



**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
DENGAN PERMAINAN TABUNG ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B
DI RA DARUN NAJAH GETAS DEMAK
TAHUN PELAJARAN 2021-2022**

SKRIPSI

**Oleh
Lisa Ismiati
NPM. 19156109**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

2022



**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
DENGAN PERMAINAN TABUNG ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B
DI RA DARUN NAJAH GETAS DEMAK
TAHUN PELAJARAN 2021-2022**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Lisa Ismiati
NPM. 19156109**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
2022**

SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
DENGAN PERMAINAN TABUNG ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B
DI RA DARUN NAJAH GETAS DEMAK
TAHUN PELAJARAN 2021-2022**

Yang disusun dan diajukan oleh

Lisa Ismiati

NPM. 19156109

**Telah disetujui oleh Pembimbing untuk dilanjutkan
di hadapan Dewan Penguji**

Semarang,..... 2022

Pembimbing I,


Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.
NPP. 097901230

Pembimbing II,


Dwi Prasetyawati D.H., S.Pd., M.Pd.
NPP. 108401280

SKRIPSI

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK
DENGAN PERMAINAN TABUNG ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B
DI RA DARUN NAJAH GETAS DEMAK
TAHUN PELAJARAN 2021-2022

Yang disusun dan diajukan oleh

Lisa Ismiati

NPM. 19156109

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

pada tanggal 23 Februari 2022

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Ketua,



Sekretaris,

Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.
NPP. 097901230

Dr. Ir. Anita Chandra D.S., M.Pd.
NPP. 097101236

Penguji I

Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.
NPP. 097901230

Penguji II

Dwi Prasetyawati D.H., S.Pd., M.Pd.
NPP. 108401280

Penguji III

Mila Karmila, S.Pd., M.Pd.
NPP. 108501283

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Belajar dari kegagalan adalah hal yang bijak
2. Hidup adalah pelajaran tentang kerendahan hati

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Ayahku, ibuku tercinta, suamiku dan anakku tersayang
2. Almameterku UNIVERSITAS PGRI Semarang

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lisa Ismiati

NPM : 19156109

Prodi : Pendidikan Guru PAUD

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini yang saya buat ini benar benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila ada kemudian hari terbukti atau di buktikan skripsi ini hasil jiplakkan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, 2022

Yang membuat pernyataan,



Lisa Ismiati
NPM 19156109

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, peneliti (penulis) dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi yang berjudul “Upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan permainan tabung angka pada anak kelompok B di RA Darun Najah Getas Demak Tahun Pelajaran 2021-2022” ini di susun untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penyusun skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan serta kesulitan kesulitan. Namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat, dan dorongan serta saran saran dari berbagai pihak, khususnya pembimbing, segala hambatan dan rintangan serta kesulitan tersebut dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan tulus hati peneliti sampaikan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas PGRI Semarang, Bapak Dr. Muhdi.,SH.,M.Hum. yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Ibu Muniroh Munawar, S.Pi.,M.Pd. yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian serta telah membimbing penulis dengan sepenuh hatidan dedikasi yang tinggi.
3. Ketua Progam Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Ibu Dr.Ir.Anita Chandra Dewi, S. M.Pd. yang telah menyetujui skripsi penulis.
4. Pembimbing I, Ibu Muniroh Munawar, S.Pi.,M.Pd. yang telah membimbing penulis dengan dedikasi yang tinggi.
5. Dosen Wali sekaligus selaku pembimbing II, Ibu Dwi Prasetyawati, D.H, M.Pd selaku yang telah membimbing penulis dengan dedikasi tinggi.

6. Bapak dan Ibu Dosen Progam Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberi bekal ilmu kepada penulis selama belajar di Universitas PGRI Semarang.
 7. Bapakku tersayang, suamiku dan anakku tercinta yang senantiasa membantu semangat dalam menyelesaikan skripsi.
 8. Semua rekan rekan yang tidak dapat penulis sebut satu persatu, yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini
- Teriring doa semoga Allah SWT memberikan balasan yang terbaik kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat membuka wawasan dan pengetahuan secara bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Semarang,.....2022
Yang membuat pernyataan

Lisa Ismiati
NPM 19156109

ABSTRAK

LISA ISMIATI. NPM. 19156109. “Upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan permainan tabung angka pada anak kelompok B di RA Darun Najah Getas Demak Tahun Pelajaran 2021-2022”.

Pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Salah satu aspek dalam pengembangan kognitif ini adalah pengembangan pembelajaran matematika atau berhitung. Pengenalan matematika secara kongkrit membuat anak dapat memahami matematika seperti mengenal bilangan, menghitung dan operasi bilangan. Langkah yang bisa dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung untuk anak usia dini adalah dengan permainan tabung angka. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan permainan tabung angka

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dan setiap siklusnya ada tiga pertemuan. Subjek penelitian ini, yaitu anak kelompok B RA Darun Najah Getas Demak tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 22 orang anak. Teknik pengumpulan data penelitian, yaitu melalui observasi, dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak pada pra siklus atau sebelum tindakan tabung angka terdapat 1 anak atau (5%) tergolong dalam kategori berkembang sangat baik, setelah dilakukan tindakan pada siklus I pertemuan ke-I jumlah anak yang berkembang sangat baik (BSB) meningkat menjadi 3 (14%) anak, selanjutnya pada pertemuan ke-2 siklus I jumlah anak yang berkembang sangat baik (BSB) meningkat menjadi 4 anak, setelah dilakukan tindakan permainan tabung angka pada pertemuan ke-3 jumlah anak yang berkembang sangat baik (BSB) meningkat menjadi 7 (32%) anak, pada pertemuan terakhir yaitu ke enam anak yang memiliki kemampuan berhitung di kategorikan berkembang sangat baik sebanyak 18 orang anak atau (82 %)

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
A. Kemampuan Berhitung Permulaan.....	10
1. Pengertian Kemampuan.....	10
2. Pengertian Kemampuan Berhitung untuk Anak Usia Dini.....	11
3. Tujuan Berhitung Permulaan.....	12
4. Prinsip-prinsip Berhitung Permulaan.....	13
5. Tahapan Berhitung Permulaan.....	15
6. Metode Kemampuan Berhitung Permulaan yang Efektif bagi Anak.....	17
7. Standar Berhitung Permulaan Untuk Anak Usia Dini.....	19
8. Berhitung Permulaan Bagian Dari Perkembangan Kognitif.....	21

B. Media Pembelajaran	22
1. Pengertian Media.....	22
2. Tujuan media pembelajaran	23
3. Jenis media pembelajaran.....	24
C. Permainan Tabung Angka	26
1. Pengertian Bermain atau permainan.....	26
2. Manfaat bermain bagi anak	27
3. Pengertian Permainan Tabung Angka.....	29
4. Permainan tabung angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan.....	32
D. Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini.....	34
1. Perkembangan fisik/ motorik	34
2. Perkembangan kognitif.....	35
3. Perkembangan bahasa	36
4. Perkembangan emosi.....	37
E. Kerangka Berfikir	38
F. Hipotesis dalam Penelitian	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	40
A. Setting Penelitian	40
1. Tempat.....	40
2. Waktu	40
3. Subjek penelitian	40
B. Prosedur Penelitian	41
C. Instrumen penelitian	48
D. Teknik pengumpulan data.....	50
E. Teknik Analisis Data	51
F. Indikator Kinerja.....	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Deskripsi Kondisi Awal.....	53
B. Sajian data hasil penelitian tiap siklus	56
1. Implementasi Pelaksanaan Siklus I	56

2. Implementasi Pelaksanaan Siklus II.....	71
C. Pembahasan	84
BAB V KESIMPULAN, SARAN, DAN KETERBATASAN PENELITIAN....	88
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran	88
C. Keterbatasan Penelitian	89
DAFTAR PUSTAKA	91

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1: Kisi-kisi Observasi Kemampuan Anak.....	49
Tabel 4. 1 : Hasil Pengamatan kemampuan berhitung pada tiap indikator.....	53
Tabel 4. 2: Hasil Observasi Pada Pra Siklus	55
Tabel 4. 3: Hasil Observasi Pertemuan Pertama Siklus I.....	59
Tabel 4. 4: Hasil Observasi Pertemuan Kedua Siklus I.....	63
Tabel 4. 5: Hasil Observasi Pertemuan Ketiga Siklus I.....	66
Tabel 4. 6 : Hasil Pengamatan kemampuan berhitung pada siklus I	67
Tabel 4. 7 : Rangkuman Hasil Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I.....	68
Tabel 4. 8: Hasil Observasi Pertemuan Pertama Siklus II	74
Tabel 4. 9: Hasil Observasi Pertemuan Kedua Siklus II.....	76
Tabel 4. 10: Hasil Observasi Pertemuan Ketiga Siklus II.....	78
Tabel 4. 11: Hasil Pengamatan kemampuan berhitung pada siklus II.....	80
Tabel 4. 12: Rangkuman Observasi kemampuan berhitung Anak Siklus II.....	81
Tabel 4. 13 : Kemampuan Berhitung Anak Dengan Permainan Tabung Angka..	84

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1: Persentase Kemampuan Berhitung Anak Prasiklus.....	55
Grafik 4. 2: Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I.....	69
Grafik 4. 3 : Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I.....	82
Grafik 4. 4 : Kemampuan Berhitung Anak Dengan Permainan Tabung Angka...	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 : Kerangka berfikir	39
Gambar 3. 1: Desain Penelitian Menurut Suharsimi Arikunto, 2016	41
Gambar 3. 2 : Media Tabung angka.....	42
Gambar 4. 1 : Kegiatan pendahuluan pada pertemuan 1 siklus I.....	58
Gambar 4. 2 : Kegiatan Permainan Tabung Angka Pada Pertemuan 1 Siklus I ...	59
Gambar 4. 3 : Kegiatan permainan tabung angka pertemuan 2 pada siklus I.....	62
Gambar 4. 4 : Kegiatan permainan tabung angka pertemuan 3 pada siklus I.....	65
Gambar 4. 5 : Kegiatan permainan tabung angka pertemuan 1 pada siklus II.....	73
Gambar 4. 6 : Kegiatan tabung angka pada pertemuan kedua siklus II.....	75
Gambar 4. 7 : Kegiatan permainan tabung angka pertemuan 3 pada siklus II.....	78

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini ialah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Berdasarkan keunikan dan perkembangannya, anak usia dini terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu masa lahir sampai 12 bulan, masa batita (*toddler*) usia 1-3 tahun, masa pra sekolah usia 3-6 tahun, dan masa kelas awal 6-8 tahun (Mansur, 2017: 21).

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia prasekolah dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensi-potensinya sejak dini sehingga mereka dapat berkembang secara wajar sebagai anak. Tujuan dari Pendidikan Anak Usia Dini adalah agar anak memperoleh rangsangan-rangsangan intelektual, sosial, dan emosional sesuai dengan tingkat usianya. Rangsangan-rangsangan yang dijalani anak mungkin akan membentuk pengalaman yang akan dibawa seumur hidupnya. Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting untuk diberikan sejak usia

dini. Pendidikan merupakan investasi masa depan yang diyakini dapat memperbaiki kehidupan suatu bangsa (Sanjaya, 2015: 41)

Pendidikan anak pra sekolah memiliki peranan penting dalam mewujudkan pendidikan bagi anak yang bermutu dan berkualitas. Pendidikan anak sangat berguna bagi kehidupan mereka di masa depan karena dapat dijadikan sebagai cermin untuk melihat keberhasilan anak di masa mendatang. Anak yang mendapatkan layanan baik semenjak usia 0- 8 tahun memiliki harapan lebih besar untuk meraih keberhasilan di masa mendatang, sebaliknya anak yang tidak mendapatkan pelayanan pendidikan yang memadai membutuhkan perjuangan yang cukup berat untuk mengembangkan kehidupan selanjutnya.

Pendidikan usia dini khususnya Taman Kanak-Kanak memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak, oleh karena itu pendidikan untuk anak usia dini khususnya di Taman Kanak-Kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak (Papalia, 2016:21). Aspek pengembangan yang akan penulis teliti adalah aspek pengembangan kognitif. Dalam pedoman pembelajaran bidang pengembangan kognitif di Taman Kanak-Kanak disebutkan bahwa pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Salah satu aspek dalam pengembangan kognitif ini adalah pengembangan

pembelajaran matematika. Praktek-praktek pembelajaran matematika untuk anak usia dini di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini baik jalur formal maupun jalur nonformal sudah sering dilaksanakan. Istilah-istilah yang dikenal diantaranya pengembangan kognitif, daya pikir atau ada juga yang menyebutnya sebagai pengembangan kecerdasan logika-matematika. Kegiatan pengembangan kemampuan matematika untuk anak usia dini dirancang agar anak mampu menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan matematika.

Pendidik perlu menguasai konsep-konsep matematika sederhana yang sesuai untuk anak usia dini. Berbagai notasi matematis sederhana dan cara pengenalannya perlu dipahami agar dapat melatih anak berhitung dan menggunakan fungsi matematis lainnya. Suyanto (2013: 43) menyebutkan pengenalan matematika sebaiknya dilakukan melalui penggunaan benda-benda kongkrit dan pembiasaan. Pengenalan matematika secara kongkrit membuat anak dapat memahami matematika seperti mengenal bilangan, menghitung dan operasi bilangan. Anak diberikan kesempatan untuk mengingat tentang tanggal hari ini dan menuliskannya di papan tulis. Pembiasaan guru mengenalkan tanggal dan waktu akan melatihnya mengenal bilangan.

Bermain merupakan salah satu stimulus (perangsang) dari lingkungan yang dapat membantu memaksimalkan tumbuh kembang anak. Melalui bermain, anak dapat mengoptimalkan segala kemampuannya. Pada saat bermain anak mencoba gagasan-gagasan mereka, bertanya berbagai persoalan dan memperoleh jawaban atas persoalan mereka. Melalui permainan

menyusun balok misalnya, anak akan belajar menghubungkan ukuran suatu objek dengan objek lainnya (Musfiroh, 2018: 36). Mereka belajar memahami bagaimana balok yang besar mampu menopang balok yang lebih kecil. Jenis permainan yang ada tidak semua baik untuk anak. Pendidik harus dapat memberikan permainan yang tepat untuk anak. Keberhasilan yang kita saksikan di negara-negara lain, seperti Eropa dan Amerika dalam memberi pelajaran kepada anak dengan permainan seperti belajar bahasa dan istilah-istilah lain, menuntut kita untuk menciptakan jenis permainan yang layak dan sesuai dengan kondisi anak didik kita.

Salah satu media yang menunjang pembelajaran berhitung anak adalah tabung angka. tabung angka adalah bangun ruang tiga dimensi yang berbentuk silinder yang diberi angka atau bilangan yang dapat digunakan untuk media pengenalan angka untuk anak usia dini (Limismawati, 2019: 3). Tabung angka dapat digunakan untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak dengan memasukkan benda ke dalam tabung angka sesuai angka yang tertera pada tabung. Dengan bermain tabung angka anak dapat mengenal lambang bilangan, menghitung benda dan bermain sambil belajar dalam suasana yang menyenangkan. Tabung angka bisa dikombinasi sesuai kebutuhan misalkan diberi warna agar menarik atau di beri gambar karakter untuk meningkatkan kreatifitas anak.

Pengembangan kognitif, khususnya berhitung permulaan pada anak kelompok di RA Darun Najah Getas Demak guru sering mengalami berbagai hambatan. Berdasarkan refleksi awal pada pembelajaran berhitung permulaan

pada anak di RA Darun Najah Getas Demak yang berjumlah 22 anak, terdiri dari 14 anak perempuan dan 8 anak laki-laki, ditemukan permasalahan yang menyangkut aktivitas mereka saat pembelajaran. Permasalahan tersebut adalah sebagian besar anak menunjukkan sikap kurang perhatian terhadap pembelajaran berhitung permulaan di kelas karena mereka beranggapan bahwa pembelajaran saat itu kurang menarik dan tidak menyenangkan. Sebagian besar anak menunjukkan sikap pasif terhadap pembelajaran berhitung permulaan di kelas.

Seperti kondisi yang telah dijelaskan di atas, anak pada kelompok B di RA Darun Najah Getas Demak tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran berhitung permulaan sesuai indikator yang telah ditetapkan. Sebagian besar siswa (13 anak atau 62 %) memiliki kemampuan berhitung permulaan yang rendah. Saat pembelajaran menghitung permulaan, guru melihat kemampuan anak dalam mengenalkan konsep angka masih belum berkembang secara optimal, yaitu saat guru meminta anak menunjukkan salah satu angka yang disebutkan guru, anak masih merasa kebingungan dan kemudian kadang anak menjawab dengan tidak benar, dan ada juga anak hanya bisa mengucapkan atau menghafal angka 1-10 tetapi tidak mengerti bagaimana bentuk angka yang telah disebutkan.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru RA Darun Najah Getas Demak sebagai solusi tindakan untuk memecahkan masalah kemampuan berhitung permulaan pada anak maka digunakan permainan tabung angka sebagai media pembelajaran. Dasar pertimbangan pemilihan

media tabung angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak sebagai berikut: Pertama permainan tabung angka mudah dimainkan oleh anak. Kedua permainan tabung angka bertujuan untuk mengenalkan angka pada anak sekaligus melatih motorik kasar karena dapat dikombinasikan dengan permainan lari atau gerakan motorik kasar lainnya. Ketiga Permainan tabung angka dapat memberikan rasa senang sekaligus pengetahuan kepada anak sehingga anak dapat bermain sekaligus belajar. Keempat Permainan tabung angka menggunakan tabung sebagai tempat bermain anak yang dapat dimodifikasi oleh guru sesuai kebutuhan pembelajaran berhitung permulaan. Tabung angka dapat diisi benda atau gambar sejumlah angka yang tertera pada tabung sebagai tempat bermain yang tidak baku, artinya dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran berhitung permulaan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang permainan tabung angka yang dapat dijadikan media pembelajaran untuk mempermudah anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Penelitian tindakan kelas ini berjudul **“Upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan permainan tabung angka pada anak kelompok B di RA Darun Najah Getas Demak Tahun Pelajaran 2021-2022”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Anak kurang tertarik dan kurang aktif dalam kegiatan berhitung permulaan
2. Anak masih kelihatan bingung nampak anak menjawab dengan tidak benar pertanyaan dari guru, dan anak nampak tidak mengerti bagaimana bentuk angka yang telah disebutkan.
3. Kemampuan kognitif anak khususnya di bidang berhitung belum sepenuhnya berkembang dengan baik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti membatasi pada Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan tabung angka di RA Darun Najah Getas Demak tahun pelajaran 2021 – 2022. Pada penelitian ini dibatasi pada KD 3.6 dan 4.6

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan tabung angka di RA Darun Najah Getas Demak Tahun Pelajaran 2021-2022”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Tujuan umum`

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini

2. Tujuan khusus

Untuk meningkatkan kemampuan kemampuan berhitung anak melalui permainan tabung angka di RA Darun Najah Getas Demak Tahun Pelajaran 2021-2022

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat teoritis dan praktis, antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi di bidang pendidikan terutama pendidikan anak usia dini mengenai peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini dan permainan yang tepat untuk anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Guru

- 1) Sebagai bahan masukan dalam menerapkan permainan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak
- 2) Meningkatkan kompetensi guru sehingga pembelajaran lebih berkualitas
- 3) Memotivasi guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan untuk menciptakan pembelajaran menarik, menyenangkan dan bermakna bagi anak

b. Anak

- 1) Menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran berhitung permulaan

- 2) Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak melalui permainan yang menyenangkan
- 3) Meningkatkan kemampuan mengenal banyak dan sedikit suatu bilangan

c. Lembaga

- 1) Dapat memberikan kontribusi positif kepada lembaga sekolah tentang pentingnya menyediakan dan mengembangkan berbagai media yang diperlukan
- 2) Dapat menjadi bahan informasi dan dapat menjadi bahan bagi perkembangan ilmu pengetahuan tentang anak usia dini.
- 3) Sebagai literature atau bahan referensi khususnya bagi mahasiswa/mahasiswi yang membutuhkan dan semua pihak pada umumnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Berhitung Permulaan

1. Pengertian Kemampuan

Istilah kemampuan dapat didefinisikan dalam berbagai arti, tergantung dari mana kita memandang tentang istilah ini, menurut Munandar (2018: 97) bahwa kemampuan ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu.

