan untuk memproses pelaksanaan ujian dimaksud, dengan perincian sbb :

1. [102] Ujian Meja Hijau	: Rp.	1,000,000
2. [170] Administrasi Wisuda	: Rp.	1,750,000
Total Biaya	: Rp.	2,750,000

Ukuran Toga :

XL

Diketahui/Disetujui oleh :



Dr. Fuji Rahmadi P., SH.I., MA
 Dekan Fakultas AGAMA ISLAM & HUMANIORA



Hormat saya



ATHIFAH
 1710210047

Catatan :

- 1. Surat permohonan ini sah dan berlaku bila ;
 - a. Telah dicap Bukti Pelunasan dari UPT Perpustakaan UNPAB Medan.
 - b. Melampirkan Bukti Pembayaran Uang Kuliah aktif semester berjalan
- 2. Dibuat Rangkap 3 (tiga), untuk - Fakultas - untuk BPAA (asti) - Mhs.ybs.



YAYASAN PROF. DR. H. KADIRUN YAHYA
PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI

Jl. Jend. Gatot Subroto KM. 4,5 Medan Sunggal, Kota Medan Kode Pos 20122

SURAT BEBAS PUSTAKA
NOMOR: 387/PERP/BP/2021

Perpustakaan Universitas Pembangunan Panca Budi menerangkan bahwa berdasarkan data pengguna perpustakaan
nama saudara/i:

Nama : ATHIFAH
NIM : 1710210047
Semester : Akhir
Kelas : AGAMA ISLAM & HUMANIORA
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

namanya terhitung sejak tanggal 12 Agustus 2021, dinyatakan tidak memiliki tanggungan dan atau pinjaman buku
tidak lagi terdaftar sebagai anggota Perpustakaan Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.

Medan, 12 Agustus 2021
Diketahui oleh,
Kepala Perpustakaan



Rahmad Budi Utomo, ST.,M.Kom

Dokumen : FM-PERPUS-06-01
Revisi : 01
Efektif : 04 Juni 2015

SURAT KETERANGAN PLAGIAT CHECKER

Dengan ini saya Ka.LPMU UNPAB menerangkan bahwa surat ini adalah bukti pengesahan dari LPMU sebagai pengesah proses plagiat checker Tugas Akhir/ Skripsi/Tesis selama masa pandemi *Covid-19* sesuai dengan edaran rektor Nomor : 7594/13/R/2020 Tentang Pemberitahuan Perpanjangan PBM Online.

Demikian disampaikan.

NB: Segala penyalahgunaan/pelanggaran atas surat ini akan di proses sesuai ketentuan yang berlaku UNPAB.



No. Dokumen : PM-UJMA-06-02

Revisi : 00

Tgl Eff : 23 Jan 2019

Analysis document ATHIFAH_1710210047_PIAUD.docx Licensed to Universitas Pembangunan Panca Budi_License02

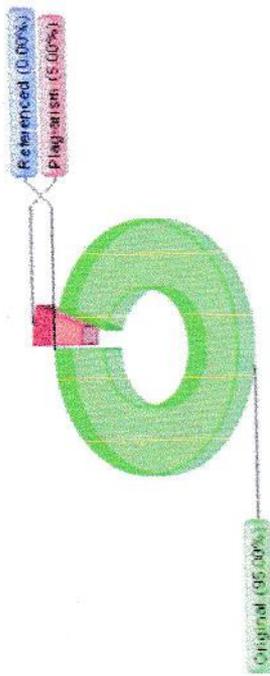
1 Comparison Preset Rewrite Detected language:

2 Check type: Internet Check



Detailed document body analysis:

1 Relation chart



2 Distribution graph



3 Top sources of plagiarism: 16



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
FAKULTAS AGAMA ISLAM &
HUMANIORA

Kampus I : Jl. Jend. Gatot Subroto Km 4,5 Telp. (061) 8455571 Fax. (061) 8458077
Kampus II : Jl. Timor No. 27 D, Medan (061) 8455571 Fax. (061) 8458077
Kampus III : Jl. Ayahanda No. 10 C, Medan (061) 8455571 Fax. (061) 8458077
http://www.pancabudi.ac.id email:
ilmufilsafat@pancabudi.ac.idpai@pancabudi.ac.idpiaud@pancabudi.ac.id

FORM PENGESAHAN JILID LUX SKRIPSI

Setelah membaca dan memperhatikan isi dan sistematika penyusunan laporan penelitian/tugas akhir/skripsi mahasiswa atas nama:

Nama : Athifah
NPM : 1710210047
Prodi : PIAUD
Judu : Penerapan Media Bermain Plastisin Dalam Meningkatkan Pengenalan Angka Pada Anak Kelompok B Ra Raudhatul Jannah Paya Geli Deli Serdang

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat dibukukan (jilid lux) untuk diserahkan ke Universitas Pembangunan Panca Budi Medan (Perpustakaan dan Fakultas Agama Islam & Humaniora Universitas Pembangunan Panca Budi Medan) sebagai persyaratan kelengkapan administrasi penerbitan ijazah Strata Satu (S1).

Diketahui Oleh,

Dosen Pembimbing I

Manshuruddin, S.Pd. I, MA

Ka. Prodi

Rahayu Dwi Utami, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing II

Rita nofianti, M.Pd



Dekan
Dr. Fuji Rahmadi P. S.H.I., MA

ABSTRAK

PENERAPAN MEDIA BERMAIN PLASTISIN DALAM MENINGKATKAN PENGENALAN ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B RA RAUDHATUL JANNAH PAYA GELI DELI SERDANG

OLEH:

ATHIFAH

NPM: 1710210047

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media bermain plastisin pada anak kelompok B RA Raudhatul Jannah Paya Geli. Mendeskripsikan pengenalan angka anak kelompok B RA Raudhatul Jannah Paya Geli Deli Serdang. Mendeskripsikan penerapan media bermain plastisin dalam meningkatkan pengenalan angka pada anak kelompok B RA Raudhatul Jannah Paya Geli Deli Serdang tahun ajaran 2020-2021.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media plastisin, penelitian dilakukan di RA Raudatul Jannah Paya Geli Deli Serdang. Populasinya adalah seluruh siswa kelompok B dengan jumlah siswa 15 orang, sebelum melaksanakan penelitian dilakukan observasi, dari 15 siswa terdapat 13 orang anak yang belum mampu membedakan dan mengurutkan angka 1-10, dan 2 orang anak yang mulai berkembang, sehingga tahap selanjutnya menggunakan 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Dari hasil penelitian siklus Kedua pertemuan pertama dan jumlah anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 5 orang atau 33.33%, dan berkembang sangat baik sebanyak 6 orang atau 40%, Siklus Kedua Pertemuan kedua dan jumlah anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 4 orang atau 26.66%, dan berkembang sangat baik sebanyak 9 orang atau 60%, dan siklus II Pertemuan Ketiga sebanyak 3 orang atau 20% yang berkembang sesuai harapan dan sebanyak 12 orang atau 80% berkembang sangat baik.

Dari hasil diatas maka dapat disimpulkan: 1. Penerapan pembelajaran menggunakan media plastisin berpengaruh baik dalam meningkatkan pengenalan angka terhadap siswa. 2. Dengan menggunakan media plastisin guru dengan mudah mengenalkan dan membedakan angka-angka. 3. Guru disarankan dapat memilih media plastisin untuk meningkatkan pengenalan angka terhadap siswa.

Kata Kunci : Media Plastisin, Pengenalan Angka.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis ucapkan kepada kehadiran Allah SWT atas segala limpahan anugrah dan rahmat yang diberikan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagaimana yang diharapkan. Tidak lupa shalawat dan salam penulis hadiahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa risalah Islam berupa ajaran yang haq lagi sempurna bagi manusia.

Penulisan skripsi ini penulis beri judul “Penerapan Media Bermain Plastisin Dalam Meningkatkan Pengenalan Angka Pada Anak Kelompok B RA Raudhatul Jannah Paya Geli Deli Serdang” disusun dalam rangka memenuhi tugas-tugas dan melengkapi syarat-syarat untuk memperoleh gelar sarjana dalam Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Agama Islam dan Humaniora Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.

Pada awalnya sungguh banyak hambatan yang penulis hadapi dalam penulisan skripsi ini. Namun berkat adanya pengarahan, bimbingan dan bantuan yang diterima akhirnya semuanya dapat diatasi dengan baik.

Penulis menyadari bahwa keterlibatan berbagai pihak dalam menyelesaikan skripsi ini sangat banyak, dengan demikian sepantasnyalah penulis mengucapkan terima kasih antara lain kepada :

1. Bapak Rektor Universitas Pembangunan Panca Budi Bapak Dr. H. Muhammad Isa Indrawan, S.E, M.M dan Dekan Fakultas Agama Islam dan Humaniora Bapak Dr. Fuji Rahmadi ,M.A beserta Staf Administrasi Dekan Fakultas Agama Islam dan Humaniora, kepada perpustakaan beserta staf yang semuanya telah banyak memberi

layanan dan fasilitas sejak penulis kuliah hingga menyelesaikan studi di perguruan tinggi ini.

2. Bapak Manshuruddin, M.A selaku pembimbing I dan juga kepada ibu Rita Nofianti, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran serta koreksi dan perbaikan penulisan skripsi ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik.
3. Ketua Prodi PIAUD Ibu Rahayu Dwi Utami, M.Pd, yang telah menyetujui judul ini, serta memberikan rekomendasi dalam pelaksanaannya sekaligus menunjuk dan menetapkan dosen senior sebagai pembimbing.
4. Ibu Munisa, M.Psi, selaku Penasehat Akademik dan Sekretaris Jurusan yang banyak memberi nasehat kepada penulis dalam masa perkuliahan.
5. Bapak dan Ibu dosen yang telah mendidik penulis selama menjalani pendidikan di Fakultas Agama Islam dan Humaniora.
6. Seluruh pihak Ra Raudhatul Jannah, terutama Kepala Sekolah Ra Raudhatul Jannah Ibu NurJannah. Terima kasih telah banyak membantu dan mengizinkan Penulis melakukan penelitian sehingga skripsi ini bisa selesai.
7. Yang paling Istimewa kepada Ibunda tercinta Nur Azizah. Karena berkat do'a dan dukungan yang luar biasa, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dan berkat kasih sayang dan pengorbanan yang tak terhingga ananda dapat menyelesaikan studi sampai kebangku sarjana. Kepada Ayahanda Alm. M. Husni yang senantiasa hidup di dalam

hati. Semoga Allah memberikan balasan yang tak terhingga dengan surga-Nya yang mulia. Amiin

8. Kepada Anak-Anak dan menantu tersayang serta keponakan tercinta (Faridul Haqqi, Fatimah Zuhra, Fadhilah Rizki dan Ikhwan Fauzi serta Aidhatul Adha), yang memberi dukungan dan motivasi dalam mempersiapkan skripsi ini.
9. Teman-teman seperjuangan di Kelas PIAUD stambuk 2017, banyak ikut andil untuk membantu mempersiapkan skripsi ini.
10. Serta semua pihak yang tidak dapat Penulis tuliskan satu-persatu namanya yang membantu Penulis hingga selesainya Penulisan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua yang telah diberikan Bapak/Ibu serta Saudara/I, kiranya kita semua tetap dalam lindungan-Nya.

Penulis telah berupaya dengan segala upaya yang penulis lakukan dalam penyelesaian skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi isi maupun tata bahasa, hal ini disebabkan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis mengaharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Semoga isi skripsi ini bermanfaat dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan. Aamiin Allahumma Aamiin.

Medan, Juli 2021
Penulis

ATHIFAH
NPM:1710210047

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR DIAGRAM.....	ix
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Definisi Oprasional	9
BAB II: LANDASAN TEORITIK.....	11
A. Kajian Teoritik.....	11
1. Media Bermain Plastisin	11
a. Pengertian Media.....	11
b. Fungsi Media Pembelajaran	14
c. Manfaat Media Pembelajaran	14
d. Jenis-jenis Media Pembelajaran	18
e. Bermain Plastisin.....	18
f. Fungsi Bermain Plastisin Bagi Anak Usia Dini	22
g. Bahan & Langkah Dalam Pembuatan Plastisin	24
h. Kelebihan dan Kekurangan Plastisin.....	26
2. Pendidikan Anak Usia Dini.....	28
a. Pengertian Anak Usia Dini	28
b. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini.....	30
3. Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini	32
a. Indikator Mengenal Angka	35

b. Tahap Pembelajaran Pengenalan Angka Pada AUD .	36
B. Penelitian yang Relevan.....	41
C. Hipotesis Tindakan	40
BAB III: METODOLOGI PENELITIAN.....	41
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	41
1. Lokasi Penelitian	41
2. Waktu Penelitian	41
B. Setting Penelitian	41
C. Desain/rancangan Tindakan Penelitian	42
1. Skenario Pelaksanaan Siklus 1	44
2. Skenario Pelaksanaan Siklus II.....	45
D. Indikator Capaian.....	46
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	46
F. Teknik Pengumpulan Data.....	49
G. Teknik Analisis Data	50
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	51
1. Sejarah Singkat RA Raudhatul Jannah	51
2. Identitas Sekolah	51
3. Struktur Organisasi	52
4. Visi, Misi, Tujuan Pembelajaran dan Motto	52
5. Tenaga Pendidik & Kependidikan	54
6. Jumlah Murid	54
7. Sarana & Prasarana	55
B. Hasil Penelitian	56
1. Hasil Penelitian Siklus I.....	56
a. Deskripsi Awal (Prasiklus).....	56
b. Siklus I Pertemuan Pertama	58
c. Siklus I Pertemuan Kedua	61

d. Siklus I Pertemuan Ketiga.....	64
2. Hasil Penelitian Siklus II	68
a. Siklus II Pertemuan Pertama	68
b. Siklus II Pertemuan Kedua	71
c. Siklus II Pertemuan Ketiga.....	74
BAB V: PENUTUP	78
1. Kesimpulan	78
2. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	
- DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
- RPPH	
- DOKUMENTASI	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan usia dini memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan anak karena merupakan pondasi dasar dalam kepribadian anak dimana AUD adalah generasi penerus bangsa dan negaranya. Anak usia 0-6 tahun memiliki masa keemasan yang sangat pesat sehingga masa ini disebut *golden –age* (masa keemasan). Masa ini merupakan masa pertama dalam mengembangkan potensi, sikap, keterampilan, pada anak usia dini¹.

Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan AUD (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki tahap pendidikan selanjutnya .

Menurut agama Islam setiap muslim wajib menuntut ilmu, karena ilmu berkah untuk menjalankan kehidupan yang lebih baik. Dari hadist Nabi SAW yang memerintahkan menuntut ilmu diantaranya:

¹ Undang-Undang Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: “ menuntut ilmu adalah wajib bagi tiap-tiap muslim” (HR. Ibnu Majah)

Dan hadist lainnya mengatakan:

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ
بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya: "Barang siapa menempuh suatu perjalanan untuk menuntut ilmu Allah akan mudahkan baginya jalan ke surga (HR. Tirmidzi).

