



Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media *Magic Ruler Puzzle* Pada Kelompok B RA Tanjung Assalam Pakenjeng

Fitria Ulfah¹, Siti Ropiq Alkibitiah²

STAI Al Musaddadiyah Garut

fitria.ulfah@stai-musaddadiyah.ac.id

siti.ropiq.1736@stai-musaddadiyah.ac.id

[DOI : 10.37968/anaking.v1i1.205](https://doi.org/10.37968/anaking.v1i1.205)

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan dalam kemampuan berhitung permulaan pada kelompok B RA Tanjung Assalam Pakenjeng. Perlunya media yang menyenangkan untuk menunjang proses pembelajaran yang menarik, aktif dan inovatif. Media *magic ruler puzzle* dapat mengefektifkan pembelajaran kemampuan berhitung permulaan anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk: 1). Terdeskripsikannya kemampuan berhitung anak kelompok B di RA Tanjung Assalam. 2). Terdeskripsikannya penggunaan media *magic ruler puzzle* pada kelompok B di RA Tanjung Assalam. 3). Terdeskripsikannya upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan dengan menggunakan media *magic ruler puzzle* di kelompok B RA Tanjung Assalam.

Metode penelitian yaitu (PTK) dengan model Kemmis MC dan Taggart, pendekatan kualitatif pengumpulan data wawancara, observasi dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan data kualitatif. Penelitian dilakukan pada kelompok B RA Tanjung Assalam sebanyak 14 orang anak.

Hasil penelitian dilaksanakan 2 kali tes pada siklus I nilai rata-rata 64,28 dengan persentase ketuntasan 78,57% yaitu 11 orang anak dari 14 orang anak. Sedangkan siklus II nilai rata-rata 90,62 dengan persentase ketuntasan 92,85% yaitu 13 orang anak dari 14 orang anak. Ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata kemampuan berhitung permulaan dari siklus I ke siklus II 26,34 dan peningkatan ketuntasan hasil belajar 14,28%.

Kata kunci: Berhitung Permulaan, Media *Magic Ruler Puzzle*.

Abstract

This research is motivated by the issues concerning the preliminary counting abilities of Group B at RA Tanjung Assalam Pakenjeng. There is a need for enjoyable media to support an engaging, active, and innovative learning process. The magic ruler puzzle media can effectively enhance the preliminary counting abilities of early childhood learners.

This study aims to: 1) Describe the counting abilities of Group B children at RA Tanjung Assalam. 2) Describe the use of magic ruler puzzle media in Group B at RA Tanjung Assalam. 3) Describe efforts to improve preliminary counting abilities using magic ruler puzzle media in Group B at RA Tanjung Assalam.

The research method used was Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis MC and Taggart model, employing a qualitative approach with data collection through interviews, observation, and documentation. The data were analyzed qualitatively. The research was conducted on Group B at RA Tanjung Assalam with a total of 14 children.

The research results included two tests conducted in each cycle. In cycle I, the average score was 64.28 with a mastery percentage of 78.57%, indicating 11 out of 14 children succeeded. Meanwhile, in cycle II, the average score was 90.62 with a mastery percentage of 92.85%, indicating 13 out of 14 children succeeded. This shows an increase in the average preliminary counting ability score from cycle I to cycle II by 26.34, along with a 14.28% improvement in learning mastery.

Keywords: Preliminary Counting, Magic Ruler Puzzle Media.

1 Pendahuluan

Anak usia dini adalah individu yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Islam pun memandang bahwa anak merupakan makhluk yang terlahir dengan potensi, potensi tersebut tentunya harus diarahkan ke arah yang positif atau kebaikan.¹ Potensi tersebut perlu dikembangkan, salah satunya adalah aspek kognitif.² Kognitif memiliki fungsi mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, merespon, dan mengevaluasi. Aspek kognitif harus dikembangkan dengan optimal.³ Aspek kognitif yang dapat dikembangkan salah satunya adalah kemampuan berhitung permulaan, karena keterampilan berhitung tidak terlepas dari kehidupan sehari-harinya, anak selalu terlibat langsung dalam penggunaan lambang bilangan atau berhitung permulaan maka dari itu kemampuan berhitung permulaan dapat dikenalkan pada anak sejak dini. Dalam kaitan ini

¹ Muhajir, "Materi dan metode pendidikan anak dalam Al-qur'an" (Banten:Lembaga enenrbitn fakultas tarbiyah dan keguruan, 2015) hlm 84

² Dwi Nomi Pura et al., "Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil," *Jurnal Ilmiah Potensia* 4, no. 2 (July 28, 2019): 131–140.