Senada dengan pengertian tersebut diatas, Robin (dalam Susanto 2011: 98) juga mengatakan bahwa kemampuan merupakan suatu daya atau kesanggupan dalam diri setiap individu dimana daya ini dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung individu dalam menyelesaikan tugasnya.

Sedangkan menurut Daryanto (2018: 99) kemampuan adalah sifat yang dibawa sejak lahir yang memungkinkan seseorang dapat menyelesaikan pekerjaan baik mental maupun fisik. Dengan demikian kemampuan adalah potensi individu yang merupakan bawaan dari lahir yang dipermatang oleh adanya pembiasaan dan latihan dalam melaksanakan tugasnya.

Dari beberapa pendapat di atas kemampuan dapat diartikan kemampuan adalah potensi atau kesanggupan dalam diri individu dalam

melakukan sesuatu yang dihasilkan dari pembawaan dan dipermatang oleh adanya pembiasaan dan latihan dalam melaksanakan tugasnya.

2. Pengertian Kemampuan Berhitung untuk Anak Usia Dini

Berhitung adalah sebuah cara yang menyenangkan untuk mempelajari konsep bilangan. Anak usia dini sudah dapat diajari matematika atau berhitung permulaan melalui berbagai cara. Berhitung dengan suara nyaring atau berhitung sambil bernyanyi baik dilakukan ketika mengajarkan anak berhitung dan mengenal bilangan. Pengenalan berhitung permulaan yang dilakukan sambil bermain dan bernyanyi membuat anak lebih mudah untuk menerima pembelajaran (Ismayati, 2016: 24).

Menurut Suharsono (2012:57) kemampuan berhitung permulaan ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya simulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan. Berhitung merupakan kemampuan yang penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali mereka, untuk bekal kehidupannya dimasa depan dan saat ini ialah memberikan bekal kemampuan berhitung.

Sedangkan menurut Depdiknas (dalam Susanto, 2011:100) Kemampuan berhitung merupakan kemampuan untuk menggunakan keterampilan berhitung. Tahapan yang dapat dilakukan untuk membantu

mempercepat penguasaan berhitung melalui jalur matematika. Widya (2019:10) mengungkapkan kemampuan berhitung merupakan kemampuan cara belajar untuk mengatur jalan pikirannya dalam menguasai matematika, cabang matematika adalah berhitung.

Dari pendapat tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa berhitung permulaan adalah bagian dari matematika yang dapat diajarkan kepada anak usia dini sesuai dengan tingkat perkembangannya dengan cara yang menyenangkan. Dalam memberikan pembelajaran pada anak usia dini harus sesuai dengan standar belajar anak yang telah ditetapkan. Standar belajar matematika yang disesuaikan dengan kebutuhan anak akan mempermudah anak dalam mempelajari matematika (berhitung permulaan). Pembelajaran berhitung permulaan yang diberikan secara tepat akan mengoptimalkan kemampuan anak dalam berhitung.

3. Tujuan Berhitung Permulaan

Berhitung Permulaan pada anak memiliki beberapa tujuan antara lain membantu anak mengenal angka dan mengenal matematika sederhana yang ada dalam kehidupan sehari-hari hal ini sesuai dengan Sartika (2016: 27) yaitu berhitung permulaan pada anak memiliki tujuan antara lain:

- a) Dapat berfikir logis dan sistematis melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang ada di sekitar anak.

- b) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- c) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
- d) Memahami pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat dalam memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.
- e) Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan suatu secara spontan

Pembelajaran berhitung permulaan pada anak bertujuan melatih berfikir logis, memiliki ketelitian dan memahami konsep ruang serta waktu. Pembelajaran berhitung pada anak harus dikemas dalam permainan yang menyenangkan agar anak tidak jenuh dan dapat mengembangkan kreativitas serta imajinasinya. Keterampilan berhitung diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, dengan mengajarkan berhitung permulaan akan membantu anak menyesuaikan diri dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat.

4. Prinsip-prinsip Berhitung Permulaan

Dalam mengajarkan berhitung permulaan kepada anak, guru harus melakukannya dengan cara yang menyenangkan secara bertahap dalam pedoman permainan berhitung (Umi, 2011: 21)

Pada masa kanak-kanak awal, anak mulai mengenali lima prinsip berhitung, yaitu dengan mulai membilang atau menyebutkan satu bilangan menggunakan benda untuk setiap item sambil mengatakan bilangan satu, dua, tiga dan seterusnya. Anak mulai menyebutkan serangkaian bilangan secara berurutan. Anak mulai menghitung total yang sama dengan jumlah benda yang dihitung anak, yaitu nama angka terakhir yang disebutkan. Anak mulai mengenali prinsip perhitungan permulaan terhadap berbagai objek (Diane, 2018: 329)

Selain itu, Marjorie dan Anne (2017: 280) juga menjelaskan 5 prinsip dalam berhitung yaitu: (1) prinsip satusatu, yaitu hanya menggunakan satu nama angka untuk setiap benda yang dihitung, (2) prinsip urutan yang tetap, yaitu menggunakan satu nama untuk urutan yang tetap. Misalnya satu, dua, tiga, (3) prinsip utama, yaitu menggunakan nama angka terakhir untuk menyebutkan angka dari sekumpulan benda, (4) prinsip pemindahan, yaitu menghitung bagian dari kumpulan jenis yang tercampur, misalnya menghitung balok merah pada dinding yang terbuat dari balok berwarna-warni, dan (5) prinsip urutan yang tidak tepat, yaitu mengakui bahwa urutan benda yang dihitung tidak sesuai.

Berdasarkan penjelasan di atas, prinsip-prinsip berhitung permulaan perlu diperhatikan dan dipahami. Oleh karena itu, sebagai guru anak usia dini hendaknya harus memahami secara benar tentang prinsip berhitung anak. Prinsip ini penting dilakukan, sehingga anak mudah memahami

konsep berhitung serta, kemampuan berhitung anak lebih meningkat dan berhitung menjadi pembelajaran yang menyenangkan.

5. Tahapan Berhitung Permulaan

Berbagai tahapan berhitung permulaan menurut Hurlock (dalam Depdiknas, 2007:6) ada tiga yaitu: (1) tahap penguasaan konsep, dimulai dengan mengenalkan konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda-benda yang nyata, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan, (2) tahap transisi, merupakan peralihan dari pemahaman secara konkret dengan menggunakan benda-benda nyata menuju kearah pemahaman secara abstrak, dan (3) tahap pengenalan lambang dimana setelah anak memahami sesuatu secara abstrak, maka anak dapat dikenalkan pada tingkat penguasaan terhadap konsep bilangan dengan cara meminta anak melakukan proses penjumlahan dan pengurangan melalui penyelesaian soal.

Tahapan berhitung anak usia dini, dengan mengacu pada hasil penelitian Piaget (dalam Susanto, 2011:100) tentang intelektual, yang mengatakan anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra oprasional, maka penguasaan kegiatan berhitung pada anak usia taman kanak-kanak akan melalui tahapan sebagai berikut:

a) Tahap konsep/pengertian

Pada tahap ini anak bereksresi untuk menghitung segala macam benda- benda yang dapat dihitung dan dapat dilihatnya. kegiatan menghitung-hitung ini harus dilakukan dengan memikat,

sehingga benar-benar dipahami oleh anak. Pada tahap ini guru atau orang tua harus dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan berkesan, sehingga anak tidak bosan.

b) Tahap peralihan

Tahap peralihan merupakan masa dari konkret ke lambang, tahap ini saat anak mulai benar-benar memahami. Untuk itulah maka tahap ini diberikan apabila tahap konsep sudah dikuasai anak dengan baik, yaitu saat anak mampu menghitung yang terdapat kesesuaian antara benda yang dihitung dan bilangan yang disebutkan. Tahap peralihan ini pun harus terjadi dalam waktu yang cukup untuk dikuasai anak.

c) Tahap lambang

Tahap ini dimana anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk, dan sebagainya jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung atau matematika.

Sedangkan menurut Bruner (dalam Budiningsih, 2012:41) perkembangan kognitif (berhitung) seseorang terjadi melalui tiga tahap, yaitu:

a) Tahap enaktif

Seseorang melakukan aktivitas-aktivitas dalam upayanya untuk memahami lingkungan disekitarnya. Artinya, dalam memahami dunia

sekitarnya anak menggunakan pengetahuan motorik. Misalnya gigitan, sentuhan, pengangan, dan sebagainya.

b) Tahap iconik

Seseorang memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal. maksudnya, dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui bentuk perumpamaan (tampil) dan perbandingan (komparasi)

c) Tahap simbolik

Seseorang telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika matematika, dan sebagainya.

Dari paparan pendapat di atas, dapat disimpulkan tahapan berhitung permulaan anak usia dini diawali bermain dengan benda-benda nyata yang bisa di hitung oleh anak, tahapan selanjutnya adalah tahapan peralihan dimana anak mulai memahapi konsep dari benda-benda nyata ke lambang (simbol), baru setelah itu anak masuk ke tahap lambang.

6. Metode Kemampuan Berhitung Permulaan yang Efektif bagi Anak

Dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dapat dilakukan dengan beberapa metode. Metode yang dikembangkan dalam mengenalkan dan mengembangkan kemampuan berhitung permulaan misalnya: metode ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, eksperimen, bermain atau pemberian tugas. Menurut Renew (dalam

Susanto, 2011:103) metode yang perlu diterapkan dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dilakukan dengan permainan-permainan yang menyenangkan, suasana belajar yang mengembirakan dan bagaimana anak tertarik untuk belajar. Suasana yang nyaman dan menyenangkan, dapat membuat anak akan belajar angka dengan cara yang kreatif dalam suatu permainan berdasarkan tahapan tertentu.

Agar pembelajaran berhitung permulaan pada anak dapat berlangsung efektif dan berhasil seperti yang diharapkan ada beberapa cara yang dapat dilakukan (Ismayati, 2016: 28) antara lain:

a) Lakukan pengulangan

Ketika kita ingin menerapkan konsep berhitung permulaan pada anak, pengulangan bisa berfungsi sebagai penguatan sehingga konsep lebih tertanam di otak anak.

b) Lingkungan yang kondusif

Anak-anak tidak akan pernah bisa berkembang optimal dalam hal apapun jika tidak ada lingkungan yang kondusif yang menunjangnya. Anak-anak akan memiliki kemungkinan lebih besar bisa menjadi seorang pembelajar yang sukses ketika orangtua dan lingkungannya memberi dukungan terhadap aktivitas belajar mereka.

c) Buat menyenangkan

Belajar apapun akan sangat efektif jika dilakukan dengan cara yang menyenangkan, maka pembelajaran berhitung permulaan pada anak agar berhasil dengan baik, buat pembelajarannya menyenangkan.

d) Gunakan media

Untuk memperkaya belajar anak, kita bisa menggunakan beragam media. Belajar tidak harus selalu berhadapan dengan buku dan alat tulis. Sesekali bisa juga menggunakan media lain seperti komputer, VCD atau DVD edukatif yang berisi materi pendidikan berhitung permulaan untuk anak usia dini yang sangat menarik untuk anak-anak.

Pembelajaran berhitung permulaan dapat dilakukan oleh guru di sekolah maupun orangtua di rumah. Pembelajaran berhitung permulaan pada anak dapat berlangsung secara efektif jika dilakukan dengan cara yang menyenangkan dengan media yang menarik dan dilakukan di lingkungan yang kondusif.

7. Standar Berhitung Permulaan Untuk Anak Usia Dini

Dalam mempelajari berhitung permulaan anak usia dini dapat memahami beberapa konsep sederhana seperti pendapat Helmawati (2019, 71) yang menyatakan bahwa konsep-konsep yang dapat dipahami anak usia tiga, empat, lima tahun antara lain:

a) Konsep bilangan

Salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak usia tiga, empat dan lima tahun ialah pengembangan kepekaan terhadap bilangan. Peka terhadap bilangan berarti lebih dari sekedar menghitung. Kepekaan bilangan itu mencakup pengembangan rasa kualitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu. Ketika kepekaan

pada bilangan berkembang, anak-anak mulai mengenal penafsiran-penafsiran kasar dari kuantitas, seperti “lebih banyak” dan “kurang banyak”.

b) Konsep aljabar

Pertemuan pertama anak-anak usia 3-4 tahun dengan aljabar dimulai dengan menyortir, menggolongkan, membandingkan, dan menyusun benda-benda menurut bentuk, jumlah, dan sifat-sifat lain. Mengenal, menggambarkan dan pola memberi sumbangam kepada pemahaman anak-anak tentang penggolongan.

c) Konsep penggolongan

Penggolongan (klasifikasi) mengelompokkan benda-benda yang serupa atau memiliki kesamaan adalah salah satu proses yang penting untuk mengembangkan konsep bilangan. Anak usia tiga, empat dan lima tahun agar mampu menggolongkan atau menyortir benda-benda, mereka harus mengembangkan pengertian tentang saling memiliki “kesamaan”, “keserupaan” dan “perbedaan”

d) Konsep membandingkan

Membandingkan adalah proses dimana anak membangun suatu hubungan antara dua benda berdasarkan suatu atribut tertentu. Anak-anak sering membuat perbedaan, terutama bila perbandingan itu melibatkan mereka secara pribadi. Anak-anak sering berkata ”Saya mau potongan kue yang paling besar”, ”Saya mau cangkir yang paling baru.

e) Konsep pola-pola

Anak-anak usia tiga, empat dan lima tahun senang membuat dan mengenal pola-pola dilingkungan mereka. Kemampuan untuk mengenal pola akan membantu anak-anak mengembangkan keterampilan yang bisa dipakai dalam menyortir, menggolongkan, mengidentifikasi bentuk-bentuk dan membuat grafik.

f) Konsep pengukuran

Minat dan kemampuan anak usia 3-5 tahun untuk menggunakan pengukuran berkembang dari pengalaman-pengalaman dengan penggolongan, perbandingan dan penyusunan. Ketika anak-anak membandingkan panjang dua *teddy bear*, menimbang satu cangkir susu dan melihat bawa cangkir merah menampung sama banyak air seperti dua cangkir biru, mereka pun belajar tentang konsep pengukuran.

Berdasarkan pemaparan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini dapat diajarkan beberapa konsep yaitu membandingkan suatu bilangan baik yang besar dan yang kecil, lebih banyak, atau kurang banyak, membandingkan panjang suatu benda dan lain sebagainya.

8. Berhitung Permulaan Bagian Dari Perkembangan Kognitif

Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir *Gagne* dalam (Yusniati, 2016). Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap

sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.

Tahapan perkembangan kognitif anak antara lain sensori motor, praoperasional, operasional kongkrit dan operasional formal. Anak kelompok bermain berada pada tahap operasional formal. Pembelajaran berhitung yang diberikan pada tahapan ini sebaiknya diberikan dengan menggunakan media yang kongkrit dan dilakukan dengan permainan yang menyenangkan.

Berhitung permulaan merupakan bagian dari perkembangan kognitif hal ini sesuai dengan pendapat Piaget dalam Yusniati (2016: 95) yang menyebutkan capaian perkembangan kognitif dalam bentuk tabel berikut:

Berhitung permulaan merupakan bagian dari perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif anak usia dini menurut Yusniati (2016: 86) yang menyatakan pada usia 18 bulan-6 tahun anak berada pada tahap pra operasional tahap ini dimulai ketika bayi berusia 18 hingga 24 bulan. Pada mulanya anak mampu memecahkan masalah dengan cara memikirkannya terlebih dahulu melalui kesan mental, tidak lama kemudian (pada tahap selanjutnya) anak mampu mempelajari masalah sebelum bertindak serta terlibat langsung dalam kegiatan *trial and error* secara fisik.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Sudanyana (2016:4) media

adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Isjoni (2017: 43) menyebutkan bahwa yang dinamakan media pembelajaran ialah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Hasnida (2018: 32) mengatakan media adalah segala wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar.

Dari berbagai pendapat di atas, media pada dasarnya suatu alat atau sejenisnya yang dapat digunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran, baik terletak maupun audio-visual serta dapat merangsang pembelajar untuk belajar.

2. Tujuan media pembelajaran

Media dapat digunakan sebagai pembawa pesan, Menurut Kustiawan (2016: 24) tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk: mempermudah proses pembelajaran dikelas; meningkatkan efisiensi proses pembelajaran; menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar; membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Fadlilah (2017:207) tujuan media pembelajaran ialah untuk membantu siswa lebih cepat mengetahui, memahami, dan upaya terampil dalam mempelajari sebuah materi yang dipelajari, dan menurut (Daryanto, 2018:8) tujuan media sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa).

Senada dengan pendapat diatas, Arsyad (2009: 45) media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik (siswa/murid).

Dari paparan di atas menjelaskan bahwa tujuan media adalah sebagai alat bantu pembelajaran dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) untuk mempermudah proses pembelajaran dikelas, membantu siswa lebih cepat mengetahui, memahami, dan terampil dalam mempelajari materi yang dipelajari.

