

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM PENGENALAN
BILANGAN 1-10 MELALUI MEDIA GAMBAR *FLIPCHART* DI RA
KURNIA ILAHI PULAU HARAPAN KECAMATAN SEMBAWA
KABUPATEN BANYUASIN**



Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I.).

Oleh

**ELSI DENIATI
NIM. 1004 037**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) RADEN FATAH
PALEMBANG
2014**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal¹

PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini²

Di dalam Pasal 12 Undang–Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tercantum bahwa selain pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi, juga terdapat

¹ Maimunah Hasan, *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. (Yogyakarta: DIVA Press, 2010.) hlm. 15

² *Ibid.*, hlm. 16

pendidikan prasekolah. Pendidikan prasekolah, menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 27 tahun 1990 tentang pendidikan prasekolah, mempunyai tujuan untuk meletakkan dasar perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta anak didik di dalam menyesuaikan dirinya dengan lingkungan. Disamping hal tersebut, pendidikan prasekolah juga membantu untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki jalur pendidikan sekolah³

Dan sesuai dengan pasal 28 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20/2003 ayat 1, yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Sementara itu, menurut kajian ilmu PAUD dan penyelenggaraannya di beberapa Negara, PAUD dilaksanakan sejak usia 0-8 tahun⁴

Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak (TK) lebih ditujukan untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk hidup di lingkungan masyarakatnya, selain mempersiapkan diri untuk masuk sekolah dasar (SD). Jadi, upaya pengembangan anak pada usia dini lebih ditujukan untuk mengembangkan anak secara utuh, menyeluruh, yaitu mengoptimalkan perkembangan sosial, intelektual, bahasa, emosi, dan fisik anak.

³ Reni Akbar, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta; Grasindo, 2001). hlm. 1

⁴ Maimunah Hasan, *Op.Cit.*, hlm. 20

Keberhasilan pendidikan anak usia dini merupakan landasan bagi keberhasilan pendidikan pada jenjang berikutnya. Usia dini merupakan “usia emas” bagi seseorang, artinya bila seseorang pada masa itu mendapat pendidikan yang tepat, maka ia memperoleh kesiapan belajar yang baik yang merupakan salah satu kunci utama bagi keberhasilan belajarnya pada jenjang berikutnya.

Usia dini merupakan usia emas untuk menyerap berbagai informasi orang tua dan tenaga pendidik harus memberikan materi yang dekat dengan kehidupan dan lingkungan anak yang terefleksi dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Tujuan umum pendidikan TK adalah mengembangkan bekerja sendiri pada anak melalui permainan. Anak sampai usia tujuh tahun pada dasarnya kemampuan untuk bekerja sendiri pada anak muncul dalam dorongan untuk bermain, menyanyi dan bekerja (pekerjaan) tangan dalam proses pendidikannya, lebih dominan memakai daya fantasi anak. Prinsip yang dipakai adalah urutan berjenjang, dimulai dari yang mudah kemudian berlanjut pada yang lebih sukar.

Kondisi yang dianjurkan para pakar pendidikan untuk melejitkan kecerdasan logis-matematis adalah menjadikan anak mencintai matematika. Mencintai matematika bagi anak-anak dengan pendekatan permainan matematika sesuai dengan tujuan kurikulum pendidikan matematika TK/RA, yaitu:

1. Kemampuan kognitif, yaitu anak dapat mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1-10
2. Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda
3. Mengetahui konsep matematika sederhana, yaitu penambahan dan pengurangan
4. Menggabungkan dua kumpulan benda

Di RA Kurnia Ilahi, berdasarkan pengamatan penulis tahun ajaran 2013/2014 masih terdapat 75% anak yang rendah kemampuannya dalam mengenal konsep bilangan seperti pada kegiatan pembelajaran membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dimana masih terdapat anak yang salah dalam mengurutkan bilangan. Hal ini disebabkan antara lain pembelajaran yang dilaksanakan guru tentang konsep bilangan di TK, menggunakan metode pembelajaran yang kurang variatif.

Fakta yang lain di RA Kurnia Ilahi adalah rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambangnya. Dengan kata lain, hasil yang di capai oleh anak dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan dan lambangnya belum maksimal sesuai dengan apa yang di harapkan. Hal ini disebabkan oleh rendahnya minat dan semangat belajar anak pada pembelajaran yang diterapkan. Faktor minat dan semangat belajar seorang anak dalam mengenal konsep bilangan dan lambangnya turut berpengaruh terhadap kemampuan

perkembangannya pada bidang pengembangan yang lain, seperti: kognitif, fisik, motorik dan seni.