³ Nurhadia Fitri and Mahsyar Idris, "Nilai Pendidikan Islam Dalam Qur ' an Surah Luqman Ayat 1-19 :Tinjauan Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik," *Al-Musannif* 1, no. 1 (2019). Hlm 34.

berhitung permulaan adalah cabang dari matematika, berhitung permulaan merupakan dasar dari beberapa cabang ilmu.⁴

Menurut Jean Piaget berhitung permulaan anak usia dini bertujuan untuk belajar logis dan matematis (*logico mathematical learning*) dengan cara membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak rumit bukan membuat anak dapat berhitung satu sampai seratus tetapi dapat memahaminya.⁵

Dimana semua itu didukung oleh Permendikbud No 137 tahun 2014 dalam poin C berpikir simbolik yaitu tentang bilangan atau dapat disebut juga berhitung permulaan, indikator yang harus dicapai dalam perkembangan kognitif dalam bingan/berhitung permulaan usia 5-6 yaitu: mengurutkan lambang bilangan dari 1-10. Menyebutkan lambang bilangan, mengklasifikasikan angka berdasarkan warna, mencocokkan/memasangkan lambang bilangan dengan lambang bilangan berdasarkan pola A-B-C.⁶

Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung permulaan bagi anak maka proses belajar yang menyenangkan membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Apabila anak belajar matematika melalui cara sederhana, namun tepat dan konsisten dalam suasana kondusif. Melalui media atau benda-benda yang tidak asing dalam lingkungan sekitar kita sehingga pemahaman konsep matematika akan mudah dan proses belajar berhitung menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat menjadi solusi proses pembelajaran mengingat di RA Tanjung Assalam masih merasa kesulitan dalam pemahaman berhitung permulaan seperti pemahaman anak dalam mengenal lambang bilangan, menyebutkan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan, mencocokkan lambang bilangan penjumlahan dan pengurangan dan kurang minat anak dalam belajar.

Hal tersebut menginspirasi penulis untuk meneliti bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak melalui media yang penulis modifikasi yaitu *magic ruler puzzle* pada kelompok B di RA Tanjung Assalam.

2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas (*classroom Action Research*). PTK merupakan suatu upaya yang dilakukan guru atau praktisi dalam berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu kegiatan pembelajaran di kelas.⁷ Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif yang berupaya membiarkan realitas mengungkapkan dirinya sendiri

⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011).

⁵ Norma Diana Fitri, "Metode Fingermathic Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Trunojoyo* 04, no. 1 (2019): 569.

⁶ Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, *Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Permendikbud NO 137* (Indonesia: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014).

⁷ Anjani Putri Belawati Pandiangan, *Penelitian Tindakan Kelas (Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Esionalisme Guru Dan Kompetensi Belajar Siswa)* (Yogyakarta: Budi Utama, 2019). 8

secara alami yang berkaitan dengan sebuah fenomena/peristiwa.⁸ Pendekatan ini sering disebut penelitian naturalistik karena penelitiannya pada kondisi yang alamiah dan kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna.⁹

Selain itu peneliti menggunakan PTK model *spiral* Menurut model Kemmis dan MC Taggart yaitu model siklus yang dilakukan penelitiannya secara berulang-ulang dan berkelanjutan.¹⁰ Subjek dalam penelitian ini adalah pada kelas B kelompok usia 5-6 tahun di RA Tanjung Assalam Tahun Ajaran 2021/2022 yang berjumlah 14 orang anak dan objek penelitian ini adalah tindakan dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui media *magic ruler puzzle*. Tujuan penggunaan metode ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media *magic ruler puzzle* terhadap kemampuan berhitung permulaan kelompok B RA Tanjung Assalam kecamatan Pakenjeng Kabupaten Garut sebelum dan sesudah diberikan tindakan. Penilaian dilakukan 2 siklus dengan 2 pertemuan setiap siklusnya.