3. Jenis media pembelajaran

Sedangkan menurut Hasnida (2018: 51) beberapa benda yang digolongkan kedalam media tiga dimensi antara lain kelompok pertama, adalah kelompok benda asli, model, atau tiruan sederhana, mock-up, dan barang contoh atau specimen. Kelompok kedua adalah diorama dan pameran. Adapun media pembelajaran dapat di kelompokkan menjadi 3 bagian antara lain:

a) Media visual

Adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa/media yang hanya dapat di lihat, seperti:

- 1) Gambar diam (gambar manusia, binatang dan sebagainya)
 - 2) Media grafis adalah media pandang dua dimensi (gambar dan tulisan) menggunakan kata-kata, angka serta bentuk simbol (lambang)
 - 3) Media model adalah media tiga dimensi, tiruan dari beberapa objek nyata seperti objek terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal dan yang jarang di temukan atau terlalu rumit dibawa kedalam kelas.
 - 4) Media realita merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung (direct experience) kepada anak, seperti mata uang, tumbuhan, binatang yang tidak berbahaya.
- b) Media audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak untuk memahami/mempelajari isi tema, seperti kaset suara/radio.

- c) Media audio visual

Media ini bisa disebut media pandang dengar, dengan menggunakan media ini maka penyajian isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal dan peran guru beralih menjadi

fasilitator belajar saja. Misal televisi/ video pendidikan dan sebagainya.

C. Permainan Tabung Angka

1. Pengertian Bermain atau permainan

Menurut Tedjasaputra (2011: 15), menyatakan bahwa bermain memang mempunyai manfaat tertentu, yang penting dan perlu ada dalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai oleh tertawa karena itu suasana hati dari orang yang melakukan kegiatan memegang peranan untuk menentukan apakah orang tersebut sedang bermain atau bukan. Bermain merupakan salah satu stimulus (perangsang) dari lingkungan yang dapat membantu memaksimalkan tumbuh kembang dan kecerdasan anak. Melalui bermain anak dapat mengoptimalkan semua kemampuannya.

Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan tertentu pada anak. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak (Sudono, 2016: 2). Sehingga dapat dikatakan bermain merupakan kegiatan yang dilakukan menggunakan atau tidak menggunakan alat yang dapat memberikan kesenangan dan dapat mengembangkan imajinasi anak. Selain itu, melalui bermain dapat digunakan anak untuk mengembangkan kemampuan anak.

Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan

memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi (Zaman, 2019: 39).

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan di atas, maka dapat dideskripsikan bahwa bermain adalah kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan anak dengan atau tanpa alat dan dilakukan secara spontan dan tanpa paksaan dari luar. Bermain penting untuk perkembangan anak, karena melalui bermain anak mendapat pengalaman dan dapat mengembangkan kemampuannya, salah satunya adalah kemampuan berhitung permulaan.

2. Manfaat bermain bagi anak

Proses bermain dan alat permainan merupakan perangkat komunikasi bagi anak-anak. Dengan bermain anak akan belajar cara berkomunikasi dengan lingkungan hidupnya, sosialnya, dan dirinya sendiri. Selain itu, dengan bermain anak-anak juga mengerti atau memahami lingkungan disekitarnya, interaksi sosial dengan orang-orang disekelilingnya dan mengembangkan fantasi, imajinasi, serta kreativitasnya. Berikut ini manfaat bermain menurut Eviana, Daisy, Ayu (2019: 38) menyebutkan bahwa manfaat bermain bagi anak adalah:

- a) Membantu anak memahami diri sendiri dan mengembangkan harga diri

Tidak dipungkiri bahwa permainan sangat penting dalam perkembangan anak. Ketika bermain mereka akan menentukan pilihan-pilihan. Mereka harus memilih apa yang hendak dimainkan. Mereka juga memilih apa yang hendak dilukis dan diwarnai atau alat apa yang hendak digunakan. Semua pilihan itu akan membantu terbentuknya gambaran tentang diri mereka dan membuatnya merasa mampu mengendalikan diri. Menentukan pilihan dalam konteks permainan membuat pengalaman memilih itu menjadi mudah dan aman. Aman, karena tidak ada keputusan benar atau salah.

- b) Membantu anak mengembangkan kepercayaan diri

Permainan mendorong berkembangnya keterampilan, fisik, sosial, dan intelektual. Misalnya, perkembangan sosial dapat terlihat dari cara anak mendekati dan bersama orang lain, berkompromi, serta bernegosiasi. Kemudian, selain mengembangkan kekuatan fisik dan koordinasi tubuh, permainan juga akan membantunya mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dan menyusun rencana. Apabila anak mengalami kegagalan dalam permainan (dimana mereka tahu bahwa hal tersebut tidak akan membawa akibat apapun), hal tersebut justru membantu mereka menghadapi kegagalan dalam arti sebenarnya dan mengelolanya pada saat mereka benar-benar harus bertanggung jawab.

c) Melatih mental anak

Ketika bermain, anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuan yang dia miliki tentang dunia sekaligus mendapatkan pengetahuan yang dia miliki tentang dunia sekaligus mendapat pengetahuan baru. Semua dilakukan dengan cara yang menggembirakan hatinya. Tidak hanya pengetahuan tentang dunia ada dalam pikiran anak terekspressikan lewat bermain, tapi juga hal-hal yang ia rasakan, ketakutan-ketakutan dan kegembiraan.

d) Meningkatkan daya kreatifitas dan membebaskan stres anak

Kreativitas anak akan berkembang melalui permainan. Sebab, ide-ide yang orisinil akan keluar dari pikiran mereka, walaupun kadang-kadang terasa abstrak bagi orangtua. Mengingat bahwa tidak hanya orangtua yang mengalami stres, anak-anak juga bisa. Stres pada anak dapat disebabkan oleh rutinitas harian yang membosankan. Bermain dapat membantu anak untuk lepas dari stres kehidupan.

3. Pengertian Permainan Tabung Angka

Tabung adalah bangunan ruang yang dibatasi oleh dua sisi yang kongruen dan yang sejajar berbentuk lingkaran serta sebuah sisi lengkung. Soenarjo (2018: 23) menyatakan bahwa tabung adalah bangunan ruang yang bagian atas dan bagian bawahnya berbentuk lingkaran yang sama. Suatu tabung lingkaran dapat dipandang sebagai suatu prisma khususnya

alasnya berupa daerah lingkaran. Jadi tabung merupakan prisma yang alas dan tutupnya berbentuk lingkaran

Menurut Heriwijaya (2019: 45) angka merupakan interpretasi manusia dalam menyatakan himpunan. Jadi, angka merupakan suatu notasi tertulis dari sebuah bilangan. Dan Angka adalah simbol atau lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan. Jadi mengenal angka anak-anak dapat dipelajari dengan berbagai cara, baik itu dengan cara mengajarkan penulisan langsung maupun dengan permainan.

Tabung angka dapat digunakan untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak dengan memasukkan benda ke dalam tabung sesuai dengan angka yang tertera pada tabung. Benda yang dapat digunakan untuk bermain tabung angka bervariasi ukuran dan bentuknya dapat dibuat sesuai dengan tema pembelajaran yang sedang diajarkan kepada anak.

Permainan tabung angka adalah permainan yang dirancang dengan menggunakan alat berupa tabung transparan yang memiliki lambang bilangan (angka) yang dimainkan dengan memasukkan benda ke dalam tabung jumlah benda yang dimasukkan sesuai dengan angka yang tertera pada dinding tabung. Permainan ini bertujuan memperkenalkan anak konsep angka melalui permainan atau bermain sambil belajar. Permainan ini dapat dilakukan secara individu ataupun berkelompok. Permainan tabung angka dilakukan secara individu anak dipanggil satu-satu untuk memasukkan benda ke dalam tabung angka anak yang lain melihat dan memberi semangat kepada teman yang sedang bermain. Setelah anak

selesai bermain guru mengajak anak untuk menghitung benda yang sudah dimasukkan kedalam tabung jika sudah sesuai guru memberi pujian dan penghargaan berupa stiker bergambar, jika belum sesuai guru memberi motivasi kepada anak dan memberikan penghargaan juga berupa stiker bergambar. Permainan juga dapat dilakukan berkelompok dengan cara yang hampir sama. Gambar dibawah ini merupakan contoh tabung angka:



Gambar 2.1 : Tabung Angka

Peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada anak dapat dilakukan dengan berbagai kegiatan termasuk kegiatan bermain. Permainan tabung angka salah satu cara untuk memperkenalkan dengan cara yang menyenangkan. Dengan bermain tabung angka anak dapat mengenal lambang bilangan, menghitung benda dan bermain sambil belajar dalam suasana yang menyenangkan.

Setelah anak selesai bermain guru mengajak anak untuk menghitung benda yang sudah dimasukkan kedalam tabung tersebut, jika sudah sesuai guru memberi pujian dan penghargaan berupa stiker gambar, jika belum selesai guru memberi motivasi kepada anak dan memberikan penghargaan

juga berupa stiker bergambar. Permainan juga dapat dilakukan berkelompok dengan cara yang hampir sama.

Permainan tabung angka salah satu cara untuk memperkenalkan dengan cara yang menyenangkan. Dengan bermain tabung angka anak dapat mengenal lambang bilangan, menghitung benda dan bermain sambil belajar dalam suasana yang menyenangkan.

4. Permainan tabung angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan

Banyak jenis permainan yang bisa diajarkan pada anak, semua bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kecerdasan anak. Bermain dengan angka sebelum anak pandai berhitung langkah pertama adalah dengan mengerti tentang arti angka. Saat anak-anak mulai belajar menghitung, mereka akan menganggap angka-angka itu sebagai rima, mungkin pengertian mereka terhadap angka masih terbatas pada hitungan 1- 2-3, dan mungkin belum bisa membayangkan arti 5-6-7 dan seterusnya, bila si anak sudah tahu urutan dari 1 sampai dengan 10, dapat dikatakan dia bisa mulai mengerti apa arti angka-angka tersebut. namun tidak jarang anak-anak kecil sering salah membuat urutan, jadi mereka butuh banyak latihan.

Kemampuan berhitung permulaan pada anak berbeda-beda bila anak mendapatkan stimulasi yang baik maka kemampuan anak juga akan lebih baik dibandingkan anak yang tidak mendapatkan stimulasi dalam berhitung atau mengenal angka dalam buku panduan permainan berhitung

berhitung Iimismawati (2019: 26) menyebutkan ada beberapa teori yang mendasari perlunya permainan berhitung diantaranya:

a) Tingkat perkembangan mental anak

Anak usia dini berada pada tahapan pra-operasional kongkrit yaitu tahap persiapan kearah pengorganisasian pekerjaan yang kongkrit dan berpikir intuitif dimana anak mampu mempertimbangkan tentang besar, bentuk dan benda-benda didasarkan pada interpretasi dan pengalamannya (persepsinya sendiri).

b) Masa peka berhitung anak

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orangtua dan guru di TK harus tanggap, untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal. Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi atau rangsangan serta motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Diyakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari

sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.

c) Bermain membantu anak tumbuh sehat dan cerdas

Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain bagi anak-anak merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan yang dapat membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial. Permainan tabung angka juga diharapkan dapat menjadi sarana bermain bagi anak yang membantu anak untuk dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan seperti mengenal angka atau menghitung jumlah benda secara sederhana. Dalam memberikan permainan tabung angka pada anak perlu memperhatikan prinsip bermain sambil belajar seperti yang dikatakan.

D. Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

1. Perkembangan fisik/ motorik

Perkembangan fisik meliputi perkembangan badan, otot kasar dan otot halus, yang selanjutnya lebih disebut dengan motorik kasar dan motorik halus (Slamet Suyanto, 2015: 49). Perkembangan motorik kasar berhubungan dengan gerakan dasar yang terkoordinasi dengan otak seperti berlari, berjalan, melompat, memukul dan menarik. Sedangkan motorik halus berfungsi untuk melakukan gerakan yang lebih spesifik seperti menulis, melipat, menggunting, mengancingkan baju dan mengikat tali sepatu.

Dari kajian tentang perkembangan fisik-motorik diatas dapat diketahui bahwa pada anak usia 5-6 tahun (kelompok B) otot kasar dan otot halus anak sudah berkembang. Anak memiliki banyak tenaga untuk melakukan kegiatan dan umumnya mereka sangat aktif. Anak sudah dapat melakukan gerakan yang terkordinasi. Keterampilan yang menggunakan otot kaki dan tangan sudah berkembang dengan baik. Anak sudah dapat menggunakan tanganya untuk mencampur warna yang diinginkannya.

2. Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir (Mansur, 2017: 33). Keat menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan proses mental yang mencakup pemahaman tentang dunia, penemuan pengetahuan, pembuatan perbandingan, berfikir dan mengerti (Susanto, 2016: 40). Proses mental yang dimaksud adalah proses pengolahan informasi yang menjangkau kegiatan kognisi, intelegensi, belajar, pemecahan masalah dan pembentukan konsep. Hal ini juga menjangkau kreativitas, imajinasi dan ingatan.

Anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berfikir yang jelas. Anak mulai mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Penguasaan bahasa anak sudah sistematis, anak dapat melakukan permainan simbolis. Namun, pada tahap ini anak masih egosentris. (Susanto, 2016: 55)

Dari kajian mengenai perkembangan kognitif anak diketahui bahwa unsur yang menonjol pada tahap pre-operasional adalah mulai digunakannya bahasa simbolis yang berupa gambaran dan bahasa ucapan. Anak dapat berbicara tanpa dibatasi waktu sekarang dan dapat membicarakan satu hal bersama-sama. Dengan bahasa anak dapat mengenal bermacam benda dan mengetahui nama-nama benda yang dikenal melalui pendengaran dan penglihatannya. Perkembangan bahasa ini akan sangat memperlancar perkembangan kognitif anak.

3. Perkembangan bahasa

Penguasaan bahasa anak berkembang menurut hukum alami, yaitu mengikuti bakat, kodrat dan ritme yang alami. Menurut Lenneberg perkembangan bahasa anak berjalan sesuai jadwal biologisnya (Susanto, 2016: 13). Hal ini dapat digunakan sebagai dasar mengapa anak pada umur tertentu sudah dapat berbicara, sedangkan pada umur tertentu belum dapat berbicara. Perkembangan bahasa tidaklah ditentukan pada umur, namun mengarah pada perkembangan motoriknya. Namun perkembang tersebut sangat dipengaruhi oleh lingkungan. Bahasa anak akan muncul dan berkembang melalui berbagai situasi interaksi sosial dengan orang dewasa.

Berdasarkan kajian mengenai perkembangan bahasa anak diketahui bahwa perkembangan bahasa anak terjadi dalam interaksi dengan lingkungan. Bahasa merupakan ungkapan dari apa yang difikirkan anak, sehingga bahasa memiliki peran yang sangat penting dalam berkomunikasi dengan orang lain. Dalam karakteristik perkembangan bahasa yang telah

disampaikan, dapat diketahui bahwa anak usia 5-6 tahun (kelompok B) sudah mampu berbicara dengan struktur kalimat yang lebih rumit dan anak senang menggunakan bahasa untuk menceritakan gagasan, pengalaman, pengetahuan dan apa yang dipikirkannya kepada orang lain, sehingga gambar karya anak dapat dipilih dalam rangka meningkatkan kemampuan bicara anak. Hal ini dilakukan dengan cara meminta anak menjelaskan hasil pencampuran warna.

4. Perkembangan emosi

Emosi merupakan perasaan atau afeksi yang melibatkan perpaduan antara gejala fisiologis dan gejala perilaku yang terlihat (Mansur, 2017: 56). Perkembangan emosi memainkan peranan yang penting dalam kehidupan terutama dalam hal penyesuaian pribadi dan sosial anak dengan lingkungan. Adapun dampak perkembangan emosi adalah sebagai berikut: 1) emosi menambah rasa nikmat bagi pengalaman sehari-hari, 2) emosi menyiapkan tubuh untuk melakukan tindakan, 3) emosi merupakan suatu bentuk komunikasi, 4) emosi mengganggu aktifitas mental, dan 6) reaksi emosi yang diulang-ulang akan menjadi kebiasaan

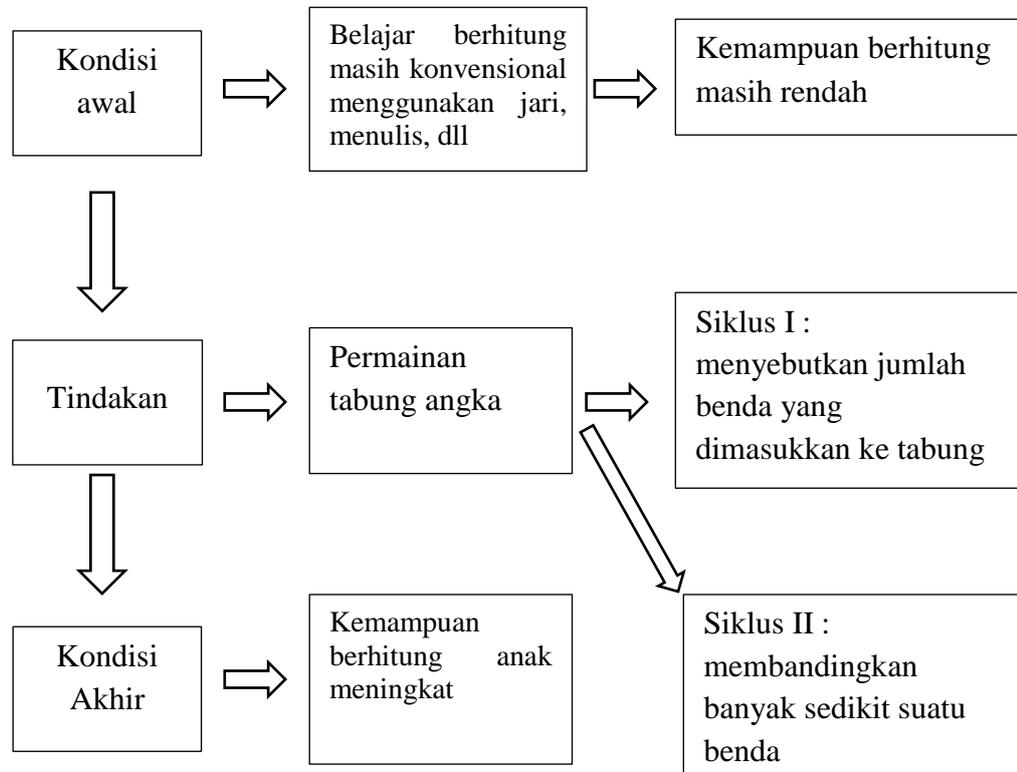
Seiring dengan bertambahnya usia anak, berbagai ekspresi emosi diekspresikan secara lebih terpola karena anak sudah dapat mempelajari reaksi orang lain. Reaksi emosi yang timbul berubah lebih proporsional, seperti sikap tidak menerima dengan cemberut dan sikap tidak patuh atau nakal. Mutiah (2017: 45) menambahkan beberapa ciri-ciri emosi pada anak antara lain: 1) emosi anak berlangsung singkat dan sementara, 2) terlihat

lebih kuat dan hebat, 3) bersifat sementara, 4) sering terjadi dan 5) dapat diketahui dengan jelas dari tingkah lakunya.

