

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR ANAK DALAM
PERMAINAN BERHITUNG MENGGUNAKAN
ALAT PERAGA DI TAMAN KANAK-KANAK
KUSUMA PEKANBARU**

TESIS



Oleh:

**Erma
NIM: 91551**

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2009**

ABCTRACT

Erma, 2009. Improving Learning Activity in Arithmetics Games by Using Teaching Aids ad Kusuma Kindergarden, Pekanbaru, Thesis, Graduate Program, State University of Padang.

Playing was considered as a social activity for shildren. However, in line with the development of cognitive psychology, playing can also be used to improve to confident, friendship as well as learning activities. This research was aimed at disclosing the arithmetics games by using teashing aids and the teacher's constrains in its implementation.

This research was a Clasroom Action Research, three cycles as suggested by Suharsimi (2008). Data were collected from February to May 2009 academic year through observation done by an observer. Then, data were analyzed by comparing the learning activities at each of the three cycles.

The findings of the research are : (1) Arithmetics games by using teaching aids can better improve children's learning activity, (2) The approach was not optimally used by the teachers because of the constrains in the implementation, among others, the teachers were not competent and lack of teaching aids.

Based on the finding, it can be concluded that Arithmetics games can better improve childrens learning activity. There is a lack teacher's understanding on Arithmetics games and not enough teaching aids yo implement Arithmetics games. This research imply that more attention should be paid to improve the children learning activities and teaching aids are needed by the teachers at Kusuma Kindergarden Pekanbaru. The teachers need more training to develop various Arithmetics games to improve the learning activities.

ABSTRAK

Erma. 2009. Peningkatan Aktivitas Belajar Anak Dalam Permainan Berhitung Menggunakan Alat Peraga Di Taman Kanak-Kanak Kusuma Pekanbaru. Tesis, Pascasarjana. Universitas Negeri Padang.

Permainan dikenal sebagai alat aktivitas social bagi anak-anak. Namun, sejalan dengan kemajuan psikologi kognitif, permainan juga dapat digunakan untuk meningkatkan percaya diri, persahabatan dan juga sebagai kegiatan belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan permainan berhitung dengan menggunakan alat peraga dan hambatan yang dialami guru pada implementasinya.

Penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas dengan tiga siklus sebagaimana yang dijelaskan oleh Suharsimi (2008). Data dikumpulkan dari Bulan Februari sampai dengan Mei Tahun Akademik 2009 melalui observasi yang dilakukan oleh guru lain sebagai kolaborator. Kemudian data diolah dengan membandingkan kegiatan belajar anak-anak pada masing-masing siklus.

Temuan penelitian ini adalah : (1) Permainan berhitung dengan menggunakan alat peraga dapat meningkatkan aktivitas belajar anak-anak, (2) Pendekatan ini belum dilaksanakan secara optimal disebabkan oleh berbagai hambatan, antara lain, penguasaan guru dalam permainan berhitung dan kekurangan alat peraga.

Berdasarkan temuan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan berhitung dapat meningkatkan lebih baik kegiatan belajar anak-anak di Taman Kanak-Kanak Kusuma Pekanbaru. Hambatan yang ditemukan adalah kurangnya penguasaan guru dan alat peraga dalam permainan berhitung. Implikasi dari penelitian ini adalah perlunya pemahaman guru dan jumlah alat peraga dalam permainan berhitung agar dalam implementasinya dapat lebih meningkatkan kegiatan belajar anak-anak di Taman Kanak-Kanak Kusuma Pekanbaru

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis berjudul **Peningkatan Aktivitas Belajar Anak Dalam Permainan Berhitung Menggunakan Alat Peraga Di Taman Kanak-Kanak Kusuma Pekanbaru** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka
4. Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta lainnya sesuai dengan norma yang berlaku.