Penelitian ini menggunakan siklus yang berkelanjutan sampai mendapatkan tujuan pencapaian indikator juga terdiri dari empat komponen diantaranya.

1. Perencanaan (*Planning*)
Pada tahap ini dilakukan penjadwalan/jadwal perencanaan menentukan kegiatan yang akan dilakukan dan mempersiapkan media yang akan digunakan.
2. Tindakan (*Acting*)
Melakukan tindakan pada pembelajaran berhitung menggunakan media *magic ruler puzzle*.
3. Pengamatan (*Observing*)
Melakukan pengamatan terhadap anak yang dilakukan ketika dalam proses tindakan perbaikan.
4. Refleksi (*Reflect*).
Mengevaluasi hasil dari tindakan yang dilakukan hari ini yang berkolaborasi dengan kolaborator dan melakukan perbaikan pada pertemuan selanjutnya.

Hasil refleksi pada siklus I menjadi acuan pada siklus selanjutnya dalam melakukan perencanaan tindakan dalam kegiatan pembelajaran, apabila pada siklus I belum memperlihatkan perkembangan pada keberhasilan pencapaian tindakan, maka dilanjutkan pada riset yang kedua dan seterusnya sampai mencapai hasil yang diharapkan.¹¹

3 Hasil dan Pembahasan

a. Kondisi Awal RA Tanjung Assalam

⁸ Basri Bado, *Model Pendekatan Kualitatif: Telaah Dalam Metode Penelitian Ilmiah* (Jakarta: CV Tahta Media Group, 2022).181

⁹ *Ibid* . 8

¹⁰ Ajat Rukajat, *Penelitian tindakan kelas (classroom action research) disertai contoh judul skripsi dan metodologinya* (yogyakarta: Budi utama, 2018).42

¹¹ Ajat Rukajat, *Penelitian tindakan kelas (classroom action research) disertai contoh judul skripsi dan metodologinya* (yogyakarta: Budi utama, 2018).45

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di RA Tanjung Assalam proses pembelajaran di RA Tanjung Assalam masih merasa kesulitan dalam berhitung permulaan seperti pemahaman anak dalam mengenal lambang bilangan, menyebutkan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan, memasang lambang bilangan dan kurang minat anak dalam belajar. Observasi awal yang dilakukan tanggal 14 Oktober tahun 2021, hal tersebut terungkap berdasarkan hasil proses pembelajaran di RA Tanjung Assalam tidak menggunakan media pembelajaran, hanya menggunakan metode bernyanyi, berhitung menggunakan seluruh jari tangan dan guru lebih memilih menggunakan alat-alat yang sederhana seperti buku tulis, LKA, majalah calistung.

Diperoleh informasi bahwa dari 14 anak diketahui 11 masih memiliki kemampuan yang rendah dalam berhitung permulaan, hanya 3 orang anak yang menguasai berhitung permulaan 21,42% dengan kriteria penilaian berkembang sesuai harapan (BSH) dan 11 orang anak yang belum mampu dalam berhitung permulaan 78,57% dengan kriteria penilaian 1 orang anak mulai berkembang (MB) dan 10 orang anak belum berkembang. Data kemampuan berhitung permulaan di RA Tanjung Assalam dapat dilihat pada tabel berikut:

Data hasil observasi meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada kelompok B RA Tanjung Assalam/prasiklus

