

**BERMAIN KELERENG DAN PETAK UMPET DALAM  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI DI  
RA INSAN CENDEKIA NGUJUNG MAOSPATI**

**SKRIPSI**



**OLEH**

**CHERIN RAHMA IMANIAR SENTANINGRUM**

**NIM. 211117025**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**2021**

## ABSTRAK

**Sentaningrum,Cherin Rahma Imaniar.** 2021. *Bermain Kelereng Dan Petak Umpet Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di Ra Insan Cendekia Ngujung Maospati.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Dosen. Pembimbing, Dr. Mambaul Ngadhimah, M.Ag.

**Kata Kunci : Bermian Kelereng dan Petak Umpet, Kemampuan Berhitung.**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan berhitung 1-10 menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Undang – Undang No. 137 Tahun 2014, Indikator Pencapaian Perkembangan Anak (Kemampuan Berhitung) adalah sebagai berikut mengenal dan menyebutkan lambang bilangan 1-10, mengurutkan lambang bilangan 1-10, dan menghitung lambang bilangan 1-10. Hal ni terbukti dari hasil belajar menunjukkan

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan berhitung anak meliputi meningkatkan kemampuan berhitung mengenal dan menyebutkan, mengurutkan, dan menghitung angka 1-10 melalui metode permainan kelereng dan petak umpet.

Metode penelitian yang digunakan menggunakan penelitian tindakan kelas dengan model Kurt Lewin. Penelitian ini terdiri dari beberapa siklus yaitu pra siklus, siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelompok A di RA Insan Cendekia Ngujung Maospati.

Hasil penelitian yang diperoleh sebagai berikut: (1) Mengenal dan menyebutkan angka 1-10 melalui permainan petak umpet dengan melihat nilai rata – rata yang diperoleh pada Pra tindakan adalah 7 dengan persentase nilai rata – rata 70%, siklus I adalah 5 dengan persentase nilai rata – rata 50% , sedangkan pada siklus II mendapatkan nilai rata – rata 8 dengan persentase nilai rata – rata 80 %. (2) Mengurutkan angka 1-10 melalui permainan petak umpet dengan melihat nilai rata – rata yang diperoleh pada Pra Tindakan adalah 5 dengan persentase nilai rata – rata 50%,siklus I adalah 6 dengan persentase nilai rata – rata 60%, sedangkan pada siklus II mendapat nilai rata – rata 9 dengan persentase nilai rata – rata 90%. (3) Menghitung angka 1-10 melalui permainan kelereng dengan melihat nilai rata – rata yang diperoleh pada Pra Tindakan adalah 2 dengan persentase nilai rata – rata 20%, siklus I adalah 7 dengan persentase nilai rata – rata 70%, sedangkan pada siklus II mendapat nilai rata – rata 10 dengan persentase nilai rata – rata 100%.

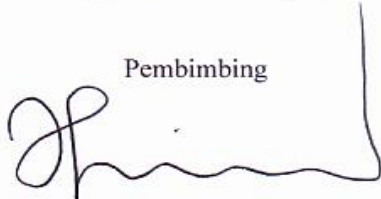
## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Cherin Rahma Imaniar Sentaningrum  
NIM : 211117025  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul : Bermain Kelereng Dan Petak Umpet Dalam  
Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di  
RA Insan Cendekia Ngujung Maospati

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah

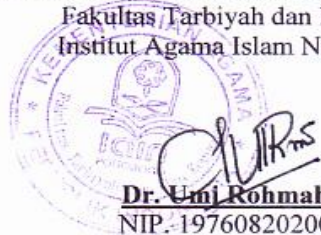
Pembimbing



**Dr. Mambaul Ngadhimah, M.Ag** Ponorogo, 26 April 2021  
NIP. 197402041998032009

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



**Dr. Umi Rohmah, M.Pd.I**  
NIP. 197608202005012002

**P O N O R O G O**



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Cherin Rahma Imaniar Sentaningrum  
NIM : 211117025  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul : Bermain Kelereng Dan Petak Umpet Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di RA Insan Cendekia Ngujung Maospati

Telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada :

Hari : Senin  
Tanggal : 10 Mei 2021

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini, pada :

Hari : Kamis  
Tanggal : 27 Mei 2021




Ponorogo, 28 Mei 2021



Mengesahkan  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Dr. H. Moh. Munir, Lc. M.Ag  
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji :

Ketua Sidang : Dr. Mukhibat, M.Ag (  )  
Penguji I : Dr. Umar Sidiq, M.Ag (  )  
Penguji II : Dr. Mambaul Ngadhimah, M.Ag (  )

## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cherin Rahma Imaniar Sentaningrum

NIM : 211117025

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Judul : Bermain Kelereng Dan Petak Umpet Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di RA Insan Cendekia Ngujung Maospati

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di **[etheses.iainponorogo.ac.id](http://etheses.iainponorogo.ac.id)**. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 8 Juni 2021

  
Chy<sup>oo</sup>  
Cherin Rahma Imaniar Sentaningrum

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cherin Rahma Imaniar Sentaningrum  
NIM : 211117025  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul : Bermain Kelereng Dan Petak Umpet Dalam  
Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini  
Di RA Insan Cendekia Ngujung Maospati

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar – benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisannya atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 26 April 2021

Yang membuat pernyataan



**Cherin Rahma Imaniar Sentaningrum**  
NIM. 211117025

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan Taman Kanak – kanak (TK) merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang berada pada jalur pendidikan formal, sebagai lembaga pendidikan prasekolah, tugas utama TK adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap/perilaku, dan keterampilan agar anak dapat melanjutkan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar.<sup>1</sup> Pendidikan dalam bahasa arab adalah *tarbiyah*, dengan kata kerja *rabba*. Kata pengajaran dalam bahasa Arab adalah *ta'lim* dengan kata kerja 'allama. Pendidikan dan pengajaran dalam bahasa Arab adalah *tarbiyah islamiya*.<sup>2</sup> Untuk dapat mengenal potensi yang dimiliki oleh setiap anak maka diperlukan adanya usaha yang sesuai dengan kondisi anak masing – masing. upaya ini bisa dilakukan dengan berbagai macam cara termasuk melalui berhitung.

Berhitung di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Metode berhitung merupakan bagian dari matematika, hal ini diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang

---

<sup>1</sup> Himmatul Fariyah, *Prosedur Seminar Nasional : Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa Jilid 2* (Tuban : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Panggolawe, 2018 ), 36-37.

<sup>2</sup> Umar Sidiq, “*Urgensi Pendidikan Pada Anak Usia Dini*”, *Insania* Vol.16, No. 2, 2011, 257.



sangat diperlukan dalam kehidupan sehari – hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan selanjutnya.

Salah satu pembelajaran matematika adalah kemampuan berhitung dasar pada anak usia dini, sehingga diharapkan anak usia dini dapat menguasai konsep berhitung sederhana.<sup>3</sup> Peranan penguasaan matematika dalam menunjang keberhasilan pembangunan sangat besar, karena pendidikan matematika dalam berbagai aspek kehidupan sehari – hari, tetapi juga menumbuhkan kemampuan yang dapat digunakan dimasa yang akan datang. Penguasaan matematika sangat menunjang keberhasilan belajar, penguasaan belajar meliputi dasar – dasar dalam pembelajaran matematika khususnya dalam kemampuan berhitung.<sup>4</sup> Kemampuan berhitung ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Pengenalan angka serta berhitung sederhana pada anak usia dini sama pentingnya dengan pengenalan huruf. Dirinya anak diharapkan mampu mengenal, menyebutkan dan mengurutkan angka secara tepat yang sesuai. Pembelajaran berhitung yang baik pada anak usia dini diharapkan

---

<sup>3</sup> Himmatul Fariyah, 36-37.

<sup>4</sup> Nur Fausia, *Taktikjar (Otak Atik Jari)* (Bandung : CV MEDIA SAINS INDONESIA, 2020), 1-2.



mampu mencapai hasil maksimal dan mampu mencapai indikator belajar yang ditentukan.<sup>5</sup>

Pada usia kelompok A yaitu usia 4-5 tahun dalam menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Undang – Undang No. 137 Tahun 2014, Indikator Pencapaian Perkembangan Anak (Kemampuan Berhitung) adalah sebagai berikut :

1. Mengenal dan Menyebutkan lambang bilangan 1-10

Anak harus mampu mengenal lambang bilangan yang merupakan simbol yang mewakili nilai dari suatu bilangan. Lambang bilangan berupa simbol – simbol bilangan yang akan memudahkan anak dalam melakukan operasi bilangan. Belajar bilangan bagi anak usia dini lebih kepada pengenalan konsep bilangan dan simbol dari suatu bilangan dan menyebutkan lambang bilangan dari 1-10, meskipun ketika menyebutkan tidak secara berurutan. Tahap pengenalan bilangan pada anak, dapat dilakukan dengan mengurutkan secara linier, menyebutkan lambang bilangan dari angka terakhir ke awal dan lain sebagainya.

2. Mengurutkan lambang bilangan 1-10

Mengurutkan lambang bilangan 1-10 merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak pada tahap pengenalan dan menyebutkan mengenai lambang bilangan. Anak akan mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan mengurutkannya.

---

<sup>5</sup> Agus Cahyono, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Belajar Ular Tangga di Taman Kanak – Kanak Dharma Wanita 2* (Yogyakarta : UNY, 2017), 2-3.

### 3. Menghitung lambang bilangan 1-10.

Menghitung lambang bilangan 1-10 merupakan kemampuan untuk menotasikan dalam bentuk penjumlahan angka.<sup>6</sup>

Cara meningkatkan kemampuan berhitung anak tidak harus selalu menggunakan cara – cara lama yaitu dengan menggunakan rumus, karena cara lama ini dapat mengakibatkan kegagalan pada anak. Sejalan dengan, seorang anak mempunyai bakat yang baik dalam bidang ilmu hitung dan matematika. Sayangnya, ia tidak diajarkan teori matematika dengan cara yang benar. Sebaliknya ia diajari teori – teori matematika dengan cara yang salah. Hasilnya tidak diragukan lagi anak ini akan lemah dalam bidang matematika. Untuk itu, dalam mengajarkan anak tidak harus selalu berkutut dengan rumus – rumus serius, tapi bisa diselipkan dalam kegiatan sehari hari. Seperti melalui bermain, dengan begitu secara tidak langsung kita telah mengajarkan kepada anak tentang konsep penjumlahan dan pengurangan.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan 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 memahami jalan pikir anak, selain itu juga

---

<sup>6</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Undang – Undang No. 137 Tahun 2014*, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, 26.

akan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Pada saat bermain kita perlu mengetahui saat yang tepat bagi kita untuk melakukan atau menghentikan intervensi. Karena bila kita memahami secara benar dan tepat. Hal ini akan membuat anak frustrasi atau tidak kooperatif dan sebaliknya. Dari bahasa tubuh si anak pun kita sudah dapat mengetahui kapan mereka membutuhkan kita untuk melakukan intervensi.

Berdasarkan konsep indikator pencapaian perkembangan anak kemampuan berhitung terutama dalam mengenal dan menyebutkan, mengurutkan serta menghitung dengan aktivitas bermain. Metode bermain kali ini dengan melakukan permainan kelereng dan petak umpet. Permainan Gundu/Kelereng/Guli/Neker adalah permainan anak – anak dengan menggunakan bola kecil yang terbuat dari tanah yang dibakar, marmer, atau kaca. Permainan kelereng dapat dimainkan dimana saja dan tidak memerlukan lapangan luas.<sup>7</sup> Sedangkan permainan petak umpet adalah permainan dari betawi yang dikenal luas dan dapat dengan mudah dimainkan oleh sekelompok anak.<sup>8</sup> menurut bahasa petak umpet adalah permainan nusantara yang populer di Indonesia yang merupakan permainan yang dapat dimainkan dengan cara mencari teman – temannya yang bersembunyi.<sup>9</sup> tujuan dari permainan ini adalah mengenalkan dan menyebutkan, mengurutkan serta menghitung lambang bilangan 1-10 dengan bermain petak umpet dan kelereng. Anak – anak harus memainkan

---

<sup>7</sup> Huri Yani, *Permainan Tradisional Anak Negeri* (Jakarta: BALAI PUSTAKA, 2019), 25.

<sup>8</sup> Evi Desmariyani, *Metode Perkembangan Fisik Anak Usia Dini* (Padang: Pustaka Galeri Mandiri, 200), 117.

<sup>9</sup> Siti Azkia Labibah, Nursyabeni, *Kompilasi Permainan Rakyat* (Bandung: Mahasiswa Pascasarjana S-2 Prodi komunikasi dan penyiaran Islam, 2020), 75.

permainan kelereng dan petak umpet sesuai aturan bermain dengan tepat. Manfaat dari permainan ini selain digunakan sebagai kemampuan berhitung kepada anak kelompok A di RA Insan Cendekia Ngujung Maospati, juga dapat melatih anak untuk bermain kerjasama dalam tim dengan temannya.

Sejalan dengan pengertian di atas, peneliti menemukan di RA Insan Cedekia Ngujung Maospati memiliki banyak permainan modern, namun dalam banyaknya permainan masih sedikit permainan tradisional yang mengembangkan berhitung agar anak bisa mudah berhitung dengan metode permainan tradisional.

Dari uraian di atas, maka peneliti ingin mengadakan penelitian dengan judul “(Bermain Kelereng dan Petak Umpet Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di RA Insan Cendekia Ngujung Maospati)”. Penelitian tindakan kelas ini sebagai upaya meningkatkan proses dan hasil belajar anak usia dini di kelas tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas, diharapkan melalui permainan kelereng dan petak umpet dapat meningkatkan kemampuan berhitung 1-10. Oleh karena dunia anak adalah dunia bermain, maka pembelajaran mengenai lambang bilangan dilakukan dengan bermain kelereng dan petak umpet yang akan membuat anak bersemangat sehingga akan mudah dalam menerima ransangan yang diberikan oleh guru.

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

Dari latar belakang diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi diantaranya:

1. Metode yang digunakan masih monoton, sehingga anak – anak cepat bosan dan kurang dapat berkembang dengan optimal.
2. Kreatifitas guru yang masih rendah menyebabkan hasil belajar anak kurang maksimal.
3. Media yang digunakan kurang menarik sehingga anak – anak kurang tertarik dengan pembelajaran yang berlangsung.

Karena dengan adanya keterbatasan tenaga dan waktu penulisan, maka penelitian ini difokuskan pada peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini melalui metode bermain dengan media permainan tradisional.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Penerapan Metode Bermain dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal dan Menyebutkan dengan Permainan Petak Umpet Angka 1 - 10 di RA Insan Cendekia Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan?
2. Bagaimana Penerapan Metode Bermain dalam Meningkatkan Kemampuan Mengurutkan Angka 1 – 10 dengan Permainan Petak

Umpet di RA Insan Cendekia Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan?

3. Bagaimana Penerapan Metode Bermain dalam Meningkatkan Kemampuan Menghitung Angka 1 – 10 dengan Permainan Kelereng di RA Insan Cendekia Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan?

Berdasarkan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Pada ayat 7 dijelaskan bahwa tingkat pencapaian perkembangan anak merupakan pertumbuhan dan perkembangan yang dapat dicapai dalam rentang usia tertentu.<sup>10</sup>

Lingkup perkembangan anak sesuai dengan pasal 10 adalah :

- a Nilai agama dan moral
- b Fisik – motorik
- c Kognitif
- d Bahasa
- e Sosial-emosional
- f Seni

Menurut Peraturan Kemendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada standar tingkatan pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun pada lingkup berfikir simbolik yaitu: (1) anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10, (2)

---

<sup>10</sup> Undang – Undang Nomor 137 Tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.

Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, (3) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.<sup>11</sup>

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada latar belakang masalah dan fokus penelitian, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk Mengetahui Penerapan Metode Bermain dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal dan Menyebutkan Angka 1 – 10 dengan Permainan Petak Umpet di RA Insan Cendekia Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan.
2. Untuk Mengetahui Penerapan Metode Bermain dalam Meningkatkan Kemampuan Mengurutkan Angka 1 – 10 dengan Permainan Petak Umpet di RA Insan Cendekia Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan.
3. Untuk Mengetahui Penerapan Metode Bermain dalam Meningkatkan Kemampuan Menghitung Angka 1 – 10 dengan Permainan Kelereng di RA Insan Cendekia Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan.

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis : hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dalam dunia pendidikan berupa gambaran mengenai sebuah teori yang menyatakan bahwa media permainan tradisional mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

---

<sup>11</sup> Permendikbud RI No. 137 tahun 2014 *tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.



Lebih spesifik hasil penelitian ini dapat membuktikan sekaligus mendukung teori yang telah dilontarkan oleh Sri Mulyani tentang adanya relasi erat antara permainan tradisional dengan peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak. Sebagai salah satu media pembelajaran untuk anak usia dini merupakan salah satu teknik yang tepat dalam usaha mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini<sup>12</sup>

## 2. Manfaat praktis :

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat untuk

### a. Bagi Anak Didik:

- 1) Membantu anak dalam meningkatkan perkembangan mengenal lambang bilangan.
- 2) Membantu anak untuk merasakan pengalaman baru secara langsung.

### b. Bagi Peneliti:

- 1) Menambah khazanah keilmuan tentang teori kemampuan berhitung permulaan anak, dan semangat peneliti untuk semakin memperdalam ilmu dan hal – hal yang berkaitan dengan anak usia dini.
- 2) Semakin memahami anak usia dini dan teknik – teknik yang tepat dalam pengasuhan, pendidikan dan pengajaran anak usia dini.

---

<sup>12</sup> Mulyani, *Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Yogyakarta: Klitren Lor GK III,2013), 15.