Padang, Juni 2009
Yang membuat pernyataan

ERMA
NPM. 91551

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis persembahkan kehadiran Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya penulisan tesis yang berjudul **”Peningkatan Aktivitas Belajar Anak Dalam Permainan Berhitung Menggunakan Alat Peraga Di Taman Kanak-Kanak Kusuma Pekanbaru”**, dapat diselesaikan dengan baik. Tesis ini tidak terlepas dari bantuan moril maupun materil dan sumbangan pemikiran, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak. Sebagai ungkapan rasa terima kasih dan syukur, kiranya tidak berlebihan penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Z. Mawardi Effendi, M.Pd, Rektor Universitas negeri Padang yang telah memberikan fasilitas penulis dalam mengikuti perkuliahan.
2. Bapak Prof. Dr. Suparno, M.Pd, selaku pembimbing I dan Ketua Program Studi yang penuh perhatian memberikan bimbingan, ide-ide, saran, masukan dan kritikan yang membangun untuk kesempurnaan tesis ini.
3. Bapak Prof. Dr. H. Mukhaiyar, M.Pd, selaku pembimbing II dan Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah banyak memberikan ide-ide, saran, masukan dan kritikan yang membangun.
4. Bapak Prof. Jalius Jama, Ph.D, sebagai kontributor dan penguji yang sudah banyak memberi saran dalam rangka penyempurnaan tesis ini
5. Bapak Dr. Ridwan, M.Sc.Ed, sebagai kontributor dan penguji yang sudah banyak memberi saran dalam rangka penyempurnaan tesis ini
6. Bapak Dr. Darmansyah, SE, M.Pd, sebagai kontributor dan penguji yang sudah banyak memberi saran dalam rangka penyempurnaan tesis ini
7. Ibu Yenita Roza, Ph.D dan Drs, Suarman, M.Pd, sebagai Pengelola Pascasarjana Universitas Riau kerjasama Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas pada penulis dalam mengikuti perkuliahan.

8. Dosen program Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah bersedia meluangkan waktunya dan membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan selama perkuliahan dan proses penyelesaian tesis ini.
9. Ibu Magdalena sebagai Kepala Sekolah Taman Kanak-Kanak Kusuma Pekanbaru yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di Instansi yang dipimpin.
10. Seluruh pegawai Taman Kanak-Kanak Kusuma Pekanbaru yang telah memberikan bantuan dan kerjasamanya, sehingga data yang diinginkan dapat diperoleh.
11. Keluarga dan orangtuaku serta saudara-saudaraku yang telah memberikan dorongan, bantuan moril maupun materil dengan penuh pengertian, pengorbanan dan kesabaran dan telah merelakan waktu dan kesempatan serta do'a sehingga penulis memiliki kekuatan, semangat dalam menyelesaikan tesis ini.
12. Ucapan yang sama penulis sampaikan kepada sahabat-sahabatku dan handai tolan serta rekan-rekan mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah banyak memberikan motivasi guna penyelesaian studi ini.

Semoga semua bantuan, dorongan dan bimbingan yang telah diberikan dengan keikhlasan dan ketulusan hati menjadi amal ibadah dan mendapatkan imbalan yang setimpal dari Allah SWT.

Akhirnya penulis menyadari penelitian ini masih memiliki keterbatasan. dengan segala kerendahan hati, kritik dan saran yang konstruktif dari semua pihak demi perbaikan dan kesempurnaan tesis ini. Mudah-mudahan tulisan yang sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Padang, Juni 2009

ERMA
NPM. 91551

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	9
1. Aktivitas Belajar Dalam Permainan Berhitung	9
2. Permainan Berhitung Menggunakan Alat Peraga	15
B. Penelitian Yang relevan	20
C. Kerangka Berpikir	21
D. Hipotesis Tindakan	23

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	24
B. Setting Penelitian	25
C. Rencana dan Prosedur Penelitian	26

D. Instrumen Penelitian	34
E. Indikator Keberhasilan	35
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Penelitian	36
B. Pembahasan	48
C. Keterbatasan Penelitian	51
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan	52
B. Implikasi Hasil Penelitian	53
C. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN-LAMPIRAN	58