Dari uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa dengan perkembangan motorik dan bahasanya, anak usia 5-6 tahun (TK kelompok B) sudah mampu mengembangkan inisiatif untuk menjelaskan dan mencoba apa yang dia inginkan. Anak mampu menunjukkan reaksi emosi dengan lebih proporsional, sehingga hasil pencampuran warna anak dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan bicara anak.

E. Kerangka Berfikir

Pembelajaran berhitung permulaan yang diterapkan guru di RA Darun Najah Getas masih menggunakan cara yang konvensional yaitu menggunakan jari sebagai media belajar berhitung anak. Guru juga masih kurang dalam menggunakan media pembelajaran untuk menarik minat anak dalam belajar berhitung permulaan karena minimnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Adanya hal tersebut maka guru dituntut untuk dapat memberikan pembelajaran dengan media yang menarik dan menyenangkan sehingga kemampuan berhitung permulaan anak dapat mengalami peningkatan. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan yaitu dengan permainan tabung angka. Kegiatan bermain juga dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak seperti: nilai-nilai agama dan moral, motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional. Permainan yang diberikan dengan tepat sesuai tahap perkembangan anak dapat membantu perkembangan anak secara optimal.



Gambar 2. 1. : Kerangka berfikir

F. Hipotesis dalam Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dan kajian teori tersebut maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Permainan tabung angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di RA Darun Najah Getas Demak tahun pelajaran 2021/2022”

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan Di Raudatul Atfal Darun Najah Desa Getas Demak tempat peneliti melakukan penelitian, sehingga peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Peneliti juga mencermati jalannya penelitian secara langsung dan berbagai permasalahan yang muncul dalam pembelajaran, sehingga tujuan penelitian tindakan kelas ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan tabung angka dapat tercapai.

2. Waktu

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelompok B Raudatul Atfal Darun Najah Desa Getas Demak semester 1 tahun ajaran 2021/2022 selama 3 bulan mulai bulan Oktober sampai Desember 2021. Peneliti terlibat langsung dalam pembelajaran dikelas khususnya dalam mencermati berbagai permasalahan yang muncul dalam kelas karena sudah menjadi pendidik di sekolah tersebut.

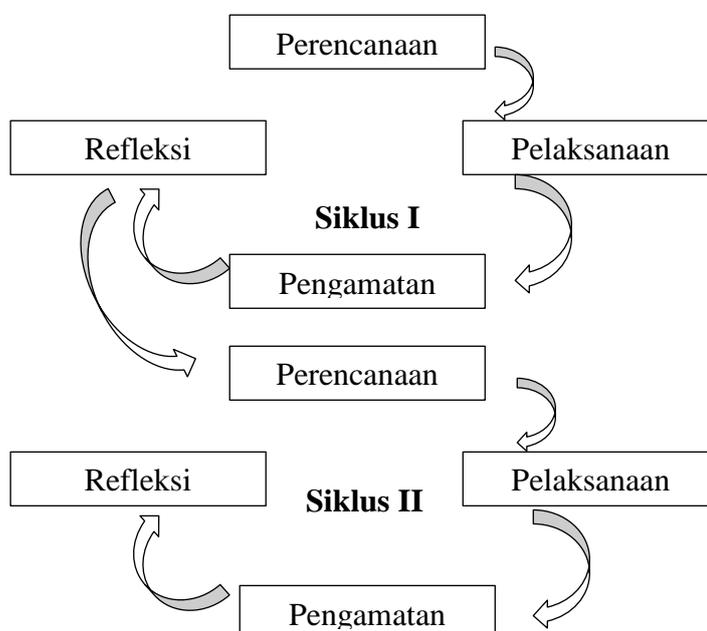
3. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B Raudatul Atfal Darun Najah Desa Getas Demak. Mereka terlibat dalam permainan tabung angka guna meningkatkan kemampuan berhitung. Anak didik berjumlah 22 siswa yang terdiri dari 14 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki

B. Prosedur Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap kondisi di mana praktek pembelajaran dilakukan.

Menurut Arikunto (2016: 37) secara umum, terdapat empat langkah dalam melakukan PTK, yaitu: *Planning* atau perencanaan, *Acting and observing* atau pelaksanaan dan observasi, *Reflecting* atau refleksi dan *Revise plan* atau revisi perencanaan. Tahapan-tahapan tersebut berlangsung secara berulang-ulang sampai tujuan penelitian tercapai. Adapun gambaran pelaksanaan model tersebut dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 3. 1: Desain Penelitian Menurut Suharsimi Arikunto, 2016

Penelitian ini akan dilakukan secara bertahap dan disesuaikan dengan kondisi di lapangan. Prosedur pelaksanaan tindakan dan implementasi di lokasi penelitian sebagai berikut.

1. Perencanaan (*Planing*)

Rencana penelitian ini merupakan rencana yang disusun secara sistematis dan terstruktur, yaitu rencana harus mengarah kedepan. Peneliti juga sebagai guru menetapkan alternatif tindakan yang akan dilakukan dalam upaya meningkatkan kemampuan sains pada subjek yang diinginkan melalui hal-hal berikut.

- a) Pengelolaan kelas untuk Permainan tabung angka (pengorganisasian anak, penugasan kelas, disiplin kelas dan pembimbingan anak).
- b) Pengelolaan tempat atau ruang untuk Permainan (posisi guru, posisi murid, dan posisi media).
- c) Penataan sarana dan prasarana
- d) Mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan untuk permainan (pemilihan media, pemanfaatan dan pengembangan).



Gambar 3. 2 : Media Tabung angka

e) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak.

2. Implementasi tindakan (*Action*)

Tindakan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali, yang merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana. Penelitian ini diakui sebagai gagasan tindakan dan digunakan sebagai pijakan bagi pengembangan tindakan-tindakan berikutnya.

3. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan (Arikunto, 2016: 18). Hal ini seperti melihat kembali bayangan kita untuk menentukan kembali kejadian yang perlu dikaji. Melalui refleksi akan dapat menetapkan apa yang telah dicapai, apa yang belum dicapai, serta apa yang perlu diperbaiki lagi dalam siklus berikutnya.

Refleksi dilakukan melalui analisis dan sintesis, serta induksi dan deduksi. Analisis dilakukan dengan meneruskan kembali secara intensif kejadian-kejadian atau peristiwa yang menyebabkan munculnya sesuatu yang diharapkan atau tidak diharapkan

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus. Tindakan yang akan dilakukan dapat diuraikan ke dalam siklus, sebagai berikut.

a) Siklus I

1) Tahap Perencanaan (*Planing*)

Rencana tindakan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (a) Membuat rencana pembelajaran berhitung permulaan melalui permainan tabung angka.
- (b) Jenis kegiatan pembelajaran berhitung permulaan melalui permainan tabung angka dikaitkan dengan tema yang ada.
- (c) Jenis kegiatan: Mengenal angka 1 sampai 10 dengan permainan tabung angka “menyebutkan angka yang tertera pada tabung “.
- (d) Menyiapkan sumber, media dan alat peraga (Tabung angka, berbagai bentuk benda).
- (e) Tempat pelaksanaan di ruang kelas RA Darun Najah
- (f) Evaluasi dilakukan dengan cara observasi.
- (g) Membuat lembar pengamatan/observasi.

2) Tahap Melakukan Tindakan (*Action*)

Perlakuan (tindakan) yang akan dilakukan dalam penelitian siklus pertama ini adalah sebagai berikut.

- (a) Mengkondisikan siswa untuk memperhatikan guru pada saat menjelaskan permainan tabung angka.
- (b) Guru memberikan motivasi kepada anak dengan bernyanyi atau tepuk agar anak semangat dan antusias mengikuti permainan tabung angka
- (c) Guru memberikan pujian dan penghargaan kepada setiap anak yang telah selesai mencoba permainan tabung angka dengan memberi stiker bergambar.
- (d) Guru memberikan stimulasi dan motivasi ketika ada yang tidak mau mencoba permainan tabung angka

- (e) Guru harus lebih mengutamakan dan memperhatikan ketika anak melakukan permainan tabung angka.
- (f) Guru dan anak menghitung benda yang telah dimasukkan kedalam tabung dan disesuaikan dengan angka yang tertera di tabung. Seperti yang ditampilkan pada gambar dibawah ini:
- (g) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menyebutkan angka yang ada pada tabung.

3) Tahap Mengamati (*Observing*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan kegiatan pengamatan yakni mengamati hasil tindakan yang dilakukan terhadap siswa. Observasi yang dilakukan meliputi pemantuan hal-hal berikut.

- (a) Mengamati suasana pembelajaran, perilaku siswa dan reaksi siswa terhadap permainan tabung angka
- (b) Mencatat setiap kegiatan dan perubahan yang terjadi saat penerapan permainan tabung angka serta respon siswa terhadap penggunaan permainan tabung angka untuk kemampuan berhitung
- (c) Mendokumentasikan dalam catatan lapangan

4) Tahap refleksi (*Reflection*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengkaji ulang, mempertimbangkan hasil dari berbagai kriteria atau indikator keberhasilan. Refleksi ini dilakukan berdasarkan hasil observasi,

catatan lapangan, dan tes. Berikut ini hal-hal yang dilakukan peneliti pada tahap refleksi.

- (a) Memahami proses, masalah, dan kendala yang ditemui ketika mengimplementasikan tindakan.
- (b) Mendeskripsikan dalam bentuk catatan lapangan.
- (c) Mengidentifikasi masalah yang perlu diperbaiki.
- (d) Melakukan refleksi dengan melakukan wawancara terhadap hasil belajar siswa.

Hasil dari analisis yang dilakukan pada tahap ini digunakan untuk merencanakan kegiatan pada siklus selanjutnya. Hasil tindakan yang berhasil akan tetap dilakukan sedangkan yang kurang berhasil akan diperbaiki pada siklus selanjutnya.

b) Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II berupa perbaikan tindakan dan disesuaikan dengan hasil refleksi pada siklus I.

1) Tahap Perencanaan (*Planing*)

- (a) Membuat rencana pembelajaran melalui permainan tabung angka.
- (b) Tema kegiatan: Matahari
- (c) Jenis kegiatan: menentukan banyak dan sedikit benda yang didalam tabung angka
- (d) Menyiapkan sumber, media dan alat peraga (Sedotan dan tabung angka).
- (e) Tempat pelaksanaan di ruang kelas RA Darun Najah

- (f) Evaluasi dilakukan dengan cara observasi.
- (g) Membuat lembar pengamatan atau observasi.

2) Tahap Melakukan Tindakan (*Action*),

Perlakuan (tindakan) yang akan dilakukan dalam penelitian siklus kedua ini adalah sebagai berikut.

- (a) Guru mengkondisikan anak untuk memperhatikan guru pada saat menjelaskan permainan tabung angka.
- (b) Guru memberikan motivasi kepada anak dengan bernyanyi/tepuk agar anak dapat mendengarkan penjelasan guru tentang permainan tabung angka dengan sungguh-sungguh.
- (c) Guru memberikan pujian dan penghargaan kepada setiap siswa yang telah mencoba permainan tabung angka dengan memberi stiker bergambar.
- (d) Guru memberikan stimulasi dan motivasi ketika ada anak yang tidak mau mencoba atau mengikuti permainan.
- (e) Guru harus lebih mengutamakan dan memperhatikan anak yang sedang bermain tabung angka.
- (f) Guru dan anak bersama-sama mengecek jumlah benda yang telah dimasukkan kedalam tabung disesuaikan dengan angka yang tertera pada tabung.
- (g) Guru meminta anak untuk menentukan tabung mana yang lebih banyak dan tabung mana yang lebih sedikit berisi stik

(h) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menghitung benda dan menyebutkan angka yang tertera pada tabung angka.

3) Tahap Mengamati (*Observing*)

Pengamatan pada siklus II dilakukan terhadap anak. Observasi terhadap anak tentang ketepatan anak dalam mengelompokkan benda berdasarkan angka yang sesuai.

4) Tahap Refleksi (*Reflection*)

Refleksi ini dilakukan segera setelah tindakan dan observasi pada siklus II selesai dilakukan. Peneliti dan guru mendiskusikan hasil observasi. Peneliti menganalisis masukan, kritik dan saran hasil observasi dan menarik kesimpulan pada siklus II.

Dari tahap kegiatan pada siklus-siklus tersebut, hasil yang diharapkan adalah:

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam kemampuan berhitung
- 2) Guru dapat merancang dan menggunakan permainan tabung angka dalam pembelajaran anak usia dini agar proses belajar mengajar lebih bervariasi.
- 3) Terjadi peningkatan prestasi siswa khususnya pada kemampuan berhitung

C. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah

(Arikunto, 2016: 35). Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah lembar observasi pada saat proses pembelajaran dan dokumentasi. Lembar observasi berisi indikator-indikator dan aktivitas yang dinilai saat pembelajaran. Adapun kisi-kisi observasi ditampilkan sebagai berikut (Nana Sudjana, 2012: 84) dan kemudian disederhanakan sesuai dengan keadaan dan kondisi anak didik di RA Darun Najah Getas Demak.

Tabel 3. 1: Kisi-kisi Observasi Kemampuan Anak

No	Indikator	Aktivitas yang diamati
1	Membilang / menyebut urutan bilangan dari 1-10	a. Mampu mengenal angka 1-10
		b. Mampu menyebutkan bilangan berikutnya dari sebuah baris bilangan (sampai 10).
		c. Mampu mengurutkan angka 1-10
		d. Mampu membedakan angka 1-10
2	Membilang dengan menunjuk (menenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10)	a. Mampu membilang /menghitung benda sesuai jumlahnya yang ada dengan benar
		b. Mampu memasukkan benda kedalam tabung sesuai angka yang tertera dalam tabung angka
		c. Mampu melaksanakan perintah guru mengambil benda sesuai angka yang disebutkan.
3	Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda	a. Mampu meletakkan benda kedalam tabung sesuai angka yang tertera.
		b. Mampu memasang benda dengan angka yang sesuai
		c. Mampu membedakan besar dan kecil atau banyak dan sedikit suatu bilangan

D. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah hal yang sangat penting dalam penelitian karena tujuan dari penelitian adalah untuk memperoleh data. (Sugiyono, 2016: 43). terdapat beberapa teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi. Dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi atau pengamatan, dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian, data penelitian tersebut diamati oleh peneliti (Burhan, 2015: 27). Melalui observasi peneliti belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Observasi atau pengamatan dilakukan terhadap kemampuan anak dalam kegiatan permainan tabung angka. Pengamatan ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan dengan memberikan skor jika hal yang diamati muncul. Adapun kisi-kisi lembar observasi dapat dilihat dalam kisi-kisi instrumen penelitian.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya dari seseorang (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini, dokumentasi menjadi hal penting untuk menunjang dalam mendapatkan informasi tentang data RA Darun Najah Getas Demak. Serta dokumentasi foto dan video kegiatan peserta didik

selama mengikuti pengajaran untuk mengetahui segala hal yang berhubungan dengan penelitian.

Dalam penelitian ini, dokumen yang digunakan dalam penelitian adalah berupa daftar kelompok siswa dan foto. Penggunaan dokumentasi foto dimaksudkan untuk memperoleh aktivitas siswa pada saat kegiatan berlangsung.

E. Teknik Analisis Data

Sugiyono (2016: 47) menyatakan bahwa analisis data adalah suatu cara menganalisis data yang diperoleh selama peneliti mengadakan penelitian. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dan kualitatif. Data yang telah diperoleh secara kuantitatif kemudian dianalisis dengan analisis deskriptif presentase. Data kualitatif menerangkan aktivitas siswa yang dapat diperoleh dari lembar observasi. Tingkat perubahan yang terjadi diukur dengan persen. Tujuan Analisis kualitatif ini dilakukan untuk memperoleh data dari proses pembelajaran melalui observasi. Hasil observasi ini dicatat secara rinci yang akan dilaporkan dalam bentuk presentasi peningkatan kemampuan belajar peserta didik dalam hal menari sederhana.

F. Indikator Kinerja

Indikator Kinerja dalam penelitian ini apabila minimal 80% dari jumlah anak didik mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan oleh peneliti. Anak yang memperoleh nilai (4) berarti telah memenuhi kriteria tuntas sempurna dan anak yang mampu mencapai kriteria dengan nilai (3) berarti anak telah memenuhi kriteria tuntas, sedangkan bagi anak yang memperoleh

nilai (2) berarti anak telah memenuhi kriteria cukup tuntas, kemudian anak yang memperoleh nilai (1) berarti anak tersebut belum mencapai kriteria tuntas dan aspek indikator yang diharapkan belum dapat dicapai oleh anak. Angka keberhasilan sebesar 80% itu didapatkan dari anak yang memperoleh nilai (4) dan nilai (3).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Dari hasil orientasi yang dilakukan sebelum memasuki siklus pertama ada beberapa permasalahan yang dijumpai oleh peneliti selama pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru sebelum peneliti melakukan siklus. Permasalahan yang diperoleh antara lain adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya kemampuan berhitung permulaan anak
2. Kurangnya peran aktif anak dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari banyaknya anak yang tidak terlibat aktif dalam proses belajar mengajar, dan anak cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung

Berdasarkan beberapa permasalahan yang dijumpai oleh peneliti, berdasarkan hasil pengamatan ini maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak untuk berhitung anak disebabkan oleh permasalahan tersebut. Adapun kemampuan berhitung permulaan anak pada tiap indikator sebelum tindakan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4. 1 : Hasil Pengamatan kemampuan berhitung pada tiap indikator

Indikator	Aktivitas yang diamati	Jumlah Tuntas	Persentase
Membilang / menyebut urutan bilangan dari 1-10	Mampu mengenal angka 1-10	15	68.2 %
	Mampu menyebutkan bilangan berikutnya dari sebuah baris bilangan (sampai 10).	10	45.5%
	Mampu mengurutkan angka 1-10	8	36.4%
	Mampu membedakan angka 1-10	2	9.1
Membilang dengan menunjuk	Mampu membilang /menghitung benda sesuai jumlahnya yang ada	2	9.1%

(mengenai konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10)	dengan benar		
	Mampu memasukkan benda kedalam tabung sesuai angka yang tertera dalam tabung angka	9	40.1%
	Mampu melaksanakan perintah guru mengambil benda sesuai angka yang disebutkan.	9	40.1%
Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda	Mampu meletakkan benda kedalam tabung sesuai angka yang tertera.	8	36.4%
	Mampu memasangkan benda dengan angka yang sesuai	3	13.6%
	Mampu membedakan besar dan kecil atau banyak dan sedikit suatu bilangan	5	22.7%

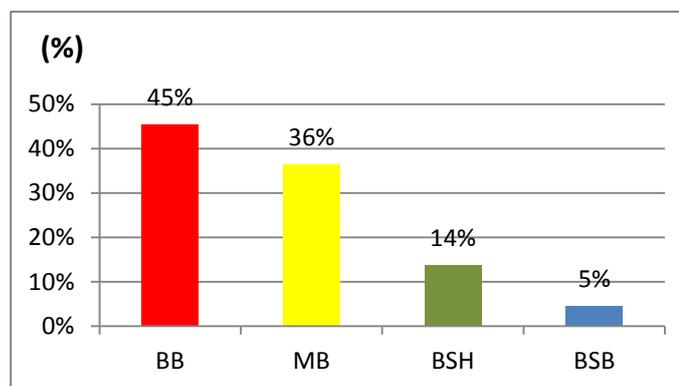
Berdasarkan data diatas pada proses pembelajaran sebelum diberikan tindakan menunjukkan bahwa indikator mengenai angka (1-10) 68.2%, menyebutkan bilangan berikutnya dari sebuah baris bilangan (sampai 10) 45.5%, mengurutkan angka (1-10) 36.6 %, dapat membedakan angka (1-10) 9.1 %, dapat memasukkan benda kedalam tabung yang diacak sesuai angka yang tertera dengan benar 9.1 %, melaksanakan perintah guru mengambil benda sesuai angka yang disebutkan 36.4%, memasangkan benda dengan angka yang sesuai 13.6 % dan membedakan besar dan kecil atau banyak dan sedikit suatu benda 22.7%.