Disisi lain, guru menemui kendala dalam pembelajaran ketika mengenalkan konsep bilangan dan lambangnya kepada anak, perhatian anak sangat kurang. Anak-anak gelisah dan tidak tahan duduk dalam waktu belajar berlangsung. Dengan kata lain, anak-anak tidak mempunyai konsentrasi yang baik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, guru harus mengamati anak dengan cermat dan menentukan kemampuan, kebutuhan, minat dan cara belajar masing-masing anak. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara pemikiran anak dan pengalamannya dengan bahan-bahan ajar, gagasan-gagasan dan orang-orang yang ada di sekitarnya. Pengalaman-pengalaman ini haruslah cocok dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan anak yang sedang berkembang.

Berbagai cara yang telah diupayakan dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan dan lambangnya ini misalnya dengan menggunakan metode ceramah, Tanya jawab, pembimbingan anak, pemberian tugas namun pada kenyataannya hasil belajar yang dicapai anak masih rendah. Hal ini dapat dibuktikan bahwa anak-anak belum mampu mengingat konsep bilangan dan lambangnya pada saat kegiatan pembelajaran.

Untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep bilangan dan lambangnya, maka peneliti mencoba menggunakan media gambar *flipchart*. Hal ini dapat menarik minat dan semangat belajar anak mengenal konsep bilangan dan lambangnya. Setiap konsep bilangan dan lambangnya yang dipelajari, disertai gambar yang menarik lalu menyampaikan atau mengenalkannya kepada anak. Anak menjadi terkesan dan bersemangat dalam belajar. Dengan demikian, anak mudah mengingat setiap konsep bilangan dan lambangnya yang dipelajari. Diharapkan setelah semua konsep bilangan dan lambangnya dikenal, memudahkan anak untuk menghitung pada waktu yang akan datang. Perlombaan

Sehubungan dengan hal tersebut, maka penulis termotivasi untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul: **”UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM PENGENALAN BILANGAN 1-10 MELALUI MEDIA GAMBAR *FLIPCHART* DI RA KURNIA ILAHI PULAU HARAPAN KEC. SEMBAWA KAB. BANYUASIN”**

B. Rumusan Masalah

Rumusan dalam penelitian ini adalah apakah penerapan media pembelajaran Gambar *Flipchart* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal bilangan 1-10 di RA Kurnia Ilahi Pulau Harapan?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui penerapan media pembelajaran Gambar *Flipchart* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal bilangan 1-10 di RA Kurnia Ilahi Pulau Harapan

2. Kegunaan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi Anak

Sebagai motivasi untuk membina dan meningkatkan kemampuan anak dan memupuk rasa percaya diri sebagai individu yang mempunyai penghargaan terhadap diri sendiri.

b. Bagi guru

Dapat memberikan manfaat sekaligus masukan bagi guru TK khususnya, agar kegiatan perlombaan dapat dijadikan sebagai alternatif yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan.

c. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan dalam meningkatkan dan memperbaiki mutu pendidikan di RA Kurnia Ilahi khususnya melalui program pembelajaran yang tepat.

d. Bagi peneliti

Sebagai bahan perbandingan bagi penelitian selanjutnya yang akan mengkaji masalah yang relevan dengan penelitian ini.

D. Kajian Pustaka

Kajian pustaka dalam penelitian ini hanya pada skripsi (hasil penelitian) yang dilaksanakan di perguruan tinggi antara lain :

Skripsi saudara Ahmad Indah Fitrianti (2009) yang berjudul "Implementasi Media Pembelajaran *Flipchart* dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi PAI di SD Asy-Syihabiyah"⁵, dengan rumusan masalah apakah media pembelajaran *Flipchart* dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi PAI di SD Asy-Syihabiyah? sementara hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa dari hasil penelitian yang diperoleh ternyata implementasi media pembelajaran *Flipchart* pada materi PAI adalah metode yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini terbukti dengan adanya tes sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Flipchart* dan hasilnya meningkat.

Skripsi saudara Andriani dengan judul skripsi "Studi Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Siswa Dalam Mengenal Bilangan 1-10 Anak di

⁵ Fitrianti, "Implementasi Media Pembelajaran *Flipchart* dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi PAI di SD Asy-Syihabiyah, 2009

RA Tarbiyah Islamiyah Kelekar.”⁶, Dimana hasil penelitian menyebutkan terdapat sejumlah faktor yang mampu mempengaruhi Kemampuan Siswa Dalam Membaca, yaitu metode mengajar guru yang monoton, dan perhatian orang tua terhadap pendidikan agama anak, terutama di rumah.