Berdasarkan ayat di atas penulis berpendapat bahwa perkembangan anak perlu diajarkan kepada anak untuk bekal anak didalam kehidupannya. Salah satu diantaranya aspek perkembangan motorik halus, maksudnya adalah suatu gerakan otot-otot halus dari koordinasi tangan dan mata untuk menggerakkan jari-jari seperti menggepal, memijit, menggosok, memukul, meremas, membelai, meraba, mengaduk, menggambar dan menulis.

Pendidikan AUD merupakan tempat belajar sekaligus bermain bagi anak. Pendidikan AUD memperkenalkan kepada mereka untuk menciptakan rasa ingin tahu, disiplin, mengenal aturan, tanggung jawab, dan kemandirian pada saat bermain. Pada saat bermain itulah memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan imajinasinya. Anak juga dianjurkan bagaimana cara menyesuaikan diri dengan lingkungan, berempati dengan temannya (lingkungan sekitar), tentunya bekerja sama dengan yang lain.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang dilakukan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. PAUD memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti: kognitif, bahasa, sosial, emosional, fisik dan motorik.

Salah satu aspek yang harus dikembangkan dalam pembelajaran anak usia dini adalah aspek kognitif. Dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD menyebutkan bahwa aspek kognitif meliputi: Belajar dan dapat memecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima dimasyarakat dalam menerapkan pengetahuan dan pengalaman dalam konteks yang baru. Berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, pola berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat. Berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebut, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.²

Teori belajar kognitif berbeda dengan teori belajar behavioristik. Teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya. Para penganut aliran kognitif mengatakan bahwa belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon. Tidak seperti model belajar behavioristik yang mempelajari

²Permendikbud No. 137 Tahun 2014

proses belajar sebagai hubungan stimulus-respon, model belajar kognitif merupakan suatu bentuk teori belajar yang sering disebut sebagai model perseptual. Model belajar kognitif mengatakan bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan belajarnya. Belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman yang selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang nampak.³

Teori kognitif juga menekankan bahwa bagian-bagian dari suatu situasi saling berhubungan dengan seluruh konteks situasi tersebut. Memisah-misahkan atau membagi-bagikan situasi/materi pelajaran jadi komponen-komponen yang kecil-kecil dan mempelajarinya secara terpisah-pisah akan kehilangan makna. Teori ini berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Belajar merupakan aktifitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Proses belajar terjadi antara lain mencakup pengaturan stimulus yang diterima dan menyesuaikannya dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki dan terbentuk di dalam pikiran seseorang berdasarkan pemahaman dan pengalaman sebelumnya. Kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali anak dimasa depan dan saat ini ialah memberikan bekal kemampuan berhitung.

Permasalahan yang umumnya terjadi pada anak usia dini bermacam-macam, salah satunya adalah permasalahan dalam hal kemampuan berhitung. Rendahnya

³ Budiningsih Asri, *Belajar Dan Pembelajaran*, Jakarta: PY. Rineka Cipta, 2005, hal. 34

kemampuan berhitung ditandai dengan kurangnya anak mengalami ketertarikan anak pada aktivitas permainan berhitung. Ciri- ciri yang ditunjukkan jika anak mengalami ketertarikan pada berhitung, biasanya anak menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman, menghitung benda-benda yang ada disekitarnya secara spontan.

Dalam upaya mengenal matematika yang dapat dikembangkan untuk anak usia dini adalah mengenal angka. Pengenalan angka perlu diberikan kepada anak sejak dini untuk mempersiapkan pribadinya dimasa mendatang dengan tahap tumbuh kembangnya. Tahap dasar pengenalan matematika perlu adanya hafalan, hitungan dan mengenal angka.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengenalkan angka pada anak usia dini adalah dengan cara bermain sambil belajar. Dalam hal ini bermain sambil belajar dapat kita lakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Briggs adalah sarana untuk memberikan rangsangan bagi pelajar agar proses pembelajaran terjadi.⁴ Artinya kegunaan media pembelajaran sangat mendukung untuk tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut. Media yang digunakan bermacam-macam salah satunya dengan menggunakan plastisin. Plastisin yaitu suatu media berwarna-warni yang terbuat dari tepung, minyak, garam, pewarna makanan dan air, sehingga sangat mudah digunakan karena plastisin ialah benda lunak yang dapat diremas-remas, ditarik-tarik, ditekan-tekan, digulung-gulung dan bisa dibentuk sesuai imajinasi dan keinginan anak. Selain itu juga plastisin ini sangat

⁴ Gde Putu Arya Okta, *Media Dan Multimedia Pembelajaran*, Yogyakarta: Depublish, 2017, hal. 4-5

mudah didapatkan dan juga membuatnya pun tidak memerlukan biaya yang besar, dengan demikian anak dapat berkreasi bebas dengan membuat macam-macam karya.

Plastisin adalah adonan lunak yang dengan demikian dapat membuat anak tidak kesulitan membentuk dan merangkainya menjadi bentuk-bentuk yang ia inginkan. Berdasarkan hasil observasi awal di lapangan di RA. Raudhatul Jannah menunjukkan kemampuan anak dalam mengenal angka belum optimal. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa dari 15 anak terdapat 13 anak yang belum mampu membedakan dan mengurutkan angka secara baik dan belum berkembang, hal ini dapat dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Ada sebagian anak yang terlihat kesulitan dan belum mampu mengenal angka secara benar. Misalnya membedakan antara angka 2 dengan angka 5, angka 6 dengan angka 9.

Selain itu penulis menemukan adanya beberapa masalah lain diantaranya, sebagian guru belum mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran pada anak. Imajinasi anak terlihat masih rendah, hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran anak hanya mengikuti instruksi guru seperti menulis angka 1, satu halaman buku, kemudian besok angka 2 pada halaman berikutnya, dan seperti itu setiap harinya. Pembelajaran berpusat pada guru sehingga beberapa anak pasif dan kurang mandiri, pembelajaran yang kurang menarik minat anak, karena guru kurang memahami kebutuhan anak dan media yang digunakan guru kurang menarik untuk proses pembelajaran. Kurangnya variasi guru menggunakan media pembelajaran, sehingga menjadikan anak kurang merespon serta membosankan bagi anak.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal angka di RA. Raudhatul Jannah yaitu melalui penggunaan media plastisin. Kegiatan yang menggunakan media plastisin tidak membuat anak menjadi malas, karena anak akan terus menerus menggunakan daya imajinasinya untuk membuat bentuk-bentuk baru dan unik. Melalui media plastisin anak terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga membantu anak menyerap informasi secara optimal mengenai lambang bilangan.

Sehingga dengan bermain plastisin diharapkan dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak terutama dalam pengenalan angka 1- 10 di RA Raudhatul Jannah Paya Geli Deli Serdang khususnya kelas B usia 5 sampai 6 tahun. Di RA. Raudhatul Jannah sendiri mempunyai program yaitu di harapkan dalam dua bulan anak harus sudah mampu mengenal dan membedakan angka 1 – 10 untuk kelancaran proses belajar mengajar selanjutnya. Bermain yang mampu melatih imajinasi anak adalah bermain dengan cara membangun, menyusun, dan membentuk dengan bermain plastisin anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk menggunakan media dengan hasil pembentukan lebih dari satu jenis”.⁵

Dengan ini plastisin diharapkan dapat menjadi stimulus pada anak usia dini dalam mengembangkan imajinasinya. Misalnya, berbagai bentuk yang biasa dibuat seperti buah-buahan, hewan, dan benda lainnya, bahkan dapat mengenal angka dari bermain plastisin. Dengan cara menghitung karya yang telah dibuatnya. Sehingga

⁵Munandar, U, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Penerbit Rineka Cipta, 2012, hal. 40

memudahkan anak mengenal angka karena mereka telah menghitung dan merangkai angkanya sendiri.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Media Bermain Plastisin Dalam Meningkatkan Pengenalan Angka Pada Anak Kelompok- B di RA. Radhatul Jannah Paya Geli”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dari penelitian ini:

1. Bagaimana Penerapan Media Bermain Plastisin untuk Meningkatkan Pengenalan Angka pada anak kelompok – B di RA. Raudhatul Jannah Paya Geli Deli Serdang?
2. Bagaimana Perkembangan Pengenalan angka anak kelompok – B di RA. Raudhatul Jannah Paya Geli Deli Serdang melalui Penerapan Media Bermain Plastisin?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji atau mengetahui penerapan media plastisin dapat meningkatkan pengenalan angka pada anak usia dini di RA Raudhatul Jannah Paya Geli Deli Serdang.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dapat diambil dari penelitian adalah:

1. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak berikut:

1) Guru

Informasi yang diperoleh dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi guru kelas agar menggunakan media plastisin untuk membantu anak mengenal angka di RA. Raudhatul Jannah

2) Siswa

Meningkatkan kemampuan dan imajinasi siswa dalam mengenal angka

3) Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai acuan dalam memberikan bimbingan kepada guru agar menggunakan media plastisin untuk memudahkan siswa mengenal angka dan menstimulus imajinasinya.

2. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dalam penelitian ini diharapkan hasil penelitian dapat dijadikan sebagai pedoman mengajar dalam menggunakan media plastisin khususnya pada pengenalan angka.

E. Definisi Operasional

Menghindari kemungkinan luasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka perlu di sampaikan definisi oprasional yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal angka yang difokuskan dalam penelitian ini adalah 1-10 pada anak kelompok- B yaitu anak sudah dapat menghubungkan banyak benda dengan simbol bilangan atau angka terlebih dahulu anak dapat menghitung banyaknya benda sampai sepuluh. Setelah menghitung banyaknya benda lalu dihubungkan dengan simbol bilangannya atau angka 1-10. Peningkatan kemampuan mengenal angka pada penelitian ini dapat diketahui melalui metode pengumpulan data yaitu observasi, tes lisan dan dokumentasi. Tes lisan (pertanyaan), dan dokumentasi (foto atau catatan guru). Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan teknik PTK yang menganalisis penelitian dengan cara praktek langsung didalam kelas. Setelah data dianalisis maka akan diketahui peningkatan anak mengenal angka.
2. Benda konkrit dalam penelitian ini adalah benda yang dapat diamati secara langsung oleh panca-indra, jadi anak dapat melihat, menyentuh, memegang dan memindahkan secara langsung tanpa melalui alat bantu. Benda konkrit yang digunakan adalah buku, pensil, penghapus, rautan, botol minum, roti, permen, sendok, kotak pensil, bola. Anak diminta untuk menghitung benda benda tersebut dengan cara memegang dan memindahkan satu persatu sebanyak sepuluh benda. Pada saat memindahkan benda mengucapkan satu,

dua, tiga, sampai sepuluh. Setelah anak bisa menghitung banyaknya benda maka benda tersebut dihubungkan dengan simbol bilangan angka.

BAB II

LANDASAN TEORITIK

A. Kajian Teoritik

1. Media Bermain Plastisin

a. Pengertian Media

Dalam kamus bahasa Indonesia 2005 diartikan bahwa, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar. Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan menggunakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" perantara sumber pesan (*a source*) dengan menerima pesan (*a receiver*). Henich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram yang tercetak (*printented material*), komputer dan instruktur.⁶

Media adalah alat dalam pengajaran melalui simulasi dari inti pengajaran yang disampaikan baik secara diskriptif maupun demonstrasi yang tentunya ini menandakan pada fungsinya sebagai penyampai pesan serta dalam konteks media pembelajaran bagi anak usia dini, media merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak didik untuk belajar.

⁶ Guslinda dan Kurnia Rita, *EBOOK, Buku Sumber Belajar dan APE*, Surabaya: CV. Jagad Publ, 2018, hal.1

Media yang baik adalah mampu meningkatkan minat belajar anak, sederhana juga dapat menjadi penyampai pesan yang baik dan benar. Hal ini sejalan dengan pendapat Mustika bahwa media pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa.⁷ Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting bagi anak usia dini dalam proses kegiatan belajar mengajar, karena satu kesatuan dalam dunia pendidikan. Dengan adanya media, proses kegiatan belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya. Penggunaan media diharapkan akan menumbuhkan dampak positif, seperti munculnya proses pembelajaran yang lebih kondusif, terjadinya umpan balik dalam proses belajar mengajar, dalam mencapai hasil yang optimal⁸.

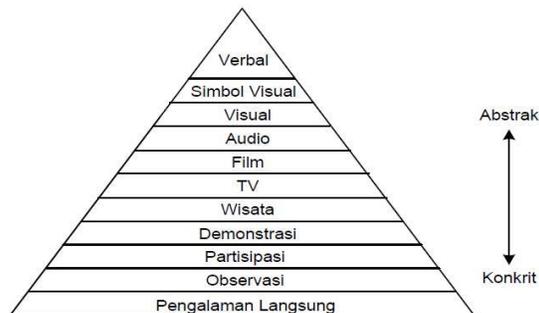
Edgar Dale berpendapat bahwa yang disebut sumber belajar itu pengalaman. Ia juga mengklasifikasikan pengalaman yang dapat dipakai sebagai sumber belajar menurut jenjang tertentu yang berbentuk *cone of experience* (kerucut pengalaman) yang disusun dari yang konkret sampai dengan yang abstrak yang tercantum didalam audio visual *methods in teaching*. Dale berkeyakinan bahwa simbol dan gagasan yang abstrak dapat lebih mudah dipahami dan diserap manakala diberikan dalam bentuk pengalaman konkret. Kerucut pengalaman merupakan awal untuk memberikan alasan tentang kaitan teori belajar dengan komunikasi audiovisual. Dale dalam Kerucut Pengalaman Dale (*Dale's Cone Experience*) menjelaskan hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (konkrit), kenyataan yang ada dilingkungan

⁷ *Media Pembelajaran Bernilai Ekonomis Berbasis Recycle System Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Lancang Kuning, 2020, hal. 816

⁸. Guslinda dan Kurnia Rita, *Ibid*, hal. 1

kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar”. Pengalama langsung akan memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, karena melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba”.

2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale



Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran adalah salah satu alat untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan salah satu alat untuk meningkatkan perhatian siswa sehingga anak terangsang untuk berimajinasi.