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Objek Penelitian	26
2. Klasifikasi Aktifitas Anak	28
3. Data Observasi Kemampuan Belajar Anak Siklus I	37
4. Data Observasi Kemampuan Belajar Anak Siklus II	39
5. Data Observasi Kemampuan Belajar Anak Siklus III	41
6. Data Aktivitas Belajar Anak Siklus I	42
7. Data Aktivitas Belajar Anak Siklus II.....	43
8. Data Aktivitas Belajar Anak Siklus III.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pemikiran	23
2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas	25
3. Histogram Pencapaian Kemampuan Belajar Anak Siklus I	38
4. Histogram Pencapaian Kemampuan Belajar Anak Siklus II	39
5. Histogram Pencapaian Kemampuan Belajar Anak Siklus III.....	41
6. Histogram Aktivitas Belajar Anak siklus I.....	43
7. Histogram Aktivitas Belajar Anak Siklus II.....	44
8. Histogram Aktivitas Belajar Anak Siklus III.....	45
9. Histogram Peningkatan Aktivitas Belajar Anak Siklus I, II dan III	45
10. Histogram Peningkatan Kemampuan Belajar Anak Siklus I, II dan III	46
11. Histogram Peningkatan Aktivitas Belajar Anak Siklus I, II dan III	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Program Semester	58
2. Satuan Kegiatan Mingguan	61
3. Satuan Kegiatan Harian (Tema Bilangan)	62
4. Satuan Kegiatan Harian (Tema Bentuk Geometri)	63
5. Satuan Kegiatan Harian (Tema Konsep Matematika Sederhana).....	64
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Tema Bilangan)	65
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Tema Bentuk Geometri)	68
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Tema Konsep Matematika Sederhana) .	71
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	74
10. Lembaran Pengamatan Kognitif	77
11. Lembaran Observasi Kemampuan Belajar Anak Siklus I	78
12. Lembaran Observasi Kemampuan Belajar Anak Siklus II	79
13. Lembaran Observasi Kemampuan Belajar Anak Siklus III.....	80
14. Lembaran Observasi Aktivitas Belajar Anak Siklus I	81
15. Lembaran Observasi Aktivitas Belajar Anak Siklus II	82
16. Lembaran Observasi Aktivitas Belajar Anak Siklus III.....	83
17. Alat Peraga Permainan Berhitung Anak TK Kusuma Pekanbaru	84
18. Aktivitas Belajar Anak Tanak kanak-Kanak Kusuma Pekanbaru	87
19. Surat Keterangan Izin Penelitian	89
20. Surat Keterangan Selesai Penelitian (dari sekolah)	90

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan satuan pendidikan formal pertama yang diselenggarakan dalam rangka mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional. Untuk itu, TK sebagai lembaga pendidikan harus mampu mengembangkan potensi anak didik, supaya mampu mengembangkan diri baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat.

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini yang berada di jalur formal (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional / UUSPN No.20 Tahun 2003) yang diperuntukkan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. Penyelenggaraan pendidikan TK ini ditujukan untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun non psikis yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar (Depdiknas, 2003).

Pendidikan Taman Kanak-Kanak memberikan kesempatan belajar dan kurikulum pembelajaran yang sesuai dengan usia tiap tingkatannya. Anak diajarkan berhitung, membaca (lebih tepatnya mengenal aksara dan ejaan), bernyanyi, bersosialisasi dalam lingkungan keluarga dan teman-teman sepermainannya dan berbagai macam keterampilan lainnya. Tujuan kegiatan ini semua adalah untuk meningkatkan kreativitas anak dan memacunya untuk belajar mengenal bermacam-macam ilmu pengetahuan melalui pendekatan nilai moral

agama, sosial, emosional, fisik/motorik, kognitif, bahasa, seni dan kemandirian (Wikipedia Indonesia, 2008) agar dapat nantinya melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di Sekolah Dasar (SD) sekaligus sebagai salah satu upaya mempersiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar.

Menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar merupakan salah satu fungsi pendidikan TK. Untuk mewujudkan fungsi tersebut, maka program kegiatan belajar di TK telah disusun sedemikian rupa yang mencakup (1) bidang pengembangan prilaku melalui pembiasaan yang terwujud dalam kegiatan sehari-hari yang meliputi pengembangan moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, dan (2) bidang pengembangan kemampuan dasar yang meliputi pengembangan kemampuan berbahasa kognitif, fisik/motorik dan seni (Depdiknas, 2004).