No	Nama	Indikator				Keterangan		
		1	2	3	4	Jumlah	Nilai	Ketuntasan
1	Alena	3	3	3	3	12	75	BSH
2	Alyandi	3	3	3	3	12	75	BSH
3	Andini	1	1	1	1	4	25	BB
4	Arumi	1	1	1	1	4	25	BB
5	Paisal	1	1	1	1	4	25	BB
6	Felisha	1	1	1	1	4	25	BB
7	Lina	1	1	1	1	4	25	BB
8	Mulqi	1	1	1	1	4	25	BB
9	Nova	1	1	1	1	4	25	BB
10	Rahmat	2	2	1	1	6	37,5	MB
11	Risma	1	1	1	1	4	25	BB
12	Sahrul	1	1	1	1	4	25	BB
13	Sovia	3	3	3	3	12	75	BSH

14	Wini	1	1	1	1	4	25	BB
Jumlah							512,5	
Nilai rata-rata							36,60714286	
Anak berhasil berhitung							3	
persentase keberhasilan							21,42857143	
Jumlah yang belum berhasil berhitung							11	
Persentase yang belum berhasil							78,57142857	

Berdasarkan hasil pengamatan bahwa ada sebagian peserta didik belum mengetahui bahwa ada sebagian peserta didik belum mengetahui nominal angka ketika guru meminta untuk menyebutkan angka yang ditunjuk. Namun pula ada peserta didik yang belum dapat mengurutkan angka mulai dari yang terkecil sampai terbesar atau sebaliknya, selain itu, ada juga anak yang belum mampu mengurutkan angka sebelumnya atau setelahnya misal, menyimpan angka 7 itu setelah angka berapa.

Hasil dari observasi dapat menjadi acuan untuk peneliti dalam mengambil langkah pada tahap siklus I, maka dari itu peneliti melakukan penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui media *magic ruler puzzle*. peneliti bekerja sama dengan guru untuk menjadi kolaborator melakukan refleksi guna melakukan tindakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan agar menarik dan menyenangkan melalui media *magic ruler puzzle*. Media *magic ruler puzzle* diyakini dapat mengefektifkan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini.

b. Penggunaan Media *Magic Ruler Puzzle*

Magic ruler puzzle atau teka-teki mistar ajaib merupakan serapan dari permainan *puzzle* angka dan mistar hitung yang di modifikasi. Media ini dilengkapi dengan operasi penjumlahan dan pengurangan. Pembelajaran menggunakan media *magic ruler puzzle* berpusat pada aktivitas anak secara individu, dimana setiap individu dapat meningkatkan daya pikir, konsentrasi dan motivasi belajarnya.

Media *magic ruler puzzle* dapat membantu anak mengembangkan keterampilannya dalam berhitung dasar matematika awal serta mendorong retensi melalui permainan matematika *multi-level* yang merangsang meningkatkan skil matematika anak sambil bermain. Penggunaan dari media *magic ruler puzzle* ini cukup mudah yaitu kita cukup menggeserkan salah satu barisnya saja, karena media *magic ruler puzzle* terdiri dari 2 baris dan 10 kolom angka dengan model pengurutan yang terbalik, salah satu dari baris bisa digeserkan kekanan dan kekiri.

1) Siklus I

Pada tahap siklus I pada Hari Senin tanggal 25 Oktober dan Hari Selasa tanggal 26 Oktober. Penelitian ini berlangsung di RA Tanjung Assalam Pakenjeng, maka peneliti dapat uraikan pada tabel berikut:

Data hasil observasi meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada siklus I

No	Nama	Indikator				Keterangan		
		1	2	3	4	Jumlah	Nilai	Ketuntasan
1	Alena	4	4	4	4	16	100	BSB
2	Alyandi	4	4	4	3	15	93,75	BSB
3	Andini	3	3	2	2	10	62,5	BSH
4	Arumi	3	3	2	2	10	62,5	BSH
5	Faisal	2	1	1	1	5	31,25	MB
6	Felisha	3	3	2	2	10	62,5	BSH
7	Lina	3	3	2	2	10	62,5	BSH
8	mulqi	3	3	3	2	11	68,75	BSH
9	nova	3	2	2	2	9	56,25	BSH
10	rahmat	3	3	3	3	12	75	BSH
11	risma	3	3	2	2	10	62,5	BSH
12	sahrul	1	1	1	1	4	25	BB
13	Lina	4	4	4	4	16	100	BSB
14	Wini	2	2	1	1	6	37,5	MB
Jumlah							900	
Nilai rata-rata							64,28571429	
Anak yang berhasil berhitung							11	
Persentase Keberhasilan							78,57142857	
Jumlah yang belum berhasil berhitung							3	
Persentase yang belum berhasil							21,42857143	