Adapun pengertian media pembelajaran menurut para ahli :

1. Heinich dkk: media merupakan alat saluran komunikasi.

2. Menurut Hairudin dkk: berpendapat bahwa segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari pembelajaran tertentu sudah dirumuskan.
3. Menurut Miarso: berpendapat bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan sibelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar”.
4. Menurut Dadan Djuanda: mengatakan “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian murid agar proses belajar terjadi”.
5. Menurut Rita: berpendapat “media (alat) dalam pengajaran melalui simulasi dari inti pengajaran yang disampaikan baik secara deskriptif maupun demonstrasi yang tentunya ini menandakan pada fungsi sebagai penyampai pesan, media pembelajaran bagi anak usia dini, media merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta rangsangan anak didik untuk belajar”.
6. Degeng, Triato, media pembelajaran adalah pesan yang akan disampaikan kepada sibelajar, apakah itu orang tua, alat, atau bahan).⁹

Jadi kesimpulan dari beberapa pendapat tentang media pembelajaran yaitu suatu bentuk peralatan, metode, atau teknik yang digunakan dalam menyalurkan pesan,

⁹ Guslinda dan Kurnia Rita, Ibid, hal. 2

membantu mempertegas bahan pelajaran, sehingga dapat membangkitkan minat dan motivasi murid atau anak didik dalam mengikuti proses belajar mengajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

1. Fungsi *atensi* yaitu menarik dan mengarahkan perhatian murid pada isi pembelajaran dibantu dengan media gambar sehingga memiliki kemungkinan mengingat isi pelajaran lebih besar.
2. Fungsi *afektif* yaitu muncul ketika belajar dengan teks yang bergambar, sehingga dapat menggugah emosi dan sikap murid.
3. Fungsi *kognitif* yaitu mengungkapkan gambar memperlancar pencapaian tujuan memahami dan mengingat informasi yang terkandung.
4. Fungsi *kompensatoris* yaitu berfungsi mengakomodasikan murid yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks.¹⁰

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media dapat dikatakan bermanfaat ketika dapat melibatkan anak dalam proses pembelajaran. Bahan ajar harus disusun lebih terstruktur agar anak dapat memperoleh

¹⁰ Guslinda dan Kurnia Rita, Ibid, hal. 5

materi pembelajaran dengan melibatkan pengalamannya sendiri sehingga anak terpenuhi segala kebutuhannya.

Selanjutnya manfaat media pembelajaran untuk meningkatkan proses belajar bagi siswa yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru.

Kegunaan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Arrisyad dikemukakan sebagai berikut:

- a. Materi yang disampaikan kepada anak menarik sehingga menumbuhkan minat belajar anak.
- b. Anak mengetahui makna dibalik materi yang disampaikan sehingga anak lebih menguasainya.
- c. Terdapat variasi dalam medianya, sehingga anak tidak cepat bosan dan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pengetahuan

- d. Anak lebih aktif dalam kegiatan belajar, sehingga tidak semata-mata hanya mendengarkan guru saat menyampaikan, kegiatan yang lain juga dapat tercapai seperti mengamati, melakukan, dan demonstrasi.¹¹

Media pembelajaran dapat di kelompokkan atas empat yaitu :

1. Media hasil teknologi cetak, cara untuk menyampaikan materi seperti: buku dan materi visual statis
2. Media hasil teknologi audio-visual, yaitu cara menghasilkan dan menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan-pesan audio dan visual.
3. Media hasil teknologi yang berdasarkan computer, yaitu cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Pada kelompok ini media pembelajaran disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual.
4. Media hasil gabungan teknologi cetak dan computer yaitu: cara untuk menghasilkan dari menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh computer.¹²

¹¹ Arsyad Azhar. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2006, hal. 3

¹² Guslinda dan Kurnia Rita, *Op. Cit.* hal. 13

d. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media secara umum dapat dibagi menjadi:

1. Media visual: media visual ialah media yang bisa dilihat, media ini mengandalkan indra penglihatan. Seperti: media gambar, media foto, media comik, gambar temple, majalah, miniatur, buku, alat peraga dan lainnya.
2. Media Audio: media audio ialah media yang bisa didengar, media ini mengandalkan indra pendengaran sebagai salurannya. Seperti, suara lagu beserta musik, alat musik, siaran radio, serta kaset suara dan lainnya.
3. Media Audio Visual, media audio visual ialah media yang dapat didengar dan dapat dilihat bersamaan. Seperti, media pementasan, teater, televise, drama dan vcd dan lainnya.
4. Multi Media, multi media adalah semua jenis media yang dirangkum menjadi satu. Seperti, internet. Belajar menggunakan media internet maksudnya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.¹³

e. Bermain plastisin

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi,

¹³ Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, Yogyakarta: Deepublish, 2018, hal. 10

memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Jika pengertian bermain dipahami dan sangat kita kuasai, maka kemampuan itu akan berdampak positif pada cara kita dalam membantu proses belajar anak. Pengamatan ketika anak bermain secara aktif maupun pasif akan banyak membantu jalannya pikiran anak, selain itu juga akan meningkatkan keterampilan komunikasi.

Bermain merupakan aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah. Dalam hal ini yang perlu lebih diperhatikan maknanya dalam bermain yaitu aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan. Kondisi untuk memperoleh kesenangan seperti ini dapat dijumpai dalam hadis Rasul, antara lain sebagai berikut:

حدثنا إبراهيم بن موسى أخبرنا هشام عن معمر عن الزهري عن ابن
 المسيب عن أبي هريرة رضي الله عنه قال : بينا الحبشة يلعبون عند النبي
 صلى الله عليه و سلم بجراهم دخل عمر فأهوى إلى الحصى فحصبهم بها
 فقال (دعهم يا عمر) . وزاد علي حدثنا عبد الرزاق أخبرنا معمر في
 المسجد

Artinya : Dari Abu Hurairah r.a ujanya: ketika orang-orang Habsyi bermain tombak di hadapan Rasulullah saw, tiba-tiba datang Umar Bin Khatabb r.a lalu ia mengambil batu-batu kecil dan mereka dilontari dengan batu-batu tersebut. Rasulullah SAW bersabda : “Biarkanlah mereka bermain hai Umar”, dan Ali menambahkan bahwa telah menceritakan kepada kami Abdur Razak yang juga telah menceritakan kepada kami makmar tentang hal itu yang terjadi di Masjid. (HR.

Bukhari). Dengan demikian bermainpun diperkenankan dalam ajaran Islam, karena diperlukan dalam kehidupan manusia untuk memperoleh kesenangan. Kegiatan bermain tidak terikat pada waktu tertentu kapan saja dikehendaki dapat dilakukan.

Dalam al-quran surah Al-Jumuah ayat 11 tulis ayatnya juga menyatakan:

أَتَجْرَةً أَوْ لَهْوًا أَنْفُسُورًا إِلَيْهَا وَتَرْكُوكَ قَائِمًا قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِّنَ اللَّهِ وَمِنَ التَّجْرَةِ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّزَاقِ

Katakanlah: “Apa yang di sisi Allah lebih baik daripada permainan dan perniagaan”, dan Allah Sebaik-baik pemberi rezki. (Al jumuah : 11).¹⁴ Memperoleh kesenangan diperkenankan, tetapi melalaikan diri dari taat kepada Allah akibat terpengaruh memperoleh kesenangan sangat dicela dalam ajaran Islam. Oleh karena itu perlu dipahami tujuan dari bermain yaitu bermain itu sendiri dalam kaitannya dengan anak-anak perlu memperhatikan esensi waktu, sehingga anak-anak akan belajar role dalam bermain sejak dini.¹⁵

Para tokoh yang bergabung dalam teori kognitif antara lain: Jean Piaget, Vygotsky, Bruner, Sutton smith serta Sinnger, masing masing memberi pandangannya mengenai bermain. Jean Piaget mengemukakan teori terperinci mengenai perkembangan intelektual anak. Piaget berpendapat bahwa anak menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya melalui interaksi mereka, jadi berlatih menggunakan informasi-informasi yang sudah mereka dengar

¹⁴Al-Qur'anul Karim. *Syamil Qu'ran*. Jakarta: Sigma 2009.

¹⁵ Atik Wartini & Muhammad Askar, *Al-Quran Dan Pemanfaatan Permainan Edukatif Pada Anak Usia Dini*, Jurnal Al-Afkar. Vol. III, No. 1, April 2015, hal. 100-101

sebelumnya dengan mengembangkan informasi baru dengan keterampilan yang sudah dikenal, mereka juga menguji pengalamannya dengan gagasan baru.¹⁶

Menurut teori Psikoanalitik oleh Sigmund Freud, peran bermain dalam perkembangan anak yaitu untuk mengatasi pengalaman traumatik, coping terhadap frustrasi. Sedangkan menurut teori Bateson, peran bermain dalam perkembangan anak yaitu untuk memajukan kemampuan anak dan memahami berbagai tingkatan makna. Santrok berpendapat bermain suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Bermain secara kelompok disebut juga permainan kolaboratif. Permainan ini merupakan metode mengajar dengan cara guru memberikan tugas terhadap anak secara kelompok, tujuannya agar anak dapat bekerja sama dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.¹⁷

Dengan adanya permainan, anak akan memperoleh informasi lebih banyak, kaya akan pengetahuan dan pengalaman sehingga anak dapat memecahkan masalah tanpa disadarinya. Pada saat bermain kita perlu mengetahui saat yang tepat bagi kita untuk melakukan atau menghentikan intervensi. Karena bila tidak memahami secara benar dan tepat, hal itu akan membuat anak frustrasi atau tidak operatif dan sebaliknya. Dari bahasa tubuh si anak pun kita sudah dapat mengetahui kapan mereka membutuhkan kita untuk melakukan intervensi.¹⁸

¹⁶ Diana Mutiah, *E-BOOK, Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2010, hal. 101

¹⁷ Jurnal Obsesi: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Prodi PG-PAUD Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Vol 2*, 2018, hal. 164

¹⁸ Anggani, Kasran, dan Sudono, *Sumber Belajar Dan Alat Bermain*, Jakarta: PT. Grasindo Anggota IKAPI, 2000, hal. 1

f. Fungsi Bermain Plastisin Bagi Anak Usia Dini

Permainan dan bermain memiliki arti atau makna tersendiri bagi anak. Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasi dini (anak) artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke alam masyarakat. Mengenalkan anak menjadi anggota suatu masyarakat, mengenal dan menghargai masyarakat. Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dari potensi diri anak. Anak akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung didalam lingkungan.

Dalam situasi anak akan dapat menunjukkan bakat, fantasi dan kecendrungan-kecenderungannya. Saat bermain anak akan menghayati berbagai kondisi emosi yang mungkin muncul seperti rasa senang, gembira, tegang, kepuasan dan mungkin rasa kecewa. Permainan merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan. Dengan permainan memberikan kesempatan pralatihan untuk mengenal aturan (sebelum kemasyarakatan), mematuhi norma-norma dan larangan-larangan, berlaku jujur, setia (loyal) dan sebagainya¹⁹.

Adapun cirri-ciri bermain berdasarkan analisa fenomenologis oleh Buytendijk yang dikutip Trisnawati yaitu:

- a. Permainan adalah aktivitas bermain dengan sesuatu.
- b. Dalam permainan selalu ada sifat timbal balik, sifat interaksi.
- c. Permainan berkembang, tidak statis tetapi dinamis, sebuah proses dialektik *tese-antitese-sintese*. Karena adanya proses yang berputar ini

¹⁹Diana Mutiah, *Ibid.* hal. 103

- maka akan tercapai sebuah klimaks dan proses dapat dimulai dari awal lagi.
- d. Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir.
 - e. Bebas memilih dan ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain anak.
 - f. Mempunyai kualitas pura-pura, kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan nyata sehari-hari²⁰

Adapun tahapan perkembangan bermain anak usia dini Menurut Jean Piaget dalam Mayke S Tedjasaputra adalah sebagai berikut:

1. Sensory Motor Play ($\pm \frac{3}{4}$ bulan $\frac{1}{2}$ tahun) Bermain dimulai pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum usia 3-4 bulan, gerakan atau kegiatan anak belum dapat dikategorikan sebagai bermain. Kegiatan bayi hanya merupakan pengulangan dari hal-hal yang dilakukan sebelumnya, dan Piaget menamakannya *reproductive assimilation*. Pada usia 7-11 bulan kegiatan yang dilakukan anak bukan semata-mata berupa pengulangan, namun sudah disertai dengan variasi. Misalnya anak melihat wajah di balik bantal yang disingkapkan, anak melakukan terus dengan berbagai variasinya. Pada usia 18 bulan tampak adanya percobaan-percobaan aktif pada kegiatan bermain anak. Contohnya anak yang bermain dengan kaleng bekas dan sepotong kayu, secara tidak sengaja

²⁰Atik Wartini & Muhammad Askar, *Op. Cit.* hal.109

memukul kaleng dari sisi yang berbeda. Ternyata menimbulkan suara berbeda, sehingga dari pengalaman ini ia mendapat pengetahuan baru.

2. Symbolic atau Make Believe Play ($\pm 2-7$ tahun) Symbolic atau Make Believe Play merupakan ciri periode pra operasional yang terjadi antara usia 2-7 tahun yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Misalnya menggunakan sapu sebagai kuda-kudaan, menganggap sobekan kertas sebagai uang. Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan (menggabungkan) pengalaman emosional anak.
3. Social Play Games with Rules (± 8 tahun-11 tahun) Dalam bermain tahap yang tertinggi, penggunaan simbol lebih banyak diwarnai oleh nalar, logika yang bersifat obyektif, sejak usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan games with rules. Kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan.
4. Games With Rules & Sports (11 tahun keatas) Olah raga adalah kegiatan bermain yang menyenangkan dan dinikmati anak-anak, walaupun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong games seperti kartu. Karena bukan hanya rasa senang saja yang menjadi tujuan, tetapi ada suatu hasil akhir tertentu seperti ingin menang, memperoleh hasil kerja yang fungsi bermain Sigmund Freud sudah mengemukakan bahwa kegiatan bermain memungkinkan tersalurkan dorongan-dorongan instingtual anak dalam

meringankan anak pada beban mental. Kegiatan bermain merupakan sarana yang aman juga dapat digunakan untuk mengulang-ulang pelaksanaan dorongan-dorongan dan juga reaksi-reaksi mental yang mendasarinya.²¹

g. Bahan dan langkah dalam Pembuatan Plastisin

Plastisin adalah adonan sebagai pengganti tanah liat yang ditemukan oleh william harbitt seorang guru seni asal negara inggris yang mencari alternatif bahan sebagai penunjang kreatifitas untuk muridnya, berbeda dengan sifat tanah liat yang mudah mengeras dan mengandung banyak kotoran, plastisin lebih bersih dan tidak mudah mengeras karena berbentuk adonan. Sampai hari ini plastisin sangat populer sebagai bahan praktikum di taman kanak-kanak. Anak-anak sangat menyukainya karna dapat dibuat berbagai macam-macam bentuk dan memiliki banyak variasi warna sehingga anak kecil mudah tertarik.