Selanjutnya secara singkat kemampuan berhitung anak usia dini dari keseluruhan indikator yang diamati pada pra siklus dapat digambarkan pada tabel 4.2 di bawah ini:

Tabel 4. 2: Hasil Observasi Pada Pra Siklus

No.	Kriteria	F	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	10	45%
2	Mulai Berkembang (MB)	8	36%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	14%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	1	5%
Jumlah		22	100%

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak pada pra siklus atau sebelum tindakan tabung angka terdapat 1 anak atau (5%) tergolong dalam kategori berkembang sangat baik, 3 anak atau (14%) yang tergolong kedalam kategori berkembang sesuai harapan, 8 anak atau (36%) tergolong kedalam kategori mulai berkembang, 10 anak atau (45%) tergolong kedalam kategori belum berkembang. Lebih kemampuan berhitung anak pada pra siklus dapat digambarkan pada diagram batang berikut ini :



Grafik 4. 1: Persentase Kemampuan Berhitung Anak Prasiklus

Berdasarkan diagram batang di atas, dapat dilihat kemampuan berhitung anak usia dini masih banyak belum berkembang dengan persentase sebesar 45%. Sehingga perlu tindakan yaitu dengan menggunakan permainan tabung angka. Permainan tabung angka akan menarik minat anak untuk mengikuti

pembelajaran berhitung permulaan dan memperkenalkan konsep bilangan, lambang bilangan dengan kegiatan yang menarik dan menyenangkan sehingga memberikan pengalaman belajar bagi anak. Kegiatan permainan tabung angka ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak. Pelaksanaan penelitian ini sebanyak II siklus yang dapat diuraikan pada sub bab selanjutnya

B. Sajian data hasil penelitian tiap siklus

1. Implementasi Pelaksanaan Siklus I

Dalam setiap siklus dilaksanakan dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi dan perencanaan kembali untuk siklus berikutnya. Pada siklus pertama, peneliti melakukan tindakan sebanyak 3 (tiga) kali. Langkah-langkah kegiatan belajar mengajar melalui permainan tabung angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak sebagai sumber belajar pada siklus I, yaitu:

a. Perencanaan (plan)

Tahap perencanaan untuk kegiatan belajar mengajar dengan permainan tabung angka menggunakan stik dan tabung angka pada tahap siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti merencanakan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas Siklus I, yaitu 15 November 2021, 17 November 2021, 19 November 2021.
- 2) Peneliti merencanakan dan menyusun RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)

- 3) Langkah selanjutnya adalah menyiapkan perangkat pembelajaran yang dibutuhkan pada proses belajar mengajar melalui kegiatan permainan tabung angka
- 4) Guru menyiapkan media yang diperlukan sebagai penunjang pembelajaran, yaitu tabung angka, dan stik
- 5) Peneliti mempersiapkan lembar observasi untuk melihat kemampuan anak dalam berhitung dan mempersiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran, seperti kamera.

b. Tindakan

1) Pertemuan Pertama Siklus I

Dalam pelaksanaan penelitian ini, Peneliti bertindak sebagai guru untuk melakukan pembelajaran dikelas. Pelaksanaan tindakan pada Siklus I sebanyak 3 kali pertemuan. Adapun yang akan dilakukan penelitian pada siklus I di pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Semua anak berkumpul di halaman sekolah. Guru memberikan arahan berbaris kepada semua peserta anak. Setiap anak berbaris sesuai dengan kelasnya masing-masing. Anak bernyanyi “lonceng berbunyi” dan kegiatan lainnya sebelum masuk kelas. Setelah itu guru memberikan arahan pada anak untuk masuk kelas masing-masing.

Selanjutnya, guru membuka kegiatan awal pembelajaran dengan mengucapkan salam pembukaan, berdoa, dan membaca surat-surat pendek, dilanjutkan dengan mengabsen kehadiran anak didik selanjutnya guru mengkomunikasi tema hari ini. Adapun kegiatan awal seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 4. 1 : Kegiatan pendahuluan pada pertemuan 1 siklus I

b) Kegiatan Inti

Guru menunjukkan tabung angka dan menyebutkan angka yang ditempel pada tabung satu persatu kemudian menyuruh anak menirukan angkat tersebut 1 sampai 10 berurutan, setelah itu guru memasukkan jumlah stik sesuai dengan angka yang tertera pada tabung. Guru menghitung stik sebanyak tiga kali bersama anak-anak dan memasukkannya ke tabung angka dengan nomor tiga. Kegiatan tersebut dilakukan sampai angka 10. Kemudian, anak diberi kesempatan untuk memasukkan stik tersebut kedalam tabung bergantian. Guru memanggil 5 anak yang sudah tertib untuk mengambil tabung angka dan memasukkan stik. Setelah selesai guru

dan anak bersama-sama mencocokkan angka dan jumlah benda dalam tabung. Setelah semua kegiatan selesai dilakukan untuk istirahat, boleh bermain didalam maupun di luar kelas. Adapun kegiatan seperti gambar di bawah ini:



Gambar 4. 2 : Kegiatan Permainan Tabung Angka Pada Pertemuan 1 Siklus I

c) Kegiatan Akhir

Pada tahap ini. Guru menginformasi untuk kegiatan besok, berdoa salam, dan membuat lingkaran dengan rapi sebelum pulang. Adapun hasil perkembangan anak pada pertemuan pertama pada siklus I seperti tabel dibawah ini:

Tabel 4. 3: Hasil Observasi Pertemuan Pertama Siklus I

No.	Kriteria	F	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	7	32%
2	Mulai Berkembang (MB)	9	41%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	14%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	3	14%
Jumlah		22	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat di ketahui bahwa dari hasil pengamatan awal perilaku baik anak yang berkembang sangat

baik (BSB) yaitu sebanyak 1 (5%) anak, setelah dilakukan tindakan pada siklus I pertemuan ke-I jumlah anak yang berkembang sangat baik (BSB) meningkat menjadi 3 (14%) anak, sedangkan anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 (14%) anak, dalam kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 9 (41%) anak, dalam kategori belum berkembang (BB) sebanyak 7 (32%) anak.

Hasil pengamatan diatas menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berhitung anak pada siklus I pertemuan ke-I belum berhasil dicapai karena anak didik yang mencapai kategori perilaku yang baik (Berkembang Sangat Baik/BSB) hanya sebanyak 3 (14%) anak. Hal tersebut belum mencapai target yang telah ditentukan yaitu 80%. Maka peneliti mengadakan pertemuan selanjutnya.

Bila ditinjau dari indikator keberhasilan peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak melalui permainan tabung angka. Anak mengalami peningkatan, namun ada beberapa anak yang belum memahami dan belum tepat memasukkan benda yang sesuai dengan angka pada tabung. Sebagian anak belum dapat mengurutkan angka dengan benar dan menyebutkan bilangan berikutnya dari sebuah baris bilangan.

2) Pertemuan Kedua Siklus I

Pertemuan kedua pada siklus I dilaksanakan pada hari rabu

17 November 2021, yang berlangsung dari pukul 07.30-09.00 WIB. Adapun proses pembelajaran sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Guru meminta anak membuat lingkaran lalu guru memulai kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama. Doa yang dilakukan bersama sama adalah surat Al Fatihah dan doa akan belajar. Selanjutnya guru melakukan apersepsi awal untuk memberitahukan kegiatan yang akan dilakukan. Guru mengenalkan media yang akan dipakai kepada anak-anak.

b) Kegiatan Inti

Guru menjelaskan tentang permainan tabung angka dengan sedotan setelah kegiatan bercerita, saat guru mengangkat tabung angka untuk memberi penjelasan. Alika bertanya “kalau ditabung angka 5 stik yang dimasukkan berapa bu?” Afika pun menjawab pertanyaan Alika “kalo angkanya lima sedotan yang di masukkan lima mbak Afika”. Guru mempraktekan angka 5 sampai 10 dan memasukkan sedotan kedalam tabung yang tertera angka tersebut. Setelah anak-anak mendengarkan penjelasan, guru memberikan waktu kepada anak untuk bermain secara individu dengan didampingi guru. Setelah semua anak bermain tabung angka guru memberi kesempatan kepada anak untuk menjawab pertanyaan tentang tabung angka. Guru bertanya dengan mengangkat tabung tertera angka 7 “berapa angka yang ada pada tabung?”, Puput

menjawab “angka 7”. Karena jawaban benar, guru memberikan tepuk tangan kepada puput. Diakhir, guru mengajak anak-anak menyebutkan angka yang ada pada tabung bersama-sama di akhir permainan. Kegiatan permainan tabung angka yang dilakukan mandiri oleh anak didik seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 4. 3: Kegiatan permainan tabung angka pertemuan 2 pada siklus I

c) Kegiatan Akhir

Setelah kegiatan inti selesai anak anak kembali duduk melingkar di lantai untuk menanyakan kembali (*recalling*) kegiatan yang sudah dilakukan dan persiapan berdoa mengakhiri pembelajaran. Adapun hasil kemampuan anak pada pertemuan kedua pada siklus I seperti tabel dibawah ini:

Tabel 4. 4: Hasil Observasi Pertemuan Kedua Siklus I

No.	Kriteria	F	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	5	23%
2	Mulai Berkembang (MB)	8	36%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	23%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	18%
Jumlah		22	100%

Tabel diatas dapat di ketahui bahwa dari hasil pengamatan pada siklus I pertemuan ke-I, anak yang berkembang sangat baik (BSB) yaitu hanya sebanyak 3 (14%) anak, setelah dilakukan tindakan pada pertemuan ke-2 jumlah anak yang berkembang sangat baik (BSB) meningkat menjadi 4 anak, sedangkan anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu sebanyak 5 (23%) anak, dalam kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 8 (36%) anak, dalam kategori belum berkembang (BB) sebanyak 5 (23%) anak.

Hasil pengamatan diatas menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak dengan permainan tabung angka belum berhasil dicapai karena anak didik yang mencapai kategori (Berkembang Sangat Baik / BSB) hanya sebanyak 4 anak. Pada pertemuan kedua Siklus I ini, masih terlihat beberapa anak yang masih belum bisa membedakan angka atau belum hampir semua anak dapat mengambil tabung angka dengan benar

3) Pertemuan Ketiga Siklus I

Pertemuan ketiga pada siklus I dilaksanakan pada hari

Jumat 19 November 2021, yang berlangsung dari pukul 07.30-09.00 WIB. Pembelajaran yang akan disampaikan yaitu tentang Jaka Tingkir. Adapun proses pembelajaran sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Kegiatan dimulai dengan guru dan anak-anak duduk melingkar di lantai dilanjutkan dengan berdoa bersama. Doa yang dilakukan bersama-sama adalah doa akan belajar dan membaca surat Al-Fatihah. Setelah berdoa anak-anak bersama guru melakukan tepuk dan gerak sebagai kegiatan jasmani. Kegiatan dilanjutkan dengan mengingat kembali pembelajaran yang lalu dengan cara guru melakukan tanya-jawab singkat kepada anak-anak. Setelah itu guru melakukan apersepsi awal memberitahukan tentang kegiatan pada hari ini dan memperlihatkan media yang akan dipakai untuk pembelajaran hari ini.

b) Kegiatan Inti

Guru bernyanyi “bintang kecil”, guru menunjukkan gambar bintang, Guru menjelaskan tentang bintang yang dapat dilihat dilangit saat malam hari. Setelah itu guru menjelaskan permainan tabung angka dengan mencocokkan warna pada tabung. Permainan ini berbeda dengan pertemuan sebelumnya. Anak-anak diminta mengelompokkan sedotan sesuai dengan warna masing-masing dan menata urutan tabung angka. Guru memberi penjelasan cara memasukkan sedotan ke dalam tabung angka sesuai warna.

Pertama-tama, guru mengangkat tabung angka warna orange dan menyebutkan angka yang tertera pada tabung. Lalu guru memasukkan sedotan sebanyak angka yang tertera dengan sedotan warna orange. Kegiatan ini dilakukan sampai semua tabung terisi. Kemudian guru meminta anak-anak mempraktekan sesuai yang dicontohkan guru. setelah selesai bermain hari ini anak-anak dipanggil satu persatu untuk mengurutkan angka dan memasukkan sedotan ketabung sesuai angka. Ada beberapa anak masih agak bingung namun guru dan teman-teman tetap menyemangati dan memotivasi mereka. Adapun kegiatan permainan tabung angka seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4. 4 : Kegiatan permainan tabung angka pertemuan 3 pada siklus I

c) Kegiatan Akhir

Guru bersama anak-anak berdoa setelah belajar dan merapikan peralatan yang digunakan pada hari ini. Adapun hasil kemampuan berhitung anak pada pertemuan ketiga pada siklus I

seperti tabel dibawah ini:

Tabel 4. 5: Hasil Observasi Pertemuan Ketiga Siklus I

No.	Kriteria	F	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	4	18%
2	Mulai Berkembang (MB)	7	32%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	18%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	7	32%
Jumlah		22	100%

Tabel diatas dapat di ketahui bahwa dari hasil pengamatan pada siklus I pertemuan ke-II, anak yang berkembang sangat baik (BSB) yaitu hanya sebanyak 4 (18%) anak, setelah dilakukan tindakan permainan tabung angka pada pertemuan ke-3 jumlah anak yang berkembang sangat baik (BSB) meningkat menjadi 7 (32%) anak, sedangkan anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu sebanyak 4 (18%) anak, dalam kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 7 (32%) anak, dalam kategori belum berkembang (BB) menurun menjadi 4 (18%) anak.

c. Observasi

Pada tahap observasi siklus I yang dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dapat diketahui anak sangat antusias ketika melihat tabung angka dan mendengarkan penjelasan guru. Anak kelihatan tertarik dan senang sehingga susana menjadi gembira. Anak mengikuti penjelasan guru dan sesekali tanya-jawab tentang tabung angka dan ingin mencoba permainan tabung angka.

Pada pertemuan pertama siklus I anak sangat antusias dalam mengikuti kegiatan permainan tabung angka. Anak menikmati permainan tabung angka karena tertarik dengan tabung angka dan stik yang digunakan dalam permainan, guru memanggil anak yang sudah tertib lima-lima untuk bermain tabung angka dengan membawa tabung dan mengambil stik yang sudah disiapkan. Anak-anak berlari sambil membawa tabung angka untuk diisi stik sesuai dengan angka yang ada diluar tabung, Setelah selesai anak-anak berlari kembali ketempat semula kemudian guru mengajak anak-anak menghitung stik yang dimasukkan kedalam tabung, ada beberapa anak yang sudah benar tetapi ada juga yang mengambil melebihi angka atau kurang dari angka yang tertera dalam tabung. Adapun kemampuan tabung angka pada siklus I disetiap indikator dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 6 : Hasil Pengamatan kemampuan berhitung pada siklus I

Indikator	Aktivitas yang diamati	Jumlah Tuntas	Persentase
Membilang / menyebut urutan bilangan dari 1-10	Mampu mengenal angka 1-10	20	90.1
	Mampu menyebutkan bilangan berikutnya dari sebuah baris bilangan (sampai 10).	16	72.7
	Mampu mengurutkan angka 1-10	9	40.1
	Mampu membedakan angka 1-10	17	77.3
Membilang dengan menunjuk (menenal konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10)	Mampu membilang /menghitung benda sesuai jumlahnya yang ada dengan benar	9	40.1
	Mampu memasukkan benda kedalam tabung sesuai angka yang tertera dalam tabung angka	12	54.5
	Mampu melaksanakan perintah guru mengambil benda sesuai angka yang	12	54.5

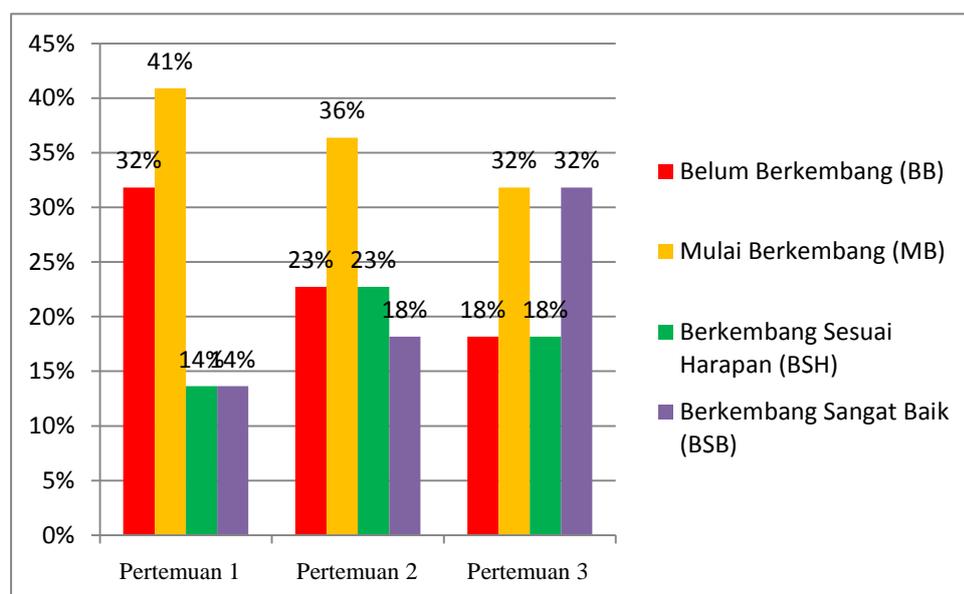
	disebutkan.		
Menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda	Mampu meletakkan benda kedalam tabung sesuai angka yang tertera.	10	45.5
	Mampu memasang benda dengan angka yang sesuai	6	27.3
	Mampu membedakan besar dan kecil atau banyak dan sedikit suatu bilangan	8	36.4