- 3) Meningkatkan kecemasan dan ketangkasan saat menjumpai suatu problem dalam mengajar.
- 4) Menjadikan pribadi sebagai guru yang memiliki tingkat kreativitas yang selalu berkembang, demi meningkatkan aspek perkembangan pada Anak Usia Dini.

c Bagi RA:

- 1) Memperoleh data tingkat kemampuan anak dalam aspek berhitung.
- 2) Mempermudah RA Insan Cendekia Maospati dalam menentukan atau menyusun program kegiatan bermain anak.

d Bagi Institut Agama Islam Negeri Ponorogo (IAIN Ponorogo):

- 1) Menambah referensi atau bahan rujukan mahasiswa saat hendak membuat proposal penelitian.
- 2) Menambah khazana keilmuan penelitian tentang bidang studi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

## **F. Sistematika Pembahasan**

Dalam rangka untuk mempermudah para pembaca untuk mengetahui uraian penyajian data skripsi ini, penulis akan memaparkan sistematika skripsi secara garis besar menjadi beberapa bagian:

Bagian awal yang terdiri dari sampul, lembar berlogo, halaman judul, persetujuan pembimbing, pengesahan kelulusan, pernyataan keaslian tulisan, motto, persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran.

- BAB I : Pendahuluan, berisi tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Hipotesis Tindakan, Kegunaan Penelitian, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan.
- BAB II : Landasan Teori, berisi tentang Metode Bermain (pengertian bermain, ciri – ciri kegiatan bermain seperti Permainan Petak Umpet dan Permainan Kelereng), Kemampuan Berhitung, Pendidikan Anak Usia Dini.
- BAB III : Pelaksanaan Penelitian, berisi Gambaran Umum Lokasi dan Subjek Penelitian, Deskripsi Penelitian Pelaksanaan Pra Siklus, Deskripsi Penelitian Pelaksanaan Siklus I, Deskripsi Penelitian Pelaksanaan Siklus II.
- BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisi Deskripsi Per Siklus dan Pembahasan.
- BAB V : Penutup, berisi tentang Kesimpulan, Saran, Penutup. Bagian akhir dari skripsi ini terdiri dari Daftar Pustaka, Lambiran – Lampiran dan Riwayat Hidup Penulis.

## BAB II

### TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS TINDAKAN

#### A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang berjudul “Bermain Kelereng Dan Petak Umpet Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di RA Insan Cendekia Ngujung Maospati” merujuk pada hasil penelitian terdahulu yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Ulfayatul Laili dengan judul “*Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Metode Permainan Petak Umpet Angka Pada Kelompok A Di KB AL – Hikmah Ujung Pangkah Gresik*” yaitu dalam penelitian ini, adapun fokus yang menjadi kajian dalam penelitian ini adalah tentang penerapan metode permainan petak umpet angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 yang mana melalui permainan petak umpet angka ini anak – anak dapat bersemangat dalam sebuah permainan dengan suasana belajar untuk menerima rangsangan yang diberikan oleh guru pada kegiatan pembelajaran dalam mengenal lambang bilangan.

Persamaan penelitian saat ini dengan penelitian Ulfayatul adalah sama – sama meneliti kemampuan lambang bilangan (berhitung)

dengan menggunakan metode bermain Petak Umpet. Adapun perbedaannya penelitian saat ini dengan penelitian Ulfayatul adalah variabel dan tempat lokasi penelitian. Penelitian saat ini mengkaji Bermain Kelereng Dan Petak Umpet Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini sedangkan penelitian Ulfayatul Meningkatkan Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan Melalui Metode Permainan Petak Umpet Angka.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sugiarti dengan Judul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Kegiatan Bermain Kelereng pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Desa Tanjung Kecamatan Pagu Kabupaten Kediri”. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan variabel dependen menggunakan kemampuan berhitung bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui kegiatan bermain kelereng. Hasil dari penelitian mengatakan bahwa kemampuan berhitung anak meningkat, hal ini tampak dari jumlah anak yang mencapai ketuntasan pada siklus I 20%, siklus II menjadi 60% dan pada siklus III meningkat menjadi 87%, sehingga hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat diterima.

Persamaan penelitian saat ini dengan penelitian Sugiarti adalah sama – sama meneliti kemampuan berhitung dengan menggunakan metode bermain kelereng. Adapun perbedaannya penelitian saat ini dengan penelitian Sugiarti adalah variabel dan tempat lokasi

penelitian. Penelitian saat ini mengkaji Bermain Kelereng Dan Petak Umpet Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini sedangkan penelitian Sugiarti mengkaji Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Kegiatan Bermain Kelereng.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Poni Roika Sari dengan judul *“Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kelereng Pada PAUD Harapan Bunda Kecamatan Sukabumi Bandar Lampung Tahun 2016”* Menyatakan bahwa rendahnya mengetahui anak dalam mengenal lambang bilangan hal ini terlihat dari seringnya anak salah menyebutkan lambang bilangan 1-10 dan menunjuk angka yang terbalik 2 dengan 5, 6 dengan 9, menghitung anggota tubuh misalkan mata ada 2 ketika diminta menunjukkan angka 2, anak menunjukkan angka 4. Dalam menyebutkan lambang bilangan anak belum bisa mengurutkan contoh 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 serta anak kurang antusias saat mengikuti kegiatan mengenal lambang bilangan hal ini dapat terlihat hanya beberapa anak yang memperhatikan guru. Penyebabnya adalah kurangnya bahan dan alat permainan yang mampu menimbulkan semangat anak dalam melakukan kegiatan pengenalan lambang bilangan. Alasan penulis memilih permainan kelereng adalah untuk meningkatkan pengenalan lambang bilangan sehingga anak lebih tertarik dalam bermain seraya belajar. Hasil penelitian yang dilakukan selama ini tiga siklus dan setiap siklus dilakukan selama 2

kali pertemuan dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A PAUD Harapan Bunda Kecamatan Sukabumi Bandar Lampung Tahun ajaran 2016. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada setiap siklusnya.

Persamaan penelitian saat ini dengan penelitian Poni Roika Sari adalah sama – sama meneliti kemampuan berhitung dengan menggunakan metode bermain kelereng. Adapun perbedaannya penelitian saat ini dengan penelitian Poni Roika Sari adalah variabel dan tempat lokasi penelitian. Penelitian saat ini mengkaji Bermain Kelereng Dan Petak Umpet Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini sedangkan penelitian Poni Roika Sari mengkaji Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kelereng.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini**

#### **a Pengertian Kemampuan Berhitung**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kemampuan berasal dari kata mampu yang mendapat imbuhan ke- dan akhiran –an, yang artinya kecakapan, kesanggupan, diri sendiri.<sup>13</sup> Menurut istilah kemampuan diartikan sebagai daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Sedangkan menurut

---

<sup>13</sup> Hasan Alwi, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketifa* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), 707.



pendapat Munandar dalam buku *Perkembangan Anak Usia Dini*, menyatakan bahwa kemampuan adalah potensi pada diri seseorang yang ada sejak lahir dengan adanya latihan, sehingga mampu melakukan sesuatu hal.<sup>14</sup> Jadi, dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah suatu daya atau kesanggupan dalam diri seseorang dimana daya tersebut dihasilkan dari pembawaan dan latihan yang mendukung dalam menyelesaikan suatu tugas.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, berhitung berasal dari kata hitung yang artinya membilang (menjumlahkan, mengurangi, membagi, memperbanyakkan, dsb). Berhitung sendiri diartikan mengerjakan bilangan (menjumlahkan, mengurangi, dsb).<sup>15</sup>

Kemampuan Berhitung adalah upaya mengenal matematika yang berkenaan dengan sifat dan hubungan bilangan – bilangan nyata dan dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Namun, untuk anak usia dini dapat menjumlahkan atau menambahkan itu sudah sangat baik. Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan diatas sangat memungkinkan jika pendidik memperkenalkan pada anak usia dini tentang pengoperasian bilangan yang dimulai dari yang paling sederhana atau mendasar. Jadi, sejak dini kemampuan

---

<sup>14</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 97.

<sup>15</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus*, 114.

berhitung harus ditingkatkan, salah satu metode atau kegiatan yang digunakan adalah kegiatan bermain.<sup>16</sup>

#### **b Ruang Lingkup Kemampuan Berhitung**

Salah satu kemampuan anak usia dini yang sangat perlu dikembangkan sejak dini yaitu kemampuan berhitung. Berhitung anak usia dini merupakan dasar pengembangan kemampuan matematika yang harus dikembangkan sejak dini. Kemampuan berhitung anak yang harus dikembangkan diantaranya Mengenal dan menyebutkan, mengurutkan, menghitung angka dari 1-10 yang bisa dilakukan dalam bentuk permainan – permainan yang menarik minat anak dalam belajar seperti permainan tradisional kelereng dan petak umpet sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Jadi permainan berhitung di Taman Kanak – kanak diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika, sehingga anak secara mental siap mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di Sekolah Dasar seperti mengenal dan menyebutkan angka, bisa mengurutkan angka dan dapat menghitung angka.<sup>17</sup>

Penelitian ini memfokuskan pada bermain kelereng dan petak umpet terhadap kemampuan berhitung anak. Permainan tradisional yang dilakukan dengan menggunakan permainan kelereng dan petak umpet.

---

<sup>16</sup> Meidinda Rohmiah, “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa,” *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1 (2016), 73.

<sup>17</sup> Santi & Muhammad Yusri Bachtiar, “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak – Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng,” *Jurnal Pemikiran dan penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6 (Juni 2020), 22.

## 2. Metode Bermain

### a Permainan Kelereng

#### 1) Pengertian Permainan Kelereng

Gundu/Kelereng/Guli/Neker adalah permainan anak – anak dengan menggunakan bola kecil yang terbuat dari tanah yang dibakar, marmer, atau kaca. Permainan kelereng dapat dimainkan dimana saja dan tidak memerlukan lapangan luas.<sup>18</sup>

Menurut Achroni kelereng merupakan jenis mainan yang umumnya sudah sangat tua. Mainan ini telah dikenal sejak Zaman Mesir Kuno, 176 tahun 3000 sebelum masehi. Pada zaman itu kelereng dibuat dari batu atau tanah liat. Sementara itu, kelereng tertua koleksi *The British Museum di London* berasal dari tahun 2000-1700 SM. Kelereng tersebut ditemukan di kreta pada situs *Minoanof petsofa* dan saat ini umumnya kelereng dibuat dari kaca. Menurut Mulyani permainan kelereng termasuk permainan rakyat yang sangat populer.<sup>19</sup>

#### 2) Langkah – Langkah Permainan Kelereng

Bermain kelereng mempunyai langkah – langkahnya, yaitu:

- a) Cara bermain adalah dengan menggambar sebuah bangun di tanah berbentuk segitiga kemudian masing – masing pemain meletakkan beberapa kelerengnya di atas gambaran

---

<sup>18</sup> Huri Yani, *Permainan Tradisional Anak Negeri* (Jakarta: BALAI PUSTAKA, 2019), 25.

<sup>19</sup> Roselyy Sinaga, dkk, “Pengaruh Permainan Tradisional Kelereng Terhadap Perkembangan Sosial Anak Kelompok B di TK Puteri Sian Medan,” *Jurnal Usia Dini*, 6 (Juni 2020), 13.

lingkaran tersebut, untuk dipertaruhkan dengan anak yang lain.

- b) Jumlah kelereng yang dipertaruhkan tersebut disesuaikan dengan kesepakatan anak atau pemain, misalnya 2 butir, 3 butir, dan seterusnya.
- c) Pemain dalam permainan kelereng jenis ini tergantung jumlah. Biasanya paling sedikit 3 pemain dan paling banyak idealnya 6 pemain, atau bisa juga lebih dari itu, sesuai dengan kesepakatan bersama.
- d) Permainan dimulai dengan cara masing – masing pemain menggunakan sebuah kelereng sebagai “gacoannya” (kelereng yang digunakan anak dalam bermain, setiap anak mempunyai kelereng jagoanya) lalu melempar buah pasangan tersebut dari jarak 2 atau 3 meter, sesuai dengan kesepakatan, biasanya dibatasi garis.
- e) Pemain secara bergantian melempar sesuai urutan berdasarkan hasil undian dengan hopimpa atau adu suit jari tangan. Pelemparan gaco dilakukan dengan membidik dan melempar keras dengan maksud mengenai kelereng yang ditaruhkan atau agar hasil lemparan mendarat di lapangan permainan terjatuh.
- f) Selanjutnya yang mengawali permainan adalah permainan yang berhasil mengenai kelereng yang ditaruhkan dalam

lingkaran, dialah mendapat giliran pertama. Jika tidak ada yang mengenai, maka yang mulai bermain adalah anak yang kelerengnya terjauh.

g) Pemain harus berusaha menghabiskan kelereng yang dipertaruhkan pada saat giliran bermain. Ada yang sekali giliran main sudah mampu menghabiskan semua buah pasangan. Tandanya, ia adalah pemain yang terampil. Berbagai taktik untuk menang dilakukan antara lain jika tidak mau memburu gacoan lawan, maka pilihannya adalah menembakkan gacoan ke tempat yang kosong untuk disembunyikan agar tidak dapat dimatikan oleh lawan – lawan main. Pemain yang mampu menghabiskan buah pasangan terakhir dilanjutkan berburu menembak gacoan lawan. Pemain yang gacoannya kena tembak maka gacoannya mati,

h) Setelah menghabiskan semua kelereng tersebut anak – anak berbaris dan bergiliran mengitung kelereng yang di dapat.

i) Yang mendapatkan kelereng terbanyak dialah pemenang.<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2016), 83.

### 3) Keunggulan dan Kelemahan Permainan Kelereng Diterapkan pada Berhitung

Keunggulan permainan kelereng diterapkan pada berhitung :

- a) Bermain kelereng dapat melatih kemampuan motorik halus anak
- b) Bermain kelereng melatih anak untuk belajar fokus
- c) Bermain kelereng anak akan belajar mengkomunikasikan apa yang ia rasakan.
- d) Bermain kelereng dapat belajar menyelesaikan permasalahan untuk melanjutkan permainan.
- e) Bermain kelereng dapat melatih interaksi sosial dengan teman <sup>21</sup>

Kelemahan permainan kelereng diterapkan pada berhitung:

- a) Bermain kelereng anak akan lupa waktu
- b) Bermain kelereng yang menang akan menjadi sombong dan yang kalah akan marah – marah
- c) Tidak semua anak bisa bermain kelereng, kebanyakan anak laki – laki yang bisa. <sup>22</sup>

#### b Permainan Petak Umpet

##### 1) Pengertian Permainan Petak Umpet

Petak umpet adalah permainan dari betawi yang dikenal luas dan dapat dengan mudah dimainkan oleh sekelompok anak. <sup>23</sup>

<sup>21</sup> Novi Mulyani, 86.

<sup>22</sup> Roselyy Sinaga, dkk, 13.

menurut bahasa petak umpet adalah permainan nusantara yang populer di Indonesia yang merupakan permainan yang dapat dimainkan dengan cara mencari teman – temannya yang bersembunyi.<sup>24</sup> Menurut Achroni mengatakan bahwa permainan petak umpet merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak yang dapat dimainkan dengan cara mencari teman – temannya yang bersembunyi.<sup>25</sup>

## 2) Langkah – Langkah Permainan Petak Umpet

Bermain Petak Umpet mempunyai langkah – langkahnya, yaitu:

- a) Pendidik menyiapkan media berupa lambang bilangan 1-10 yang digunakan anak dalam menghitung
- b) Semua anak melakukan hompimpa untuk menentukan anak yang menang dan anak yang kalah. Anak yang kalah bertugas menjadi penjaga serta menghitung 1-10 sambil menutup matanya dan nantinya akan mencari angka yang di bawa anak yang menang, bertugas yang menang untuk mengambil angka yang sudah siapkan dnegan angka 1-10, setiap anak mengambil 1 angka dengan bebas, angka yang di pegang anak yang menang bertulisan angka 1-10 yang tadi sudah di

---

<sup>23</sup> Evi Desmariansi, *Metode Perkembangan Fisik Anak Usia Dini* (Padang: Pustaka Galeri Mandiri, 200), 117.

<sup>24</sup> Siti Azkia Labibah, Nursyabeni, *Kompilasi Permainan Rakyat* (Bandung: Mahasiswa Pascasarjana S-2 Prodi komunikasi dan penyiaran Islam, 2020), 75.

<sup>25</sup> Valentina Mbadhi, dkk. Pengaruh Permainan Tradisional Patek Umpet Terhadap Penyesuaian Sosial Anak Usia Dini Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School (JOES)*, Jilid 1, No. 2 Tahun 2018. <http://Journal.ipm2kpe.or.id>, Diakses 16 Mei 2021, 105.



ambil kemudian anak bersembunyi sambil memegang angka yang di dapat.

- c) Ketika kelompok yang kalah mulai berhitung, maka kelompok yang menang bersembunyi sambil memegang angka yang di dapat.
- d) Apabila hitungan selesai, kelompok yang kalah langsung mencari anak yang bersembunyi oleh kelompok yang menang yang memegang angka.
- e) Bila kelompok yang kalah sudah menemukan angka yang di bawa kelompok menang tersebut, maka kelompok yang menang harus kembali ke benteng dengan cepat sambil menyebutkan angka yang tertera.
- f) Anak yang datang duluan di benteng, maka ia mendapat kesempatan untuk menyebutkan angka dan sambil menunggu temannya ditemukan.
- g) Setelah semua anak ditemukan dan membawa angka yang berbeda – beda, kemudian anak yang kalah tadi mengurutkan angka yang di bawa anak yang menang secara urut 1-10.
- h) Begitu seterusnya permainan ini dilakukan sampai semua anak mendapatkan giliran.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Nor Izatil Hasanah dan Hardiyanti Pratiwi, *A sampai Z Permainan Tradisional Banjar Untuk Perkembangan Anak* (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2016), 37-38.