Plastisin merupakan satu media yang terbuat dari tepung, minyak, garam, pewarna makanan, dan air, sehingga sangat mudah digunakan karena plastisin adalah benda lunak yang dapat di remas-remas, ditarik-tarik, digulung-gulung. Anak usia dini senang menggunakan media plastisin saat bermain. Mereka dapat membentuk

²¹ Chica Haryani, *Penerapan Metode Bermain Dengan Media Playdough Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini Kelompok B1 Paud Assalaam Kota Bengkulu*, Skripsi PIs-Fkip Universitas Bengkulu.

benda yang diinginkan. Sifatnya yang lunak dapat melatih motorik anak dan cocok dengan jari-jari kecil mereka, tidak hanya itu karena sifatnya yang lunak sehingga akan memancing daya berfikir anak untuk menciptakan bentuk- bentuk baru sesuai dengan imajinasi mereka.

Selain itu karena bahan pembuatannya juga tidak mengandung unsur kimia dan tidak berbahaya sehingga sangat aman digunakan tanpa khawatir anak akan keracunan atau sebagainya. Harganya yang murah dan dapat dengan mudah ditemukan di toko-toko terdekat juga menjadi alasan kenapa plastisin begitu populer. Jenis plastisin di pasaran banyak sekali dijual, dengan mengetahui jenisnya kita dapat memilih kira-kira mana yang tepat dipakai untuk anak-anak dalam berkarya.

Ada beberapa bahan dan langkah dalam pembuatan plastisin sebagai berikut :

Bahan- bahannya seperti:

1. Tepung Terigu
2. Air Putih
3. Pewarna Makanan
4. Garam Halus
5. Minyak Goreng

Langkah – Langkah Dalam Pembuatan Plastisin

1. Campur garam ke dalam tepung dan aduk perlahan, sampai bahan tercampur secara merata.

2. Jika telah tercampur rata, siapkan pewarna makanan dan mangkuk, lalu tuangkan sebanyak empat tetes pewarna dan 1 sendok minyak goreng kemudian tambahkan air lalu aduk kembali semuanya hingga merata
3. Masukkan sedikit-sedikit tepung adonan tadi kedalam mangkuk yang berisi pewarna sehingga semuanya tercampur kemudian aduk dengan tangan hingga kalis atau lembut
4. Setelah selesai bentuk bulatan dan masukkan ke dalam plastik
5. Plastisin sudah siap di bentuk sesuai kebutuhan²²

Permainan plastisin merupakan permainan yang dapat mengembangkan daya cipta anak, dari permainan itu anak dapat berimajinasi, daya cipta yang ada pada anak usia dini akan lebih berkembang dengan menciptakan hal baru melalui permainan plastisin. Daya cipta perlu dikembangkan sejak dini, karena daya cipta merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam kehidupan manusia.²³

h. Kelebihan Dan Kekurangan Bermain Plastisin

- Kelebihan media plastisin
 1. Sudah diberi warna sehingga saat digunakan dapat dicampur
 2. Mudah dibentuk tanpa menyisihkan kotoran pada lengan atau pakaian
- Kelemahan media plastisin

²²Indira, *Kreasi plastisin*, Jakarta: Erlangga, 2006 hal. 8-9

²³Zustina Veby Rahmah, *Upaya Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Permainan Plastisin Pada Anak Play Group Di PAUD Nur Rahmah Plupuh Sragen*, 2013, hal. 3

1. Jika sudah tercampur beberapa warna menjadi gelap dan tidak bias dipisahkan kewarna aslinya
2. Jika digunakan berkali kali menjadi kehitaman (kotor) oleh tangan dan debu²⁴

2. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Usia Dini adalah pembinaan untuk anak usia 0-6 tahun yang dilakukan dengan stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut. Piaget menyebutkan bahwa anak usia dini berada pada fase transisi dari fase praoperasional (2-7) ke fase operasional kongkret (7-11). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir sampai 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, yang diselenggarakan pada jalur formal, informal, dan non formal.²⁵

Pada usia 0-6 tahun (menurut UU. No. 20 tahun 2003) atau 0-8 tahun (menurut pakar) adalah usia keemasan (Golden age) karena pada rentang usia ini

²⁴Harsini, *Media Plastisin Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Peserta Didik Kelompok A RA Muslimat Nugitong Magelannng Jawa Tengah*, 2013, hal. 8

²⁵Hasan dan Maimunah, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jogjakarta: Diva Press, 2009, hal. 47

perkembangan otak terjadi percepatan hingga 80% dari keseluruhan otak orang dewasa. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh potensi kecerdasan serta dasar-dasar perilaku adalah dengan menyelenggarakan lembaga pendidikan (PAUD). Selain penanaman dasar-dasar perilaku, lembaga PAUD seharusnya juga bisa mengembangkan potensi kreatif anak. Namun kenyataannya, sebagian besar lembaga pendidikan selalu mengutamakan kecerdasan intelektual/iq saja, padahal kreativitas juga memegang peranan penting. Kreativitas dan intelegensi sama-sama berperan dalam prestasi belajar. Daya cipta yang tinggi dapat meningkatkan prestasi belajar.

Imajinasi sangat dibutuhkan karena banyak permasalahan serta tantangan hidup yang menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif. Hal ini dapat terlihat ketika mengerjakan tugas ketrampilan apapun masih banyak terlihat anak hanya mencontoh, anak juga tidak berani/tidak mau mencoba atau menambah *acecoris* untuk yang ada. Berbagai upaya telah dilakukan guru dalam meningkatkan kreativitas anak didik, seperti menggambar, mewarnai gambar yang sudah ada, menggunting dan lain-lain. Akan tetapi belum dapat meningkatkan kreativitas pada anak didik secara signifikan. Hal ini disebabkan karena selama ini proses pembelajaran yang digunakan adalah metode demonstrasi dan pemberian tugas, serta penggunaan media LKS, sehingga anak didik tidak mau mengerjakan tugas.

b. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Salah satu aspek perkembangan yang dikembangkan adalah aspek perkembangan kognitif. Aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini telah ditentukan indikatornya melalui Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang tercantum dalam permendikbud 137 tahun 2014 sesuai dengan tingkat usia. STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama, dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, social emosional, serta seni.

Pemberian stimulasi aspek perkembangan kognitif merupakan tugas dari pendidik di lembaga PAUD. Memberikan stimulasi kognitif pada anak merupakan bagian dari usaha mencerdaskan bangsa. Metode stimulasi kognitif merupakan bagian dari sebuah strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan optimalisasi fungsi kognitif anak. STPPA pada aspek perkembangan kognitif pada 5-6 tahun meliputi: belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis dan berpikir simbolik. Pada indikator belajar dan pemecahan masalah salah satu cara yang efektif dalam mengembangkan aspek kognitif anak usia TK adalah dengan bermain. TK merupakan dunia bermain untuk anak-anak. Oleh karena itu pendidikan di tk dilaksanakan dengan metode dan strategi bermain. Dengan bermain, banyak hal yang dapat diajarkan kepada anak tanpa memberatkan mereka.

Piaget adalah seorang tokoh psikologi kognitif yang besar pengaruhnya terhadap perkembangan pemikiran para pakar kognitif lainnya. Menurut Piaget, perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, yaitu suatu proses yang di

dasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem saraf. Dengan makin bertambahnya umur seseorang maka makin komplek lah susunan sel sarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam struktur kognitifnya. Piaget tidak melihat perkembangan kognitif sebagai sesuatu yang dapat didefinisikan secara kuantitatif. Ia menyimpulkan bahwa daya pikir atau kekuatan mental anak yang berbeda usia akan berbeda pula secara kualitatif.²⁶

Hakekat belajar menurut teori kognitif dijelaskan sebagai suatu aktifitas belajar yang berkaitan dengan penataan informasi, reorganisasi perseptual, dan proses internal. Kegiatan pembelajaran yang berpijak pada teori belajar kognitif ini sudah banyak digunakan dalam merumuskan tujuan pembelajaran, mengembangkan strategi dan tujuan pembelajaran, tidak lagi mekanisme sebagaimana yang dilakukan dengan pendekatan behavioristik. Kebebasan dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar amat diperhitungkan, agar belajar lebih bermakna bagi siswa.²⁷

Berdasarkan uraian yang diatas dapat disimpulkan bahwa aspek perkembangan anak usia dini adalah kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan , mencakup aspek nilai agama, dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni.

²⁶Budiningsi dan Asri, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Rhineka Cipta, 2005, hal. 35

²⁷ Hasan dan Maimunah. *Ibid*, hal 48

3. Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini

Kemampuan anak untuk mengenal angka memerlukan konsep berpikir tentang objek, benda, atau kejadian. Anak mulai mengenal simbol dalam (kata-kata, angka, gerak tubuh atau gambar) untuk mewakili benda-benda yang ada di lingkungannya. Pada dasarnya anak masih tergantung pada objek konkrit, pada masa ini anak belum dapat berpikir secara abstrak, sehingga anak memerlukan simbol yang kongkrit pada saat guru memberi pelajaran pada anak usia dini.

Menurut Tadkirotun angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10 dapat ditulis dengan 2 buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 0. Bilangan banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, bilangan yang ditemui anak-anak sebenarnya berbeda-beda.²⁸

Angka 1-10 adalah angka pertama yang kita kenalkan pada anak usia dini sebelum mengenalkan bilangan yang lebih jauh. Karena pada angka 1-10 itu adalah pendidikan awal untuk pengenalan angka. Wardani mengungkapkan bilangan angka merupakan suatu konsep tentang bilangan angka 1-10 sebagai angka awal yang terdapat unsur-unsur penting seperti nama, urutan, bilangan dan jumlah. Indikator yang berkaitan dengan kemampuan mengenal bilangan angka yaitu:

- a. *Comparisom.* (perbandingan)
- b. *One-to-one correspondence* (korespondensi satu-satu)

²⁸ Nayazik Akhmad, *Peningkatan Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka*, Universitas Ivvet, Pendidikan Anak Usia Dini, 2019, hal. 162

- c. *Counting* (berhitung)
- d. *Recognizing and writing numeral* (mengenal dan menulis angka)
- e. *Quality* (berhitung)

Menurut Wening, kemampuan mengenali angka pada anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:²⁹

1. Mampu membilang angka 1-10.
2. Mampu mengetahui hubungan lambang bilangan dengan benda.
3. Mampu mengetahui konsep banyak-sedikit, lebih-kurang, sama-tidak sama.
4. Mampu mengelompokkan benda berdasarkan jenis, bentuk dan ukuran.
5. Mampu mengetahui cara memecahkan masalah.
6. Mampu mengenali dan mengelompokkan bentuk geometri.
7. Mampu mengetahui konsep sederhana tentang ruang dan ukuran.

Menurut Anita, kemampuan logika matematika dalam pengenalan angka pada anak usia 5-6 tahun ialah:³⁰

1. Anak sudah memahami konsep dengan lambang bilangan 1-10
2. Anak memahami hubungan geometri dengan benda sekitar lingkungannya
3. Anak memahami bentuk benda secara sederhana

²⁹Wening, *Bunda Sekolah Pertamaku*, Solo: Tinta Medina, 2012, hal. 162

³⁰Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Kencana, 2012, hal. 24

Sumariasantri menyatakan bahwa, “ pada dasarnya matematika tujuannya mampu mengatur jalan pikiran seseorang melalui matematika”. Matematika suatu ilmu pengetahuan yang harus kita pelajari di zaman sekarang, karena matematika sebagai tolak ukur bagi setiap manusia yang sedang menjalani pendidikan, bahkan sebagai manusia yang tidak menuntut ilmu juga harus mengetahui matematika untuk mengetahui perbedaan, banyak sedikit, berhitung dan sebagainya, karena ilmu matematika adalah ilmu dasar pada setiap manusia.

Prinsip dasar matematika lembaga bahasa yang dirangkai untuk mengungkapkan suatu pendapat dan mengetahui suatu maknanya. Lembaga-lembaga tersebut setelah diberikan makna barulah memiliki arti tujuan. Tanpa diberi makna matematika hanyalah sekumpula rumus-rumus. Menurut pusat pembinaan Penggunaan Bahasa (1991) Matematika merupakan pengetahuan tentang bilangan-bilangan operasional yang berfungsi untuk menentukan jawaban dari persoalan mengenal bilangan.

Angka merupakan simbol bilangan. Angka merupakan lambang bilangan yang menunjukkan identitas dari bilangan itu sendiri, karena setiap angka pasti berbeda bentuknya. Angka-angka tersebut adalah 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, dan seterusnya, sedangkan bilangan adalah satu, dua, tiga, empat, lima, enam, tujuh, delapan, Sembilan, sepuluh. Sehingga dapat disimpulkan lambang bilangan adalah himpunan dari angka-angka. Menurut Ensiklopedia matematika, angka mempunyai nilai abstrak, tidak berbentuk hanya terdapat dalam pikiran. Angka sebagai petunjuk jumlah, ukuran, dan kuantitas suatu benda. Angka juga disebut suatu bilangan.

a. Indikator Mengenal Angka

Mengenalkan angka kepada anak usia dini sangat penting dilakukan sebab hal tersebut merupakan kunci keberhasilan kunci keberhasilan dimasa mendatang anak. Mengangkat teorinya Piaget bahwa kelompok anak usia dini yang sudah mampu menerima pembelajaran angka ialah mulai usia tiga tahun mereka dapat di perkenalkan tentang ukuran-ukuran, kelompok bilangan (aritmatika, berhitung) pola dan fungsinya, grafik, geometri, probalitas, etimasi, pemecahan masalah.

Memahamkan angka kepada anak usia dini tidak semudah memahamkan angka kepada orang dewasa, mereka perlu adanya pembiasaan mengenal angka dengan melatih berhitung. Cara sederhana memahamkan anak dengan angka misalnya orang tua memberi dua bunga berwarna merah dan dua bunga berwarna putih. Anak diminta untuk memisahkan kedua bunga yang berbeda warnanya tersebut kemudian di suruh meletakkan di botol yang berbeda dan anak menghitungnya.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat diambil indikator untuk mengenal angka 1-10 dalam penelitian ini, yaitu:

Tabel 2.1. Variabel dan Indikator

Variabel	Indikator
Mengenal konsep bilangan dan lambing bilangan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal angka 1-10 • Menyebutkan bilangan dan lambang bilangan • Mengurutkan bilangan 1-10 • Mencocokkan/memasangkan bilangan dengan lambang bilangan • Membandingkan banyak, sedikit, sama

b. Tahap Pembelajaran Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini

Mengenalkan angka kepada anak usia dini merupakan bagian dari pengembangan aspek kognitif anak. Aspek perkembangan kognitif pada setiap anak berbeda-beda sesuai dengan tahapan tingkat usianya. Sujiono dalam buku metode pengembangan kognitif menerangkan perkembangan kognitif merupakan cara berpikir, artinya suatu kesanggupan seseorang untuk menghubungkan, dan mempertimbangkan suatu kejadian yang sedang atau sudah berlangsung, kemudian menilainya.³¹

Perkembangan kognitif adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghubungkan sebab akibat untuk memecahkan suatu masalah sehingga mengetahui hasil dari peristiwa atau suatu kejadian. Ada beberapa tahap perkembangan kognitif yang bisa kita lihat pada tabel dibawah:

Tabel 2.2 Tahap perkembangan kognitif

No	Tahapan	Keterangan
1	Sensorimotor usia 0-2 tahun	Kemampuan pada tahap sensomotorik menunjukkan pada konsep objek yaitu kecakapan psikis untuk mengerti bahwa suatu objek masih tetap ada titik meskipun pada waktu itu tidak tampak oleh kita dan tidak bersangkutan dengan aktivitas pada waktu itu, tetapi pada stadium ini permanen objek belum sempurna.
2	<i>Praoprasional</i> usia 2-7 tahun	Kemampuan pada tahap ini yaitu kemampuan menggunakan simbol-simbol yang menggambarkan

³¹Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2006, hal. 54

		objek yang ada disekitarnya berpikirnya masih egosentris dan terpusat.
3	<i>Concrete operational</i> usia 7-11 tahun	Tahap ini mampu berfikir dengan logis dengan benda konkrit memperhatikan lebih dari 1 dimensi sekaligus dan juga dapat menghubungkan dimensi ini satu dengan yang lain. Kurang egosentris dan belum bisa berpikir abstrak.
4	<i>Formal operational</i> usia remaja-dewasa	Mampu berpikir abstrak dan dapat menganalisis masalah secara ilmiah dan kemudian menyelesaikan masalah.