Berdasarkan data diatas pada akhir pembelajaran siklus I menunjukkan bahwa indikator mengenal angka (1-10) 90.1%, menyebutkan bilangan berikutnya dari sebuah baris bilangan (sampai 10) 72.7 %, mengurutkan angka (1-10) 40.1 %, dapat membedakan angka (1-10) 77.3 %, dapat memasukkan benda kedalam tabung yang diacak sesuai angka yang tertera dengan benar 54.5 %, melaksanakan perintah guru mengambil benda sesuai angka yang disebutkan 54.5 %, memasang benda dengan angka yang sesuai 27.3 % dan membedakan besar dan kecil atau banyak dan sedikit suatu benda 36.4%. Selanjutnya rata-rata perkembangan kemampuan berhitung anak dari keseluruhan indikator yang diamati selama siklus I, secara ringkas dapat digambarkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 7 : Rangkuman Hasil Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I

No.	Kriteria	Siklus I					
		Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3	
		f	%	f	%	f	%
1	Belum Berkembang	7	32%	5	23%	4	18%
2	Mulai Berkembang	9	41%	8	36%	7	32%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	14%	5	23%	4	18%
4	Berkembang Sangat Baik	3	14%	4	18%	7	32%

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan berhitung anak hingga pertemuan ketiga siklus I ditemukan 7 anak (32%) digolongkan berkembang sangat baik, 4 anak atau (18%) digolongkan dalam kriteria berkembang sesuai harapan, dan 7 orang anak (32%) tergolong dalam kriteria mulai berkembang. Lebih jelasnya kemampuan berhitung anak hingga pertemuan ketiga pada siklus I dapat digambarkan pada diagram batang berikut:



Grafik 4. 2: Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I

Grafik diatas menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak belum meningkat sesuai harapan dan belum mencapai hasil yang ditargetkan. Oleh karena itu peneliti akan melanjutkan model pembelajaran melalui permainan tabung angka agar seluruh indikator dari kemampuan berhitung anak dapat mencapai persentase yang baik.

d. Refleksi

Deskripsi data hasil implementasi siklus I tentang peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan tabung angka dengan menggunakan stik sesuai tema pembelajaran sebagai sumber belajar pada siklus I, pada siklus I anak-anak memperhatikan penjelasan guru dan bermain tabung angka dengan tertib meski ada anak yang dimotivasi untuk mencoba permainan tabung angka. Guru mengajak anak-anak untuk menyebutkan angka yang ada pada tabung bersama-sama setiap permainan tabung angka selesai.

Hasil Pengamatan siklus I cukup baik karena anak cukup antusias mengikuti penjelasan dan permainan tabung angka. Sebagian anak sudah dapat menyebutkan angka 1-10 dengan benar, dapat memasukkan angka kedalam tabung sesuai angka dan dapat mengurutkan tabung dari angka 1- 10 dengan benar namun ada beberapa anak yang kemampuan berhitung belum tampak sehingga masih perlu dimotivasi agar kemampuan berhitung anak tampak dan dapat berkembang. Namun kegiatan siklus I perlu diulang karena peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak belum tercapai, masih ada beberapa anak yang belum memahami angka, belum dapat mengurutkan angka 1-10 dengan benar dan masih ada beberapa anak yang belum tepat memasukkan stik kedalam tabung sesuai angka. Pada penelitian siklus I tingkat pencapaian peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan tabung angka dengan stik yang disesuaikan dengan tema pembelajaran masih kurang yaitu 32% karena

pencapaian peningkatan kemampuan berhitung 80% maka peneliti melakukan perencanaan ulang pembelajaran di siklus II

Peningkatan kemampuan berhitung anak selanjutnya dilakukan di siklus II dengan permainan tabung angka menggunakan stik yang dilengkapi gambar yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Permainan tabung angka di siklus II diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak lebih optimal sehingga tingkat pencapaian perkembangan anak dapat mencapai setandar minimal 80% atau lebih baik lagi.

2. Implementasi Pelaksanaan Siklus II

Pada siklus kedua, peneliti melakukan tindakan sebanyak 3 (tiga) kali. Berikut langkah-langkah pelaksanaan siklus II:

a. Perencanaan (plan)

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I yang telah dilakukan oleh peneliti sebanyak tiga kali pertemuan, maka diperoleh hasil bahwa kemampuan berhitung anak masih belum mencapai target yang ditetapkan oleh peneliti, untuk itu peneliti perlu melanjutkan siklus II yang akan dilakukan tiga kali pertemuan. Tahap perencanaan siklus II masih sama seperti tindakan siklus I antara lain:

- 1) Peneliti merencanakan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas Siklus II, yaitu 22 November 2021, 24 November 2021, 26 November 2021.
- 2) Menyusun RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian).

- 3) Mempersiapkan bahan atau media yang akan digunakan,
- 4) Memberikan tugas pada masing-masing anak berdasarkan kompetensi yang dipelajari,
- 5) Membuat lembar observasi untuk melihat bagaimana perkembangan perilaku baik peserta didik dalam kelas.

b. Tindakan

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari senin 22 November 2021, yang berlangsung dari pukul 07.30-09.00 WIB. Adapun proses pembelajaran sebagai berikut:

1) Pertemuan Pertama Siklus II

a) Kegiatan Awal

Untuk kegiatan awal, guru membuka kegiatan awal (Salam, Berdoa, Bernyanyi); Mengabsensi Anak; Bercerita tentang kegiatan yang akan dilakukan. Selanjutnya, memberikan motivasi agar anak senang melaksanakan kegiatan hari itu.

b) Kegiatan Inti

Pertemuan ke empat hampir sama dengan pertemuan sebelumnya namun pada pertemuan ini lebih banyak eksplorasi kemampuan anak. Guru menunjukkan tabung angka dengan warna berbeda-beda ada warna pink, ungu, biru, orange, dan merah dan menyebutkan angka yang tertera di luar tabung yaitu 1 sampai 10. Satu persatu menyuruh anak menebak angka dan warna nya dan memasukan jumlah dan stik sesuai warna tabung

dan angka tabung. Anak diberi kesempatan untuk memasukkan sedotan tersebut kedalam tabung bergantian. Guru memanggil beberapa anak yang sudah duduk tertib untuk mengambil tabung angka dan memasukkan benda yang lain. Setelah selesai guru dan anak bersama-sama mencocokkan angka, warna dan jumlah benda dalam tabung. Anak-anak bersemangat mencoba permainan tabung angka secara bergantian. Adapun kegiatan pertemuan pertama siklus II seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4. 5 : Kegiatan permainan tabung angka pertemuan 1 pada siklus II

c) Kegiatan Akhir

Anak anak bersama guru duduk untuk melakukan *recalling* kegiatan yang sudah dilakukan hari ini, menanyakan bagaimana perasaanya setelah mengikuti kegiatan ini dan memberitahukan kegiatan yang akan datang. Setelah itu guru bersama anak anak berdoa setelah belajar dan merapikan peralatan yang digunakan pada hari ini. Adapun hasil kemampuan berhitung anak pada

pertemuan pertama pada siklus II seperti tabel dibawah ini:

Tabel 4. 8: Hasil Observasi Pertemuan Pertama Siklus II

No.	Kriteria	F	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	2	9%
2	Mulai Berkembang (MB)	6	27%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	18%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	10	45%
Jumlah		22	100%

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak pada siklus II pertemuan I ditemukan anak yang memiliki kemampuan berhitung anak yang di kategorikan berkembang sangat baik sebanyak 10 anak atau (45 %) , dan 4 anak atau (18%) yang dikategorikan berkembang sesuai harapan. Melihat hasil pengamatan dari kondisi siklus II pertemuan I yang belum mencapai target. Maka peneliti melakukan tindakan selanjutnya.

2) Pertemuan Kedua Siklus II

Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan pada hari Rabu 24 November 2021, yang berlangsung dari pukul 07.30-09.00 WIB. Adapun proses pembelajaran sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan menyambut kedatangan anak, membimbing anak untuk berbaris, mengajak anak berdoa, mengatur posisi duduk anak, dan memotivasi anak untuk ikut kegiatan

b) Kegiatan Inti

Guru menjelaskan cara bermain tabung angka pada pertemuan ke 5 yaitu membandingkan banyak dan sedikit isi suatu tabung angka. Pertama-tama, guru memasukkan stik kedalam tabung sebanyak angka yang tertera. Guru mengambil tabung angka delapan dan 5 kemudian memasukkan stik sebanyak angka tersebut. Selanjutnya, guru bertanya kepada anak-anak tabung mana yang lebih banyak. Semua anak terdiam karena masih bingung. Kemudian guru menghitung secara pelan-pelan stik tersebut. Setelah dihitung, guru menyimpulkan bahwa tabung yang banyak yaitu yang isinya 8 stik. Anak yang belum bisa diberi semangat dan motivasi. Berikut kegiatan tabung angka pada pertemuan ke kedua siklus II.



Gambar 4. 6: Kegiatan tabung angka pada pertemuan kedua siklus II

c) Kegiatan Akhir

Setelah semua kegiatan selesai, kegiatan selanjutnya yaitu istirahat sehingga anak-anak diperbolehkan bermain bebas di dalam maupun di luar ruangan. Selanjutnya, guru dan anak merefleksi kegiatan yang telah dilakukan pada hari ini. Kemudian, anak mendengarkan pesan-pesan moral yang disampaikan oleh guru, dilanjutkan berdoa bersama lalu salam. Adapun hasil pengamatan pertemuan ke dua bisa dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 9: Hasil Observasi Pertemuan Kedua Siklus II

No.	Kriteria	F	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	1	5%
2	Mulai Berkembang (MB)	4	18%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	18%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	13	59%
Jumlah		22	100%

Berdasarkan tabel 4.9 di atas, menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak pada siklus II pertemuan 2 ditemukan anak yang memiliki kemampuan berhitung yang di kategorikan berkembang sangat baik sebanyak 13 anak atau (59 %) meningkat dibandingkan pada pertemuan pertama, dan 4 anak atau (18%) yang dikategorikan berkembang sesuai harapan. Melihat hasil pengamatan dari kondisi siklus II pertemuan 2 yang belum mencapai tingkat keberhasilan. Maka peneliti melakukan tindakan ke tiga pada siklus ke II.

3) Pertemuan Ketiga Siklus II

Pertemuan ketiga pada siklus II dilaksanakan pada hari senin 22 November 2021, yang berlangsung dari pukul 07.30-09.00 WIB. Adapun proses pembelajaran sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan menyambut kedatangan anak, membimbing anak untuk berbaris, mengajak anak berdoa, mengatur posisi duduk anak, dan memotivasi anak untuk ikut kegiatan

b) Kegiatan Inti

Guru menjelaskan permainan tabung angka yang hampir sama dengan pertemuan sebelumnya yaitu membanding banyak dan sedikit tabung yang berisi stik. Pada pertemuan kali ini, guru lebih banyak memberikan waktu untuk siswa mempraktekan memasukkan stik ke dalam tabun dan menebak tabung mana yang berisi stik lebih banyak. Sebagai contoh, guru bertanya tabung yang tertera angka 8 dengan stik sebanyak 8 dan angka 4 dengan stik sebanyak 4 setelah itu bertanya lebih banyak mana kedua tabung tersebut.” Fahmi menjawab “ 8 bu” , “ bagus, pintar kak Fahmi”. kalau dengan angka 7 lebih banyak mana, Indah menjawab “7 bu”, “pintar mbak Indah”, “ jadi nanti stik yang dimasukkan harus sama dengan angkanya yaitu tujuh. Guru mengkondisikan anak untuk duduk tertib dan memanggil anak-anak untuk maju bermain tabung angka secara bergantian.

Adapun kegiatan terakhir seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 4. 7 : Kegiatan permainan tabung angka pertemuan 3 pada siklus II

c) Kegiatan Akhir

Pada tahap ini guru melakukan Tanya jawab tentang permainan menggunakan tabung angka (mengulas kembali yang telah dipelajari, menanyakan perasaan anak selama kegiatan), menginformasikan untuk kegiatan besok, berdoa salam, dan berbaris dengan rapi sebelum pulang. Adapun hasil pengamatan pertemuan ke tiga bisa dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 10: Hasil Observasi Pertemuan Ketiga Siklus II

No.	Kriteria	F	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2	Mulai Berkembang (MB)	1	5%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	14%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	18	82%
Jumlah		22	100%

Berdasarkan tabel 4.10 di atas, menunjukkan bahwa

kemampuan berhitung anak pada siklus II pertemuan ketiga ditemukan anak yang memiliki kemampuan berhitung anak yang di kategorikan berkembang sangat baik sebanyak 18 orang anak atau (82 %) meningkat dibandingkan pada pertemuan kedua, dan 3 anak atau (14%) yang dikategorikan berkembang sesuai harapan. Melihat hasil pengamatan dari kondisi siklus II pertemuan 3 yang sudah mencapai tingkat keberhasilan. Maka peneliti tidak melakukan tindakan selanjutnya artinya peningkatan kemampuan berhitung anak dengan metode permainan tabung angka berhasil.

c. Observasi

Pada pertemuan di siklus II anak masih sangat antusias dalam mengikuti kegiatan permainan tabung angka. Anak menikmati permainan tabung angka karena tertarik dengan tabung angka dan stik yang digunakan dalam permainan.

Dalam siklus II, guru memberikan permainan tabung angka dengan media yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Kemampuan berhitung permulaan anak sudah tampak dan sudah mulai berkembang. Anak dapat menyebutkan angka 1-10, menebak bilangan berikutnya, membedakan angka 1-10, membilang atau menghitung benda sesuai jumlahnya yang ada dengan benar, dapat memasukkan benda kedalam tabung sesuai angka yang tertera pada tabung, mengurutkan benda/kumpulan benda dari 1-10, memasang benda

dengan angka yang sesuai. Adapun kemampuan tabung angka pada siklus I disetiap indikator dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 11: Hasil Pengamatan kemampuan berhitung pada siklus II

Indikator	Aktivitas yang diamati	Jumlah Tuntas	Persentase
Membilang / menyebutkan urutan bilangan dari 1-10	Mampu mengenal angka 1-10	22	100
	Mampu menyebutkan bilangan berikutnya dari sebuah baris bilangan (sampai 10).	18	81.8%
	Mampu mengurutkan angka 1-10	18	81.8%
	Mampu membedakan angka 1-10	18	81.8%
Membilang dengan menunjuk (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10)	Mampu membilang /menghitung benda sesuai jumlahnya yang ada dengan benar	17	77.3%
	Mampu memasukkan benda kedalam tabung sesuai angka yang tertera dalam tabung angka	17	77.3%
	Mampu melaksanakan perintah guru mengambil benda sesuai angka yang disebutkan.	18	81.8%
Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda	Mampu meletakkan benda kedalam tabung sesuai angka yang tertera.	19	86.4%
	Mampu memasangkan benda dengan angka yang sesuai	18	81.8%
	Mampu membedakan besar dan kecil atau banyak dan sedikit suatu bilangan	19	86.4%

Berdasarkan data diatas pada akhir pembelajaran siklus I menunjukkan bahwa indikator mengenal angka (1-10) 100%, menyebutkan bilangan berikutnya dari sebuah baris bilangan (sampai 10) 81.8 %, mengurutkan angka (1-10) 81.8 %, dapat membedakan angka (1-10) 81.8 %, dapat memasukkan benda kedalam tabung yang diacak sesuai angka yang tertera dengan benar 77.3 %, melaksanakan

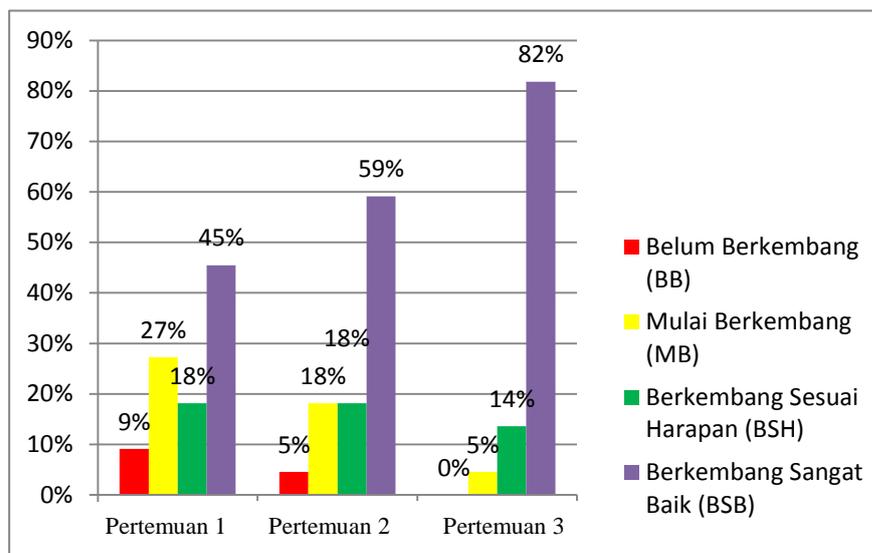
perintah guru mengambil benda sesuai angka yang disebutkan 81.8 %, memasang benda dengan angka yang sesuai 77.3 % dan membedakan besar dan kecil atau banyak dan sedikit suatu benda 86.4%.

Secara ringkas hasil pengamatan kemampuan berhitung anak selama siklus II dirangkumkan pada tabel 4.12 berikut ini.