### 3) Keunggulan dan Kelemahan Permainan Petak Umpet Diterapkan pada Berhitung

Keunggulan permainan petak umpet diterapkan pada berhitung :

- a) Mengembangkan kemampuan fisik anak
- b) Melatih anak beradu kecerdasan, kecermatan, dan kejelian pada saat berhitung.
- c) Menjadikan anak lebih kuat dan tangkas secara fisik
- d) Memberikan pendidikan kepada anak untuk bermain sportif, jujur, dan kreatif.

Kelemahan permainan petak umpet diterapkan pada berhitung :

- a) Bermain petak umpet beresiko tinggi karena anak bisa bersembunyi di tempat yang berbahaya
- b) Bermain petak umpet dapat menyebabkan anak terjatuh saat berlari kalau tidak berhati – hati.
- c) Pada saat bersembunyi anak tidak bersabar<sup>27</sup>

#### C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan telaah penelitian terdahulu dan landasan teori diatas, dapat diajukan kerangka berpikir sebagai berikut: jika permainan kelereng dan petak umpet dilakukan secara tepat, maka dapat meningkatkan kemampuan mengenal dan menyebutkan angka, mengurutkan angka, dan menghitung angka pada saat pembelajaran di kelas A usia 4-5 tahun di RA Insan Cendekia Maospati.

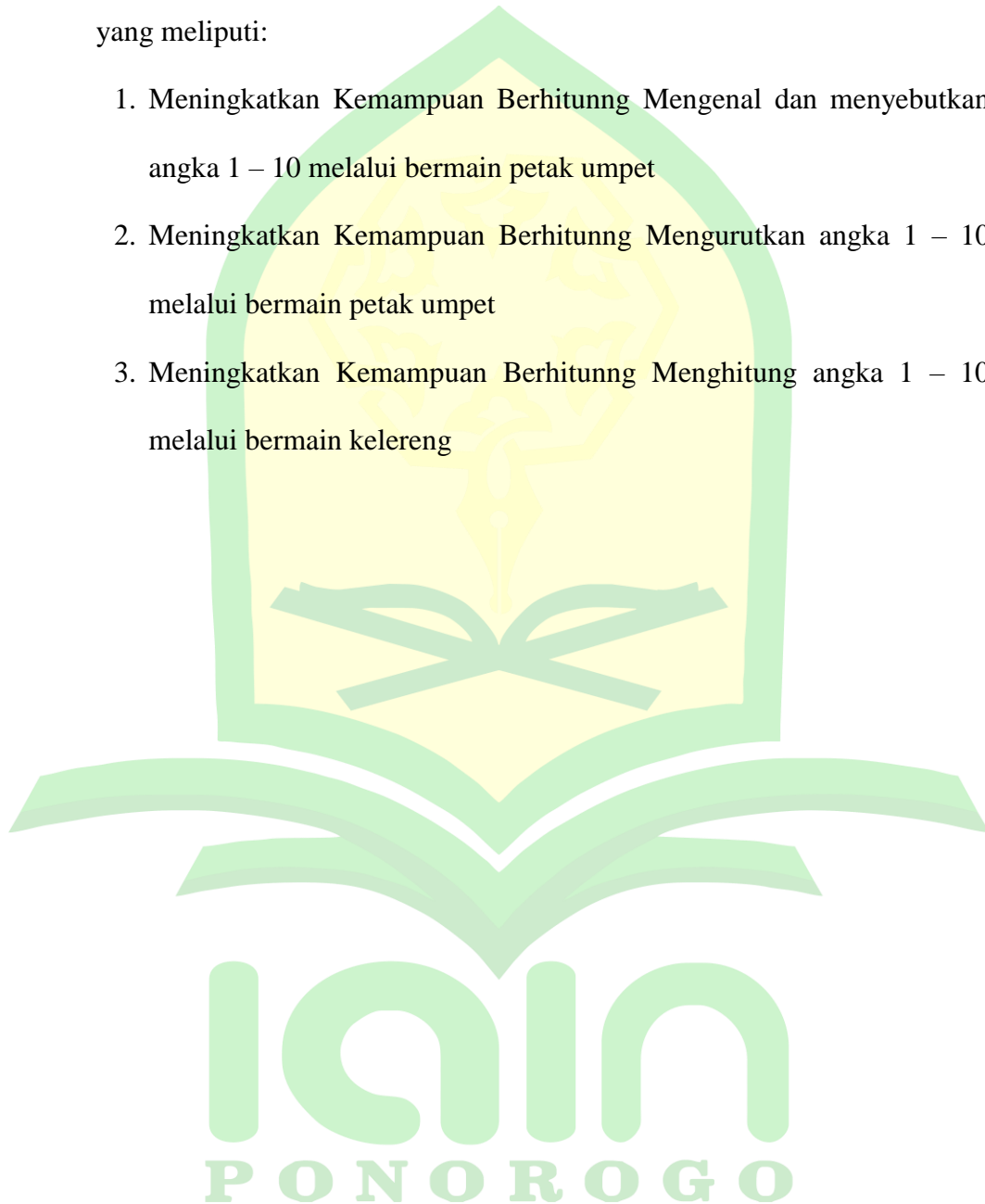
---

<sup>27</sup> Novi Mulyani, 66.

#### **D. Pengajuan Hipotesis Tindakan**

Penelitian mengajukan hipotesis berikut : Metode Bermain Kelereng dan Petak Umpet Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini yang meliputi:

1. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Mengenal dan menyebutkan angka 1 – 10 melalui bermain petak umpet
2. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Mengurutkan angka 1 – 10 melalui bermain petak umpet
3. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menghitung angka 1 – 10 melalui bermain kelereng



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Objek Penelitian

Jenis tindakan yang memfokuskan pada kemampuan siswa. Maka teknis tindakan yang diteliti adalah sebagai berikut, “Metode Bermain Kelereng dan Petak Umpet Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini pada kelas A RA Insan Cendekia Maospati” Dengan Jumlah siswa 24, siswa laki – laki sebanyak 11 siswa dan siswa perempuan sebanyak 14 siswi. tetapi melihat situasi adanya pandemi menjadi 10 siswa dengan siswa laki – laki 5 siswa dan perempuan 5 siswi. penentuan objek tersebut dikarenakan peneliti mendapati beberapa anak kurang dapat berhitung yang disampaikan oleh guru, ketidak nyamanan anak semakin lama semakin terlihat dengan tingkah laku anak yang tidak memperhatikan guru saat menyampaikan materi berhitung. Begitu juga saat guru meminta anak agar berhitung ulang yang telah disampaikan oleh guru, anak masih memiliki pembendaharaan hitungan yang belum sesuai dengan tahap perkembangannya. Beberapa anak dapat berkonsentrasi dengan baik dan dapat berhitung yang disampaikan guru, namun beberapa anak masih sulit untuk mendengarkan dan memperhatikan dengan baik.

## **B. Setting Subjek Penelitian Tindakan Kelas**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada kelas A di RA Insan Cendekia Maospati, dengan jumlah siswa sebanyak 24 siswa, siswa laki – laki sebanyak 11 siswa dan siswa perempuan sebanyak 14 siswi. Karena melihat situasi adanya pandemi Covid-19 dibatasi untuk masuk sekolah dengan cara bergiliran sesuai jadwal dengan jumlah siswa 10 anak dengan jumlah siswa laki – laki 5 anak dan siswa perempuan sebanyak 5 siswi.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan menggunakan 2 siklus, dengan siklus I dilaksanakan pada Hari/Tanggal Selasa, 16 Maret 2021 dan Siklus II dilaksanakan pada Hari/Tanggal Selasa, 23 Maret 2021 di semester 2 tahun pelajaran 2020/2021. Penentuan ini mengacu pada kalender pendidikan madrasah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar di dalam kelas.

## **C. Variabel yang Diamati**

Dalam penelitian ini yang menjadi fokus utama untuk diamati adalah:

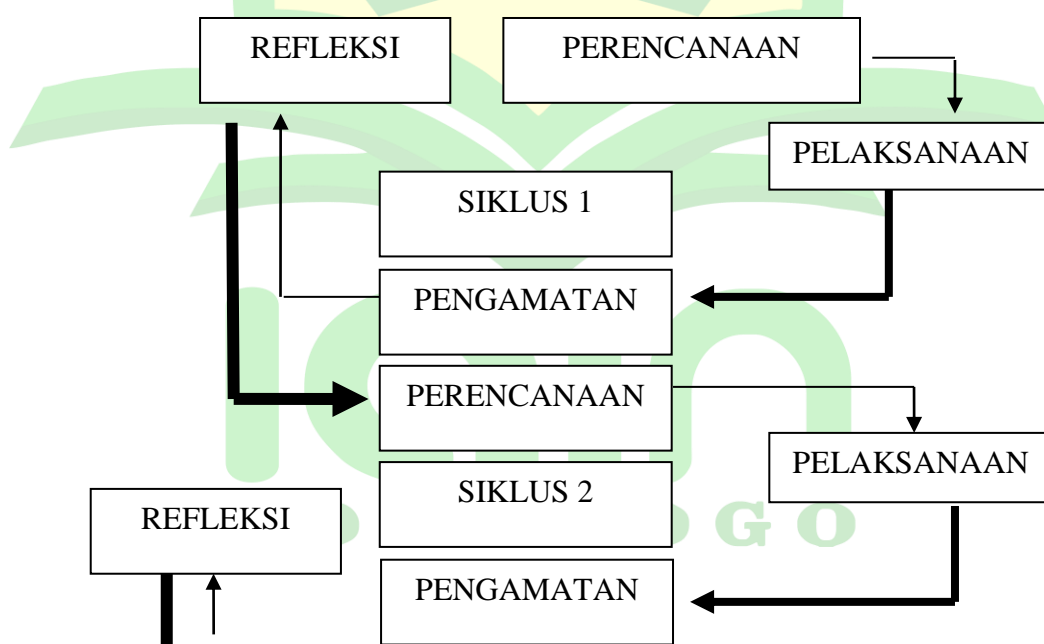
1. Variabel proses: meningkatkan kemampuan berhitung dengan menggunakan metode bermain kelereng dan petak umpet.
2. Variabel output: meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal dan menyebutkan angka 1-10, mengurutkan angka 1-10, menghitung angka 1-10.

## D. Prosedur Penelitian

### a Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian ini berkaitan erat dengan persoalan praktik pembelajaran sehari – hari yang dihadapi oleh guru. Merupakan suatu penelitian yang bersifat refleksi dengan melakukan tindakan – tindakan tertentu untuk memperbaiki atau meningkatkan praktik – praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional.<sup>28</sup>

Penelitian ini menggunakan PTK model Kurt Lewin, bahwa ada empat hal yang harus dilakukan dalam proses penelitian tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.<sup>29</sup> Seperti tampak pada gambar 3.1 sebagai berikut:



<sup>28</sup> Mahjud, *Metode Penelitian Tindakan* (Bandung: CV PUSTAKA SETIA, 2011), 199.

<sup>29</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), 49.



Gambar 3.1 Model PTK Kurt Lewin

Adapun Penjelasan – penjelasan tiap – tiap langkahnya adalah sebagai berikut:

### 1. Perencanaan

Perencanaan adalah proses menentukan program perbaikan yang berangkat dari suatu ide gagasan peneliti.<sup>30</sup> Langkah – langkahnya :

- a Membuat RPP » dengan

KD RPPM : 1.1, 1.2, 2.2, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.8, 4.8, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15

KD RPPH : 1.1, 1.2, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6

Sebenarnya dilakukan 3 kali pertemuan namun hanya dilakukan hanya 2 kali pertemuan karena melihat situasi adanya pandemi Covid-19 dibatasi untuk melakukan tatap muka.

- b Pemilihan materi berhitung » Mengenal benda – benda di langit (bintang)
- c Mempersiapkan fasilitas ataupun media permainan kelereng dan petak umpet » kelereng, kertas/ angka, kapur.
- d Mempersiapkan instrumen untuk merekam dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan.

<sup>30</sup> *Ibid*, 49.



## 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah perlakuan yang dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh peneliti<sup>31</sup>. Pada tahap ini, kegiatan yang harus dilaksanakan adalah seluruh proses belajar mengajar dengan melaksanakan tindakan yang telah dirumuskan pada RPPH dalam situasi aktual, yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan penutup.

Adapun langkah – langkah yang ditempuh dalam penelitian sebagai berikut:

- a Pembukaan (08.00 - 08.40)
  - 1) Mengucapkan salam sebelum memulai kegiatan
  - 2) Menanyakan kabar hari ini
  - 3) Dzikir pagi
  - 4) Doa sebelum belajar
  - 5) Perkenalan
  - 6) Mengenal aturan bermain
  - 7) Diskusi kegiatan yang akan dilakukan
- b Kegiatan inti  
(Permainan Petak Umpet)
  - 1) Guru mengenalkan dan menyebutkan tentang urutan angka 1-10 dan meminta beberapa anak menyebutkan angka tersebut.

---

<sup>31</sup> *Ibid*, 49.

- 2) Guru mengajak anak untuk bermain petak umpet dan kelereng di dalam belakang sekolah.
- 3) Guru mengajak anak untuk mendengarkan aturan bermain petak umpet.
- 4) Guru memerintahkan anak – anak untuk hopimpa yang kalah akan menjadi penjaga untuk mencari teman – temannya, yang menang bertugas bersembunyi.  
(Sebelum memulai permainan petak umpet terlebih dahulu mengambil angka 1-10 yang sudah disiapkan, setiap anak mengambil 1 angka secara acak)
- 5) Guru mempersilahkan anak – anak untuk melakukan permainan petak umpet sesuai aturannya.  
(Selanjutnya yang kalah siap berjaga dengan menutup mata sambil menghitung 1-10. Dan yang menang bersiap untuk bersembunyi sambil memegang angka yang di ambil tadi, setelah dihitung sampai 10 dan anak yang menang sudah bersembunyi kemudian anak yang kalah mencari teman – temannya yang bersembunyi sampai semua temannya di temukan)
- 6) Setelah anak yang kalah sudah menemukan teman – temannya, selanjutnya yang kalah mengurutkan dan menyebutkan angka yang di bawa teman yang menang secara urut mulai angka 1 sampai 10.

- 7) Jika sudah benar lakukan permainan secara bergiliran.
- 8) Setelah semua anak sudah selesai. Guru mengajak anak – anak untuk mencuci tangan dan mempersilahkan anak untuk masuk ke kelas.

(Permainan Kelereng)

- 1) Cara bermain adalah dengan menggambar sebuah bangun di tanah berbentuk segitiga kemudian masing – masing pemain meletakkan beberapa kelerengnya di atas gambaran lingkaran tersebut, untuk dipertaruhkan dengan anak yang lain.
- 2) Jumlah kelereng yang dipertaruhkan tersebut disesuaikan dengan kesepakatan anak atau pemain, misalnya 2 butir, 3 butir, dan seterusnya.
- 3) Pemain dalam permainan kelereng jenis ini tergantung jumlah. Biasanya paling sedikit 3 pemain dan paling banyak idealnya 6 pemain, atau bisa juga lebih dari itu, sesuai dengan kesepakatan bersama.
- 4) Permainan dimulai dengan cara masing – masing pemain menggunakan sebuah kelereng sebagai “gacoannya” (kelereng yang digunakan anak dalam bermain, setiap anak mempunyai kelereng jagoanya) lalu melempar buah pasangan tersebut dari jarak 2 atau 3 meter, sesuai dengan kesepakatan, biasanya dibatasi garis.

- 5) Pemain secara bergantian melempar sesuai urutan berdasarkan hasil undian dengan hopimpa atau adu suit jari tangan. Pelemparan gaco dilakukan dengan membidik dan melempar keras dengan maksud mengenai kelereng yang ditaruhkan atau agar hasil lemparan mendarat di lapangan permainan terjatuh.
- 6) Selanjutnya yang mengawali permainan adalah permainan yang berhasil mengenai kelereng yang ditaruhkan dalam lingkaran, dialah mendapat giliran pertama. Jika tidak ada yang mengenai, maka yang mulai bermain adalah anak yang kelerengnya terjauh.
- 7) Pemain harus berusaha menghabiskan kelereng yang dipertaruhkan pada saat giliran bermain. Ada yang sekali giliran main sudah mampu menghabiskan semua buah pasangan. Tandanya, ia adalah pemain yang terampil. Berbagai taktik untuk menang dilakukan antara lain jika tidak mau memburu gacoan lawan, maka pilihannya adalah menembakkan gacoan ke tempat yang kosong untuk disembunyikan agar tidak dapat dimatikan oleh lawan – lawan main. Pemain yang mampu menghabiskan buah pasangan terakhir dilanjutkan berburu menembak gacoan lawan. Pemain yang gacoannya kena tembak maka gacoannya mati,

- 8) Setelah menghabiskan semua kelereng tersebut anak – anak berbaris dan bergiliran menghitung kelereng yang di dapat.
  - 9) Yang mendapatkan kelereng terbanyak dialah pemenang.
- c Penutup (10.00 - 10.30)
- 1) Mereview untuk menyebutkan dan menghitung angka secara urut mulai angka 1-10.
  - 2) Menanyakan perasaan hari ini
  - 3) Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai.
  - 4) Pesan moral
  - 5) Menginformasikan kegiatan untuk besok
  - 6) SOP penutup.

### **3. Pengamatan**

Yang dimaksud pengamatan disini adalah mengamati kemampuan berhitung yang meliputi mengenal dan menyebutkan angka 1-10, mengurutkan angka 1-10, menghitung angka 1-10 dengan mengisi daftar centang yang telah disiapkan, yang mana hal ini dilakukan oleh teman sejawat guru.