Terlebih piaget membagi periode praoperasional menjadi 2 sub tahap:

Periode Prakonseptual (2 sampai 4 tahun) dan periode intuitif (4 sampai 7 tahun).

1. Periode prakonseptual: pertama, munculnya pemikiran simbolis, Periode konseptual ditandai dengan munculnya fungsi simbolis: yaitu kemampuan membuat suatu hal (sebuah kata atau benda) mewakili suatu yang lain. Pada periode ini terjadi pergeseran pada anak prasekolah yaitu dari keingintahuan segala sesuatu melalui tangan, beralih kepada perenungan. Sebagai contoh, anak berusia 2 sampai 3 tahun dapat menggunakan kata-kata dengan imajinasi untuk menggambar pengalamannya. Mereka sekarang cukup mampu berpikir tentang masa lalu dan berpikir tentang sesuatu atau bahkan membandingkan benda yang tidak lagi ada di hadapannya. Sebagai besar bayi mengucapkan kata pertama yang bermakna pada akhir tahun pertama, dan sebelum berusia 18 bulan bayi sudah menunjukkan tanda yang berbeda

dari simbolisme seperti percobaan didalam (pemikiran) dengan mengombinasikan dua (atau lebih) kata untuk membentuk kalimat sederhana.

Tanda kedua dari periode awal prakonseptual adalah perkembangan bermain pura-pura. Anak toddler sering berpura-pura menjadi orang yang tidak mungkin dan mereka mungkin memainkan peranan ini dengan menggunakan peralatan seperti kotak sepatu atau tongkat mesin, dan lain-lain. Meskipun anak prasekolah sering menenggelamkan diri mereka dalam dunia pura-pura dan mulai menemukan teman khayalannya, piaget merasa bahwa ini pada dasarnya adalah kegiatan yang sehat. Kedua, pandangan baru terhadap simbolisme; penekanan pada sifat alami simbolik dari pemikiran anak telah menarik perhatian para ahli perkembangan anak. Mereka dengan hati-hati telah menguji perkembangan kemampuan simbolik anak selama setahun prasekolah sebagai contoh, *Judi de loache* dan kawan-kawan telah mengeksplorasi kemampuan anak prasekolah untuk menggunakan model skala dan gambar sebagai simbolis. Kesimpulan anak berusia 2 setengah tahun tidak dapat menemukan benda sebenarnya dalam sebuah ruangan jika ia diperlihatkan “model tiruan” benda tersebut dapat menemukan benda yang sesungguhnya. Namun, anak tersebut dapat menemukan benda yang sesungguhnya dengan diperlihatkan “foto” dari benda yang sesungguhnya dalam ruangan sesungguhnya.

Ketiga, Defisit (kekurangan kualitas) dalam pemikiran prakonseptual; Piaget menyebutkan anak usia 2-4 tahun ada pada periode prakonseptual karena dia percaya bahwa ide, konsep-konsep, dan proses kognitif anak lebih primitive dari standar

orang dewasa. Menurut piaget, definisi yang paling kelihatan dalam periode praoperasional dalam egosentrisme, yaitu kecenderungan melihat dunia dari sudut pandang orang lain.

2. Periode infinitive; Menurut piaget, pemikiran anak pada umumnya 4 sampai 7 tahun berkembang pesat secara bertahap ke arah konseptualisasi. Ia berkembang dari tahap simbolis dan perkonseptual ke permulaan operasional. Tetapi perkembangan itu belum penuh karena anak masih mengalami operasi yang tidak lengkap dengan suatu bentuk pemikiran yang semi simbolis atau penalaran intuitif yang tidak logis.³²

Jadi perkembangan kognitif dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir logis, kritis, memecahkan masalah, menemukan dan mengenal logika matematika, memilih-milih, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan berpikir teliti. Dimana anak usia dini bisa menyelesaikan permainan tanpa dibantu orang lain, mengambil angka sesuai dengan perintah yang telah ditetapkan dan bisa menyebutkan angka dengan baik serta sampai selesai tepat waktu. Dasar mengenalkan angka untuk anak, ada beberapa tahapan yang harus dipelajari, yaitu diantaranya :

a. Tahap Dasar Membaca dan Menenal Bilangan

Tahapan dasar membaca dan menenal bilangan ini anak mengetahui matematika melalui ucapan. Anak akan mengetahui dengan cara membaca

³² Salma Rozana, Dwi Septi Anjas Wulan dan Rini Hayati, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Teori dan Praktis)*, Jawa Barat: Edu Publisher, 2020, hal. 131-135

bilangan dari matematika tersebut. Tahapan ini pula menggunakan komunikasi visual untuk mengingat. Tujuannya adalah untuk membedakan angka-angka. Peran guru pada tahapan ini mengenalkan anak angka menggunakan metode visual agar mampu diingat anak.

b. Tahap Dasar Menulis Angka

Tahap dasar menulis angka anak dapat mengenal matematika dengan cara melalui motorik halus dengan mengkoordinasikan antara mata dan tangan. Angka satu dengan angka lain akan memiliki beberapa keunikan bentuk dalam penulisannya. Oleh sebab itu, anak sangat perlu diperkenalkan angka matematika dengan menggunakan metode menulis dengan benar.

c. Tahap Dasar Membilang

Tahap dasar membilang angka merupakan dasar utama untuk mengembangkan kemampuan anak dalam berhitung ke tingkat selanjutnya. Sebab menurut Rays ada dua tahapan membilang angka yaitu anak menyebutkan bilangan satu angka dengan menunjukkan objek angka yang berbeda-beda, sementara anak juga menghitungnya.³³

Konsep matematika perlu dipahami kepada anak sebab tidak menutup kemungkinan karena matematika sendiri merupakan bagian dari pengembangan aspek kognitif anak.

³³Tombakan Runtukahu, *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2014, hal. 92

B. Penelitian Yang Relevan

Skripsi Umi Khoriyah peningkatan kemampuan motorik halus melalui kegiatan bermain plastisin pada anak kelompok b tk dharma wanita 2 suru kecamatan ngetos kabupaten nganjuk tahun pelajaran 2015 / 2016 Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode demontrasi , Pemberian tugas dan unjuk kerja, dalam perbaikan ini penelitian melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam tema kebutuhan. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Sebanyak dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu : rencana, pelaksanaan, pengamatan/pengumpulan data dan refleksi.³⁴

Penelitian tentang kecerdasan logika matematika yang sudah diteliti oleh Dwi Novriani, Mahasiswi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan judul “ Pengaruh Permainan Hitung Benda Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini“ (Studi eksperimen pada PAUD Haqiqi Kota Bengkulu)”. Hasil penelitian itu menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara permainan hitung benda terhadap kecerdasan logika matematika pada anak usia dini di PAUD Haqiqi Kota Bengkulu. Dalam penelitian tersebut walaupun berbeda tetapi masih berhubungan dengan penelitian ini. Dimana penelitian ini menekankan pada

³⁴ Umi Koriyah, *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Bermain Plastisin Pada Anak Kelompok B Tk Dharma Wanita 2 Suru Kecamatan Ngetos Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2015 / 2016*, Skripsi Universitas Nusantara Pgti Kediri

permainan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan yang merupakan bagian dari matematika.³⁵

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan penelitian ini adalah melalui media bermain plastisin di kelompok B Ra Raudhatul Jannah Paya Geli Deli Serdang untuk mengenal angka dapat ditingkatkan pada anak usia dini.

³⁵ Dwi Novriani, *Permainan Hitung Benda Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini*, Studi Eksperimen Pada PAUD Haqiqi Kota Bengkulu

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di RA. Raudhatul Jannah Desa Paya Geli Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang bertempat di jl. Binjai Km.10 Gg. Damai Lorong 2. Alasan peneliti menetapkan lokasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Masih rendahnya siswa dalam membedakan angka 1-10 serta bilangannya.
- 2) Belum pernah dilakukan penelitian sejenis di RA. Raudhatul Jannah Paya Geli Deli Serdang.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti pada saat semester Ganjil periode tahun ajaran 2020/2021 mulai bulan September – Desember 2020.

B. Setting Penelitian

Jenis penelitian yang akan dipakai disini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mana pengamatan dilakukan peneliti dalam aktifitas belajar seperti sebuah tindakan di dalam kelas akan diadakan secara bersama-sama.³⁶Di dalam penelitian tersebut biasanya terdapat rencana yang telah disusun sehingga

³⁶ Jauhar Fuad, *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, Tulungagung: STAIN Tulungagung Press, 2012, hal 3

menemukan pemecahan masalah yang fungsinya untuk melakukan perubahan atau menyelesaikan sebuah permasalahan sesuai dengan masalah yang sedang dihadapi di kelas peneliti.

Tindakan yang dipakai oleh peneliti ialah berupa media plastisin untuk praktik proses pembelajaran mengenal angka untuk kelompok B yang usia 5 sampai 6 tahun. Peneliti di sini akan mengamati dan meneliti ketika keberlangsungan proses pembelajaran dalam kelas.

C. Desain / Rancangan Tindakan Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas memiliki peranan yang sangat penting dan strategi untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila implementasikan dengan baik dan benar. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki/meningkatkan mutu praktik pembelajaran.

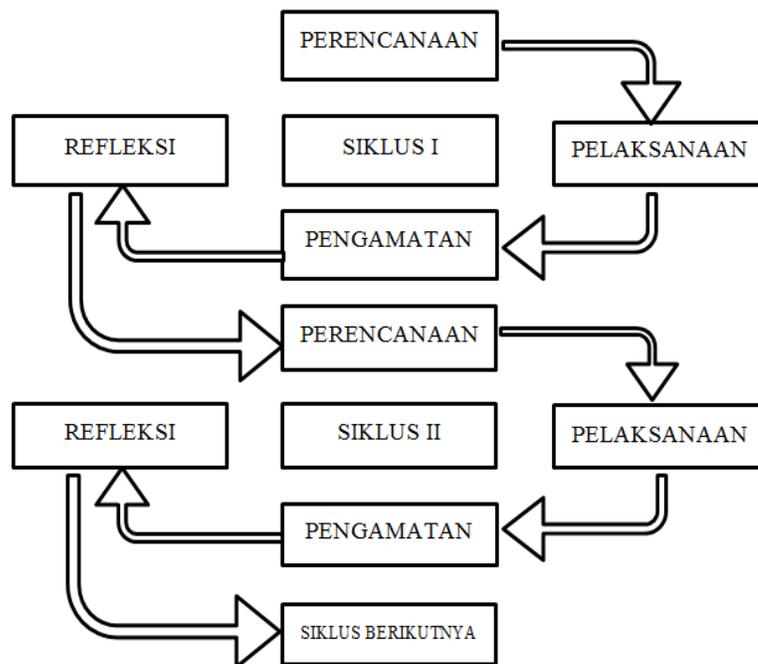
Di dalam penelitian tersebut biasanya terdapat rencana yang telah disusun sehingga menemukan pemecahan masalah yang fungsinya untuk melakukan perubahan atau menyelesaikan sebuah permasalahan sesuai dengan masalah yang sedang dihadapi di kelas peneliti. Penelitian tindakan kelas merupakan pembelajaran sistematis untuk meningkatkan praktik pendidikan dengan kelompok peneliti dimana tindakan dalam praktik dan refleksi mempengaruhi tindakan yang dilakukan. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu pelajaran di

kelas, tindakan tersebut sengaja dimunculkan oleh guru agar bisa memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Secara umum langkah-langkah penelitian yang dilakukan terdiri dari 4 tahap, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*Action*), (3) pengamatan (*observatioan*), (4) refleksi (*Reflection*). Dari siklus ini diharapkan dapat diperoleh data yang dikumpulkan sebagai jawaban dari permasalahan penelitian.³⁷

Menurut Suharsimi Arikunto, dkk model Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) atau PTK, desain dapat digambarkan sebagai berikut:³⁸

Gambar 3.1. Tahapan Dalam Siklus Penelitian Tindakan Kelas



³⁷Sumber: Model Siklus Classroom Action Research dari Suharsimi Arikunto hal. 23

³⁸Suharsimi Arikunto, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2007, hal.

1. Skenario Pelaksanaan Siklus 1

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan maka perlu tindakan persiapan. Kegiatan pada tahap ini adalah: Peneliti melakukan kolaborasi dengan guru untuk membahas beberapa hal diantaranya:

- 1) Menentukan tema dan Sub Tema apa yang akan digunakan dalam melakukan penelitian dengan media bermain plastisin untuk meningkatkan penenalan angka anak.
- 2) Membuat jadwal berdasarkan RKM (Rencana Kegiatan Mingguan) berikut jadwal kegiatan penelitian.
- 3) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang dibuat oleh guru & peneliti sebanyak 6 RKH.
- 4) Menyediakan Alat dan Bahan yang akan digunakan anak sebagai instrumen pengamatan peningkatan motorik halus anak dari yang paling mudah sampai tingkat kesukaran.

b. Tindakan

Melaksanakan kegiatan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Dalam pelaksanaan penelitian guru menjadi fasilitator selama pembelajaran, anak didik dibimbing untuk belajar membentuk (sesuai dengan sekenario pembelajaran).

c. Observasi (Pengamatan)

Pengamatan adalah suatu proses mencermati jalanya pelaksanaan tindakan. Peneliti melakukan observasi secara langsung terhadap aktivitas kelas, yaitu suatu pengamatan langsung terhadap anak dengan memperhatikan tingkah lakunya dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan RKH yang telah dibuat oleh peneliti.

d. Refleksi

Pada tahap ini dilakukan analisis data yang telah diperoleh , hasil analisis data yang telah ada dipergunakan untuk melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil yang ingin dicapai. Refleksi dimaksudkan sebagai upaya untuk mengkaji apa yang telah atau belum terjadi, apa yang dihasilkan, kenapa hal itu terjadi dan apa yang perlu dilakukan selanjutnya. Hasil refleksi digunakan untuk menetapkan langkah selanjutnya dalam upaya untuk menghasilkan perbaikan pada siklus selanjutnya.