Skripsi yang ditulis oleh Yeni Lidia (2012) berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Materi Sahabat Nabi Menggunakan Media *Flipchart* pada Siswa Kelas IV SD Tanjung Bunut Kec. Lembak Kabupaten Muara Enim”⁷. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media *Flipchart* dapat meningkatkan hasil belajar dalam materi kisah sahabat Nabi yaitu Abu Bakar As-Syidiq dan Umar Bin Khattab. Hal ini dapat di lihat dari serangkaian hasil penelitian melalui siklus yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata anak yang menggunakan media ini meningkat sangat tinggi dan baik serta ketuntasan belajar anak juga meningkat dari siklus ke siklus.

Berdasarkan kajian pustaka yang penulis temukan di atas maka penulis dapat mengetahui bahwa judul dan permasalahan penulis ajukan belum dianalisa dan diteliti oleh orang lain khususnya materi Kemampuan siswa dalam membaca menggunakan media *Flipchart* maka penulisan dapat melanjutkan penelitian yang sudah ada.

⁶ Andriani, Studi Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Siswa Dalam Mengenal Bilangan 1-10 Anak di RA Tarbiyah Islamiyah Kelekar.

⁷ Yeni Lidia, “Peningkatan Hasil Belajar Materi Sahabat Nabi Menggunakan Media *Flipchart* Pada Siswa Kelas IV SD Tanjung Bunut Kec. Lembak Kabupaten Muara Enim”

E. Landasan Teori

1. Kemampuan Mengenal bilangan 1-10

Kemampuan sangat erat terkait dengan anak sebagai individu yang mempunyai konsep diri, penghargaan terhadap diri sendiri (*self esteem*), dan mengatur diri sendiri (*self regulation*). Anak memahami tuntutan lingkungan terhadap dirinya, dan penyesuaian tingkah lakunya. Dilihat dari kemampuan anak suatu kelas cenderung heterogen. Sebab setiap kelas akan mengikuti gejala normal yaitu terdiri dari anak yang pandai, sedang dan kurang pandai. Efek dan kondisi kelas yang demikian ini dilihat dari segi kemampuan terhadap kemampuan kognitif dan efektif masih banyak menjadi pertentangan dari para ahli. Pengelompokan berdasarkan kemampuan akan kurang tepat jika dilihat secara paedagogis.⁸

Proses belajar-mengajar mempunyai makna dan pengertian yang lebih luas dari pada pengertian mengajar. Dalam proses belajar-mengajar tersirat adanya satu kesatuan yang tak berpisahkan antara siswa yang belajar dan guru yang mengajar.

Proses belajar mengajar bilangan harus memperhatikan karakteristik matematika. mengemukakan beberapa karakteristik yaitu: materi matematika menekankan penalaran yang bersifat deduktif, materi

⁸ Mulyono Abdurrahman. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2003), hlm. 200

matematika bersifat hierarkis dan terstruktur dan dalam mempelajari matematika dibutuhkan ketekunan, keuletan serta rasa cinta terhadap matematika. Karena materi matematika bersifat hierarkis dan terstruktur maka dalam belajar matematika tidak boleh terputus-putus dan urutan materi harus diperhatikan. Artinya, perlu mendahulukan belajar tentang konsep matematika yang mempunyai daya bantu terhadap konsep matematika yang lain. Salah satu upaya untuk pengenalan terhadap konsep bilangan dan lambangnya dalam pembelajaran di TK adalah melalui perlombaan.

Permainan berhitung di TK pada dasarnya mengikuti prinsip-prinsip kegiatan belajar secara umum untuk semua pengembangan yang akan dicapai melalui berbagai kemampuan di GBPKB-TK. Adapun prinsip-prinsip dalam permainan berhitung di Taman Kanak-kanak adalah sebagai berikut:

- a. Permainan berhitung diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitarnya.
- b. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.
- c. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
- d. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa serta kebebasan bagi anak. Untuk itu, diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan tujuan, menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.

- e. Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
- f. Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambing.
- g. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak garus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan⁹.