### **4. Refleksi**

Refleksi adalah kegiatan analisis tentang hasil observasi hingga memunculkan program atau perencanaan baru.<sup>32</sup> Peneliti merefleksikan hasil pengamatan kemampuan berhitung masing –

---

<sup>32</sup> *Ibid*, 49.

masing siswa/siswi dengan metode bermain tradisional kelereng dan petak umpet yang dipraktekkan saat pembelajaran berlangsung dan menganalisis kemampuan berhitung siswa/siswi dengan menggunakan tolak ukur yang telah ditentukan untuk membuat keputusan apakah diperlukan siklus selanjutnya atau tidak.

**Tabel 3.2**  
**Prosedur Pelaksanaan PTK antar Siklus**  
**SIKLUS I**

PERENCANAAN	TINDAKAN	PENGAMATAN	REFLEKSI
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Menyusun diskripsi rencana pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) berbentuk PTK, yang mencangkup               <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan awal, inti dan akhir.</li> <li>▪ Menyiapkan materi/bahan/alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.</li> <li>▪ Menyiapkan</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Menjelaskan tujuan pembelajaran</li> <li>● Menjelaskan tema yaitu berhitung 1-10</li> <li>▪ Menyampaikan berhitung dengan media permainan petak umpet</li> <li>▪ Mengenal dan menyebutkan,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Menanyakan hal yang berkaitan dengan berhitung untuk mengetahui berapa jauh kemampuan anak dalam               <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengenal dan menyebutkan, mengurutkan serta menghitung angka 1-10 pada kemampuan berhitung siswa</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mencatat hasil observasi dan ceklist</li> <li>▪ Menganalisis kemampuan berhitung siswa</li> <li>▪ Pada siklus I terdapat siswa yang belum mencapai hasil yang maksimal dikarenakan sebagian siswa yang belum</li> </ul>

instrumen	mengurutkan,	saat guru	dapat
penilaian yang	serta	menyampaikan	menghitung
akan digunakan	menghitung	dalam bentuk	dengan baik
untuk mengukur	angka 1-10	media permainan	ketika proses
kemampuan	dengan gambar	petak umpet dan	permainan
berhitung.	bertulisan	kelereng.	kelereng, hal
▪ Menyiapkan	angka 1-10	▪ Menggunakan	tersebut
kriteria	▪ siswa	melalui observasi	disebabkan
ketuntasan	bergantian	dan ceklist yang	oleh siswa
minimal	menyebutkan	dilakukan oleh	yang belum
pencapaian	angka secara	guru pendamping	bisa bermain
kompetensi serta	urut maupun	(teman).	kelereng,
menyiapkan	acak sesuai		sehingga siswa
instrumen tolak	perintah guru		yang
ukur keberhasilan	▪ siswa		mendapatkan
tindakan.	mengurutkan		kelereng
▪ Menyiapkan	angka 1-10		sedikit hanya
lembar observasi	secara		bisa
dan dokumentasi	bergantian.		menghitung
proses	Siswa		kurang dari 5.
pengumpulan	menghitung		Sehingga
data yang akan	kelereng 1-10		permainan
digunakan dalam	secara		kelereng untuk

<p>kegiatan pembelajaran.</p>	<p>bergantian.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ bersama – sama</li> </ul> <p>menyebutkan angka 1-10</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ menanyai perasaan siswa dengan kegiatan hari ini.</li> </ul>		<p>meningkatkan berhitung kurang maksimal.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pada siklus kedua guru berencana untuk Pada siklus kedua guru berencana untuk menata ulang setting bermain kelereng agar anak bisa menghitung kelereng 1-10 dan dapat bergantian menghitungnya agar lebih kondusif.</li> </ul>
-------------------------------	---	--	--



## b Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

### 1. Perencanaan

Perencanaan adalah proses menentukan program perbaikan yang berangkat dari suatu ide gagasan peneliti.<sup>33</sup> Langkah – langkahnya :  
Perencanaan adalah proses menentukan program perbaikan yang berangkat dari suatu ide gagasan peneliti.<sup>34</sup> Langkah – langkahnya :

a Membuat RPP » dengan

KD RPPM: 1.1, 1.2, 2.2, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.8, 4.8, 3.12, 4.12,  
3.15, 4.1

KD RPPH : 1.1, 1.2, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6

Sebenarnya dilakukan 3 kali pertemuan namun hanya dilakukan hanya 2 kali pertemuan karena melihat situasi adanya pandemi Covid-19 dibatasi untuk melakukan tatap muka.

b Pemilihan materi berhitung » Gejala Alam/ gempa, banjir,tanah longsor, ombak, gunung

c Mempersiapkan fasilitas ataupun media permainan kelereng dan petak umpet » kelereng, kertas/ angka, kapur.

d Mempersiapkan instrumen untuk merekam dan menganalisis data menganail proses dan hasil tindakan.

<sup>33</sup> *Ibid*, 49.

<sup>34</sup> *Ibid*, 49.

## 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah perlakuan yang dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh peneliti<sup>35</sup>. Pada tahap ini, kegiatan yang harus dilaksanakan adalah seluruh proses belajar mengajar dengan melaksanakan tindakan yang telah dirumuskan pada RPPH dalam situasi aktual, yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan penutup.

Langkah – langkah yang ditempuh dalam penelitian tindakan kelas (PTK) pada tema alam semesta dengan sub tema benda – benda di langit sebagai berikut:

- a Pembukaan (08.00 - 08.40)
  - 1) Mengucapkan salam sebelum memulai kegiatan
  - 2) Menanyakan kabar hari ini
  - 3) Dzikir pagi
  - 4) Doa sebelum belajar
  - 5) Mengenal aturan bermain
  - 6) Diskusi kegiatan yang akan dilakukan
- b Kegiatan inti  
(Permainan Petak Umpet)
  - 1) Guru mengenalkan dan menyebutkan tentang urutan angka 1-10 dan meminta beberapa anak menyebutkan angka tersebut.

---

<sup>35</sup> *Ibid*, 49.

- 2) Guru mengajak anak untuk bermain petak umpet dan kelereng di halaman belakang sekolah.
- 3) Guru mengajak anak untuk mendengarkan aturan bermain petak umpet
- 4) Guru memerintahkan anak – anak untuk hopimpa yang kalah akan menjadi penjaga untuk mencari teman – temannya, yang menang bertugas bersembunyi.  
(Sebelum memulai permainan petak umpet terlebih dahulu mengambil angka 1-10 yang sudah disiapkan, setiap anak mengambil 1 angka secara acak)
- 5) Guru mempersilahkan anak – anak untuk melakukan permainan petak umpet sesuai aturannya.  
(Selanjutnya yang kalah siap berjaga dengan menutup mata sambil menghitung 1-10. Dan yang menang bersiap untuk bersembunyi sambil memegang angka yang di ambil tadi, setelah dihitung sampai 10 dan anak yang menang sudah bersembunyi kemudian anak yang kalah mencari teman – temannya yang bersembunyi sampai semua temannya di temukan)
- 6) Setelah anak yang kalah sudah menemukan teman – temannya, selanjutnya yang kalah mengurutkan dan menyebutkan angka yang di bawa teman yang menang secara urut mulai angka 1 sampai 10.

7) Jika sudah benar lakukan permainan secara bergiliran.

(Permainan Kelereng)

- 1) Guru mengajak anak untuk bermain kelereng
- 2) Guru mengajak anak untuk mendengarkan aturan bermain kelereng
- 3) Guru membuat garis lurus sebagai batas melempar kelereng dan garis segitiga sebagai tempat untuk memasukkan kelereng
- 4) Guru meminta anak – anak untuk berbaris lurus yang sudah dibuat tadi
- 5) Guru membagikan kelereng satu anak mendapat satu kelereng.
- 6) Setelah semua sudah mendapatkan kemudian anak – anak melempar kelereng yang di bagikan tadi, melempar di bagian segitiga secara bergantian dan memerhatikan kelereng yang miliknya memasuki setigita atau tidak
- 7) Setelah semuanya sudah melempar kelerengnya, kemudian secara bergantian maju menghitung kelereng yang masuk di dalam segitiga dan menghitung kelereng yang tidak masuk di segitiga secara bergantian dan langsung kembali ke barisan.  
(jika semuanya sudah selesai menghitung 1-10 kelereng secara urut)

Guru mengajak anak – anak untuk mencuci tangan dan mempersilahkan anak untuk masuk ke kelas.

c Penutup (10.00 - 10.30)

- 1) Mereview untuk menyebutkan dan menghitung angka secara urut mulai angka 1-10 secara bergantian satu per satu.
- 2) Menanyakan perasaan hari ini
- 3) Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai.
- 4) Pesan moral
- 5) SOP penutup.

### 3. Pengamatan

Yang dimaksud pengamatan disini adalah mengamati kemampuan berhitung yang meliputi mengenal dan menyebutkan angka 1-10, mengurutkan angka 1-10, menghitung angka 1-10 dengan mengisi daftar centang yang telah disiapkan, yang mana hal ini dilakukan oleh teman sejawat guru.

### 4. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan analisis tentang hasil observasi hingga memunculkan program atau perencanaan baru.<sup>36</sup> Peneliti merefleksikan hasil pengamatan kemampuan berhitung masing – masing siswa/siswi dengan metode bermain tradisional kelereng dan petak umpet yang dipraktekkan saat pembelajaran berlangsung

---

<sup>36</sup> *Ibid*, 49.

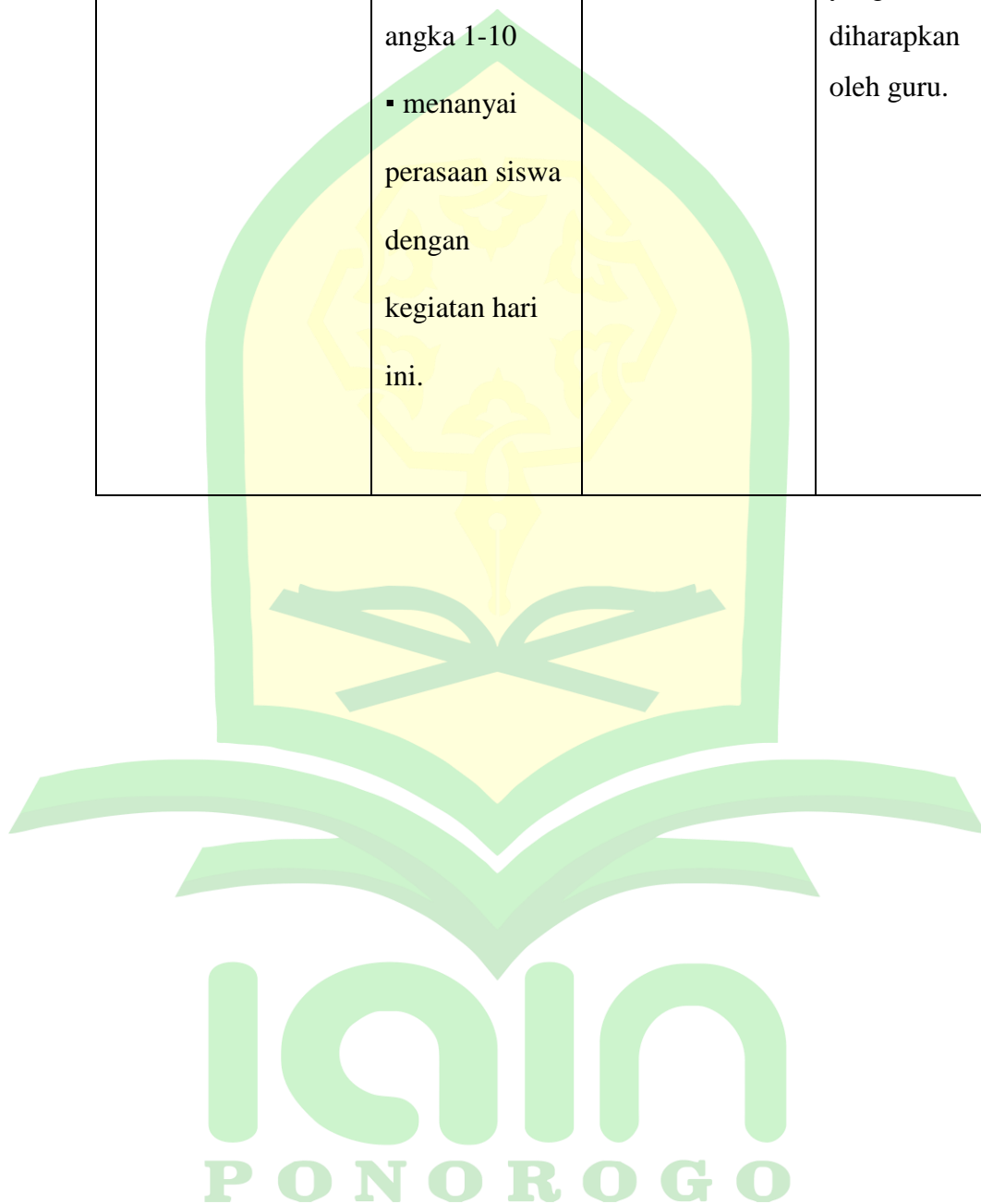
dan menganalisis kemampuan berhitung siswa/siswi dengan menggunakan tolak ukur yang telah ditentukan untuk membuat keputusan apakah diperlukan siklus selanjutnya atau tidak.

**Tabel 3.3**  
**Prosedur Pelaksanaan PTK antar Siklus**  
**SIKLUS II**

PERENCANAAN	TINDAKAN	PENGAMATAN	REFLEKSI
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Menyusun diskripsi rencana pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) berbentuk PTK, yang mencakup               <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan awal, inti dan akhir.</li> <li>▪ Menyiapkan materi/bahan/alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.</li> <li>▪ Menyiapkan instrumen</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Menjelaskan tujuan pembelajaran</li> <li>● Menjelaskan tema yaitu berhitung 1-10               <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyampaikan berhitung dengan media permainan petak umpet</li> <li>▪ Mengenal dan menyebutkan, mengurutkan,</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Menanyakan hal yang berkaitan dengan berhitung untuk mengetahui berapa jauh kemampuan anak dalam               <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengenal dan menyebutkan, mengurutkan serta menghitung angka 1-10 pada kemampuan berhitung siswa saat guru</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mencatat hasil observasi dan ceklist</li> <li>▪ Menganalisis kemampuan berhitung siswa</li> <li>▪ Pada siklus II ini siswa sudah memenuhi kriteria KKM atau pencapaian kemampuan berhitung</li> </ul>

<p>penilaian yang akan digunakan untuk mengukur kemampuan berhitung.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyiapkan kriteria ketuntasan minimal pencapaian kompetensi serta menyiapkan instrumen tolak ukur keberhasilan tindakan.</li> <li>▪ Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi proses pengumpulan data yang akan digunakan dalam kegiatan</li> </ul>	<p>serta menghitung angka 1-10 dengan gambar bertulisan angka 1-10</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ siswa bergantian menyebutkan angka secara urut maupun acak sesuai perintah guru</li> <li>▪ siswa mengurutkan angka 1-10 secara bergantian.</li> </ul> <p>Siswa menghitung kelereng 1-10 secara bergantian.</p>	<p>menyampaikan dalam bentuk media permainan petak umpet dan kelereng.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menggunakan melalui observasi dan ceklist yang dilakukan oleh guru pendamping (teman).</li> </ul>	<p>yang telah ditentukan dengan jumlah 10 siswa. Yang mencapai KKM atau capaian kemampuan berhitung sebanyak 96% atau rata – rata 9 siswa telah memiliki kemampuan berhitung yang tuntas. Sedangkan siswa yang belum mencapai KKM atau capaian kemampuan berhitung sebanyak 3% atau rata – rata 0,3 siswa. Jadi pada siklus</p>
--	--	---	---

pembelajaran.	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ bersama – sama menyebutkan angka 1-10</li><li>▪ menanyai perasaan siswa dengan kegiatan hari ini.</li></ul>		II ini sudah mencapai ketuntasan yang diharapkan oleh guru.
---------------	---	--	---





### E. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan jadwal tampak pada tabel 3.4 sebagai berikut :

No	Jenis kegiatan	Bulan / Minggu							
		Maret				April			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Perencanaan	√							
2.	Persiapan menyusun RPPH, konsep dan instrumen		√						
3.	Pelaksanaan Penelitian								
	a. Siklus I			√					
	b. Siklus II				√				
4.	Pengolahan data					√			
5.	Penyusunan data						√		



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Gambaran Singkat Setting Lokasi Penelitian**

##### **1. Sejarah berdirinya RA Insan Cendekia Ngujung Maospati**

RA Insan Cendekia merupakan sekolah Raudlatul Athfal (RA) yang berstatus swasta yang terletak di RT 08/RW 03 Desa Ngujung Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan. Lembaga pendidikan jenjang anak usia dini formal yang diberi nama Raudhatul Athfal Insan Cendekia yang selanjutnya disingkat RA Insan Cendekia. RA Insan Cendekia berlokasi dibawah naungan Yayasan Pendidikan Islam Umar Ibnul Khaththab Desa Ngujung Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan. Secara historis RA Insan Cendekia didirikan pada tahun 2017 dan telah beroperasi pada tanggal 18 Juli 2017 tahun pelajaran 2017/2018.

Berdasarkan Akte Notaris No 005 dan Pengesahan Akte Notaris Sisma Madu Mitakol Kaini, SH, M. Kn, No 005 Tanggal 25 Februari 2019 terdaftar sebagai anggota pada Yayasan Pendidikan Islam Umar Ibnul Khaththab Desa Ngujung Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan.

RA Insan Cendekia sangat memperhatikan keamanan dan kenyamanan bagi warga sekolah, meliputi lingkungan RA Insan Cendekia yang kondusif, ditunjukkan dengan tempat bermain dan belajar yang layak dan lingkungan sekitar yang harmonis.

Lingkungan bermain RA Insan Cendekia terletak jauh dari jalan besar, sehingga keamanan anak – anak terjaga dari lalu lalang kendaraan bermotor. Adanya pepohonan yang r

indang membuat suasana menjadi sejuk dan nyaman. Halaman bermain terletak di halaman dalam dengan luas yang cukup dan dilengkapi dengan berbagai alat permainan edukatif.