Tabel 4. 12: Rangkuman Hasil Observasi kemampuan berhitung Anak Pada Siklus II

No	Kriteria	Siklus II					
		Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3	
		f	%	f	%	f	%
1	Belum Berkembang	2	9%	1	5%	0	0%
2	Mulai Berkembang	6	27%	4	18%	1	5%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	18%	4	18%	3	14%
4	Berkembang Sangat Baik	10	45%	13	59%	18	82%

Berdasarkan tabel 4.12 di atas, menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak hingga pertemuan ketiga siklus II ditemukan 18 anak atau (82%) tergolong dalam kriteria berkembang sangat baik, dan tidak ada anak yang masuk kategori belum berkembang, hanya 1 orang anak (5%) tergolong dalam kriteria mulai berkembang. Sehingga dari hasil tersebut, peneliti menyimpulkan hasil berhitung anak sudah mencapai target yang diinginkan peneliti yaitu sebanyak 80 % dalam kategori berkembang sangat baik. Lebih jelasnya perkembangan anak hingga pertemuan ketiga pada siklus II dapat digambarkan pada diagram batang berikut:



Grafik 4. 3 : Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Pada Siklus I

Grafik 4.3 diatas menunjukkan bahwa kemampuan berhitung pada pertemuan ke tiga meningkat sesuai harapan dan sudah mencapai hasil yang memuaskan. Kemampuan berhitung dengan kategori berkembang sangat baik mencapai 82% sudah mencapai batas indikator keberhasilan pada penelitian ini. Sehingga peneliti tidak melanjutkan tindakan lagi.

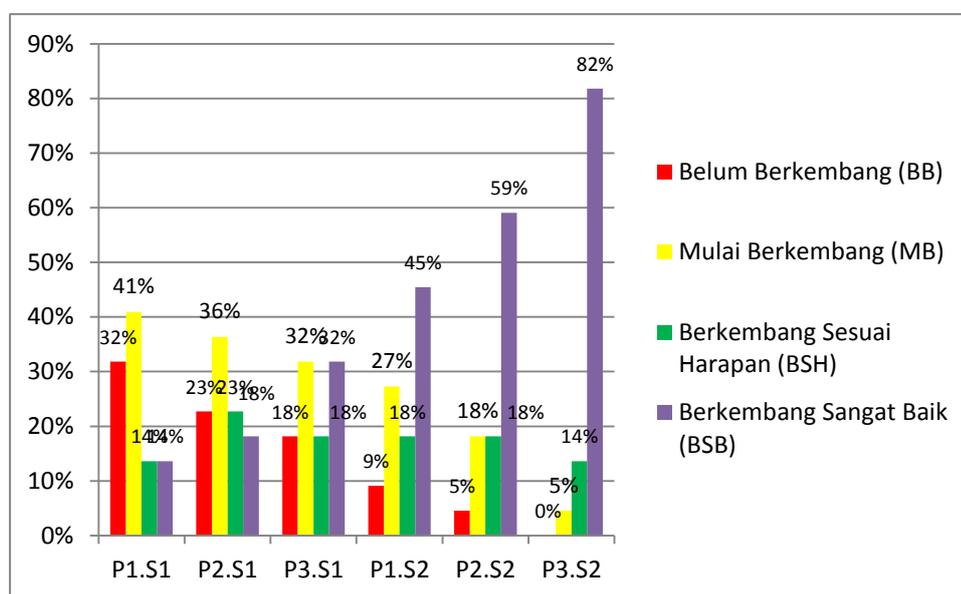
d. Refleksi

Deskripsi data hasil implementasi tentang peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak melalui permainan tabung angka dengan menggunakan benda sesuai tema pembelajaran sebagai sumber belajar pada siklus II, pada siklus II anak-anak memperhatikan penjelasan guru dan bermain tabung angka dengan tertib. Semua anak sudah mau mencoba permainan tabung angka tanpa harus dimotivasi.

Guru mengajak anak-anak untuk menyebutkan angka yang ada pada tabung bersama-sama setiap permainan tabung angka selesai.

Hasil Pengamatan siklus II sudah baik. Sebagian besar anak sudah dapat menyebutkan angka 1-10 dengan benar, dapat memasukkan angka kedalam tabung sesuai angka dan dapat mengurutkan tabung dari angka 1-10 dengan benar tinggal beberapa anak yang kemampuan berhitung permulaannya kurang berkembang sehingga masih perlu dimotivasi agar kemampuan berhitung anak dapat berkembang. kegiatan siklus II tidak perlu diulang karena peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak sudah tercapai, hampir semua anak sudah dapat memahami angka, dapat mengurutkan angka 1-10 dengan benar, dapat memasukkan media kedalam tabung sesuai angka (mengenal konsep bilangan dengan benda) dengan tepat. Pada penelitian siklus II tingkat pencapaian peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak melalui permainan tabung angka dengan media yang disesuaikan dengan tema pembelajaran sudah baik yaitu 82% karena pencapaian peningkatan kemampuan berhitung permulaan minimal 80%. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil penelitian berhasil karena peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak sudah mencapai indikator keberhasilan. Hal ini menunjukkan bahwa dengan permainan tabung angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Raudatul Atfal Darun Najah Desa Getas Demak

Berdasarkan tabel 4.13 di atas, pada proses pembelajaran siklus I dan II, Presentase anak yang dikategorikan berkembang sangat baik menunjukkan 5% sebelum diberi tindakan. Setelah diberikan tindakan pertama melalui permainan tabung angka yang disesuaikan dengan tema, kemampuan berhitung anak meningkat menjadi 14%. Guru memberikan tindakan kedua melalui permainan tabung angka dengan benda-benda disesuaikan dengan tema pembelajaran, kemampuan berhitung anak meningkat menjadi 18%. Pada tindakan ke enam atau pembelajaran ke tiga siklus II dengan hasil peningkatan menjadi 82% sehingga penelitian dinyatakan berhasil karena melebihi target penelitian sebesar 80%. Lebih jelasnya perkembangan anak hingga pertemuan terakhir dapat digambarkan pada diagram batang berikut:



Grafik 4. 4 : Kemampuan Berhitung Anak Dengan Permainan Tabung Angka

Dari grafik di atas menunjukkan persentase kemampuan berhitung pada pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir. Berdasarkan data tersebut

dapat diketahui bahwa melalui permainan tabung angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Raudatul Atfal Darun Najah Desa Getas Demak dengan bukti kemampuan awal berhitung hanya 5 % namun setelah melalui pembelajaran dengan tabung angka sebanyak 6 kali meningkat menjadi 82 %.

Penerapan permainan tabung angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan sesuai dengan teori belajar John Dewey (Hamdani, 2017: 98) yang menyatakan bahwa “pengalaman belajar tampak ketika anak memiliki kesempatan untuk beraktivitas fisik yang menggerakkan mereka untuk bermain”. Dengan demikian belajar akan terjadi jika anak terlibat aktif dan mengambil bagian dari setiap tahap kegiatannya, misalnya untuk belajar berhitung anak tidak pasif mendengarkan penjelasan guru saja tetapi secara aktif terlibat dalam kegiatan mengidentifikasi benda-benda tertentu, berpikir mengenal jumlahnya, menghitung benda-benda itu. Anak memiliki pengalaman melihat wujud benda, memegangnya, memindahkannya, mengelompokkannya, memisahkannya dan menyatukannya kembali dalam hitungan 1, 2, 3 dan seterusnya. Saat terlibat dalam suatu aktivitas secara aktif anak mencatat banyak hal dalam pikirannya

Hal ini sesuai dengan teori Piaget (Suyanto, 2016) yang menyatakan “pengenalan matematika sebaiknya dilakukan melalui penggunaan benda-benda kongkrit dan pembiasaan”. Pengenalan matematika secara kongkrit membuat anak dapat memahami matematika seperti mengenal bilangan, menghitung dan operasi bilangan.

Disamping itu, penggunaan tabung angka yang disertai dengan warna warni seperti hijau, merah, kuning meningkatkan minat siswa untuk ikut pembelajaran karena pada umumnya anak suka hal-hal yang penuh warna. Tidak hanya itu, tabung angka yang penuh warna juga meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa. Saat pembelajaran dengan tabung angka, anak-anak sangat senang selain bisa berhitung mereka juga menggunakan tabung angka sebagai alat musik. Anak-anak bernyanyi sambil memukul tabung angka tersebut ibarat bermain gendang.

BAB V

KESIMPULAN, SARAN, DAN KETERBATASAN PENELITIAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tabung angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Raudatul Atfal Darun Najah Desa Getas Demak. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak pada pra siklus atau sebelum tindakan tabung angka terdapat 1 anak atau (5%) tergolong dalam kategori berkembang sangat baik, setelah dilakukan tindakan pada siklus I pertemuan ke-I jumlah anak yang berkembang sangat baik (BSB) meningkat menjadi 3 (14%) anak, selanjutnya pada pertemuan ke-2 siklus I jumlah anak yang berkembang sangat baik (BSB) meningkat menjadi 4 anak, setelah dilakukan tindakan permainan tabung angka pada pertemuan ke-3 jumlah anak yang berkembang sangat baik (BSB) meningkat menjadi 7 (32%) anak, pada pertemuan terakhir yaitu ke enam anak yang memiliki kemampuan berhitung di kategorikan berkembang sangat baik sebanyak 18 orang anak atau (82 %)

B. Saran

Adapun saran-saran yang ingin penulis sampaikan dan dengan adanya saran-saran tersebut besar harapan penulis untuk dapat membawa kemajuan dibidang pendidikan khususnya program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini:

1. Bagi Guru

Guru hendaknya dapat memberikan kegiatan pembelajaran berhitung permulaan yang lebih menarik dan inovatif untuk anak misalnya: melalui permainan tabung angka maupun permainan lain yang menarik minat anak untuk belajar berhitung

2. Bagi orang tua

Orangtua hendaknya dapat menyempatkan waktu untuk bermain bersama anak dengan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak misalnya mengajak anak menghitung buah-buahan, sayuran dan lain sebagainya.

3. Bagi lembaga sekolah

Lembaga pendidikan anak usia dini diharapkan untuk meningkatkan peranannya dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan guna meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak agar dapat berkembang optimal sesuai tahapan perkembangan anak.

4. Bagi peneliti selanjutnya.

Peneliti selanjutnya hendaknya dapat memilih permainan yang menarik dan inovatif yang dapat meningkatkan kemampuan anak secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

C. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan dalam mengembangkan bahan atau benda yang menarik untuk dimasukkan kedalam tabung angka.

2. Tidak semua anak cocok dengan penggunaan tabung angka. Saat pembelajaran ada 2 anak yang tidak ikut aktif berpartisipasi. Anak tersebut asik bermain dengan mainan yang ada disekelilingnya. Sebagai refleksi, mungkin benda yang dimasukkan kurang menarik minat anak tersebut.
3. Keterbatasan diri mengakses referensi-referensi penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2011). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media. Grup.
- Ahmad Susanto. (2011). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Diane E. Papalia dkk. (2018). *Human Development (Psikologi Perkembangan)*, Jakarta: Kencana
- Fadillah, Muhammad. (2017). “*Desain Pembelajaran PAUD*”. Jogjakarta: Ar Ruzz Media.
- Hasnida. (2018). “*Media Pembelajaran Kreatif Mendukung pembelajaran AUD*”. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.
- Helmawati. (2019). “*Mengenal dan Memahami PAUD*”. Bandung: Remaja Rosdakarya offset.
- Heri Wijaya. (2019). “*Meningkatkan Kecerdasan Matematika*”. Yogyakarta: Tugu Publisser.
- Limismawati. (2019). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Tabung Angka di TK Islam Ananda Padang Pariaman*, *Jurnal of family, Adult, and Early Childhood Education*, Vol 1, No 1.
- Isjoni. (2017). “*Model Pembelajaran Anak Usia Dini*”. Bandung: Alfabeta.
- Ismayati, Ani. 2016. *Fun Math With Children*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Kustiawan. (2016). “*Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*” Malang: Gunung Samudera.
- Mansur. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Marjorie J. Kostelnik, Anne K. Soderman, Alice P. Whiren. (2017). *Developmentally Appropriate Curriculum*, New Jersey: Pearson

- Munandar, Utami (2018) *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT Gramedia
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2018). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta. Depdiknas
- Mutiah, Diana. (2017). "*Psikologi Bermain Anak Usia Dini*". Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Papalia, D. E., Old, S. W., Feldman, & R. D. (2016). *Perkembangan Manusia*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sanjaya, Wina. (2015). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana.
- Sartika, Saridiningsih. (2016). *Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini melalui pemanfaatan lingkungan sekitar*. Skripsi pada Upi: tidak diterbitkan.
- Soenarjo. (2018). "*Matematika*". Jakarta: Dapertemen Pendidikan Nasional.
- Sudono A. (2016). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Sugiyono. (2016). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana, Dadan. (2016). *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Susanto. (2016). "*Perkembangan Anak Usia Dini*". Jakarta: Kencan.
- Suyanto, Slamet. 2013. *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Tedjasaputra. 2011. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Umi. 2011. *Upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak melalui jari matika*. Artikel (online). <http://universitasterbukaUBBJ/2013/06>
- Widya, R.(2019). *Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Bilangan*. Skripsi pada UPI :tidak di terbitkan
- Yusniati. (2016). "*Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Bermain Kartu Angka Bergambar pada Anak Usia TK*". Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 9 Tahun Ke- 5.
- Zaman, Badrul. (2019). "*Pengembangan Alat Permainan Edukatif Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*". Jakarta: Pusat Penerbit Universitas Terbuka.



USULAN TEMA DAN PEMBIMBING SKRIPSI

Yth, Ketua Program Studi

Dengan Hormat,
Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Lisa Ismiati

NPM : 19156109

Bermaksud mengajukan tema skripsi dengan judul :

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK DENGAN PERMAINAN TABUNG ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B DI RA DARUN NAJAH GETAS DEMAK TAHUN PELAJARAN 2021-2022

Semarang,November 2021

Yang mengajukan,

Lisa Ismiati
NPM. 19156109

Menyetujui

Mengetahui

Pembimbing I

Pembimbing II

Ketua Program Studi

Muniroh munawar, S.Pi, M.Pd
NPP. 097901230

Dwi Prasetyawati, D.H, M.Pd
NPP. 108401280

Dr. Ir. Anita Chandra Dewi, S.P, M.Pd
NPP. 097101236

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RAUDATUL ATFAL DARUN NAJAH DESA GETAS**

Hari/Tanggal	: Senin, 15 November 2021
Waktu	: Pukul 08.00- 09.00 WIB
Kelompok	: B (5-6 tahun)
Tema	: Lingkunganku

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Kompetensi inti – I (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spritual.
Menerima ajaran yang dianutnya.
2. Kompetensi inti – 2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial.
Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli mampu menghargai dan toleran terhadap orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga pendidik dan teman.
3. Kompetensi inti -3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan
Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni budaya dirumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidung, merasa, meraba) menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4. Kompetensi inti -4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan
Menunjukkan yang diketahui dirasakan, di butuhkan dan di pikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD)

- 3.6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
- 4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya

C. Tujuan Pembelajaran

1. Anak didik dapat membaca do'a sebelum dan sesudah kegiatan
2. Anak didik dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar

3. Anak didik dapat doa-doa pendek
4. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda
5. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah

D. Materi Pembelajaran

1. Do'a harian
2. Diskusi dan tanya jawab tentang
3. Mengetahui konsep banyak dan sedikit
4. Mengetahui benda berdasarkan jumlahnya

E. Metode pembelajaran:

- Praktek langsung; presentasi, diskusi, tanya jawab, pemberian tugas

F. Media, bahan dan sumber belajar

- Media (Laptop, lembar kerja peserta didik)
- Alat/Bahan (Tabung angka, stik,)

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No .	Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman sekolah, bermain tepuk, bernyanyi, dll • kemudian anak masuk kelas dan membaca doa bersama. Apersepsi dilakukan pada kegiatan awal yaitu tanya jawab mengenai kegiatan hari ini 	10 Menit
2	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjukkan tabung dan stik atau sedotan • Guru memasukkan jumlah stik sesuai dengan angka yang tertera pada tabung. • Guru menghitung stik sebanyak tiga kali bersama anak-anak dan 	45 Menit

No .	Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
		<p>memasukkannya ke tabung angka dengan nomor tiga. Kegiatan tersebut dilakukan sampai angka 10.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak diberi kesempatan untuk memasukkan stik tersebut kedalam tabung bergantian. • Guru memanggil anak untuk mengambil tabung angka dan memasukkan stik. • Do'a untuk orang tua 	
3	Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pada tahap ini guru mengulas kembali yang telah dipelajari, menanyakan perasaan anak selama kegiatan, menginformasikan untuk kegiatan besok, berdoa salam, dan berbaris dengan rapi sebelum pulang. 	5 Menit

Mengetahui,
Kepala RA

Siti Maftukah, S.Pd.I

Getas,November 2021

Guru Kelompok B

Lisa Ismiati

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RAUDATUL ATFAL DARUN NAJAH DESA GETAS**

Hari/Tanggal	: Rabu, 17 November 2021
Waktu	: Pukul 08.00- 09.00 WIB
Kelompok	: B (5-6 tahun)
Tema	: Lingkunganku

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Kompetensi inti – I (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spritual.
Menerima ajaran yang dianutnya.
2. Kompetensi inti – 2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial.
Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli mampu menghargai dan toleran terhadap orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga pendidik dan teman.
3. Kompetensi inti -3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan
Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni budaya dirumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidung, merasa, meraba) menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4. Kompetensi inti -4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan
Menunjukkan yang diketahui dirasakan, di butuhkan dan di pikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD)

- 3.6.Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
- 4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya

C. Tujuan Pembelajaran

1. Anak didik dapat membaca do'a sebelum dan sesudah kegiatan
2. Anak didik dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar

3. Anak didik dapat doa-doa pendek
4. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda
5. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah

D. Materi Pembelajaran

1. Do'a harian
2. Diskusi dan tanya jawab tentang
3. Mengetahui konsep banyak dan sedikit
4. Mengetahui benda berdasarkan jumlahnya

E. Metode pembelajaran:

- Praktek langsung; presentasi, diskusi, tanya jawab, pemberian tugas

F. Media, bahan dan sumber belajar

- Media (Laptop, lembar kerja peserta didik)
- Alat/Bahan (Tabung angka, stik,)

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No .	Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman sekolah, bermain tepuk, bernyanyi, dll • kemudian anak masuk kelas dan membaca doa bersama. Apersepsi dilakukan pada kegiatan awal yaitu tanya jawab mengenai kegiatan hari ini 	10 Menit
2	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang permainan tabung angka dengan sedotan setelah • Guru mempraktekan angka 5 sampai 10 dan memasukkan sedotan kedalam tabung yang tertera angka tersebut. • Guru memberikan waktu kepada anak untuk bermain secara individu dengan didampingi guru. • Guru memberi kesempatan kepada anak untuk menjawab pertanyaan 	45 Menit

No .	Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
		tentang tabung angka. <ul style="list-style-type: none"> • Diakhir, guru mengajak anak-anak menyebutkan angka yang ada pada tabung bersama-sama di akhir permainan • Do'a sebelum wudu' 	
3	Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pada tahap ini guru mengulas kembali yang telah dipelajari, menanyakan perasaan anak selama kegiatan, menginformasikan untuk kegiatan besok, berdoa salam, dan berbaris dengan rapi sebelum pulang. 	5 Menit