Kegiatan pembelajaran dilakukan pada pagi hari, ketika peserta didik dalam keadaan masih semangat dan segar. Setiap anak diberikan satu media *magic ruler* puzzle. Jumlah peserta didik yang ikut serta dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran berjumlah 14 orang. Setelah diadakan pengamatan terhadap meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak yang diikuti 14 peserta didik, dan dapat diketahui (BSB) dan (BSH) sebanyak 11 orang anak 78.57% yaitu anak

berhasil dalam berhitung permulaan lalu (MB) dan (BB) sebanyak 3 orang anak 21,42%

2) Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada Hari senin tanggal 01 November dan Hari Selasa tanggal 02 November. Penelitian ini berlangsung di RA Tanjung Assalam Pakenjeng, maka peneliti dapat uraikan pada tabel berikut:

Data hasil observasi meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada siklus II

No	Nama	Indikator				Keterangan		
		1	2	3	4	Jumlah	Nilai	Ketuntasan
1	Alena	4	4	4	4	16	100	BSB
2	Alyandi	4	4	4	4	16	100	BSB
3	Andini	4	4	4	4	16	100	BSB
4	Arumi	4	4	4	4	16	100	BSB
5	Faisal	3	3	3	3	12	75	BSh
6	Felisha	4	4	4	4	16	100	BSB
7	Lina	4	4	4	3	15	93,75	BSB
8	Mulqi	4	4	4	4	16	100	BSB
9	Nova	4	4	3	3	14	87,5	BSB
10	Rahmat	4	4	4	4	16	100	BSB
11	Risma	4	4	4	4	16	100	BSB
12	Sahrul	2	2	1	1	6	37,5	MB
13	Sovia	4	4	4	4	16	100	BSB
14	Wini	4	4	2	2	12	75	BSh
Jumlah						1268,75		
Nilai Rata-rata						90,625		
Anak berhasil berhitung						13		
Persentase keberhasilan						92,85714286		
Jumlah anak yang belum berhasil berhitung						1		
Persentase yang belum berhasil berhitung						7,142857143		

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran berhitung permulaan melalui media *magic ruler puzzle* pada siklus II di dapat anak telah mengalami perubahan dan peningkatan sesuai yang diharapkan. Pengamatan terhadap meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak yang diikuti 14 peserta didik, dan dapat diketahui (BSB) dan (BSH) sebanyak 13 orang anak 92,85% yaitu anak berhasil dalam berhitung permulaan lalu (MB) sebanyak 1 orang anak 7,14%. Berdasarkan dari data-data penilaian dan observasi dari siklus II dapat dilihat bahwa tindakan yang dilakukan ini telah berhasil meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui media *magic ruler puzzle* telah memenuhi tingkat pencapaian yang telah ditetapkan

c. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan

Upaya yang dilakukan dalam pembelajaran melalui media *magic ruler puzzle* setiap anak memegang satu media *magic ruler puzzle* supaya anak lebih mudah dan lebih kondusif dalam menggunakan media tanpa harus berebut dengan menunggu giliran sehingga kegiatan terlaksana dengan baik, guru pun lebih mudah dalam melakukan penilaian.

Berikut hasil akhir dari tindakan yang dilakukan dalam memperbaiki kemampuan berhitung permulaan melalui media *magic ruler puzzle*.