RA Insan Cendekia mempunyai lingkungan yang bersih, sehat serta indah dengan dihiasi tanaman – tanaman hias dan pohon – pohon rindang yang menyejukkan.

RA Insan Cendekia ini terletak di sebelah tenggara Kecamatan Maospati dan berjarak kurang lebih 2 km dari pusat kecamatan Maospati. Lokasi RA Insan Cendekia sangat strategis dipandang dari salah satu faktor pendidikan, yaitu lingkungan yang representatif, aman, dan jauh dari keributan dan kebisingan seperti halnya di kota, madrasah ini terletak jauh dari keramaian kota, kurang lebih 17 km dari pusat Kabupaten Magetan, tepatnya lokasi RA Insan Cendekia berada di Desa Ngujung Kecamatan Maospati.

RA Insan Cendekia terletak di dataran rendah dan dibangun di atas struktur tanah yang kuat sehingga aman dari terjadinya longsor. Di belakang lokasi RA Insan Cendekia dan di sekitar lokasi tanah berdirinya RA Insan Cendekia ada saluran air sehingga tidak memungkinkan air bertumpuk di satu lokasi yang bisa mengakibatkan banjir.

Dalam sejarahnya lokasi RA Insan Cendekia belum pernah mengalami terjadi bencana alam lainnya seperti gempa bumi, angin puting beliung, letusan guru merapi, dan kebakaran hutan, karena itu lokasi RA Insan Cendekia sangat representatif dan kondusif untuk dijadikan tempat belajar bagi masyarakat sekitarnya.

Pada saat ini RA Insan Cendekia pada tahun ketiga ini sanggup menampung maksimal 100 orang peserta didik dengan RKB yang dimiliki oleh Yayasan Pendidikan Islam saat ini, dengan berdirinya RA Insan Cendekia ini bisa memberi akses yang mudah bagi masyarakat yang menyekolahkan putra-putrinya pada jenjang pendidikan anak usia dini yang berbasis diniyyah.

## **2. Letak geografis RA Insan Cendekia Ngujung Maospati**

RA Insan Cendekia ini terletak di sebelah tenggara Kecamatan Maospati dan berjarak kurang lebih 2 km dari pusat kecamatan Maospati. Adapun batas – batas wilayah RA Insan Cendekia adalah sebagai berikut:

- a. Sebelah Timur dari arah Madrasah adalah bangunan milik desan dan kebun milik penduduk
- b. Sebelah Barat yaitu tanah lapang milik CV. Firmari
- c. Sebelah Utara yaitu saluran dan kebun milik Penduduk
- d. Sebelah Selatan yaitu jalan utama Desa Ngujung

Melihat dari data di atas, RA Insan Cendekia cukup kondusif untuk mengadakan kegiatan pembelajaran, karena jauh dari keramaian,

transportasi yang menghubungkan madrasah dengan daerah sekitarnya juga tidak sulit ditemui karena dekat dengan jalan raya, sehingga masih mudah dijangkau oleh semua siswa dari segala penjuru. Dengan dekat dari pemukiman penduduk diharapkan adanya kerja sama yang baik dan dapat memberikan dukungan dalam bermasyarakat di luar sekolah secara langsung.

Lokasi RA Insan Cendekia sangat strategis dipandang dari salah satu faktor pendidikan, yaitu lingkungan yang representatif, aman, dan jauh dari keributan dan kebisingan seperti halnya di kota, madrasah ini terletak jauh dari keramaian kota, kurang lebih 17 km dari pusat Kabupaten Magetan, tepatnya lokasi RA Insan Cendekia berada di Desa Ngujung Kecamatan Maospati.

RA Insan Cendekia terletak di dataran rendah dan dibangun di atas struktur tanah yang kuat sehingga aman dari terjadinya longsor. Di belakang lokasi RA Insan Cendekia dan di sekitar lokasi tanah berdirinya RA Insan Cendekia ada saluran air sehingga tidak memungkinkan air bertumpuk di satu lokasi yang bisa mengakibatkan banjir.

Dalam sejarahnya lokasi RA Insan Cendekia belum pernah mengalami terjadi bencana alam lainnya seperti gempa bumi, angin puting beliung, letusan gunung merapi, dan kebakaran hutan, karena itu lokasi RA Insan Cendekia sangat representatif dan kondusif untuk dijadikan tempat belajar bagi masyarakat sekitarnya.

### 3. Visi RA Insan Cendekia Ngujung Maospati

RA Insan Cendekia mempunyai visi yaitu Terbentuknya generasi muslim yang sholih, cerdas, sehat, mandiri dan kreatif berdasarkan Al-Qur'an dan As Sunnah. Adapun misinya yaitu:

- a Mewujudkan anak – anak yang berkepribadian islami, kokoh dalam aqidah, rajin dalam beribadah, berakhlakul karimah, cerdas, mandiri, dan kreatif.
- b Mengembangkan kemampuan linguistik, kognitif, psikomotorik dan seni yang islami dan siap melangkah menuju jenjang pendidikan berikutnya.
- c Meletakkan dasar kearah perkembangan sikap yang mandiri dan bertanggung jawab.
- d Mewujudkan anak-anak yang sehat jasmani dan rohani sehingga memiliki daya ingat dan daya tahan tubuh yang kuat.
- e Memberikan bekal kemampuan dasar bagi perkembangan ketrampilan dan daya cipta yang kreatif imajinatif.

### 4. Keadaan Guru, Siswa dan Karyawan

- a Keadaan Guru dan karyawan RA Insan Cendekia Ngujung Maospati.

Guru mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pendidikan. Maka dari itu, keadaan guru harus diperhatikan. Secara keseluruhan, guru RA Insan Cendekia Ngujung Maospati

berjumlah 4 orang. Dengan perincian kepala sekolah 1 orang, guru tetap yayasan (GTY) 3 orang.

Adapun tenaga guru selaku dewan pengajar di RA Insan Cendekia saat dalam lingkungan atau lembaga pendidikan RA. Istilah guru sering disebut pengajar. Sebelum menjadi guru terlebih dahulu mereka dituntut yang memiliki pengetahuan dan kemampuan mengajar. Agar lebih jelasnya maka dapat dilihat pada struktur organisasi dan dibawah ini tentang keadaan guru RA Insan Cendekia.

**Tabel 4.1**

**Daftar Tenaga Pengajar RA Insan Cendekia**

**Tahun pelajaran 2020/2021**

No	Nama	Jabatan	Pendidikan	Keterangan
1.	Paramita Febriyanti, S.Pd	Kepala Sekolah/Guru	S1 PAUD	Linear
2.	Ani Koostiani, S. Pd	Bendahara/ Guru	S1 PAUD	Linear
3.	Ika Kristiana	Tata Usaha	SMA	Menempuh kuliah
4.	Anom Eka Norawati	Tata Usaha	D3	Tidak linear

**b Keadaan Siswa/Siswi RA Insan Cendekia Ngujung Maospati.**

Siswa merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam proses pendidikan, keadaan siswa di RA Insan Cendekia

Ngujung Maospati Tahun Pelajaran 2020/2021 secara keseluruhan mencapai siswa.

**Tabel 4.2**

**Rincian Jumlah Anak RA Insan Cendekia Ngujung Maospati  
Tahun Pelajaran 2020/2021**

No	Nama	Kelas
1	Aisyah Syauqia Sittah	A
2	Alvaro Yunas Adhi Pratama	A
3	Alvi Ardira Putra	A
4	Anindya Putri Pertiwi	A
5	Ardhafa Yudhistiral	A
6	Arina Lucida Muthmainnah	A
7	Arsenio Ahmad Rafli Yunaryo	A
8	Aurel Dwi Palupi	A
9	Aurora Vania Raudhatunisa	A
10	Diareva Cantika Varani	A
11	Fauzan Rizky Wahyudi	A
12	Keysa Faresti Kurnia	A
13	Kirani Maydina Amira	A
14	Lathifatussyifa Nazla Al Hadi	A
15	Laura Mio Larasakti	A
16	Maerendra Nazril Ilham	A
17	Maulana Cahya Ramadhan	A
18	Muhammad Fariz Wahyu Hadi	A
19	Muhammad Rozzaq Mufti Ash Shidiq	A
20	Nadya Salsabila Ramadhania	A
21	Naufal Shafwan Narindra Pratama	A
22	Rakha Fathur Rahman	A
23	Rosana Fauziah Al Jawi	A
24	Ulil Albab Al Hisbah	A
25	Adhiyasta Gilang RW	B
26	Afiqah Ghossani	B
27	Afnan Mufied T	B
28	Alya Renata P A Z	B
29	Andini Gita Nafisa	B
30	Apriliani Anjani	B
31	Aqila Wafiqah Fitriyan	B
32	Ardelia Elisya Safara	B
33	Arfa Dzaky M	B
34	Bimo Suryo N	B



35	Danang Adjie B	B
36	Fanni Ramadhon M	B
37	Farrel Eka R	B
38	Fera Indah Aprilia	B
39	Iqfan Al Azzam	B
40	Kamilah Husna N	B
41	Kodhijah Nurul H	B
42	M Farrel Noor E	B
43	M Khlar Waahid	B
44	M Oyu Ar Rachel	B
45	M Rasyid	B
46	M Riski Romadhon	B
47	Nanindra Jauharo Z	B
48	Nashrullah Rifqi A	B
49	Ozora Naufal MA	B
50	Rafa Rahardian	B
51	Risqi Aditya R	B
52	Shabrina Azzahra	B
53	Shofiyyah Marmora A	B
54	Tsania Dyas L	B

c Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan salah satu penunjang dalam pembelajaran bahkan penentu berjalannya suatu pembelajaran. Maka dari itu, keadaan sarana dan prasarana harus diperhatikan. Adapun sarana dan prasarana di RA Insan Cendekia Ngujung Maospati terdapat tempat bermain dan belajar yang layak dan lingkungan sekitar yang harmonis. Lingkungan bermain RA Insan Cendekia terletak jauh dari jalan besar, sehingga keamanan anak – anak terjaga dari lalu lalang kendaraan bermotor. Adanya pepohonan yang rindang membuat suasana menjadi sejuk dan nyaman. Halaman bermain terletak di halaman dalam dengan luas

yang cukup dan dilengkapi dengan berbagai alat permainan edukatif.

Adapun kriteria RA Insan Cendekia sebagai berikut:

- a) Kepadatan ruang kelas yang nyaman dan memberi ruang gerak yang cukup bagi siswa, kondisi kelas yang tidak padat sehingga memudahkan prosedur evakuasi saat keadaan darurat.
- b) Tingkat kebisingan di lingkungan sekolah 45 desibel (setara dengan suara orang mengobrol dengan suara normal).
- c) Memiliki halaman bermain.
- d) Memiliki lingkungan sekolah yang bersih, rindang dan nyaman.
- e) Memiliki sumber air bersih yang memadai.
- f) Memiliki ventilasi kelas yang memadai.
- g) Pencahayaan kelas yang memadai (harus cukup terang).
- h) Memiliki kantin sekolah yang memenuhi syarat kesehatan.
- i) Memiliki toilet dan kamar mandi bersih.
- j) Menerapkan kawasan tanpa rokok di lingkungan sekolah.

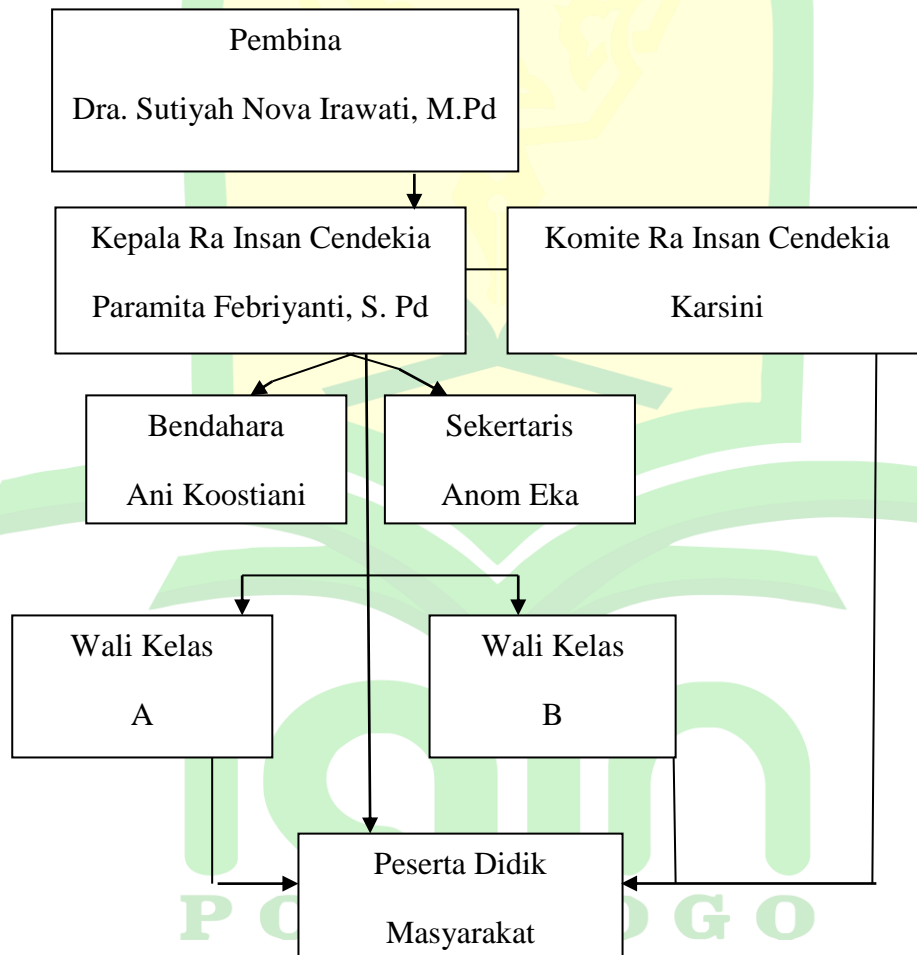
## 5. Stuktur Organisasi

Untuk menjalin kerjasama yang baik dalam menjalankan visi dan misi serta mencapai tujuan pendidikan di RA Insan Cendekia Ngujung Maospati, dibentuklah struktur organisasi yang nantinya memiliki fungsi dan peran masing – masing. hal ini disebabkan struktur organisasi dalam suatu lembaga sangat penting keberadaanya serta

dapat berjalan dengan baik mudah. Di samping itu, pihak sekolah juga akan lebih mudah dengan melihat dan membaca struktur organisasi, orang akan mudah mengetahui jumlah personal yang menduduki jabatan tertera dalam sebuah lembaga. Adapun struktur organisasi di RA Insan Cendekia Ngujung Maospati sebagai berikut :

**Tabel 4.3**

**Struktur Organisasi RA Insan Cendekia Ngujung Maospati**  
**STRUKTUR ORGANISASI RA INSAN CENDEKIA**



## B. Penjelasan Data Per-siklus

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dengan tahapan (perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi) yang disajikan dalam dua siklus, sebelum masuk ke siklus terlebih dahulu melakukan pra tindakan sebelum penelitian untuk mengetahui masalah yang ada di RA Insan Cendekia.

### 1. Pra Tindakan

#### a Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan peneliti sebelum melakukan tahap perencanaan yaitu suatu kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk melihat kondisi awal keadaan siswa saat menerima pelajaran berhitung yang ada di RA Insan Cendekia Ngujung Maospati. Tahap pra siklus ini dilakukan pada tanggal 17 Maret 2021, pukul 08.00-10.00 WIB. Jadi peneliti datang sebelum siswa – siswi datang ke sekolah hingga mereka pulang ke rumah.

Pengamatan pra siklus ini dilakukan saat proses pembelajaran sedang berlangsung hingga selesai diantaranya: kegiatan awal; sebelum melakukan pembelajaran. Siswa – siswi RA Insan Cendekia Ngujung Maospati melaksanakan pembiasaan berdoa, dzikir pagi, hafalan doa, kalimat syahadat, berhitung menggunakan bahasa indonesia, bahasa inggris dan bahasa jawa.

---

<sup>37</sup> Wawancara dengan Paramita Febriyanti, 16 Maret 2021 di Kantor Kepala Sekolah RA Insan Cendekia Ngujung Maospati.

Dimana kegiatan pembiasaan berlangsung selama 20 menit, setelah kegiatan pembiasaan selesai guru melakukan absensi dengan mengajak anak – anak untuk berhitung. Setelah tepat pukul 08.20 WIB dilanjutkan kegiatan pembelajaran.