2. Skenario Pelaksanaan Siklus II

Penelitian ini direncanakan terdiri dari 2 siklus, tiap siklus dilaksanakan 3 kali pertemuan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai, hasil observasi dan penilaian dalam setiap siklus sebagai dasar untuk menentukan tindakan yang tepat dalam rangka meningkatkan prestasi belajar. Sesuai pemaparan diatas maka dapat disimpulkan sesuai dengan jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas.

Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilaksanakan dengan beberapa siklus dimana dalam satu siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang akan dicapai. Sebelum dilaksanakan tindakan, terlebih dahulu

diberikan tes awal dengan maksud untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Pada penelitian ini jika siklus I tidak berhasil, yaitu pembelajaran tidak berjalan dengan baik dan hasil belajar belum mencapai ketuntasan, maka dilaksanakan siklus II.

D. Indikator Capaian

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini menuntut keberhasilan perubahan apa yang telah dialami anak-anak. Oleh sebab itu perlu adanya acuan indikator capaian tindakan, sebagaimana berikut ini: indikator pencapaian hasil belajar yang ingin dicapai dalam penelitian ini ditetapkan minimal 80 % dari jumlah siswa telah mengalami perkembangan, maka proses tindakan dapat diselesaikan, namun begitu juga sebaliknya.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, pengukuran dilakukan dengan menggunakan instrumen atau alat ukur. Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data. Sebuah alat ukur hanya cocok untuk mengukur keadaan tertentu yang memang tepat diukur menggunakan alat tersebut. Bentuk-bentuk instrumen adalah sebagai berikut: 1) angket, 2) *checklist*, dan 3) *rating scale*. Bentuk *checklist* dan *rating scale* dapat digunakan sebagai pedoman observasi maupun wawancara. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen observasi daftar cek (*checklist*).

Tabel 3.1 Instrumen Lembar Pengamatan Kegiatan Siswa

No	Objek yang diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1	Siswa menanggapi penjelasan guru dengan serius			
2	Tiga orang siswa melaksanakan diskusi dengan baik			
3	Siswa dengan serius mengikuti proses menyusun kriteria diskusi yang baik			
4	Kriteria untuk ketua kelompok tersusun dengan baik			
5	Kriteria untuk siswa anggota diskusi tersusun dengan baik			
6	Siswa mengikuti arahan guru dengan baik			
7	Siswa dengan baik melaksanakan dengan baik			
8	Siswa dengan baik mengikuti guru ketika mengambil keputusan			
9	Siswa dengan serius mengikuti refleksi			
10	Siswa dengan baik mengikuti siklus ke-2			

Analisis dari data itu tinggal menjumlahkan berapa banyak centangan yang ada dalam kolom “ya”, yaitu 7 buah. Penelitian dapat menyebutkan yang dicentang”tidak” pada baris apa saja. Untuk pembahasan data, penelitian memberikan agrumentasi untuk centang yang pada kolom “tidak”. Data absen siswa dapat diceritakan ada beberapa yang mencentang “ya” pada barisan ke-1, berapa mencentang “ya” pada berisan ke-2 dan sebagainya. Bagaimanapun perhatian dan pendapat siswa mungkin berbeda. Semua itu kemukakan saja secara jujur, tidak usah ditutup-tutupi.

Perbedaan hasil pengamatan wajar saja. Kalau pendapat siswa terlalu mencolok perbedaannya, penelitian diharapkan mendiskusikan dengan siswa, mengapa perbedaan sampai mencolok begitu. Hal-hal yang tampak aneh, dapat disampaikan oleh penelitian dengan jujur. Hal yang penting dalam penelitian adalah kejujuran. Jadi perbedaan pendapat itu diperbolehkan, asal tidak keterlaluan. Sekarang kita akan mengalisa lembar pengamatan dengan empat alternatif.

Tabel 3.2 Instrumen Lembar Pengamatan Kegiatan Siswa

No	Objek yang Diamati	1	2	3	4
1	Keseriusan siswa ketika menanggapi penjelasan guru				
2	Bagusnya pelaksanaan diskusi untuk tiga orang				
3	Keseriusan siswa ketika diajak guru menyusun kriteria diskusi yang baik				
4	Baiknya susunan kriteria untuk ketua kelompok				
5	Baiknya susunan kriteria untuk anggota kelompok				
6	Terfokusnya perhatian siswa ketika mengikuti arahan guru				
7	Baiknya pelaksanaan diskusi siswa				
8	Seriusnya siswa mengikuti guru ketika mengambil kesimpulan				
9	Seriusnya siswa ketika mengikuti refleksi				
10	Baiknya siswa ketika mengikuti siklus ke-2				

Keterangan :

Skor 4 : Sangat Tinggi

Skor 3 : Tinggi

Skor 2 : Kurang Tinggi / Rendah

Skor 1 : Sangat Rendah

Pada dasarnya, analisis lembar pengamatan dengan dua alternatif dan empat alternatif sama saja. Penelitian tinggal melaporkan, berapa orang mencentang baris ke-1 pada kolom ke-1 pada baris ke-2 dan seterusnya, dan berapa orang mencentang kolom ke-2 pada setiap baris. Dalam hal ini, peneliti tinggal melaporkan jumlahnya saja. Data lain yang sifatnya kualitatif, tinggal dilaporkan apa adanya.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dan informasi yang dilakukan peneliti, untuk mendapatkan data yang lengkap peneliti melakukan beberapa langkah antara lain:

a. Wawancara

Teknik wawancara merupakan kegiatan utama dalam pengumpulan data dan informasi. Karena dengan wawancara peneliti dapat menggali apa saja yang diketahui dan dialami subjek, tetapi apa yang tersembunyi jauh di dalam diri subjek penelitian.

b. Pengamatan (Observasi)

Metode observasi adalah suatu pengamatan yang sengaja dan sistematis tentang fenomena-fenomena sosial dengan gejala psikis dengan jalan pengamatan dan pencatatan.³⁹ Observasi adalah suatu pengamatan yang dilakukan secara langsung terhadap fenomena-fenomena obyek yang diteliti secara obyektif dan hasilnya akan dicatat secara sistematis agar diperoleh gambaran yang lebih konkrit, tentang kondisi di lapangan. Metode ini digunakan untuk mengobservasi pengamatan meningkatkan

³⁹ Sutrisno Hadi, *Metodelogi Research*, Yogyakarta: Yayasan Penerbit FB UGM: 1990, hal. 42

pengenalan angka pada anak usia dini melalui media plastisin di RA Raudhatul Jannah.

c. Dokumentasi

Mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku dan sebagainya. Dokumentasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini meliputi daftar nama-nama peserta didik, foto tentang berjalannya kegiatan penelitian dan data-data yang mendukung lainnya. Data yang diperoleh dari dokumen ini bisa digunakan untuk melengkapi bahkan untuk memperkuat data dari hasil observasi.

G. Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data yang berupa data yang disajikan berdasarkan angka-angka. Maka menggunakan analisis deskriptif presentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase yang akan dicapai

F = Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi atau banyaknya individu)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Sejarah Singkat RA Raudhatul Jannah

Yayasan Raudhatul Jannah Didirikan pada tahun 2010, yang berdomisili di Jalan Binjai Km 10, Gang Damai Lorong II Desa Paya Geli Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang. Pada Yayasan Raudhatul Jannah, Unit yang berdiri masih hanya satu unit, yaitu unit Raudhatul Athfal (RA) ini memiliki 2 ruang kelas, yaitu kelas Ilmi dan kelas Rahmah, dengan harapan RA ini akan mendidik generasi yang mempunyai ilmu pengetahuan yang luas, berkualitas dan berakhlak mulia, semoga Allah meridhainya.

2. Identitas Sekolah

1. Nama sekolah : RA Raudhatul Jannah
2. Alamat sekolah
Jalan : Binjai Km 10, Gang Damai Lr II
Desa : Paya Geli
Kecamatan : Sunggal
Kabupaten : Deli Serdang
Provinsi : Sumatera Utara
3. NPSN : 69729587
4. NSRA : 101212070345
5. Tahun Berdiri : 2010

6. Status Tanah : Milik Pribadi
7. Luas Tanah : 419 m

3. Struktur Organisasi



4. Visi, Misi, Tujuan Pendidikan dan Motto

VISI :

Menyiapkan peserta didik menjadi generasi Islam yang berilmu pengetahuan, cerdas, kreatif, sopan santun, berakhlak mulia dan bertaqwa kepada Allah SWT.

MISI :

1. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran yang menghasilkan peserta didik yang sehat dan cerdas.
2. Menumbuh kembangkan minat dan bakat yang ada pada peserta didik.
3. Menanamkan pendidikan agama sejak dini pada peserta didik.
4. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang tertib dan terarah yang mengacu pada kurikulum.

TUJUAN PENDIDIKAN :

1. Membantu orang tua atau masyarakat muslim dalam upaya mengajarkan peserta didik agar dapat mempelajari, membaca dan mengamalkan Al Qur'an.
2. Mendidik peserta didik agar menjadi cerdas, bersosial tinggi, terampil, dan mandiri.
3. Membantu program pemerintah mencerdaskan anak bangsa melalui pendidikan.

MOTTO : Mendidik dengan penuh kasih dan sayang semoga menjadi generasi yang shaleh dan shalehah.

5. Tenaga Pendidik dan Kependidikan.

4.1 Tabel Tenaga Pendidik dan Kependidikan

No	Nama	Jabatan	Jenjang Pendidikan	Keterangan
1.	Cut Zahri, SE., MS	Ketua Yayasan	S2	-
2.	Nurjannah NUPTK : 1248745647220003	Kepala Sekolah	D III	-
3.	Ika Ardiani, SP,d NUPTK : 8260762664220003	Guru Kelas	S1	-
4.	Athifah NUPTK : 1435752654220002	Guru Kelas	SMA	-
5.	Euis Muharni NUPTK : 3547750652220002	Guru Kelas	SMA	-

6. Jumlah Murid

4.2 Tabel Jumlah Murid

No.	Nama Kelas	Lk	Pr	Jumlah
1.	Rahmah	9	7	16
2.	Ilmi	9	6	15
Jumlah		18	13	31

7. Sarana dan Prasarana

4.3 Tabel sarana dan Prasarana

Jenis Sarana	Jumlah	Kondisi
Meja murid	20	Baik
Kursi murid	40	Baik
Meja guru	3	Baik
Kursi guru	3	Baik
Papan tulis	3	Baik
Meja kantor	2	Baik
Kursi kantor	2	Baik
Toilet guru/murid	1	Baik

Alat peraga :

1. Puzzle
2. Lego
3. Lingkaran berwarna
4. Binner
5. Huruf dan angka dari busa
6. Huruf hijaiyyah
7. Dan lain-lain

Alat permainan out door:

1. Ayunan
2. Perosotan
3. Tangga Pelangi
4. Bola Dunia

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Penelitian Siklus I

a. Deskripsi awal (pra siklus)

Pra siklus merupakan tahap pembelajaran sebelum diterapkan media plastisin pada siswa. Pada pra siklus peneliti dapatkan dalam pembelajaran sebelumnya dilaksanakan tahapan-tahapan siklus-siklus yang direncanakan. Nilai tersebut sebagai nilai awal untuk membandingkan dan sekaligus untuk memperbaiki pada siklus 1 dan siklus 2 sehingga hasilnya dapat mencapai kriteria ketuntasan dalam pembelajaran.

Dari hasil pra siklus peneliti dapatkan permasalahan yang dijumpai saat pembelajaran berlangsung. Adapun permasalahannya sebagai berikut:

1. Kurangnya ketertarikan anak mengenal angka.
2. Kurangnya keterlibatan anak dalam proses pembelajaran
3. Timbulnya kebosanan pada anak karena guru memerintahkan murid menulis angka 1 halaman begitu seterusnya.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang dijumpai peneliti, dapat disimpulkan bahwa kurangnya minat anak untuk meningkatkan pengenalan angka dapat dilihat dari table berikut:

Tabel 4.4. Hasil Kegiatan Sebelum Tindakan

No	Nama Siswa	Keterangan		Keterangan
		BB	MB	
1	Aidil	√	-	Belum Berkembang
2	Ali	√	-	Belum Berkembang
3	Aufa	√	-	Belum Berkembang
4	Alisa	√	-	Belum Berkembang
5	Akila	√	-	Belum Berkembang
6	Awan	√	-	Belum Berkembang
7	Azrai	√	-	Belum Berkembang
8	Daffa	√	-	Belum Berkembang
9	Fatih	√	-	Belum Berkembang
10	Habil	√	-	Belum Berkembang
11	Hanif	√	-	Belum Berkembang
12	Jihan	√	-	Belum Berkembang
13	Keysha	-	√	Mulai Berkembang
14	Kiano	√	-	Belum Berkembang
15	Rara	-	√	Mulai Berkembang

Dari hasil observasi pada pra siklus maka dapat dilihat bahwa pengenalan angka masih sangat kurang, hal ini dapat dilihat dari hasil 15 orang siswa hanya 2 siswa yang mulai berkembang (MB) atau hasil persentasinya menunjukkan 13,33% anak, sedangkan 13 orang siswa belum berkembang (BB) jadi persentasinya adalah 86,66%.

Melihat hasil pra siklus diatas, maka peneliti menarik kesimpulan pengenalan angka pada siswa belum mencapai untuk keberhasilan siswa, sehingga peneliti berkeinginan untuk melakukan perbaikan melalui siklus-siklus.

b. Siklus I Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama pada siklus I pertemuan dilaksanakan pada hari Rabu, 16 September 2020 yang berlangsung dari pukul 08.00-11.00 Proses penelitian tindakan siklus I dilakukan dalam 4 tahap.

1. Perencanaan

Pada tahap ini akan direncanakan 3 kali pertemuan dengan tema binatang, sub tema binatang berkaki 4. Sebelumnya guru telah menyiapkan RPPH sebagai lembar kerja untuk pembelajaran dan menyiapkan lembar evaluasi peserta didik.

2. Pelaksanaan tindakan

Pada pertemuan siklus I ini peneliti melakukan kegiatan sesuai dengan yang telah direncanakan, guru melaksanakan kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran yang telah ditetapkan yaitu media plastisin. Adapun sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu memberi salam dan membaca doa sebelum kegiatan, membaca surah pendek, doa sehari-hari, main tepuk pola, menyanyi, menirukan suara binatang sesuai tema yang telah disiapkan.