Tabel 4.12

Perbandingan kemampuan berhitung permulaan melalui media *magic ruler puzzle* pada pra siklus, siklus I dan siklus II

No	Variabel yang diamati	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai rata-rata	36,60%	64,28%	90,62%
2.	Jumlah anak yang berhasil	3	11	13
3.	Jumlah anak yang belum berhasil	11	3	1
4.	Persentase anak yang berhasil	21,42%	78,57%	92,85%
5.	Persentase anak yang belum berhasil	78,57%	21,42%	7,14%

No	Variabel yang diamati	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
	Jumlah	100%	100%	100%

Berdasarkan dari hasil observasi awal dan dari kelemahan-kelemahan pada siklus I dapat dijadikan rujukan untuk perbaikan pada pelaksanaan siklus II, baik dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasinya. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan dari siklus sebelumnya. Siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik, pada siklus II pertemuan pertama jumlah 14 peserta didik yang berhasil menunjukkan berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) 12 orang anak (85,71%), mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB) 2 anak (14,28 %). Pada siklus II pertemuan kedua peserta didik yang berhasil menunjukkan berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) 13 anak (92,85%), mulai berkembang (MB) dan belum berkembang (BB) 1 anak (7,14%).

4 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan di RA Tanjung Assalam Pakenjeng yang dilaksanakan melalui 3 siklus, penelitian ini tentang upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui media *magic ruler puzzle* pada kelompok B mengambil kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan hasil observasi awal maka diperoleh gambaran tentang Kemampuan berhitung permulaan pada kelompok B RA Tanjung Assalam masih banyak anak yang belum berkembang. Dalam observasi pra siklus kemampuan berhitung permulaan anak yang berhasil sebanyak 3 orang anak (21,42%) sedangkan yang belum berhasil sebanyak 11 orang anak (78,57%)
- 2) Berdasarkan hasil penelitian hasil temuan dari mulai pra siklus sampai ke siklus II terdapat hasil yang cukup memuaskan dan sesuai yang peneliti harapkan. Penelitian siklus I sampai siklus II terbukti bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media *magic ruler puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini di kelompok B tahun di RA Tanjung Assalam Pakenjeng sebesar 92,85% dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB).
- 3) Upaya yang dilakukan dalam pembelajaran melalui media *magic ruler puzzle* setiap anak memegang satu media *magic ruler puzzle* supaya anak lebih mudah dan lebih kondusif dalam menggunakan media tanpa harus berebut dengan menunggu giliran sehingga kegiatan terlaksana dengan baik, guru pun lebih mudah dalam melakukan penilaian.

Daftar Pustaka

- Anjani Putri Belawati Pandiangan, *Penelitian Tindakan Kelas (Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Esionalisme Guru Dan Kompetensi Belajar Siswa)* (Yogyakarta: Budi Utama, 2019). 8
- Wahyu Wibowo, *Cara Cerdas Menulis Artikel Ilmiah*, Pertama. (Jakarta: PT Kompas Media Nusantara, 2011).43
- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011).
- Ajat Rukajat, *Penelitian tindakan kelas (classroom action research) disertai contoh judul skripsi dan metodologinya* (yogyakarta:Budi utama, 2018).42
- Basri Bado, *Model Pendekatan Kualitatif: Telaah Dalam Metode Penelitian Ilmiah* (Jakarta: CV Tahta Media Group, 2022).181
- Dwi Nomi Pura et al., “Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil,” *Jurnal Ilmiah Potensia* 4, no. 2 (July 28, 2019): 131–140.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, *Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Permendikbud NO 137* (Indonesia: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014).
- Muhajir, “*Materi dan metode pendidikan anak dalam Al-qur’an*” (Banten:Lembaga enen rb itn fakultas tarbiyah dan keguruan, 2015) hlm 84
- Norma Diana Fitri, “Metode Fingermathic Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Trunojoyo* 04, no. 1 (2019): 569.
- Nurhadia Fitri and Mahsyar Idris, “Nilai Pendidikan Islam Dalam Qur ’ an Surah Luqman Ayat 1-19 :Tinjauan Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik,” *Al-Musannif* 1, no. 1 (2019). Hlm 34.