**b Pelaksanaan**

Setelah selesai pembiasaan, anak – anak duduk menjadi 2 saf dan memulai kegiatan inti, dengan mengajak anak – anak untuk berhitung bersama – sama dengan menggunakan jari tangan. Setelah itu guru menjelaskan mengajak anak untuk belajar berhitung dengan menggunakan jari tangan dan menggunakan bola plastik. Pertama, guru mengenalkan angka serta menyebutkan angka menggunakan jari setelah itu guru mencontohkan mengurutkan angka mulai dari angka 1-10 dan 10-1 dengan menggunakan tulisan di papan tulis. Kedua, guru meminta anak satu per satu maju ke depan untuk mengurutkan angka - angka acak yang ada di papan tulis tersebut. Setelah semua anak memahami dan bisa kemudian guru mengajak anak untuk keluar di halaman sekolah. Setelah semua anak berkumpul di halaman sekolah untuk bermain bola plastik sambil belajar berhitung. Ketiga guru mengajak anak untuk keluar di halaman sekolah. Setelah semua anak berkumpul di halaman sekolah. Guru menjelaskan cara berhitung menggunakan bola plastik. Guru memberikan garis lurus dan membentuk persegi setelah itu guru

mencontohkan aturan main guru memberikan contoh terlebih dahulu pertama guru mengambil 1 bola plastik setelah itu menuju ke garis lurus yang di bentuk tadi kemudian guru melempar dan mengarahkan bola plastik pada saat di lempar agar masuk di persegi setelah masuk guru menghitung bola plastik yang masuk di persegi tersebut dan menghitung bola plastik yang tidak masuk ke persegi. Setelah selesai guru bertanya kepada anak – anak sudah memahami cara bermainnya atau belum kemudian semua terasa sudah paham guru mempersilahkan anak – anak untuk berbaris di garis lurus tersebut 10 anak dan guru membagikan bola plastik 1 anak mendapat 1 bola plastik. Setelah semua mendapatkan kemudian anak melempar bola plastik tersebut ke persegi. Setelah semua anak melempar terdapat bola plastik yang masuk di dalam persegi dan ada juga yang tidak masuk persegi. Kemudian guru meminta anak satu persatu secara bergantian untuk maju ke garis persegi untuk menghitung bola plastik tersebut. Yang mendapat giliran pertama anak dengan nama noval untuk menghitung bola plastik yang masuk ke persegi dan menghitung bola plastik yang tidak masuk ke persegi dengan menghitung keras agar teman – temannya mendengarkan setelah semuanya sudah dihitung noval kembali ke tempat semula. Kemudian giliran aurel untuk menghitung bola yang masuk ke persegi dan menghitung bola yang tidak masuk ke persegi dengan

mengucap angka dengan keras setelah semuanya sudah dihitung ariel kembali ke tempat semula. Dan dilakukan sampai anak mendapat giliran semua. Jika anak tidak bisa dalam menyebutkan, mengurutkan dan menghitung angka guru akan selalu membantunya. Pada saat permainan berlangsung tak lupa peneliti mengisi data kemampuan berhitung dengan cara menchecklis sesuai kemampuan berhitung anak pada saat permainan berlangsung. Setelah selesai permainannya anak di ajak untuk masuk ke kelas sebelum masuk ke kelas anak terlebih dahulu mencuci tangan, dan kemudian masuk ke kelas untuk pulang. Sebelum pulang anak terlebih dahulu melakukan kegiatan penutup, dengan mengulang berhitung satu persatu berhitung 1-10 dan menanyakan senang apa tidak bermain petak umpet dan kelereng tadi kemudia berdoa sebelum pulang.

### **c Pengamatan**

Pengamatan yang dilakukan di tahap pra tindakan ini belum sesuai dengan yang diharapkan dan direncanakan. Di awal pembelajaran terdapat anak sudah terlihat tidak tertarik pada saat guru mengenalkan dan menyebutkan angka menggunakan jari. Dan ada juga anak yang tertarik pada saat guru mengenalkan dan menyebutkan angka menggunakan jari. Pada saat guru mengelurkan bola plastik anak – anak berantusias. Sikap penasaran mereka berupa dengan tindakan seperti: bertanya

kepada guru, bertanya kepada teman. Dan ada sebagian juga yang hanya memperhatikan tanpa adanya reaksi. Dan saat guru kelas menjelaskan di kegiatan awal, anak – anak tidak tertarik cara memainkan permainan bola plastik.

Menurut hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Anak – anak masih terlihat kebingungan dan tidak tertarik dengan pembelajarannya. Dan sebagian ada yang kurang bisa dalam mengenal dan menyebutkan angka, mengurutkan angka, menghitung angka. Bentuk dukungan dan motivasi yang diberikan guru untuk siswa agar bisa mengenal dan menyebutkan angka, mengurutkan angka, menghitung angka dengan memotivasi berupa pujian dan ajungan jempol. Dengan pemberian *reward*, anak – anak lebih percaya diri dan merasa diakui oleh orang – orang disekitarnya.

Adapun hasil pengamatan yang telah dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian diperoleh dari hasil observasi pada Pra Tindakan sebagai berikut:

**Tabel 4.4**  
**PRA-TINDAKAN**

**Hasil Kemampuan Berhitung Anak Kelas A RA Insan Cendekia**

No	Nama	Indikator “Permainan Bola Plastik”						Jumlah	Keterangan	
		A	B	C	D	E	F		Tuntas / Tidak Tuntas	
1	Noval	√	√	√	√	√	√	6	Tuntas	
2	Aurel	√	√	√	√	√	√	6	Tuntas	



3	Refa							0		Tidak Tuntas
4	Afferio	√	√	√	√			4	Tuntas	
5	Rozak							0		Tidak Tuntas
6	Syifa	√	√	√	√			4	Tuntas	
7	Nadia	√	√					2		Tidak Tuntas
8	Nindi	√	√	√	√			4	Tuntas	
9	Fauzan							0		Tidak Tuntas
10	Raka	√	√					2		Tidak Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>7</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>			

### Penilaian Kriteria Kemampuan Berhitung

Penilaian	Keterangan
0-3	Tidak Tuntas
4-6	Tuntas

Keterangan:

- A. Anak mampu mengenal dan menyebutkan angka 1-5
- B. Anak mampu mengenal dan menyebutkan angka 6-10
- C. Anak mampu mengurutkan angka 1-5
- D. Anak mampu mengurutkan angka 6-10
- E. Anak mampu menghitung angka 1-5
- F. Anak mampu menghitung angka 6-10

#### d Refleksi

Dari hasil refleksi yang telah dilakukan oleh guru kelas di siklus I tentang adanya kemampuan berhitung anak di RA Insan Cendekia Ngujung Maospati belum mencapai hasil dari kinerja

yang sudah direncanakan. Hasil ini bisa disebabkan oleh kemampuan menghitung anak yang masih rendah dan kurang menarik bagi anak tentang tata cara mengenalkan angka dengan menggunakan jari anak mudah bosan dan pada saat memainkan bola plastik anak merasa jenuh. Sehingga masih perlu dilakukan merubah metode pembelajaran agar menarik bagi anak.

## **2. Siklus I**

### **a Perencanaan**

Siklus I dilaksanakan pada hari kamis 17 Maret 2021. Berdasarkan pengamatan pada saat tahap pra siklus, maka peneliti melakukan diskusi bersama guru kelas membahas tentang perencanaan pembelajaran dilaksanakan dengan permainan petak umpet dan kelereng untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di kelas A dengan cara yang menyenangkan, menyiapkan Rencana Program Pembelajaran (RPPH) sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan di siklus I. Tema yang digunakan adalah “alam semesta” sub tema “benda – benda di langit” karena menyesuaikan dengan tema saat itu. Dalam penyusunan RPPH peneliti melibatkan guru kelas untuk memberikan saran dan masukan agar sesuai dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan, menentukan media petak umpet dan kelereng sebagai alat untuk melaksanakan penelitian di tahap siklus I, serta menyusun instrumen observasi sebagai alat untuk memperoleh

data selama penelitian berlangsung. Dari hasil instrumen penelitian, data observasi, dan saran dari guru kelas A, maka yang menjadi objek penelitian ini hanya pada kemampuan berhitung siswa sebagai tolak ukur keberhasilan peneliti ini dapat mengetahui melalui dari hasil rata – rata penelitian. Dengan begini hasil penelitian ini tefokus dengan permasalahan yang sedang diteliti dan diperbaiki.

#### **b Pelaksanaan**

Dalam tahap pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada tanggal 18 Maret 2021, peneliti dan guru kelas bekerja sama yaitu peneliti bertugas mengajar dan mengamati siswa yang memiliki minat terhadap permainan petak umpet dan kelereng dalam kemampuan berhitung. Untuk yang menilai saya meminta bantuan teman saya untuk mengisi lembar instrumen observasi, sedangkan guru kelas bertugas untuk mendampingi peneliti ketika penelitian. Adapun yang ada dalam tahap pelaksanaan, ialah pembelajaran di mulai pukul 08.00 melaksanakan pembiasaan berdoa, dzikir pagi, hafalan doa, kalimat syahadat, berhitung menggunakan bahasa indonesia, bahasa inggris dan bahasa jawa. Dimana kegiatan pembiasaan berlangsung selama 20 menit, Peneliti mengajak anak – anak untuk membuat barisan 2 saf dan persiapan untuk melaksanakan doa sebelum belajar. Setelah kegiatan pembiasaan selesai guru melakukan absensi dengan mengajak anak – anak

untuk berhitung dan terlebih dahulu saya memperkenalkan diri saya kepada siswa – siswi dan siwa – siswi juga memperkenalkan dirinya sendiri. Setelah tepat pukul 08.20 WIB dilanjutkan kegiatan pembelajaran. Dan setelah itu peneliti melakukan percakapan seputar tema dan permainan petak umpet dan kelereng.

Peneliti menjelaskan tentang permainan petak umpet dan kelereng merupakan salah satu permainan tradisional asli Indonesia. Sebagian anak sangat tertarik ketika peneliti menjelaskan permainan petak umpet dan kelereng. Peneliti menanyakan kepada anak – anak pernah bermain petak umpet dan kelereng apa belum dan semua anak antusias menjawabnya dengan keras anak yang sudah pernah dan ada yang belum pernah memainkan permainan tersebut.

Setelah itu sebelum bermain peneliti mengajak anak – anak berhitung dengan menggunakan media gambar angka. Anak – anak cukup antusias dan merasa penasaran dengan gambar angka tersebut dan memperhatikannya. Peneliti terlebih dahulu menunjukkan angka gambar – gambar tersebut satu persatu mulai dari angka 1-10. Kemudian anak – anak menyebutkan ketika peneliti menunjukkan angka tersebut setelah itu satu persatu anak menyebutkan angka pada saat peneliti menunjukkan angkanya. Kemudian peneliti mengajak anak bermain petak umpet dan

kelereng di halaman belakang sekolah. Setelah semua anak sudah berkumpul di belakang sekolah guru menjelaskan aturan bermain dan juga mempraktekkan cara bermain petak umpet. Pertama, anak melakukan hopimpi terlebih dahulu yang kalah akan menjadi penjaga yang matanya di tutup dan mencari temannya yang bersembunyi, yang menang bertugas untuk bersembunyi. Setelah hopimpa anak mengambil angka bergambar yang sudah di siapkan peneliti setiap anak mengambil satu. Kemudian yang kalah bertugas untuk berjaga dengan menghitung 1-10 dan yang menang bertugas bersembunyi. setelah yang kalah sudah menghitung sampai 10 dan anak yang menang semua sudah bersembunyi giliran yang kalah mencari temannya yang bersembunyi. jika teman yang kalah sudah menemukan temannya yang bersembunyi lalu tugas yang bersembunyi segera kembali ke beteng langsung menyebutkan angka yang di bawa tadi dan berbaris menunggu teman – temannya di temukan. Jika semua temannya sudah di temukan tugas yang kalah harus mengurutkan angka yang di bawa teman – temannya secara urut. jika sudah benar lakukan permainan itu sampai anak semua mendapat giliran bermain dan lakukan secara bergantian dengan cara hopimpa. Pada saat pelaksanaan pembelajaran dan permainan berlangsung peneliti tidak lupa mengisi data kemampuan berhitung siswa dengan meminta bantuan teman yang bernama erlinda pada saat

pelaksanaan erlinda melakukan chekliis pada data kempuan berhitung.

Setelah bermain petak umpet anak diajak untuk bermain kelereng peneliti terlebih menyiapkan alat, membuat garis lurus dan membuat bangun segitiga kemudian masing – masing pemain meletakkan beberapa kelerengnya di atas gambaran segituga tersebut untuk dipertaruhkan jumlah kelerengnya dengan anak yang lain sesuai kesepakatan misalnya 2 butir kelereng, 3 butir kelereng dan seterusnya sesuai dengan kesepakatan dengan teman – temannya. Setelah itu peniti menaruh kelerengnya 3 butir untuk dipertaruhkan. Kemudian peneliti menuju garis lurus yang sudah di buat dan berdiri di belakang garis. Peneliti juga membawa kelereng sebagai “gacoannya” (kelereng yang digunakan peneliti dalam bermain, setiap anak mempunyai kelereng gacoannya satu kelereng) lalu peneliti melempar kelereng sebagai gacoannya tersebut dari jarak yang sudah di tentukan sesuai dengan kesepakatan, yang biasanya dibatasi garis yang dibuat tadi. setelah peneliti melempar kelereng tersebut kelereng yang terjauh mempunyai kesempatan untuk membidik agar mengenai kelereng yang ada di dalam segitiga yang dipertaruhkan. Jika tidak kena saat membidik maka permainan digantikan oleh teman selanjutnya, jika mengenai kelereng ketika di bidik mengenai kelereng dan keluar dari segitiga tersebut

kelereng akan menjadi miliknya. Lakukan bergantian sampai kelereng yang dipertaruhkan habis. Setelah peneliti mencontohkan dan dirasa anak sudah mengerti kemudian giliran anak untuk bermain. Pertama, anak terlebih dahulu menyepakati kelereng yang akan dipertaruhkan dengan 2 butir kelereng setiap anak dan 1 butir kelereng sebagai gacoannya. Kedua, Kemudian anak menaruh kelereng yang dipertaruhkan di dalam segitiga setelah itu anak menuju di belakang garis lurus, kemudian secara bergantian anak melempar kelereng. Ketiga, jika semua kelereng sudah dilempar lalu melihat kelereng mana yang terjauh dan mendapat giliran pertama untuk membidik kelereng yang ada di dalam segitiga. kemudian anak di ajak untuk berbaris di belakang garis lurus dan melaksanakan instruksi yang sudah di jelaskan oleh peneliti.

Giliran pertama noval untuk membidik kelereng yang ada di dalam segitiga dan noval bisa membidiknya dan mengenai kelereng yang ada di dalam segitiga tersebut. Kemudian noval mendapat giliran lagi untuk membidik karena kelerengnya (gacoannya) mengenai kelereng yang ada di dalam segitiga tersebut sampai kelereng gacoannya tidak mengenai kelereng yang ada di dalam segitiga. Jika kelereng gacoannya noval sudah tidak bisa mengenai kelereng di dalam segitiga kemudian bergantian dengan teman lain sampai kelereng dihabiskan semua.

Setelah semua kelereng habis di dalam segitiga anak – anak berbaris dan bergiliran menghitung kelereng yang di dapat. Yang mendapat kelereng terbanyak dialah yang pemenang. Pada saat pelaksanaan pembelajaran dan permainan berlangsung peneliti tidak lupa mengisi data kemampuan berhitung siswa dengan meminta bantuan teman yang bernama erlinda pada saat pelaksanaan erlinda melakukan cekliis pada data kempuan berhitung. Setelah selesai permainannya anak di ajak untuk masuk ke kelas sebelum masuk ke kelas anak terlebih dahulu mencuci tangan, dan kemudian masuk ke kelas untuk pulang. Sebelum pulang anak terlebih dahulu melakukan kegiatan penutup, dengan menanyakan perasaan hari ini bermain petak umpet dan kelereng serta mengulang berhitung satu persatu anak berhitung 1-10 secara bergantian, kemudian berdoa sebelum pulang.

### **c Pengamatan**

Pengamatan yang dilakukan di tahap siklus I ini dapat berlangsung sesuai dengan yang diharapkan dan direncanakan. Diawal pembelajaran anak – anak sudah terlihat penasaran dengan adanya permainan petak umpet dan kelereng. Apa lagi ketika di tunjukkan angka – angka dan kelereng yang menambah semakin penasaran. Sikap penasaran mereka berupa dengan tidakan seperti: bertanya kepada peneliti, dan bertanya kepada



temannya. Ada sebagian juga yang hanya memperhatikan tanpa adanya reaksi. Dan saat peneliti menjelaskan di kegiatan awal, anak – anak cukup antusias dan tertarik untuk memainkan permainan petak umpet dan kelereng.

Menurut hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Anak – anak masih terlihat kebingungan saat memainkan permainan petak umpet dengan benar dan pada saat permainan kelereng kebanyakan anak belum bisa bermain kelereng yang menyebabkan dalam menghitung kelereng hanya terbatas tidak bisa menghitung angka 1-10 karena yang di dapat kelereng terbatas. Dan sebagian pula ada yang kurang percaya diri atau malu – malu saat memainkan petak umpet dan kelereng. Bentuk dukungan dan motivasi yang diberikan oleh peneliti untuk siswa agar maju ikut serta dalam memainkan permainan petak umpet dan permainan kelereng bisa berupa tepuk tangan, pujian, ajakan dan ajungan jempol. Dengan pemberian *reward*, anak – anak akan lebih merasa percaya diri dan merasa diakui oleh orang – orang disekitannya. Dan mulai bisa mengenal dan menyebutkan, mengurutkan serta menghitung angka 1-10 secara urut dan benar.