Kemudian guru bercerita tentang binatang berkaki 4 untuk menarik minat belajar anak, pada saat bercerita guru juga menjelaskan pengenalan angka 1-10 melalui media plastisin yang berwarna warni. Pada saat kegiatan berlangsung anak di ajak untuk membuat sendiri angka-angka yang mereka sukai dan merasa mudah

untuk mereka bentuk. Pada saat kegiatan berlangsung peneliti mengevaluasi kegiatan anak.

3. Observasi

Setelah dilaksanakan observasi oleh peneliti terhadap kemampuan pengenalan angka melalui media plastisin memperoleh hasil 9 siswa yang belum berkembang (BB), yang mulai berkembang 4 siswa (MB), 2 siswa yang berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) 0 siswa. Hasil kemampuan pengenalan angka pada anak 5 sampai 6 tahun pertemuan pertama dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5. Hasil Kemampuan Pengenalan Angka

No	Nama Siswa	Indikator				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Aidil	*	*	*	*	BB
2	Ali	*	*	*	*	BB
3	Aufa	*	*	*	*	BB
4	Alisa	*	*	*	*	BB
5	Akila	**	**	**	**	MB
6	Awan	*	*	*	*	BB
7	Azrai	*	*	*	*	BB
8	Daffa	*	*	*	*	BB
9	Fatih	**	**	**	**	MB
10	Habil	*	*	*	*	BB
11	Hanif	*	*	*	*	BB
12	Jihan	**	**	**	**	MB
13	Keysha	***	***	***	***	BSB
14	Kiano	**	**	**	**	MB
15	Rara	***	***	***	***	BSH

Keterangan: Indikator pengenalan angka melalui plastisin

1. Keterampilan menggunakan jari tangan
2. Mampu membuat bentuk angka
3. Keterampilan membuat bentuk angka dengan rapi
4. Kemampuan mengenal bentuk angka yang dibuat

Data frekuensi dan presentasi perkembangan pengenalan angka pada anak didik pada siklus I pertemuan pertama dapat dilihat pada hasil dibawah ini:

4.6. Tabel frekuensi dan presentase pengenalan angka anak didik siklus pertama

Tahap	Belum Berkembang		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Siklus I	9	60	4	26,66	2	13,33	0	0

4. Refleksi

Setelah di terapkan dengan menggunakan media plastisin, maka motivasi untuk belajar sudah mengalami peningkatan, begitu juga ibu Euis maharni dan ibu Ika Ardianti, Spd mengatakan bahwa media yang di terapkan dapat menarik minat belajar anak. Jadi hasil refleksi pada saat siklus pertama sebagai berikut:

- a. Anak masih keliru mengenal angka 2 dan 5, 6 dan 9
- b. Masih kurang fokusnya anak untuk mengamati cara membuat angka melalui media plastisin.

Dari hasil observasi pada siklus I dapat diketahui bahwa jumlah anak yang belum berkembang 9 siswa atau 60%, jumlah anak yang mulai berkembang 4 siswa atau 26,66%, dan jumlah anak yang berkembang sesuai harapan 2 siswa atau 13,33%, Berkembang sangat baik 0 siswa atau 0% dengan demikian dapat dipahami bahwa perkembangan pengenalan angka pada anak siklus I masih berada pada katagori mulai berkembang.

c. Siklus I Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua pada siklus I ini dilaksanakan pada hari Kamis, 24 September 2020 yang berlangsung dari pukul 08.00-11.00, Proses penelitian tindakan ini dilaksanakan pada 4 tahap.

1. Perencanaan

Sebelumnya guru telah menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sebagai lembar kerja untuk kegiatan pembelajaran dan menyiapkan lembar evaluasi peserta didik.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada pertemuan kedua ini peneliti melakukan kegiatan sesuai dengan yang telah direncanakan, guru melaksanakan kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran yang telah ditetapkan yaitu media plastisin. Adapun sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu memberi salam dan membaca doa sebelum kegiatan, membaca surah pendek, doa sehari-hari, main tepuk pola, menyanyi, menirukan angka 1 dan 2. Melalui media plastisin.

3. Observasi

Dari hasil pelaksanaan diperoleh 6 siswa yang belum berkembang (BB), 4 siswa mulai berkembang (MB), 5 siswa berkembang sesuai harapan (BSH), dan 0 siswa berkembang sangat baik (BSB). Hasil perkembangan kemampuan mengenal angka pada pertemuan kedua siklus pertama dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

4.7. Tabel Hasil Perkembangan Kemampuan mengenal angka pertemuan kedua

No	Nama Siswa	Indikator				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Aidil	**	**	**	**	MB
2	Ali	*	*	*	*	BB
3	Aufa	**	**	**	**	MB
4	Alisa	**	**	**	**	MB
5	Akila	***	***	***	***	BSH
6	Awan	*	*	*	*	BB
7	Azrai	*	*	*	*	BB
8	Daffa	*	*	*	*	BB
9	Fatih	***	***	***	***	BSH
10	Habil	*	*	*	*	BB
11	Hanif	*	*	*	*	BB
12	Jihan	***	***	***	***	BSH
13	Keysha	***	***	***	***	BSH
14	Kiano	**	**	**	**	MB
15	Rara	***	***	***	***	BSH

Keterangan: Indikator pengenalan angka melalui plastisin

1. Keterampilan menggunakan jari tangan
2. Mampu membuat bentuk angka
3. Keterampilan membuat bentuk angka dengan rapi
4. Kemampuan mengenal bentuk angka yang dibuat

Data frekuensi dan presentasi perkembangan pengenalan angka pada anak didik pada siklus I pertemuan kedua dapat dilihat pada hasil dibawah ini:

4.8. Tabel frekuensi dan presentase pengenalan angka anak didik siklus

kedua:

Tahap	Belum Berkembang		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Siklus I	6	40	4	26,66	5	33,33	0	0

4. Refleksi

Pada tahap ini sudah menunjukkan peningkatan seperti berkembang sesuai harapan mendapat 5 siswa hal ini menunjukkan ada beberapa yang sudah paham atas intruksi yang dibagikan guru.

Dari hasil observasi pada pertemuan kedua dapat diketahui bahwa jumlah anak yang belum berkembang 6 siswa atau 40%, jumlah anak yang mulai berkembang 4 siswa anak atau 26,66%, dan jumlah anak yang berkembang sesuai harapan 5 siswa atau 33,33%, jumlah anak berkembang sangat baik 0 siswa atau 0%

dengan demikian dapat dipahami bahwa perkembangan pengenalan angka pada anak pertemuan kedua masih berada pada katagori mulai berkembang.

d. Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga pada siklus I ini dilaksanakan pada hari Kamis, 08 Oktober 2020 yang berlangsung dari pukul 08.00-11.00, Proses penelitian tindakan ini dilaksanakan pada 4 tahap.

1. Perencanaan

Sebelumnya guru telah menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sebagai lembar kerja untuk kegiatan pembelajaran dan guru juga menyiapkan lembar evaluasi peserta didik.

2. Pelaksaaan tindakan

Pada pertemuan ketiga ini peneliti melakukan kegiatan sesuai dengan yang telah direncanakan, guru melaksanakan kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran yang telah ditetapkan yaitu media plastisin. Adapun sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu baris-berbaris, memberi salam, membaca doa sebelum kegiatan, membaca surah pendek, doa sehari-hari, main tepuk pola, menirukan angka 3-5 Melalui media plastisin dan mangajak anak bernyanyi lagu mengenalkan angka untuk mencairkan suasana. Peneliti mangajak anak tanya jawab tentang macam-macam angka .

3. Observasi

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi pengenalan angka pada anak didik dan

lembar observasi keterlibatan anak, setelah diadakan pengamatan pada pertemuan ketiga. Hasil pelaksanaan diperoleh 4 siswa belum berkembang (BB), 5 siswa mulai berkembang, 5 siswa berkembang sesuai harapan, 1 siswa berkembang sangat baik (BSB).

4.9. Hasil Pengenalan Angka Pertemuan ketiga

No	Nama Siswa	Indikator				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Aidil	**	**	**	**	MB
2	Ali	*	*	*	*	BB
3	Aufa	**	**	**	**	MB
4	Alisa	***	***	***	***	BSH
5	Akila	***	***	***	***	BSH
6	Awan	*	*	*	*	BB
7	Azrai	**	**	**	**	MB
8	Daffa	*	*	*	*	MB
9	Fatih	***	***	***	***	BSH
10	Habil	*	*	*	*	BB
11	Hanif	*	*	*	*	BB
12	Jihan	***	***	***	***	BSH
13	Keysha	****	****	****	****	BSB
14	Kiano	**	**	**	**	MB
15	Rara	***	***	***	***	BSH

Keterangan: Indikator pengenalan angka melalui plastisin

1. Keterampilan menggunakan jari tangan
2. Mampu membuat bentuk angka

3. Keterampilan membuat bentuk angka dengan rapi
4. Kemampuan mengenal bentuk angka yang dibuat

Data frekuensi dan presentasi perkembangan pengenalan angka pada anak didik pada siklus I pertemuan ketiga dapat dilihat pada hasil dibawah ini

4.10. Tabel frekuensi dan presentase pengenalan angka anak didik pertemuan ketiga:

Tahap	Belum Berkembang		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Siklus I	4	26,66	5	33,33	5	33,33	1	6,66

4. Refleksi

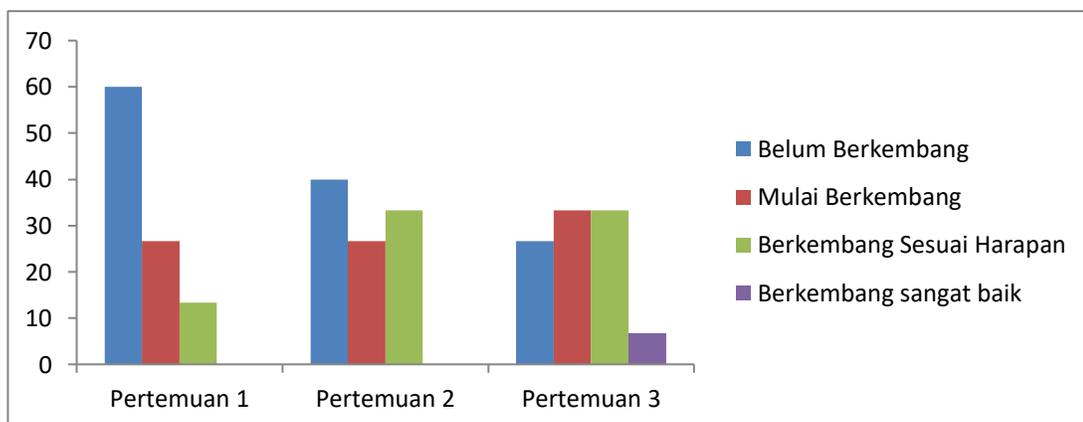
pembelajaran pada siklus I masih perlu dilakukan tindakan selanjutnya yaitu Kegiatan melanjutkan ke siklus II untuk mencapai hasil yang lebih maksimal dan untuk mencapai indikator yang telah diterapkan sebelumnya hal ini dapat dilihat dari peserta didik yang belum berkembang dan mulai berkembang 26,66% dan 33,33 % dan anak yang berkembang sesuai harapan, berkembang sangat baik 33,33 dan 6,66%. sehingga pembelajaran dengan metode bermain plastisin masih perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Karena belum mencapai indikator yang telah ditetapkan, demikian pula data tentang keterlibatan anak dalam proses belajar khususnya pada aspek keaktifan dan perhatian.

4.11. Peningkatan perkembangan pengenalan angka pada anak

usia 5-6 tahun di Ra. Raudhatul Jannah Pada Siklus I

Siklus I	Belum Berkembang		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Pertemuan I	9	60	4	26,66	2	13,33	0	0
Pertemuan II	6	40	4	26,66	5	33,33	0	0
Pertemuan III	4	26,66	5	33,33	5	33,33	1	6,66

Diagram Batang Peningkatan perkembangan pengenalan angka pada anak usia 5-6 tahun di Ra. Raudhatul Jannah Pada Siklus I



2. Hasil Penelitian Siklus II

a. Penelitian Siklus II Pertemuan pertama

Pertemuan pertama pada siklus II ini dilaksanakan pada hari Kamis, 15 Oktober 2020 yang berlangsung dari pukul 08.00-11.00, Proses penelitian tindakan ini dilaksanakan pada 4 tahap, Proses penelitian tindakan siklus dilakukan:

1. Perencanaan

Pada tahap ini akan di rencanakan 3 kali pertemuan dengan tema binatang sub tema binatang peliharaan. Sebelumnya membuat rencana pengajaran sesuai dengan RRPB, membuat dan melengkapi alat peraga, membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak didik dalam kegiatan pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan.

Pada siklus ke II pertemuan pertama peneliti melakukan kegiatan sesuai dengan yang telah direncanakan, guru melaksanakan kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran yang telah ditetapkan yaitu media plastisin. Adapun sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu baris-berbaris, memberi salam, membaca doa sebelum kegiatan, membaca surah pendek, doa sehari-hari, dan bercerita tentang binatang peliharaan. Pada kegiatan inti menirukan angka 6 dan 7 dengan membagi 3 orang perkelompok, dengan cara bergantian pada setiap kelompoknya. Pada saat kegiatan berlangsung peneliti mengevaluasi kegiatan anak didik.

3. Observasi.

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi pengenalan angka pada anak didik dan lembar observasi keterlibatan anak, setelah diadakan pengamatan pada siklus II dengan tiga kali pertemuan. Hasil pelaksanaan diperoleh 2 siswa belum berkembang (BB), 2 siswa mulai berkembang, 5 siswa berkembang sesuai harapan, 6 siswa berkembang sangat baik (BSB)

4.12. Tabel Pengenalan Angka siklus II Pertemuan pertama

No	Nama Siswa	Indikator				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Aidil	***	***	***	***	BSH
2	Ali	*	*	*	*	BB
3	Aufa	***	***	***	***	BSH
4	Alisa	***	***	***	***	BSH
5	Akila	****	****	****	****	BSB
6	Awan	**	**	**	**	MB
7	Azrai	***	***	***	***	BSH
8	Daffa	***	***	***	***	BSH
9	Fatih	****	****	****	****	BSB
10	Habil	*	*	*	*	BB
11	Hanif	**	**	**	**	MB
12	Jihan	****	****	***	****	BSB
13	Keysha	****	****	****	****	BSB
14	Kiano	****	****	****	****	BSB
15	Rara	****	****	****	****	BSB

Keterangan: Indikator pengenalan angka melalui plastisin

1. Keterampilan menggunakan jari tangan
2. Mampu membuat bentuk angka
3. Keterampilan membuat bentuk angka dengan rapi
4. Kemampuan mengenal bentuk angka yang dibuat

Data frekuensi dan presentasi perkembangan pengenalan angka pada anak didik pada siklus II pertemuan pertama dapat dilihat pada hasil dibawah ini

4.13. Tabel frekuensi dan presentase pengenalan angka anak didik siklus II

Pertemuan Pertama:

Tahap	Belum Berkembang		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Siklus II	2	13,33	2	13,33	5	33,33	6	40

4. Refleksi

Kegiatan pembelajaran pada siklus II masih perlu dilakukan tindakan selanjutnya untuk mencapai hasil yang lebih maksimal dan untuk mencapai indikator yang telah ditetapkan sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari peserta didik yang belum berkembang 13,33%, mulai berkembang 13,33%, berkembang sesuai harapan 33,33%, berkembang sangat baik 40% sehingga pembelajaran dengan metode bermain plastisin hampir mendekati pencapaian.

b. Siklus II pertemuan kedua

Pertemuan kedua pada siklus II ini dilaksanakan pada hari Rabu, 21 Oktober 2020 yang berlangsung dari pukul 08.00-11.00, Proses penelitian tindakan ini dilaksanakan pada 4 tahap.