Tujuan pendidikan (*goals*) dijabarkan dalam tugas-tugas perkembangan tidak mungkin dilaksanakan sekaligus, melainkan harus dijabarkan ke dalam tugas-tugas yang kecil yang dinamakan tujuan kegiatan pembelajaran (*objective*). Bila guru telah menetapkan tujuan kegiatan, langkah selanjutnya adalah merencanakan program-program kegiatan belajar yang diharapkan dapat memenuhi pencapaian tujuan kegiatan yang terlebih dahulu sudah ditetapkan. Lebih lanjut perencanaan program kegiatan secara menyeluruh itu akan membentuk suatu strategi. Jadi strategi kegiatan merupakan penggabungan berbagai macam kegiatan untuk mencapai tujuan kegiatan. Di Taman Kanak-Kanak kegiatan dapat dalam bentuk bermain dan kegiatan yang lain. Strategi kegiatan sebaiknya lebih banyak menekankan pada aktivitas anak daripada aktivitas guru (Moeslichatoen, 2004:7).

Untuk meningkatkan aktivitas belajar anak TK maka perlunya pengelolaan pembelajaran di TK yaitu (1) pengaturan ruangan/kelas, (2) pengorganisasian anak didik (kegiatan klasikal, kelompok dan individu), dan (3) pengaturan alat/sumber belajar yang meliputi *pertama* alat/sumber belajar di dalam ruangan (pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman, pembelajaran kelompok dengan sudut-sudut kegiatan dan pembelajaran berdasarkan minat yang meliputi area agama, area balok, area berhitung/matematika, area IPA, area musik, area bahasa, area membaca dan menulis, area drama, area pasir/air dan area seni dan motorik), *kedua* alat/sumber belajar di luar ruangan/kelas (Depdiknas, 2005)

Alat/sumber belajar yang juga disebut sebagai alat peraga yang berhubungan dengan permainan berhitung dapat dirinci sebagai berikut seperti lambang bilangan, kepingan geometri, kartu angka, kulit kerang, *puzzel*, konsep bilangan, kubus permainan, pohon hitung, papan jamur, ukuran panjang pendek, ukuran tebal tipis, tutup botol, pensil, manik-manik, gambar buah-buahan, penggaris, meteran, buku tulis, passel busa (angka), kalender, gambar bilangan, papan pasak, jam, kartu gambar, kartu berpasangan, lembar kerja dan sebagainya.

Permainan berhitung di TK merupakan bagian dari pembelajaran yang mengasah pengetahuan dan keterampilan anak terhadap kemampuan numerik dan logika. Sejak dini siswa perlu dilatih dan dikembangkan kemampuan tersebut sebagai bekal untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Permainan berhitung di TK kurang efektif jika tanpa menggunakan alat-alat bantu atau peraga untuk memudahkan penguasaan siswa terhadap materi yang bersifat abstrak tersebut. Penggunaan alat peraga menjadi sangat penting dalam

pembelajaran di TK dengan maksud untuk memudahkan pemahaman dan penguasaan materi yang mendorong pada peningkatan hasil belajar.

Peningkatan hasil belajar menjadi hal penting dalam meningkatkan aktivitas belajar anak, sebab dengan peningkatan aktivitas belajar anak memungkinkan bahwa hasil belajar yang dicapai juga mengalami peningkatan. Aktivitas belajar anak tidak dapat mengalami peningkatan tanpa adanya faktor-faktor yang mempengaruhinya. Faktor-faktor dimaksud adalah seperti penggunaan alat peraga dalam memberikan materi pelajaran kepada anak. Hal ini bertujuan untuk memberikan stimulasi agar anak tidak mudah bosan sehingga dalam proses pembelajaran kesibukan anak dengan permainan akan dapat memberikan pengaruh dan berdampak pada hasil belajar anak.

Taman Kanak-Kanak Kusuma Pekanbaru merupakan salah satu lembaga pendidikan pra-sekolah yang memiliki tujuan untuk pengembangan kemampuan anak didik, salah satu diantaranya adalah peningkatan kemampuan anak didik dalam permainan berhitung. Dalam mencapai tujuan tersebut digunakan berbagai alat peraga dengan tujuan untuk mempermudah anak serta diharapkan menjadi motivasi tersendiri bagi anak didik. Selain hal tersebut diharapkan dengan menggunakan alat peraga dalam permainan berhitung aktivitas anak dapat meningkat.