Adapun hasil pengamatan yang telah dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Haria yang diperoleh dari hasil kemampuan berhitung siswa pada siklus I adalah:

**Tabel 4.5**  
**Siklus I**

**Hasil Kemampuan Berhitung Anak Kelas A RA Insan Cendekia**

No	Nama	Indikator						Jumlah	Keterangan Tuntas / Tidak Tuntas	
		Permainan Petak Umpet				Permainan Kelereng				
		A	B	C	D	E	F			
1	Noval	√	√	√	√	√	√	6	Tuntas	
2	Aurel	√	√	√	√	√	√	6	Tuntas	
3	Refa	√	√			√	√	4	Tuntas	
4	Afferio			√	√			2		Tidak Tuntas
5	Rozak	√	√					2		Tidak Tuntas
6	Syifa			√	√	√	√	4	Tuntas	
7	Nadia			√	√	√	√	4	Tuntas	
8	Nindi			√	√	√	√	4	Tuntas	
9	Fauzan	√	√					2		Tidak Tuntas
10	Raka					√	√	2		Tidak Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>5</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>7</b>			

**Penilaian Kriteria Kemampuan Berhitung**

Penilaian	Keterangan
0-3	Tidak Tuntas
4-6	Tuntas

Keterangan:

- A. Anak mampu mengenal dan menyebutkan angka 1-5
- B. Anak mampu mengenal dan menyebutkan angka 6-10
- C. Anak mampu mengurutkan angka 1-5
- D. Anak mampu mengurutkan angka 6-10
- E. Anak mampu menghitung angka 1-5
- F. Anak mampu menghitung angka 6-10

#### **d Refleksi**

Dari hasil refleksi yang telah dilakukan oleh peneliti di siklus I tentang adanya kemampuan berhitung anak di RA Insan Cendekia Ngujung Maospati belum mencapai hasil yang maksimal. Hal ini bisa disebabkan oleh kemampuan menghitung. Pada saat bermain petak umpet anak sudah paham tentang tata cara bermainnya namun dalam mengenal dan menyebutkan serta mengurutkan angka yang di bawa masih bingung dan pada saat mencari temannya anak kesulitan karena tidak di batasi untuk bersembunyi. Dan pada saat bermain kelereng kurangnya pemahaman anak tentang tata cara memainkan permainan kelereng. Sehingga masih perlu dilaksanakan siklus II untuk mencapai kinerja yang diharapkan adapun permasalahan yang timbul pada siklus I anak – anak masih bingung dengan mengenal dan menyebutkan angka yang mereka bawa maupun mengurutkan angka yang di bawa temannya pada saat bermain petak umpet dan pada saat menghitung angka dengan menggunakan permainan kelereng anak masih kebingungan untuk memainkan permainan kelereng. Dikarenakan anak kebanyakan tidak bisa membidik kelereng yang menyebabkan ada anak yang tidak mempunyai kelereng dan hanya bisa berhitung terbatas saja.

Dengan begitu, dengan adanya penelitian ini diharapkan menjadi sarana untuk melestarikan budaya permainan petak

umpet dan kereng agar mengenalkan kembali di kehidupan anak – anak di jaman sekarang.

Dari hasil observasi diatas, sehingga dapat dievaluasi agar cara bermain kelereng lebih di buat sederhana, sehingga anak bisa memahami permainan dan bisa menghitung dalam permainan kelereng tersebut. Guru juga harus memberikan semangat sehingga siswa akan lebih semangat lagi dalam menghitung pada saat bermain kelereng.

### **3. Silus II**

#### **a Perencanaan**

Pelaksanaan siklus II dilakukan pada hari sabtu, 26 Maret 2021 dengan tema “alam semesta” dan sub tema “gejala alam”. Adapun tahapan yang dilakukan pada siklus II ini berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari siklus I, maka peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas mengenai permasalahan yang terjadi di siklus I yang mengenai tentang mengenal dan menyebutkan angka serta mengurutkan angka dengan menggunakan permainan petak umpet, dan serta mengenai tentang tata cara permainan kelereng untuk menghitung angka agar anak bisa memahami cara bermainnya. Dengan adanya diskusi antara peneliti dan guru kelas diharapkan dapat menemukan cara atau strategi untuk perbaikan di siklus II. Dari hasil diskusi yang telah dilakukan, maka hal – hal yang perlu

dipersiapkan: menyusun dan menyiapkan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang dijadikan acuan untuk melaksanakan kegiatan yang ada di siklus II. Penyusunan RPPH yang lebih menarik di siklus II diharapkan dapat membuat anak – anak mudah memahami tentang tatacara memainkan permainan petak umpet dan kelereng, menyusun instrumen data kemampuan berhitung untuk mendapatkan data ketika penelitian sedang berlangsung.

**b Pelaksanaan**

Pelaksanaan siklus II sama halnya dengan pelaksanaan yang ada di siklus I. dimana tugas penelitian adalah mengajar, mengamati, dan sedangkan menilai siswa saya meminta bantuan teman saya untuk mengisi lembar instrumen observasi, sedangkan guru kelas bertugas untuk mendampingi peneliti ketika penelitian dan membantu peneliti saat melakukan penelitian. Penelitian siklus II di laksanakan pada tanggal 27 Maret 2021 merupakan minggu ke 11 pada kegiatan belajar mengajar semester genap. Adapun tahap pelaksanaan di siklus II: pembelajaran di mulai pukul 08.00 melaksanakan pembiasaan berdoa, dzikir pagi, hafalan doa, kalimat syahadat, berhitung menggunakan bahasa indonesia, bahasa inggris dan bahasa jawa. Dimana kegiatan pembiasaan berlangsung selama 20 menit, Peneliti mengajak anak – anak untuk membuat barisan 2 saf dan persiapan untuk

melaksanakan doa sebelum belajar. Setelah kegiatan pembiasaan selesai guru melakukan absensi dengan mengajak anak – anak untuk berhitung. Setelah tepat pukul 08.20 WIB dilanjutkan kegiatan pembelajaran. Dan setelah itu peneliti melakukan percakapan seputar tema dan permainan petak umpet dan kelereng.

Peneliti menanyakan kepada anak – anak pernah bermain petak umpet dan kelereng apa belum dan semua anak antusias menjawabnya dengan keras anak yang sudah pernah dan ada yang belum pernah memainkan permainan tersebut.

Setelah itu sebelum bermain peneliti mengajak anak – anak berhitung dengan menggunakan media gambar angka. Anak – anak cukup antusias dan merasa penasaran dengan gambar angka tersebut dan memperhatikannya. Peneliti terlebih dahulu menunjukkan angka gambar – gambar tersebut satu persatu mulai dari angka 1-10. Kemudian anak – anak menyebutkan ketika peneliti menunjukkan angka tersebut setelah itu satu persatu anak menyebutkan angka pada saat peneliti menunjukkan angkanya. Kegiatan tersebut sama seperti siklus I sebelumnya. Kemudian peneliti mengajak anak bermain petak umpet dan kelereng di halaman belakang sekolah. Setelah semua anak sudah berkumpul di belakang sekolah guru menjelaskan aturan bermain dan juga mempraktekkan cara bermain petak umpet. Sebelum bermain

anak terlebih dahulu mengulang menyebutkan angka terlebih dahulu secara urut kemudian anak dipersilahkan untuk mendengarkan aturan bermain yang di contohkan oleh peneliti. Pertama, peneliti membatasi tempat bersembunyi anak agar anak tidak bersembunyi terlalu jauh dan menjelaskan kepada anak batas – batas untuk bersembunyi. kedua, anak melakukan hopimpi terlebih dahulu yang kalah akan menjadi penjaga yang matanya di tutup dan mencari temannya yang bersembunyi, yang menang bertugas untuk bersembunyi. Setelah hopimpa anak mengambil angka bergambar yang sudah di siapkan peneliti setiap anak mengambil satu dan membawanya pada waktu bersembunyi. Kemudian yang kalah bertugas untuk berjaga dengan menghitung 1-10 dan yang menang bertugas bersembunyi. setelah yang kalah sudah menghitung sampai 10 dan anak yang menang semua sudah bersembunyi giliran yang kalah mencari temannya yang bersembunyi. jika teman yang kalah sudah menemukan temannya yang bersembunyi lalu tugas yang bersembunyi segera kembali ke beteng langsung menyebutkan angka yang di bawa tadi dan berbaris menunggu teman – temannya di temukan. Jika semua temannya sudah di temukan tugas yang kalah harus mengurutkan angka yang di bawa teman – temannya secara urut. jika sudah benar lakukan permainan itu sampai anak semua mendapat giliran bermain dan

lakukan secara bergantian dengan cara hopimpa. Pada saat pelaksanaan pembelajaran dan permainan berlangsung peneliti tidak lupa mengisi data kemampuan berhitung siswa dengan meminta bantuan teman yang bernama erlinda pada saat pelaksanaan erlinda melakukan cheklis pada data kemampuan berhitung.

Setelah bermain petak umpet anak diajak untuk bermain kelereng peneliti pada siklus II ini berubah cara bermain agar anak bisa bermain sambil berhitung menggunakan kelereng terlebih dahulu peneliti mencontohkan dan memberi tata cara aturan bermain dengan pertama, menyiapkan alat berupa kelereng, membuat garis lurus dan membuat bangun segitiga. Kedua, peneliti mencontohkan dengan berdiri di belakang garis lurus dan membawa satu buah kelereng kemudian peneliti melempar kelereng tersebut ke arah gambar segitiga. Ketiga peneliti menghitung kelereng yang masuk di dalam gambar segitiga, dan menghitung kelereng yang tidak masuk di segitiga tersebut.

Setelah dirasa anak sudah memahaminya, kemudian peneliti mengajak anak – anak berbaris di belakang garis lurus setelah itu peneliti membagikan kelereng satu anak mendapat 1 buah kelereng, setelah semua mendapatkan kelereng. Peneliti mengintruksikan agar anak melempar kelereng yang dipegang dengan bergantian, setelah semua sudah melempar kelereng



tersebut kemudian anak pertama yang bernama noval maju kedepan untuk menghitung kelereng yang masuk di segitiga dan menghitung kelereng yang tidak masuk di segitiga. Jika sudah selesai noval di persilahkan untuk kembali ke barisan dan dilanjutkan anak lain sampai semua anak mendapatkan gilirannya. Tak lupa pada saat pelaksanaan pembelajaran dan permainan berlangsung peneliti tidak lupa mengisi data kemampuan berhitung siswa dengan meminta bantuan teman yang bernama erlinda pada saat pelaksanaan erlinda melakukan cekliis pada data kempuan berhitung. Setelah selesai permainannya anak di ajak untuk masuk ke kelas sebelum masuk ke kelas anak terlebih dahulu mencuci tangan, dan kemudian masuk ke kelas untuk pulang. Sebelum pulang anak terlebih dahulu melakukan kegiatan penutup, dengan menanyakan perasaan hari ini bermain petak umpet dan kelereng serta mengulang berhitung satu persatu anak berhitung 1-10 secara bergantian sebelum berdoa peneliti berterimakasih kepada siswa – siswi RA Insan Cendekia yang sudah mau membantu dalam penelitian ini dan berterimakasih kepada orang tua wali murid yang bersedia dan memperbolehkan putra – putrinya untuk mengikuti penelitian yang saya adakan, kemudian berdoa sebelum pulang, salam dan pulang.

**c Pengamatan**

Pengamatan yang dilakukan di tahap siklus II ini dapat berlangsung sesuai dengan yang di harapkan dan direncanakan. Di awal pembelajaran anak – anak sudah terlihat lebih antusias dan semangat untuk segera memainkan permainan petak umpet dan kelereng. Dan ketika peneliti memerintahkan siswa untuk hopimpa ada salah satu anak yang sudah bersedia menjadi penjaga. Anak – anak terlihat sangat bergembira dan tidak sabar untuk menunggu giliran.

Selama hasil pengamatan kegiatan pembelajaran berlangsung. Anak – anak lebih percaya diri dan lebih memahami tentang tatacara memaikan permainan petak umpet dan kelereng. Dan yang sebelumnya mengalami kesusahan saat mengenal dan menyebutkan angka, mengurutkan angka serta menghitung angka. Banyak kemajuan yang terlihat di siklus II dibandingkan di siklus I.

Adapun hasil pengamatan yang telah dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian yang diperoleh dari hasil observasi pada siklus II:

**iaain**  
**PONOROGO**

**Tabel 4.6**  
**SIKLUS II**

**Hasil Kemampuan Berhitung Anak Kelas A RA Insan Cendekia**

No	Nama	Indikator						Jumlah	Keterangan Tuntas / Tidak Tuntas	
		Permainan Petak Umpet				Permainan Kelereng				
		A	B	C	D	E	F			
1	Noval	√	√	√	√	√	√	6	Tuntas	
2	Aurel	√	√	√	√	√	√	6	Tuntas	
3	Refa	√	√	√	√	√	√	6	Tuntas	
4	Afferio	√	√	√	√	√	√	6	Tuntas	
5	Rozak			√	√	√	√	4	Tuntas	
6	Syifa	√	√	√	√	√	√	6	Tuntas	
7	Nadia	√	√	√	√	√	√	6	Tuntas	
8	Nindi	√	√	√	√	√	√	6	Tuntas	
9	Fauzan					√	√	2		Tidak Tuntas
10	Raka	√	√	√	√	√	√	6	Tuntas	
<b>Jumlah</b>		<b>8</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>10</b>			

**Penilaian Kriteria Kemampuan Berhitung**

Penilaian	Keterangan
0-3	Tidak Tuntas
4-6	Tuntas

Keterangan:

- A. Anak mampu mengenal dan menyebutkan angka 1-5
- B. Anak mampu mengenal dan menyebutkan angka 6-10
- C. Anak mampu mengurutkan angka 1-5
- D. Anak mampu mengurutkan angka 6-10
- E. Anak mampu menghitung angka 1-5
- F. Anak mampu menghitung angka 6-10

#### **d Refleksi**

Siklus II merupakan upaya perbaikan dari siklus I. dalam tahap siklus I hanya yang tuntas 6 siswa dari keseluruhan siswa 10 anak. Setelah mendapatkan penguatan materi dan konsep berhitung, anak – anak lebih memahami tata aturan permainan petak umpet dan kelereng dalam kemampuan berhitung cukup meningkat.

Dengan begitu hasil refleksi yang telah dilakukan oleh peneliti dan guru kelas di siklus II tentang kemampuan berhitung anak di RA Insa Cendekia Ngujung Maospati telah mencapai hasil dari kinerja yang telah ditentukan yaitu dengan siswa yang tuntas 9 siswa dari keseluruhan siswa 10 anak. Maka tahap siklus II dinyatakan berhasil.

#### **C. Proses Analisis Data Per-Siklus**

Proses analisis data sebagai hasil dari penelitian yang diperoleh dengan sistematis, yaitu mengenal dan menyebutkan, mengurutkan, menghitung angka 1-10 dalam dua siklus sebagai berikut.

##### **1. Pra Tindakan**

Dalam proses pembelajaran Pra Tindakan, kegiatan yang dilakukan adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan telah diperoleh tiga jenis data, yaitu hasil mengenal dan menyebutkan angka 1-5 dan 6-10, mengurutkan angka 1-5 dan 6-10, menghitung angka 1-5 dan 6-

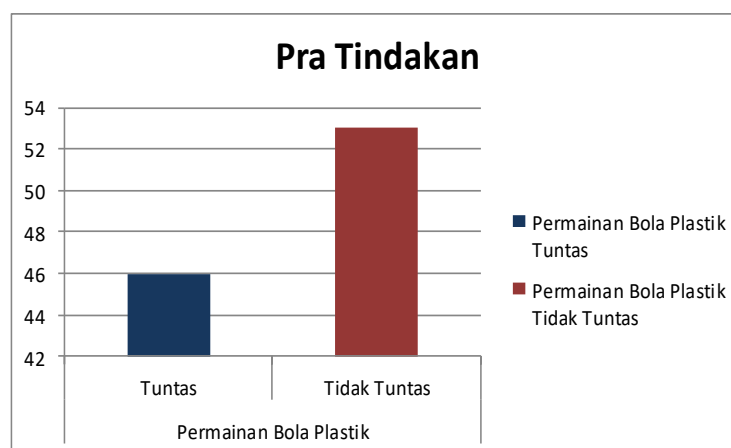
10. Hasil penelitian Pra Tindakan dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut. Dengan hasil penelitian pada tabel 4.7

**Tabel 4.7. Hasil Penelitian Pra Tindakan**

No	Kemampuan Berhitung Siswa	Tuntas		Tidak Tuntas	
		F	%	F	%
1	A	7	70%	3	30%
2	B	7	70%	3	30%
3	C	5	50%	5	50%
4	D	5	50%	5	50%
5	E	2	20%	8	80%
6	F	2	20%	8	80%
Jumlah		28	280	32	320
Rata - Rata		4	46	5	53

Jika di sajikan dalam bentuk diagram batang, hasil penelitian pra tindakan dalam permainan bola plastik pada tabel 4.7, di atas dapat dilihat pada grafik sebagai berikut.

Gambar 4.1. Hasil Penelitian Pra Tindakan



Berdasarkan tabel hasil penelitian menggunakan permainan bola plastik, terlihat bahwa siswa yang tuntas kemampuan berhitung 4 dengan presentase (46%), siswa yang tidak tuntas kemampuan berhitung 5 dengan presentase (53%). Di lihat dari hasil penelitian tersebut, proses dan hasil belajar kemampuan berhitung peserta didik pada siklus ini masih kurang maksimal sehingga diperlukan siklus berikutnya.

## 2. Siklus I

Dalam proses pembelajaran siklus I, kegiatan yang dilakukan adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan telah diperoleh tiga jenis data yaitu hasil mengenal dan menyebutkan angka 1-5 dan 6-10, mengurutkan angka 1-5 dan 6-10, menghitung angka 1-5 dan 6-

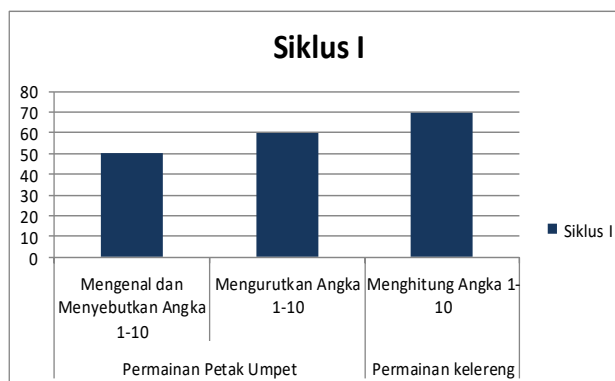
10. Hasil penelitian Siklus I dapat dibuat pada tabel 4.5 sebagai berikut. Dengan hasil penelitian pada tabel 4.8

Tabel 4.8 Hasil Penelitian Siklus I Kemampuan Berhitung

No	Kemampuan Berhitung Siswa		Tuntas		Tidak Tuntas	
	Permainan Petak Umpet	Permainan Kelereng	F	%	F	%
1	A		5	50	5	50
2	B		5	50	5	50
3	C		6	60	4	40
4	D		6	60	4	40
5		E	7	70	3	30
6		F	7	70	3	30
Jumlah			36	360	24	40
Rata – Rata			6	60	4	40

Jika di sajikan dalam bentuk diagram batang, hasil penelitian pra tindakan dalam permainan petak umpet dan permainan kelereng pada tabel 4.8, di atas dapat dilihat pada grafik sebagai berikut gambar grafik 4.2.