1. Perencanaan

Pada tahap ini masih dengan tema binatang sub tema binatang peliharaan. Sebelumnya membuat rencana pengajaran sesuai dengan rpph, membuat dan melengkapi alat peraga, membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak didik dalam kegiatan pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada pertemuan kedua ini peneliti melakukan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan, guru melaksanakan kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran yang telah ditetapkan yaitu media plastisin. Adapun sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu memberi salam dan membaca doa sebelum kegiatan, membaca surah pendek, doa sehari-hari, main tepuk pola, menyanyi, menyebutkan macam-macam binatang peliharaan sesuai tema yang telah direncanakan. Pada kegiatan inti anak menyebutkan kata yang diawali huruf “ i “ dan menirukan angka 8 dengan media plastisin.

3. Observasi

Setelah dilaksanakan observasi oleh peneliti terhadap kemampuan pengenalan angka melalui media plastisin pada siklus kedua pertemuan kedua memperoleh hasil

yang belum berkembang (BB) 0 siswa, yang mulai berkembang (MB) 2 siswa, berkembang sesuai harapan (BSH) 4 siswa dan berkembang sangat baik (BSB) 9 siswa. Hasil kemampuan pengenalan angka pada anak 5 sampai 6 tahun dapat dilihat pada tabel sebagai :

Tabel Hasil Pengenalan Angka Siklus II pertemuan II

No	Nama Siswa	Indikator				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Aidil	***	***	***	***	BSH
2	Ali	**	**	**	**	MB
3	Aufa	****	****	****	****	BSB
4	Alisa	****	****	****	****	BSB
5	Akila	****	****	****	****	BSB
6	Awan	***	***	***	***	BSH
7	Azrai	****	****	****	****	BSB
8	Daffa	***	***	***	***	BSH
9	Fatih	****	****	****	****	BSB
10	Habil	**	**	**	**	MB
11	Hanif	***	***	***	***	BSH
12	Jihan	****	****	***	****	BSB
13	Keysha	****	****	****	****	BSB
14	Kiano	****	****	****	****	BSB
15	Rara	****	****	****	****	BSB

Keterangan: Indikator pengenalan angka melalui plastisin

1. Keterampilan menggunakan jari tangan
2. Mampu membuat bentuk angka

3. Keterampilan membuat bentuk angka dengan rapi
4. Kemampuan mengenal bentuk angka yang dibuat

Data frekuensi dan presentasi perkembangan pengenalan angka pada anak didik pada siklus II pertemuan kedua dapat dilihat pada hasil dibawah ini

4.14. Tabel frekuensi dan presentase pengenalan angka anak didik siklus II

Pertemuan Kedua:

Tahap	Belum Berkembang		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Siklus II	0	0	2	13,33	4	26,66	9	60

4. Refleksi

pembelajaran pada pertemuan kedua hampir mencapai ketuntasan, maka akan dilakukan tindakan kegiatan selanjutnya untuk mencapai hasil yang lebih maksimal hal ini dapat dilihat dari peserta didik yang belum berkembang 0%, mulai berkembang 13,33% anak yang berkembang sesuai harapan 26,66% dan berkembang sangat baik 60%. sehingga pembelajaran dengan metode bermain plastisin masih perlu dilanjutkan ke pertemuan ketiga karena belum mencapai indikator yang telah ditetapkan.

c. Siklus II Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga pada siklus II ini dilaksanakan pada hari Selasa, 27 Oktober 2020 yang berlangsung dari pukul 08.00-11.00, Proses penelitian tindakan ini dilaksanakan pada 4 tahap.

1. Perencanaan

1. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan harian (RPPH) sesuai tema
2. Mempersiapkan alat peraga seperti yang telah direncanakan
3. Menyiapkan alat evaluasi peserta didik

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada pertemuan ketiga peneliti melakukan kegiatan sesuai dengan yang telah direncanakan, guru melaksanakan kegiatan dengan menggunakan media pembelajaran yang telah ditetapkan yaitu media plastisin. Adapun sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu memberi salam dan membaca doa sebelum kegiatan, membaca surah pendek, doa sehari-hari, mengenal beberapa hadist, menyanyi sesuai tema yang telah direncanakan. Pada kegiatan ini anak menirukan angka 9 dan 10 dengan media plastisin.

3. Observasi

Setelah dilakukan pengamatan oleh peneliti terhadap kemampuan pengenalan angka melalui media plastisin pada siklus II pertemuan ketiga memperoleh hasil yang belum berkembang (BB) 0 siswa, yang mulai berkembang (MB) 0 siswa, berkembang sesuai harapan (BSH) 3 siswa dan berkembang sangat baik (BSB) 12 siswa.

4.15. Tabel Pengenalan Angka Siklus II Pertemuan III

No	Nama Siswa	Indikator				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Aidil	****	****	****	****	BSB
2	Ali	***	***	***	***	BSH
3	Aufa	****	****	****	****	BSB
4	Alisa	****	****	****	****	BSB
5	Akila	****	****	****	****	BSB
6	Awan	***	***	***	***	BSH
7	Azrai	****	****	****	****	BSB
8	Daffa	****	****	****	****	BSB
9	Fatih	****	****	****	****	BSB
10	Habil	***	***	***	***	BSH
11	Hanif	****	****	****	****	BSB
12	Jihan	****	****	***	****	BSB
13	Keysha	****	****	****	****	BSB
14	Kiano	****	****	****	****	BSB
15	Rara	****	****	****	****	BSB

Keterangan: Indikator pengenalan angka melalui plastisin

1. Keterampilan menggunakan jari tangan
2. Mampu membuat bentuk angka
3. Keterampilan membuat bentuk angka dengan rapi
4. Kemampuan mengenal bentuk angka yang dibuat

Data frekuensi dan presentasi perkembangan pengenalan angka pada anak didik pada siklus II pertemuan ketiga dapat dilihat pada hasil dibawah ini

4.16. Tabel frekuensi dan presentase pengenalan angka anak didik siklus II

Pertemuan Ketiga:

Tahap	Belum Berkembang		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Siklus II	0	0	0	0	3	20	12	80

4. Refleksi

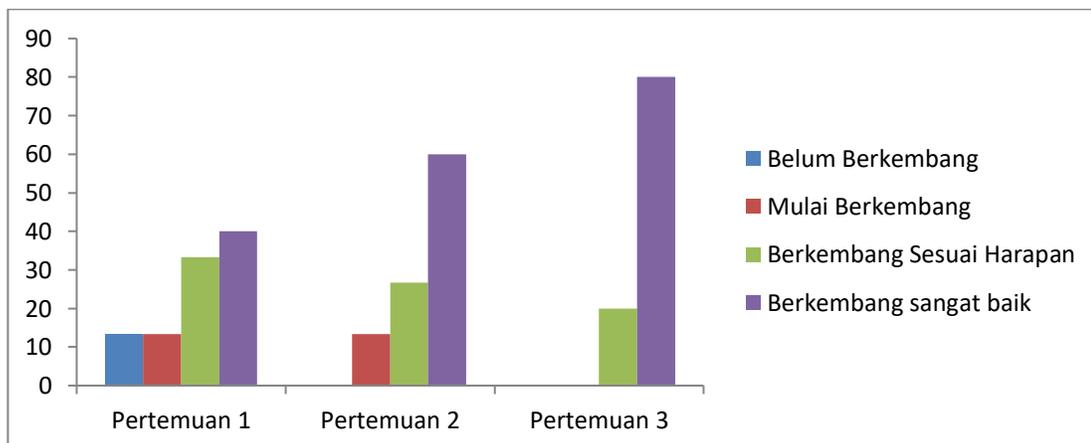
Pembelajaran pada siklus II pertemuan ketiga sudah mencapai ketuntasan, hasilnya sangat memuaskan sehingga mencapai 20% siswa yang mencapai berkembang sesuai harapan, dan 80% siswa yang berkembang sangat baik, disebabkan media yang digunakan sangat menarik minat belajar anak, karena anak ikut terlibat langsung dalam menirukan angka dan tidak membosankan sehingga peserta didik bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan siklus ke II, dapat dilihat persentase pada pertemuan pertama dan kedua sebagai berikut:

4.17. Tabel Peningkatan perkembangan pengenalan angka pada anak usia 5-6 tahun di Ra. Raudhatul Jannah Pada Siklus II

Siklus II	Belum Berkembang		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Pertemuan I	2	13,33	2	13,33	5	33,33	6	40
Pertemuan II	0	0	2	13,33	4	26,66	9	60
Pertemuan III	0	0	0	0	3	20	12	80

Diagram Batang Peningkatan perkembangan pengenalan angka pada anak usia 5-6 tahun di Ra. Raudhatul Jannah Pada Siklus II



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil Penelitian tindakan kelas ini, tentang Penerapan Media Plastisin dalam meningkatkan pengenalan angka pada anak kelombok B RA Raudhatul Jannah, bahwa plastisin dalam meningkatkan pengenalan angka dan membedakan angka tersebut ditunjukkan pada kenaikan dari siklus I ke siklus II.

1. Peningkatan tersebut bisa terjadi setelah anak - anak dari kelas Kelombok B RA Raudhatul Jannah, menerapkan media plastisin sebagai media pengenalan angka.
2. Pada siklus I pertemuan ketiga , anak-anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 5 orang atau 33.33 % dan yang berkembang sangat baik hanya 1 orang atau 6,66 %. Dan pada siklus II pertemuan ketiga, anak anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 orang atau 20 %, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) Sebanyak 12 Orang atau 80%. Maka Berkembang Sangat Baik antara siklus I pertemuan ketiga dan siklus II Pertemuan ketiga Mengalami kenaikan 73,34%.

B. Saran

Berdasarkan Temuan Temuan diatas dapat disarankan bahwa:

1. Sekolah dapat menerapkan pembelajaran menggunakan plastisin, agar siswa

dapat dengan cepat mengenal angka-angka

2. Melalui pembelajaran ini, guru dengan mudah mengajarkan anak agar cepat mengenal dan membedakan angka angka
3. Guru disarankan dapat memilih dan menerapkan metode mana yang dapat Membuat siswa nyaman dan mudah mengerti dalam menerapkan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, Yus. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Tama Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana. 2011.
- Anggani., Kasran, dan Sudono. *Sumber Belajar dan Alat Bermain*. Jakarta: PT. Grasindo Anggota IKAPI. 2000.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo Persada. 2006.
- Atik Wartini & Muhammad Askar. *Al-Quran Dan Pemanfaatan Permainan Edukatif Pada*.
- Arikunto, Suharsimi. dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Sinar Grafika Offset. 2007.
- Budiningsi, Asri. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rhineka Cipta. 2005.
- Chica Haryani. *Penerapan Metode Bermain Dengan Media Playdough Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini Kelompok B1 Paud Assalaam Kota Bengkulu*. Skripsi PIs-Fkip Universitas Bengkulu.
- Diana Mutiah. *E-BOOK, Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana. 2010.
- Dwi Novriani. *Permainan Hitung Benda Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini*. Studi eksperimen pada PAUD Haqiqi Kota Bengkulu.
- Guslinda dan Kurnia Rita. *EBOOK, buku sumber belajar dan APE*. Surabaya : CV. Jagad Publishing. 2018.
- Okta Arya, *Media dan Multimedia pembelajaran*, Yogyakarta : Depublish, 2017.
- Fuji Rahmadi, P., MA CIQaR, C., Munisa, S., Ependi, R., Rangkuti, C., Rozana, S., ... & Kom, M. (2021). *Pengembangan Manajemen Sekolah Terintegrasi Berbasis Sistem Informasi*. Merdeka Kreasi Group.
- Harsini, *Media plastisin untuk meningkatkan keterampilan motorik halus peserta didik kelompok A RA Muslimat Nugintung Magelannng Jawa tengah*. 2013.
- Hasan, Maimunah. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press. 2009.
- Indira, *Kreasi plastisin*. Jakarta: Erlangga. 2006.
- Jurnal Al-Afkar. *Anak Usia Dini*. Vol. III, No. 1, April 2015.
- Jurnal Obsesi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Prodi PG-PAUD Universitas
- Munisa, M. (2020). Parenting Program in Growing Parents' Positive Parenting at PAUD Al-Ummah Deli Tua. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 3(4), 3413-3420.

- Munisa, M., Nofianti, R., Widya, R., & Rozana, S. (2021). Enhanced Psychology and Activities of Pancabudi Students with the Role of Teachers in the Time of Covid 19. Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences, 4(3), 5987-5994.
- Pahlawan Tuanku Tambusai. *Vol 2*. 2018.
- Jauhar Fuad. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Tulungagung: STAIN Tulungagung Press. 2012.
- Munandar. *U. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta. 2012.
- Nayazik Akhmad. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Lambing Bilangan Melalui Media Kartu Angka*. Universitas Ivet, Pendidikan Anak Usia Dini.
- Permendikbud No. 137 Tahun 2014
- Rozana Salma, Dkk, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (teori dan Praktis)*, Jawa Barat: Edu Publisher. 2020.
- Rozana, S., Munisa, M., Nofianti, R., & Widya, R. (2021). Improving Hijrah Methods in Finding Happiness Life. Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences, 4(3), 5945-5950.
- Sutrisno Hadi. *Metodelogi Research*. Yogyakarta: Yayasan Penerbit FB UGM. 1990.
- Satrianawati. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish. 2018.
- Tombokan Runtukahu. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Yogyakarta: Ar-ruzz Media. 2014.
- Umi Koriyah. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Bermain Plastisin Pada Anak Kelompok B Tk Dharma Wanita 2 Suru Kecamatan Ngetos Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2015 / 2016*, Skripsi Universitas Nusantara Pgrri Kediri.
- Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.
- Wening. *Bunda Sekolah Pertamaku*. Solo: Tinta Medina. 2012.
- Yuliani Nurani Sujiono. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka. 2006.

Zustina Veby Rahmah, *Upaya meningkatkan kreatifitas anak melalui permainan plastisin pada anak play groupdi PAUD Nur Rahmah Plupuh sragen. 2013.*