Berdasarkan pengalaman mengajar peneliti di TK Kusuma Pekanbaru, penggunaan metode pembelajaran konvensional di mana guru tidak menggunakan alat peraga dalam permainan berhitung sehingga terlihat siswa kesulitan dalam memahami materi berhitung. Sebagian besar anak tidak mampu mengingat dengan baik materi yang telah diajarkan oleh karena guru tidak memberikan

benda peraga yang membantu anak untuk mengingat materi yang telah diajarkan. Dengan demikian guru harus mengulang-ulang terus materi sehingga hal ini merupakan suatu hambatan tersendiri bagi guru karena tidak menggunakan alat peraga.

Selain alat peraga yang perlu bagi anak dalam permainan berhitung yang kurang, guru juga terlihat masih belum memberikan perhatian sepenuhnya pada anak sehingga anak-anak terlihat asyik bermain sesama teman-temannya dan tidak memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian kebutuhan anak-anak akan permainan dalam pembelajaran berhitung sangat minim. Padahal pada masa anak-anak TK pembelajaran yang diberikan hendaknya terfokus pada permainan yang mengarah pada proses pembelajaran sesuai dengan materi dan kurikulumnya. Dengan demikian fenomena yang terlihat dan tergambar akan berdampak terhadap aktivitas belajar anak yang rendah.

Pada masa kanak-kanak, bermain dengan suatu permainan merupakan pola yang dominan pada anak. Anak usia empat tahun mulai menyukai permainan yang dimainkan secara bersama teman-teman sebaya daripada dengan orang-orang dewasa. Oleh karena itu, penggunaan alat peraga dalam permainan berhitung akan mendorong aktivitas belajar anak karena sesuai dengan perkembangan psikologis anak pada usia TK.

Permainan dengan alat peraga dapat mengarahkan anak tidak hanya bermain sesuai dengan kesenangannya, namun diarahkan pada proses belajar berhitung, sehingga anak dapat bermain sambil belajar. Dengan demikian dalam belajar anak akan merasa nyaman dan senang, karena permainan yang disukainya

tanpa disadarinya merupakan proses belajar yang bermanfaat bagi perkembangan anak selanjutnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran pemakaian metode bermain dalam belajar sangat kurang
2. Penyelenggaraan pembelajaran kurang memperhatikan perkembangan dan kebutuhan anak.
3. Pembelajaran kurang berpusat pada anak sehingga dalam proses pembelajaran banyak anak yang sibuk dengan sendirinya
4. Pembelajaran kurang menggunakan prinsip PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan).
5. Aktivitas anak dalam proses pembelajaran masih rendah hal ini terlihat bahwa anak belum dapat terkontrol dengan baik oleh guru.
6. Guru kurang maksimal dalam meningkatkan aktivitas anak terutama dalam permainan berhitung dengan menggunakan alat peraga.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas terlihat banyak permasalahan sehubungan dengan peningkatan aktivitas belajar anak dalam permainan berhitung menggunakan alat peraga yang memerlukan tindakan perbaikan. Oleh sebab itu dalam penelitian ini peneliti membatasi permasalahan yaitu peningkatan aktivitas

belajar anak dalam permainan berhitung menggunakan alat peraga di Taman Kanak-Kanak Kusuma Pekanbaru.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka dapat diformulasikan masalahnya sebagai berikut: apakah dengan menggunakan alat peraga dalam permainan berhitung dapat meningkatkan aktivitas belajar anak TK di Taman Kanak-Kanak Kusuma Pekanbaru?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar anak melalui permainan berhitung dengan menggunakan alat peraga di Taman Kanak-Kanak Kusuma Pekanbaru.

F. Manfaat Penelitian

Setelah tujuan penelitian tercapai, diharapkan penelitian ini bermanfaat:

1. Bagi anak sebagai bahan untuk belajar sehingga aktivitasnya dapat meningkat dalam hal permainan berhitung dengan menggunakan alat peraga.
2. Bagi guru sebagai bahan dalam pengembangan kegiatan pembelajaran bagi siswa Taman Kanak-Kanak yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai.
3. Sebagai bahan diskusi dan pertimbangan bagi Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak sehingga dapat menumbuhkan kreativitasnya dalam melaksanakan

pembelajaran serta kebijakan-kebijakan yang akan diambil di masa yang akan datang.

4. Sebagai bahan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan bagi peneliti lain untuk dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di Taman Kanak-kanak.