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh seseorang guru dalam upaya pengenalan (deteksi) dini sampai sejauh mana kegiatan permainan berhitung dapat diberikan kepada anak. Pengenalan dini perlu dilakukan untuk menjaga terjadinya masalah kesulitan belajar karena belum menguasai konsep berhitung. Sebagai contoh terdapat banyak kasus di mana berhitung di jalur matematika seolah-olah menjadi yang menakutkan bagi anak.

2. Media Pembelajaran *Flipchart*

Flipchart dalam pengertian sederhana adalah lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 50X75 cm, atau ukuran yang lebih kecil 21X28 cm sebagai flipbook yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya. *Flipchart* dapat digunakan sebagai media penyampai pesan pembelajaran. Dalam penggunaannya dapat dibalik jika pesan pada lembaran depan sudah ditampilkan dan digantikan dengan lembaran berikutnya yang sudah disediakan.

⁹ Maimunah Hasan. *Op.Cit.*, hlm. 25

Flipchart merupakan salah satu media cetakan yang sangat sederhana dan cukup efektif. Sederhana dilihat dari proses pembuatannya dan penggunaannya yang relatif mudah, dengan memanfaatkan bahan kertas yang mudah dijumpai disekitar kita. Efektif karena *Flipchart* dapat dijadikan sebagai media (pengantar) pesan pembelajaran yang secara terencana ataupun secara langsung disajikan pada *Flipchart*.

Penggunaan *Flipchart* merupakan salah satu cara guru dalam menghemat waktunya untuk menulis di papan tulis. Lembaran kertas yang sama ukurannya dijilid jadi satu secara baik agar lebih bersih dan baik. Penyajian informasi ini dapat berupa: (a) Gambar-gambar, (b) Huruf-huruf, (c) Diagram, (d) Angka-angka.¹⁰

Sebagai salah satu media pembelajaran, *Flipchart* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya¹¹ :

- a. Mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis. Karena pada umumnya berukuran sedang lebih kecil dari standar ukuran whiteboard, maka pesan pembelajaran yang disajikan secara ringkas mencakup pokok-pokok materi pembelajaran. Hal ini penting dilakukan dalam pembelajaran dimana pokok-pokok sajian informasi disajikan melalui media presentasi yang bertujuan untuk memfokuskan perhatian siswa dan membimbing alur materi yang disajikan.

¹⁰ Rudi Susilana, dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran ; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, (Bandung; Wcana Prima, 2009), hlm. 97

¹¹ *Ibid.*

- b. Dapat digunakan di dalam ruangan atau luar ruangan. Media ini tidak membutuhkan arus listrik sehingga jika digunakan di luar ruangan yang tidak ada saluran listrik tidak menjadi masalah.
- c. Bahan pembuatan relatif murah. Bahan dasar *Flipchart* adalah kertas sebagai media untuk menuangkan gagasan ide dan informasi pembelajaran. Kertas yang dibutuhkan tidak spesifik harus menggunakan kertas tertentu, namun semua jenis kertas pada dasarnya dapat digunakan. Kertas yang umum digunakan diantaranya kertas karton atau bisa juga *Buffalo Paper*. Harga kertas ini relatif murah dan terjangkau. Kita juga dapat memanfaatkan kertas yang lebih murah yang sering disebut dengan kertas buram. Kualitas kertas ini lebih rendah, agak tipis namun lebih murah dari kertas karton. Lebih tipis sebetulnya akan lebih baik karena mudah untuk dilipat, meski tidak tahan lama. Selain kertas, bahan lain yang dibutuhkan untuk *Flipchart* adalah kayu untuk penyangga dan alas penyangga kertas yang dapat dibuat dari bahan kayu lapis (triplek). Baik kayu sebagai penyangga maupun kayu lapis kedua-duanya mudah untuk diperoleh.
- d. Mudah dibawa kemana-mana (moveable). Karena *Flipchart* hanya berukuran antara 60 sampai 90 cm maka menjadi mudah untuk di bawa ke tempat yang dibutuhkan. Apalagi kalau kita membuat lebih kreatif sehingga kaki penyangga dapat dilipat dan dibuat simpel

sehingga mudah dan ringan untuk di bawa. Untuk mempermudah pemindahan, kertas dapat digulung namun harus

- e. dibentuk menjadi gulungan bulat sehingga tidak merusak kertas.
- f. Meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dilihat dari bentuk penyajian dan desain, maka *Flipchart* secara umum terbagi dalam dua sajian, pertama *Flipchart* yang hanya berisi lembaran-lembaran kertas kosong yang siap diisi pesan pembelajaran, seperti halnya whiteboard namun *Flipchart* berukuran kecil dan menggunakan spidol sebagai alat tulisnya. Kedua, *Flipchart* yang berisi pesan-pesan pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya yang isinya bisa berupa gambar, teks, grafik, bagan dan lain-lain.

Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajarannya adalah¹² :

- a. Mempersiapkan diri : dalam hal ini guru perlu menguasai bahan pembelajaran dengan baik, memiliki keterampilan untuk menggunakan media tersebut. Kalau perlu untuk memperlancar lakukanlah dengan latihan berulang-ulang meski tidak langsung dihadapan siswa. Siapkan pula bahan dan alat-alat lain yang mungkin diperlukan. Misalnya jika *Flipchart* tersebut tidak memiliki dudukan atau penyangga khusus, maka diperlukan tali atau paku untuk

¹² *Ibid.*

memasanginya di papan tulis, namun tetap memudahkan untuk melipat-lipat lembaran *Flipchart*.

- b. Penempatan yang tepat. Perhatikan posisi penampilan, atau sedemikian rupa sehingga dapat dilihat dengan baik oleh semua siswa yang ada di ruangan kelas tersebut. Untuk memastikan bahwa posisi sudah tepat Anda juga dapat menanyakan pada siswa apakah sudah terlihat dengan baik atau belum.
- c. Pengaturan siswa. Untuk hasil yang lebih baik, perlu pengaturan siswa. Misalnya siswa dibentuk menjadi setengah lingkaran, perhatikan juga siswa dengan baik agar memperoleh pandangan yang baik.
- d. Perkenalkan pokok materi. Materi yang disajikan terlebih dahulu diperkenalkan kepada siswa pada saat awal membuka pelajaran, cara yang dapat dilakukan misalnya dengan bercerita, atau mengkaitkan situasi atau kejadian yang ada di lingkungan siswa lalu kaitkan dengan materi yang akan disampaikan. Kegiatan ini sama dengan melakukan apersepsi agar siswa dapat dengan mudah mencerna materi baru.
- e. Sajikan gambar. Setelah masuk pada materi, mulailah memperlihatkan lembaran-lembaran *Flipchart* dan berikan keterangan yang cukup. Gunakanlah bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami siswa

- f. Beri kesempatan siswa untuk bertanya. Guru dapat hendaknya memberikan stimulus agar siswa mau bertanya, meminta klarifikasi apakah materi yang telah disampaikanya jelas dipahami atau masih kurang jelas. Kalau perlu siswa memberikan komentar terhadap isi *Flipchart* yang disajikan.
- g. Menyimpulkan Materi. Seperti pada umumnya kegiatan pembelajaran diakhiri dengan kesimpulan. Kesimpulan tidak harus oleh guru namun justru siswalah yang harus menyimpulkan materi yang diperkuat oleh guru. Dalam menyimpulkan ini jika dirasa perlu maka siswa atau guru kembali membuka beberapa *Flipchart* yang dianggap penting.

F. Metodologi Penelitian

1. Lokasi, Waktu dan Subjek Penelitian

a. Lokasi

Lokasi penelitian ini adalah di RA Kurnia Ilahi Pulau Harapan Jl. Palembang-Jambi KM.32 RT.02 Dusun 1 Desa Pulau Harapan Kec. Sembawa Kab. Banyuasin

b. Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap (II) tahun ajaran 2013/2014 dan direncanakan selama 2 (dua) bulan yaitu bulan Januari-Februari 2014,

c. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa berjumlah 20 orang siswa, dengan pertimbangan adalah kelas yang saya hadapi/ajari dan masalah yang ditemui adalah di kelas yang saya hadapi itu sendiri. Dengan berbagai latar belakang dan karakteristik siswa maka diharapkan dari 20 siswa tersebut dapat tuntas dalam belajar selama kegiatan tindakan kelas dilakukan.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah :

- a. Guru. Untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa pada materi pentingnya koperasi dengan menggunakan media belajar *Flipchart*
- b. Siswa. Untuk melihat tingkat keberhasilan hasil belajar siswa dengan menggunakan media belajar *Flipchart*

3. Teknik dan Alat Pengumpul Data

- a. Observasi ditujukan kepada siswa. Untuk mendapatkan data tentang aktifitas siswa selama mengikuti pembelajaran
- b. Tes ditujukan kepada siswa. Untuk mendapatkan tingkat keberhasilan belajar siswa dengan menggunakan media belajar *Flipchart*