Gambar 4.2. Hasil Kemampuan Berhitung Siklus I



Berdasarkan tabel hasil penelitian menggunakan permainan Petak Umpet dan Kelereng, terlihat bahwa siswa yang tuntas kemampuan berhitung dengan mengenal dan menyebutkan angka 1-10 ada 5 dengan presentase (50%) dengan metode permainan petak umpet, siswa yang tidak tuntas kemampuan berhitung dengan mengenal dan menyebutkan angka dengan metode permainan petak umpet ada 5 dengan presentase (50%), siswa yang tuntas kemampuan berhitung dengan mengurutkan angka 1-10 dengan metode permainan petak umpet ada 6 dengan presentase (60%), siswa yang tidak tuntas kemampuan berhitung dengan mengurutkan angka 1-10 dengan metode permainan petak umpet ada 4 dengan presentase (40%), dan siswa yang tuntas kemampuan berhitung dengan menghitung angka 1-10 dengan metode permainan kelereng ada 7 dengan presentase (70%), siswa yang tidak tuntas kemampuan berhitung dengan



menghitung angka 1-10 dengan metode permainan kelereng ada 3 dengan presentase (30%). Dengan rata – rata 60 % dari keseluruhannya. Di lihat dari hasil penelitian tersebut, proses dan hasil belajar kemampuan berhitung peserta didik pada siklus ini masih kurang maksimal sehingga diperlukan siklus berikutnya.

### 3. Siklus II

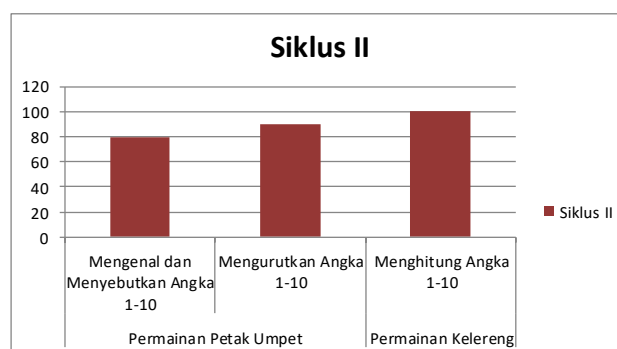
Dalam proses pembelajaran siklus II, masih sama dengan siklus I, yaitu proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan strategi pembelajaran kemampuan berhitung dengan metode permainan kelereng dan petak umpet dengan materi yaitu mengenal dan menyebutkan angka 1-5 dan 6-10, mengurutkan angka 1-5 dan 6-10, menghitung angka 1-5 dan 6-10. Hasil penelitian siklus II dapat dilihat pada tabel 4.6 sebagai berikut. Dengan hasil penelitian pada

**Tabel 4.9 Hasil Penelitian Siklus II Kemampuan Berhitung**

No	Kemampuan Berhitung Siswa		Tuntas		Tidak Tuntas	
	Permainan Petak Umpet	Permainan Kelereng	F	%	F	%
1	A		8	80	2	20
2	B		8	80	2	20
3	C		9	90	1	10
4	D		9	90	1	10
5		E	10	100	0	0
6		F	10	100	0	0
Jumlah			54	540	6	60
Rata - Rata			9	90	1	10

Jika di sajikan dalam bentuk diagram batang, hasil penelitian pra tindakan dalam permainan petak umpet dan permainan kelereng pada tabel 4.9, di atas dapat dilihat pada grafik sebagai berikut:

**Gambar 4.3. Hasil Kemampuan Berhitung Siklus II**



Berdasarkan tabel hasil penelitian menggunakan permainan Petak Umpet dan Kelereng, terlihat bahwa siswa yang tuntas kemampuan berhitung dengan mengenal dan menyebutkan angka dengan metode permainan petak umpet ada 8 dengan presentase (80%), siswa yang tidak tuntas kemampuan berhitung dengan mengenal dan menyebutkan angka 1-10 ada 2 dengan presentase (20%), siswa yang tuntas kemampuan berhitung dengan mengurutkan angka 1-10 dengan metode permainan petak umpet ada 9 dengan presentase (90%), siswa yang tidak tuntas kemampuan berhitung dengan mengurutkan angka 1-10 dengan metode permainan petak umpet ada 1 dengan presentase (10%), dan siswa yang tuntas

kemampuan berhitung dengan menghitung angka 1-10 dengan metode permainan kelereng ada 10 dengan presentase (100%), siswa yang tidak tuntas kemampuan berhitung dengan menghitung angka 1-10 dengan metode permainan kelereng ada 0 dengan presentase (0%). Dengan rata – rata 90 % dari keseluruhannya. Di lihat dari hasil penelitian tersebut, proses dan hasil belajar kemampuan berhitung peserta didik pada siklus ini sudah maksimal.

#### **D. Pembahasan**

RA Insan Cendekia merupakan sekolah Raudlatul Athfal (RA) yang berstatus swasta yang terletak di RT 08/RW 03 Desa Ngujung Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan. Lembaga pendidikan jenjang anak usia dini formal yang diberi nama Raudhatul Athfal Insan Cendekia yang selanjutnya disingkat RA Insan Cendekia. RA Insan Cendekia berlokasi dibawah naungan Yayasan Pendidikan Islam Umar Ibnul Khaththab Desa Ngujung Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan. Pembelajaran di RA Insan Cendekia Maospati terkait kemampuan berhitung adalah dengan menggunakan jari – jari tangan dan pernah menggunakan metode bola plastik. Alasan penggunaan jari – jari tangan adalah lebih simpel untuk diterapkan ke anak – anak. Dijelaskan dalam teori yang di ungkapkan oleh Achroni tentang tahapan dalam berhitung dijelaskan dalam buku tentang mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional dalam berhitung dijelaskan bahwa kegiatan atau suasana pada proses belajar mengajar yang menyenangkan bagi anak

yang dapat dimainkan .<sup>38</sup>Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan berhitung pada RA Insan Cendekia Maospati Magetan kurang sesuai dengan tahapan berhitung anak, yaitu pada tahap pengertian. Karena anak merasa bosan dalam pembelajaran. Hal ini yang menjadikan siswa kurang maksimal dalam belajar berhitung. Dari penelitian ini ada 3 rumusan masalah yang penulis ambil. Diantaranya, adalah (1) Bagaimana Penerapan Metode Bermain dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal dan Menyebutkan Angka 1 - 10 di RA Insan Cendekia Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan?, (2) Bagaimana Penerapan Metode Bermain dalam Meningkatkan Kemampuan Mengurutkan Angka 1 – 10 di RA Insan Cendekia Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan?, (3)Bagaimana Penerapan Metode Bermain dalam Meningkatkan Kemampuan Menghitung Angka 1 – 10 di RA Insan Cendekia Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan?. Di bawah ini dibahas tentang tiga rumusan masalah tersebut. Pembahasannya adalah sebagai berikut.

1. Penerapan Metode Bermain Petak Umpet dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal dan Menyebutkan Angka 1 – 10

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terjadi pada kegiatan pembelajaran siklus I dalam meningkatkan kemampuan berhitung mengenal dan menyebutkan angka 1-10 dengan metode bermainan petak umpet belum maksimal. Hal ini terlihat ketika pelaksanaan

---

<sup>38</sup> Keen, Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional* ( Yogyakarta: Javalitera, 2012), 45.

pembelajaran berlangsung anak masih bingung dengan mengenal dan menyebutkan angka 1-10.

Dalam pembelajaran ada perbaikan pada siklus II karena terdapat anak belum tuntas dalam mengenal dan menyebutkan angka 1-10. Dengan begitu, siswa 50% belum bisa mengenal dan menyebutkan angka 1-10 dengan metode permainan petak umpet dan pada siklus II siswa ini, kemampuan berhitung mengenal dan menyebutkan angka 1-10 juga sudah maksimal. Terlihat pada peningkatan kemampuan berhitung siswa pada siklus I dan siklus II. Mengenal dan menyebutkan angka 1-10 dapat dilihat bawah ini.

**Tabel 4.10 Peningkatan Kemampuan Berhitung Mengenal dan Menyebutkan Angka 1-10**

Kriteria yang diamati	Siklus	Pencapaian	Persenan
Mengenal dan Menyebutkan Angka 1-10 (Petak Umpet)	Siklus I	5	50%
	Siklus II	8	80%

## 2. Penerapan Metode Bermain dalam Meningkatkan Kemampuan Mengurutkan Angka 1 – 10

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terjadi pada kegiatan pembelajaran siklus I dalam meningkatkan kemampuan berhitung mengurutkan angka 1-10 dengan metode bermain petak umpet belum maksimal. Hal ini terlihat ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung anak masih bingung dengan mengurutkan 1-10.

Dalam pembelajaran ada perbaikan pada siklus II karena terdapat anak belum tuntas dalam mengurutkan angka 1-10. Dengan begitu, siswa 40% belum bisa mengurutkan angka 1-10 dengan metode permainan petak umpet dan pada siklus II siswa ini, kemampuan berhitung mengurutkan angka 1-10 juga sudah maksimal. Terlihat pada peningkatan kemampuan berhitung siswa pada siklus I dan siklus II. Mengenal dan menyebutkan angka 1-10 dapat dilihat di bawah ini.

**Tabel 4.11 Peningkatan Kemampuan Berhitung Mengurutkan Angka 1-10**

Kriteria yang diamati	Siklus	Pencapaian	Presentase
Mengurutkan Angka 1-10	Siklus I	6	60%
	Siklus II	9	90%

### 3. Penerapan Metode Bermain dalam Meningkatkan Kemampuan Menghitung Angka 1 – 10

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terjadi pada kegiatan pembelajaran siklus I dalam meningkatkan kemampuan berhitung menghitung angka 1-10 dengan metode bermain petak umpet belum maksimal. Hal ini terlihat ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung anak masih bingung dengan menghitung 1-10.

Dalam pembelajaran ada perbaikan pada siklus II karena terdapat anak belum tuntas dalam menghitung angka 1-10. Dengan begitu, siswa 30% belum bisa menghitung angka 1-10 dengan metode permainan petak umpet dan pada siklus II siswa ini, kemampuan

berhitung menghitung angka 1-10 juga sudah maksimal. Terlihat pada peningkatan kemampuan berhitung siswa pada siklus I dan siklus II. Mengenal dan menghitung angka 1-10 dapat dilihat di bawah ini.

**Tabel 4.12 Peningkatan Kemampuan Berhitung Menghitung Angka 1-10**

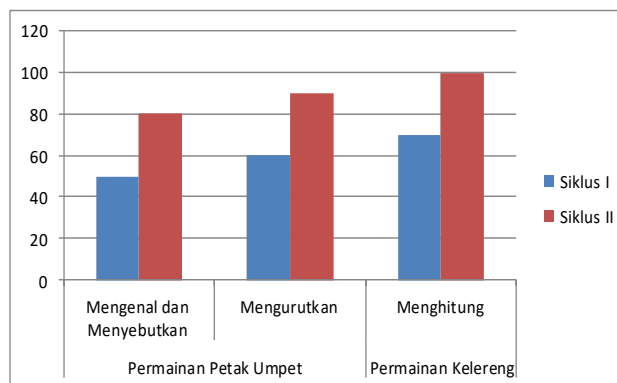
Kriteria yang diamati	Siklus	Pencapaian	Presentase
Menghitung Angka 1-10	Siklus I	7	70%
	Siklus II	100	100%

Berdasarkan pembahasan rumusan masalah di atas, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kemampuan berhitung dengan metode permainan kelereng dan petak umpet mengalami peningkatan. Data perbandingan kedua siklus dapat dicermati di bawah ini.

**Tabel 4.13 Profil Hasil Penelitian.**

Kriteria yang diamati	Siklus	Pencapaian	Presentase
Mengenal dan Menyebutkan Angka 1-10	Siklus I	5	50%
	Siklus II	8	80%
Mengurutkan Angka 1-10	Siklus I	6	60%
	Siklus II	9	90%
Menghitung Angka 1-10	Siklus I	7	70%
	Siklus II	10	100%

Jika disajikan dalam bentuk diagram lingkaran, maka profil hasil penelitian pada tabel 5.4 di atas dapat dilihat pada grafik batang hasil penelitian

**Gambar 4.4 Hasil Kemampuan Berhitung**



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode bermain dalam meningkatkan kemampuan mengenal dan menyebutkan angka 1 – 10 pada permainan petak umpet pada siswa kelas A di RA Insan Cendekia Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan. Peningkatan tersebut, dapat dilihat dari peningkatan kemampuan mengenal dan menyebutkan angka 1-10 dengan permainan petak umpet dari siklus I sampai siklus II sebagai berikut : Mengetahui dan menyebutkan angka 1-10 siklus I sebanyak 5 siswa (50%) dan siklus II sebanyak 8 siswa (80%).
2. Penerapan metode bermain dalam meningkatkan kemampuan mengurutkan angka 1 – 10 pada permainan petak umpet pada siswa kelas A di RA Insan Cendekia Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan. Peningkatan tersebut, dapat dilihat dari peningkatan kemampuan mengurutkan angka 1-10 dengan permainan petak umpet dari siklus I sampai siklus II sebagai berikut : Mengurutkan angka 1-10 siklus I sebanyak 6 siswa (60%) dan siklus II sebanyak 9 siswa (90%).
3. Penerapan metode bermain dalam meningkatkan kemampuan menghitung angka 1 – 10 pada permainan kelereng di RA Insan

Cendekia Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan. Peningkatan tersebut, dapat dilihat dari peningkatan kemampuan menghitung angka 1-10 dengan permainan kelereng dari siklus I sampai siklus II sebagai berikut : Menghitung angka 1-10 siklus I sebanyak 7 siswa (70%) dan siklus II sebanyak 10 siswa (100%).

## **B. Saran**

Beberapa saran yang dapat diajukan berdasarkan hasil penelitian ini diantaranya :

1. Bagi guru,
  - a. Mohon untuk menerapkan pembelajaran dengan metode bermain kelereng dan petak umpet dalam pembelajaran sehari – hari yaitu disesuaikan dengan tema dan kondisi pada saat itu.
  - b. Agar siswa dapat meningkatkan kemampuan berhitung dihadirkan dengan metode bermain kelereng dan petak umpet.
2. Bagi siswa, semangat untuk belajar dan jangan pantang menyerah.
3. Bagi peneliti selanjutnya, agar meneliti anak yang kurang mandiri dalam berbagai kegiatan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi. *Buku Pedoman Penulisan Skripsi*. Ponorogo: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2020.
- Alwi, dkk, Hasan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketifa*. Jakarta: Balai Pustaka, 2005.
- Bachtiar,Santi & Muhammad Yusri. “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak – Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng,” *Jurnal Pemikiran dan penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6, Juni 2020.
- Cahyono, Agus. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Belajar Ular Tangga di Taman Kanak – Kanak Dharma Wanita 2*. Yogyakarta : UNY, 2017.
- Departemen Agama RI. *Al-Quran dan Terjemahan*. Jakarta : Darul Hadits. 2006.
- Desmariansi, Evi. *Metode Perkembangan Fisik Anak Usia Dini*. Padang: Pustaka Galeri Mandiri, 2000.
- Farihah, Himmatul. *Prosedur Seminar Nasional : Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa Jilid 2*. Tuban : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Panggolawe, 2018.
- Fausia, Nur. *Taktikjar (Otak Atik Jari)*. Bandung : CV MEDIA SAINS INDONESIA, 2020.

Izatil Hasanah dan Hardiyanti Pratiwi, Nor. *A sampai Z Permainan Tradisional Banjar Untuk Perkembangan Anak*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2016.

Labibah Siti Azkia, Nursyabeni, *Kompilasi Permainan Rakyat*. Bandung: Mahasiswa Pascasarjana S-2 Prodi komunikasi dan penyiaran Islam, 2020.

Mahmud. *Metode Penelitian Tindakan*. Bandung: CV PUSTAKA SETIA, 2011.

Mbadhi, dkk.Valentina. Pengaruh Permainan Tradisional Patek Umpet Terhadap Penyesuaian Sosial Anak Usia Dini Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School (JOES)*, Jilid 1, No. 2 Tahun 2018. <http://Journal.ipm2kpe.or.id>, Diakses 16 Mei 2021.

Mulyani, Novi. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press, 2016.

Mulyani. *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Klitren Lor GK III,2013.

Nursyabeni, Siti Azkia Labibah. *Kompilasi Permainan Rakyat*. Bandung: Mahasiswa Pascasarjana S-2 Prodi komunikasi dan penyiaran Islam, 2020.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Undang – Undang No. 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.

Permendikbud RI No. 137 tahun 2014 *tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.

- Rohmiah, Meidinda. “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa,” *Jurnal Ilmiah Potensia*. 1, 2016.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009.
- Sidiq, Umar. “Urgensi Pendidikan Pada Anak Usia Dini”. *Insania*,6, 2011.
- Sinaga, dkk, Roselyy. “Pengaruh Permainan Tradisional Kelereng Terhadap Perkembangan Sosial Anak Kelompok B di TK Puteri Sian Medan,” *Jurnal Usia Dini*, 6 ,Juni 2020.
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus*, 114.
- Undang – Undang Nomor 137 Tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*
- Yani, Huri. *Permainan Tradisional Anak Negeri*. Jakarta: BALAI PUSTAKA, 2019.