4. Prosedur Penelitian

Sesuai dengan jenis penelitian yang di pilih yaitu penelitian tindakan maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan yang berbentuk

spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya untuk lebih jelasnya dapat di lihat dari tahapan siklus yang di lakukan yaitu:

a. Perencanaan

Dalam pelaksanaan penelitian terlebih dahulu disiapkan materi atau bahan sesuai silabus

- 1) Menyiapkan bahan ajar sesuai silabus.
- 2) Menyiapkan RKM dan RKH
- 3) Menyiapkan bahan media
- 4) Formulir observasi untuk guru dan
- 5) Formulir observasi terhadap siswa

b. Pelaksanaan

Kegiatan penelitian tindakan kelas ini di laksanakan untuk menyampaikan materi pelajaran berdasarkan RPP dan strategi pembelajaran yang di gunakan dalam penelitian ini digunakan untuk melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran yang di laksanakan pada penelitian pertama. Tindakan merupakan tahap pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan dari rencana yang telah di buat sebelumnya. Tindakan yang dilakukan adalah dengan menerapkan media pembelajaran *Flipchart*.

c. Observasi

Tahap ketiga yaitu observasi kelas, dimana kegiatan ini berlangsung seiring dengan kegiatan pembelajaran pada tahap kedua. Peneliti di

Bantu oleh guru atau observer mengobservasi kegiatan kelas yang dilakukan oleh setiap siswa. Kemudian memperoleh data yang akurat tentang kelemahan dan kekurangan dalam pembelajaran untuk perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

d. Refleksi.

Penelitian antara guru dan observer setelah proses pembelajaran berakhir. Dalam penelitian ini observer menyampaikan menyampaikan kelemahan dan kekurangan yang terjadi pada proses pembelajaran baik yang dilakukan oleh guru maupun yang dilakukan siswa. Hal ini perlu dilakukan supaya kelemahan dan kekurangan tersebut tidak terulang kembali pada siklus berikutnya.

G. Sistematika Pembahasan

Dalam penulisan Skripsi hasil penelitian tindakan kelas ini akan disajikan secara berurutan:

BAB I. Pendahuluan, yang terdiri dari Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Kegunaan Penelitian, Kajian Pustaka, Landasan Teori, Metodologi Penelitian, Sistematika Pembahasan.

BAB II. Landasan Teori. Berisi teori tentang media *Flipchart* dan hasil belajar

BAB III. Setting Wilayah Penelitian

BAB IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan terdiri dari data hasil Tes Formatif Pra-Tindakan, Data Perbaikan Per Siklus, Pembahasan Peningkatan

BAB V. Penutup, terdiri dari kesimpulan dan saran-saran.

Daftar Pustaka

- Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetyo, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 1997),
- Depdiknas. 2007. *Konsep Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Formal*. Jakarta: Pusat pengembangan Kurikulum.,
- Rudi Susilana, dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran ; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, (Bandung; Wcana Prima, 2009),
- Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008),
- Grainger. J. 2003. *Problem Prilaku Perhatian dan Membaca pada Anak Strategi Intervensi Berbasis Sekolah* (Alih Bahasa: Enny Irawati). Jakarta: Grasindo.,
- Gusti Ngurah Oka. *Pengantar Membaca dan Pengajarannya*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1983),
- Hainstock, E. G. *Montessori untuk Anak Prasekolah* .(Jakarta: Pustaka, 2002)
- Hisyam Zaini dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif* , (Jogjakarta CTSD, 2007), hlm. XVI
- Megawangi, R., Dona, R., dkk. 2005. *Pendidikan yang Patut dan Menyenangkan*
- Mel Silberman, *Active Learning, 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta; Yapendis, 2002),
- Suyanto. S. *Dasar-dasar Pendidikan anak Usia Dini* . (Yogyakarta: Hikayat, 2005)
- Tim Bina Karya Guru, *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam Untuk Sekolah Dasar Kelas III*, (Jakarta; Erlangga, 2008)

1. Membilang banya benda 1-20	36. Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-20
2. Membilang benda 1-10	37. Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10)
3. Mengenai konsep bilangan	38. Menunjuk urutan benda untuk bilangan sampai 10
4. Mencocokkan bilangan dengan lambing bilangan	39. Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis)
5. Mengenai lambang huruf (lambang vocal dan konsonan)	40. Membuat coretan atau tulisan yang berbentuk huruf/kata berdasarkan gambar yang dibuatnya.