Mengetahui,
Kepala RA

Siti Maftukah, S.Pd.I

Getas,November 2021

Guru Kelompok B

Lisa Ismiati

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RAUDATUL ATFAL DARUN NAJAH DESA GETAS**

Hari/Tanggal	: Jum'at, 19 November 2021
Waktu	: Pukul 08.00- 09.00 WIB
Kelompok	: B (5-6 tahun)
Tema	: Lingkunganku

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Kompetensi inti – I (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spritual.
Menerima ajaran yang dianutnya.
2. Kompetensi inti – 2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial.
Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli mampu menghargai dan toleran terhadap orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga pendidik dan teman.
3. Kompetensi inti -3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan
Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni budaya dirumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidung, merasa, meraba) menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4. Kompetensi inti -4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan
Menunjukkan yang diketahui dirasakan, di butuhkan dan di pikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD)

- 3.6.Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
- 4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya

C. Tujuan Pembelajaran

1. Anak didik dapat membaca do'a sebelum dan sesudah kegiatan
2. Anak didik dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar

3. Anak didik dapat doa-doa pendek
4. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda
5. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah

D. Materi Pembelajaran

1. Do'a harian
2. Diskusi dan tanya jawab tentang
3. Mengetahui konsep banyak dan sedikit
4. Mengetahui benda berdasarkan jumlahnya

E. Metode pembelajaran:

- Praktek langsung; presentasi, diskusi, tanya jawab, pemberian tugas

F. Media, bahan dan sumber belajar

- Media (Laptop, lembar kerja peserta didik)
- Alat/Bahan (Tabung angka, stik,)

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No .	Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman sekolah, bermain tepuk, bernyanyi, dll • kemudian anak masuk kelas dan membaca doa bersama. Apersepsi dilakukan pada kegiatan awal yaitu tanya jawab mengenai kegiatan hari ini 	10 Menit
2	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan anak bernyanyi “bintang kecil” • Guru menjelaskan tentang bintang yang dapat dilihat dilangit saat malam hari. • Guru menjelaskan permainan tabung angka dengan mencocokkan warna pada tabung. • Anak-anak diminta mengelompokkan sedotan sesuai dengan warna masing-masing dan menata urut tabung angka. • Guru memberi penjelasan cara 	45 Menit

No .	Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
		<p>memasukkan sedotan kedalam tabung angka sesuai warna.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta anak-anak mempraktekan sesuai yang dicontohkan guru. • Anak-anak dipanggil satu persatu untuk mengurutkan angka dan memasukkan sedotan ketabung sesuai angka. • Do'a perjalanan 	
3	Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pada tahap ini guru mengulas kembali yang telah dipelajari, menanyakan perasaan anak selama kegiatan, menginformasikan untuk kegiatan besok, berdoa salam, dan berbaris dengan rapi sebelum pulang. 	5 Menit

Mengetahui,
Kepala RA

Siti Maftukah, S.Pd.I

Getas,November 2021

Guru Kelompok B

Lisa Ismiati

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RAUDATUL ATFAL DARUN NAJAH DESA GETAS**

Hari/Tanggal	: Senin, 22 November 2021
Waktu	: Pukul 08.00- 09.00 WIB
Kelompok	: B (5-6 tahun)
Tema	: Lingkunganku

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Kompetensi inti – I (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spritual.
Menerima ajaran yang dianutnya.
2. Kompetensi inti – 2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial.
Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli mampu menghargai dan toleran terhadap orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga pendidik dan teman.
3. Kompetensi inti -3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan
Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni budaya dirumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidung, merasa, meraba) menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4. Kompetensi inti -4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan
Menunjukkan yang diketahui dirasakan, di butuhkan dan di pikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD)

- 3.6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
- 4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya

C. Tujuan Pembelajaran

1. Anak didik dapat membaca do'a sebelum dan sesudah kegiatan
2. Anak didik dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar

3. Anak didik dapat doa-doa pendek
4. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda
5. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah

D. Materi Pembelajaran

1. Do'a harian
2. Diskusi dan tanya jawab tentang
3. Mengetahui konsep banyak dan sedikit
4. Mengetahui benda berdasarkan jumlahnya

E. Metode pembelajaran:

- Praktek langsung; presentasi, diskusi, tanya jawab, pemberian tugas

F. Media, bahan dan sumber belajar

- Media (Laptop, lembar kerja peserta didik)
- Alat/Bahan (Tabung angka, stik,)

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No .	Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman sekolah, bermain tepuk, bernyanyi, dll • kemudian anak masuk kelas dan membaca doa bersama. Apersepsi dilakukan pada kegiatan awal yaitu tanya jawab mengenai kegiatan hari ini 	10 Menit
2	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjukkan tabung angka dengan warna berbeda-beda ada warna pink, ungu, biru, orange, dan merah dan menyebutkan angka yang tertera di luar tabung yaitu 5 sampai 10. • Guru menyuruh anak menebak angka dan warna nya dan memasukan jumlah dan stik sesuai warna tabung dan angka tabung. • Guru memanggil beberapa anak yang sudah duduk tertib untuk mengambil tabung angka dan memasukan benda 	45 Menit

No .	Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
		<p>yang lain.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan anak bersama-sama mencocokkan angka, warna dan jumlah benda dalam tabung. • Do'a Masuk kamar mandi 	
3	Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pada tahap ini guru mengulas kembali yang telah dipelajari, menanyakan perasaan anak selama kegiatan, menginformasikan untuk kegiatan besok, berdoa salam, dan berbaris dengan rapi sebelum pulang. 	5 Menit

Mengetahui,
Kepala RA

Siti Maftukah, S.Pd.I

Getas,November 2021

Guru Kelompok B

Lisa Ismiati

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RAUDATUL ATFAL DARUN NAJAH DESA GETAS**

Hari/Tanggal	: Rabu, 24 November 2021
Waktu	: Pukul 08.00- 09.00 WIB
Kelompok	: B (5-6 tahun)
Tema	: Lingkunganku

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Kompetensi inti – I (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spritual.
Menerima ajaran yang dianutnya.
2. Kompetensi inti – 2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial.
Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli mampu menghargai dan toleran terhadap orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga pendidik dan teman.
3. Kompetensi inti -3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan
Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni budaya dirumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidung, merasa, meraba) menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4. Kompetensi inti -4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan
Menunjukkan yang diketahui dirasakan, di butuhkan dan di pikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD)

- 3.6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
- 4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya

C. Tujuan Pembelajaran

1. Anak didik dapat membaca do'a sebelum dan sesudah kegiatan
2. Anak didik dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar

3. Anak didik dapat doa-doa pendek
4. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda
5. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah

D. Materi Pembelajaran

1. Do'a harian
2. Diskusi dan tanya jawab tentang
3. Mengetahui konsep banyak dan sedikit
4. Mengetahui benda berdasarkan jumlahnya

E. Metode pembelajaran:

- Praktek langsung; presentasi, diskusi, tanya jawab, pemberian tugas

F. Media, bahan dan sumber belajar

- Media (Laptop, lembar kerja peserta didik)
- Alat/Bahan (Tabung angka, stik,)

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No .	Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman sekolah, bermain tepuk, bernyanyi, dll • kemudian anak masuk kelas dan membaca doa bersama. Apersepsi dilakukan pada kegiatan awal yaitu tanya jawab mengenai kegiatan hari ini 	10 Menit
2	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan cara bermain tabung angka • guru memasukkan stik kedalam tabung sebanyak angka yang tertera. • Guru mengambil tabung angka delapan dan 5 kemudian memasukkan stik sebanyak angka tersebut • Guru bertanya kepada anak-anak tabung mana yang lebih banyak • Guru menghitung secara pelan-pelan stik tersebut. • Guru menyimpulkan bahwa tabung yang 	45 Menit

No .	Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
		banyak yaitu yang isinya 8 stik. <ul style="list-style-type: none"> • Do'a sebelum tidur 	
3	Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pada tahap ini guru mengulas kembali yang telah dipelajari, menanyakan perasaan anak selama kegiatan, menginformasikan untuk kegiatan besok, berdoa salam, dan berbaris dengan rapi sebelum pulang. 	5 Menit

Mengetahui,
Kepala RA

Siti Maftukah, S.Pd.I

Getas,November 2021

Guru Kelompok B

Lisa Ismiati

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RAUDATUL ATFAL DARUN NAJAH DESA GETAS**

Hari/Tanggal	: Jumat, 26 November 2021
Waktu	: Pukul 08.00- 09.00 WIB
Kelompok	: B (5-6 tahun)
Tema	: Lingkunganku

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Kompetensi inti – I (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spritual.
Menerima ajaran yang dianutnya.
2. Kompetensi inti – 2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial.
Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli mampu menghargai dan toleran terhadap orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga pendidik dan teman.
3. Kompetensi inti -3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan
Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni budaya dirumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidung, merasa, meraba) menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.
4. Kompetensi inti -4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan
Menunjukkan yang diketahui dirasakan, di butuhkan dan di pikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD)

- 3.6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
- 4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya

C. Tujuan Pembelajaran

1. Anak didik dapat membaca do'a sebelum dan sesudah kegiatan
2. Anak didik dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar

3. Anak didik dapat doa-doa pendek
4. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda
5. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah

D. Materi Pembelajaran

1. Do'a harian
2. Diskusi dan tanya jawab tentang
3. Mengetahui konsep banyak dan sedikit
4. Mengetahui benda berdasarkan jumlahnya

E. Metode pembelajaran:

- Praktek langsung; presentasi, diskusi, tanya jawab, pemberian tugas

F. Media, bahan dan sumber belajar

- Media (Laptop, lembar kerja peserta didik)
- Alat/Bahan (Tabung angka, stik,)

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No .	Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1	Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman sekolah, bermain tepuk, bernyanyi, dll • kemudian anak masuk kelas dan membaca doa bersama. Apersepsi dilakukan pada kegiatan awal yaitu tanya jawab mengenai kegiatan hari ini 	10 Menit
2	Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan cara bermain tabung angka • guru memasukkan stik kedalam tabung sebanyak angka yang tertera. • Guru mengambil 2 tabung kemudian memasukkan stik sebanyak angka tersebut • Guru bertanya kepada anak-anak terkait tabung angka mana yang lebih banyak • Guru menghitung secara pelan-pelan stik tersebut. • Guru menyimpulkan pertemuan 	45 Menit

No .	Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
		<ul style="list-style-type: none"> • Do'a sebelum tidur 	
3	Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pada tahap ini guru mengulas kembali yang telah dipelajari, menanyakan perasaan anak selama kegiatan, menginformasikan untuk kegiatan besok, berdoa salam, dan berbaris dengan rapi sebelum pulang. 	5 Menit

Mengetahui,
Kepala RA

Siti Maftukah, S.Pd.I

Getas,Desember 2021

Guru Kelompok B

Lisa Ismiati

Lampiran : Dokumentasi Kegiatan pada siklus I



Pada gambar ini, anak-anak sedang memasukkan sedotan sesuai jumlah yang tertera pada tabung angka didampingi guru



Pada gambar ini, anak-anak sedang memasukkan sedotan sesuai jumlah yang tertera pada tabung angka secara mandiri bersama teman yang lainnya



Pada gambar ini, anak-anak sedang memasukkan sedotan kedalam tabung angka sesuai dengan warna sedotan dan tabungnya didampingi guru

Lampiran : Dokumentasi Kegiatan pada siklus II



Pada gambar ini, anak-anak sedang memasukkan sedotan kedalam tabung angka sesuai dengan warna sedotan dan tabungnya didampingi guru



Pada gambar ini, anak-anak sedang memasukkan sedotan kedalam tabung angka dan membandingkan tabung mana yang lebih banyak dan sedikit

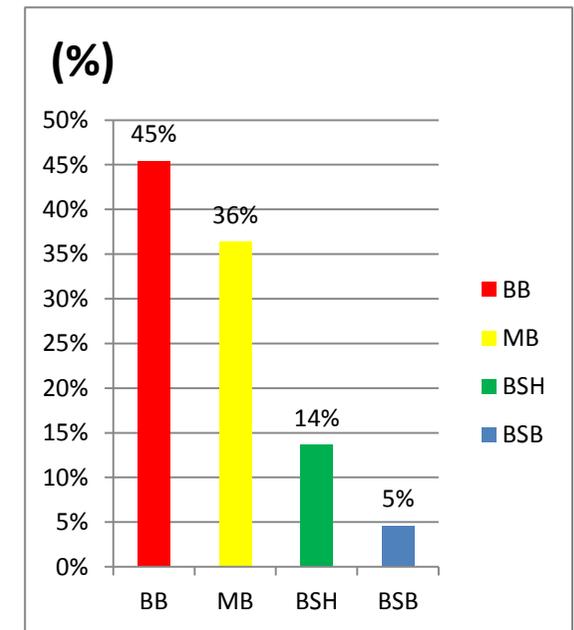


Pada gambar ini, guru memberikan pertanyaan tabung mana yang berisi lebih banyak sedotan dan tabung mana yang sedikit.

Lampiran : Hasil Observasi pra siklus

No	Nama	Aspek yang diamati										total	kriteria	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			(%)
1	Afika Dinda	v	v		v		v	v	v		v	7	70	BSH
2	Afika Naila	v		v					v			3	30	MB
3	Ahmad Faqih	v					v					2	20	BB
4	Aisyatul Adlina		v			v		v				3	30	MB
5	Akbarudin	v	v		v							3	30	MB
6	Alfiyatul				v		v					2	20	BB
7	Alika Ayla	v							v		v	3	30	MB
8	Anindita Keisha		v						v			2	20	BB
9	Annisa Nadhifatul	v										1	10	BB
10	Dhakirs Talita	v	v				v					3	30	MB
11	Dhakiyatul	v						v	v			3	30	MB
12	Fahmi Azka	v			v							2	20	BB
13	Fiza Azkadina		v				v					2	20	BB
14	Indah Permatasari	v	v						v			3	30	MB
15	Maya Harumsari				v		v					2	20	BB
16	M adam Defran				v			v				2	20	BB
17	M azka Taufiqi	v	v	v	v			v	v	v	v	8	80	BSB
18	M irfan Annur	v					v					2	20	BB
19	M sholahudin	v	v						v			3	30	MB
20	Naila Khoirun Nisa	v				v	v	v		v	v	6	60	BSH
21	Ni'matul Auliya		v					v				2	20	BB
22	M hanafi	v			v		v	v	v	v	v	7	70	BSH

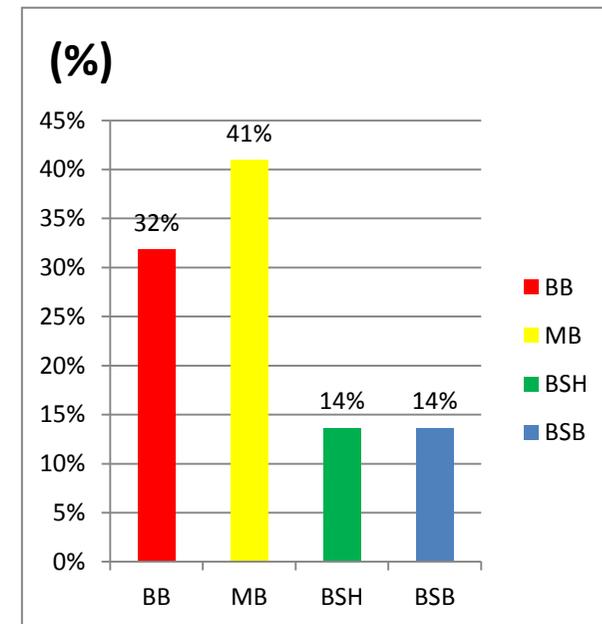
No.	Kriteria	F	(%)
1	BB	10	45%
2	MB	8	36%
3	BSH	3	14%
4	BSB	1	5%
Jumlah		22	100%



Lampiran : Hasil Observasi Pertemuan 1 siklus I

No	Nama	Aspek yang diamati										total	kriteria	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			(%)
1	Afika Dinda	v	v	v	v		v	v	v		v	8	80	BSB
2	Afika Naila	v	v	v					v		v	5	50	MB
3	Ahmad Faqih	v	v		v	v	v					5	50	MB
4	Aisyatul Adlina	v	v	v	v	v		v				6	60	BSH
5	Akbarudin	v	v		v							3	30	MB
6	Alfiyatul Hasna	v		v	v		v					4	40	MB
7	Alika Ayla	v							v		v	3	30	MB
8	Anindita Keisha		v					v				2	20	BB
9	Annisa Nadhifatul	v										1	10	BB
10	Dhakirs Talita	v	v				v					3	30	MB
11	Dhakiyatul Fikriyah	v						v	v			3	30	MB
12	Fahmi Azka	v			v							2	20	BB
13	Fiza Azkadina		v				v					2	20	BB
14	Indah Permatasari	v	v						v			3	30	MB
15	Maya Harumsari	v	v		v		v					4	40	MB
16	M adam Defran				v			v				2	20	BB
17	M azka Taufiqi	v	v	v	v		v	v	v	v	v	9	90	BSB
18	M irfan Annur	v					v					2	20	BB
19	M sholahudin	v	v	v	v	v	v		v			7	70	BSH
20	Naila Khoirun Nisa	v		v		v	v	v	v	v	v	8	80	BSB
21	Ni'matul Auliya		v					v				2	20	BB
22	M hanafi	v			v		v	v	v	v	v	7	70	BSH

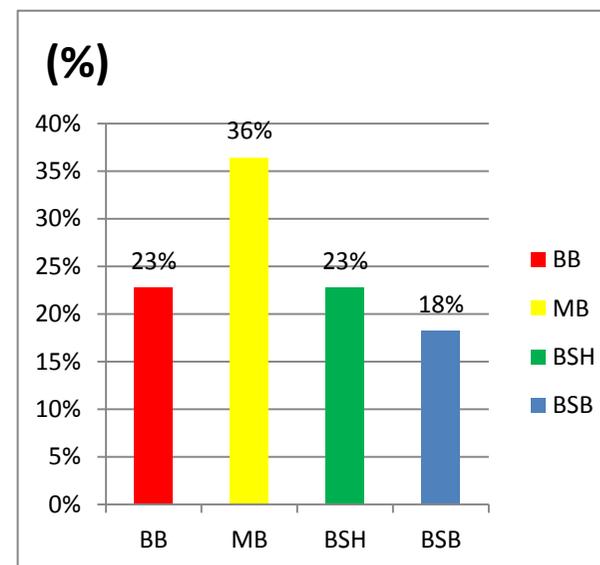
No.	Kriteria	Frekuensi	(%)
1	BB	7	32%
2	MB	9	41%
3	BSH	3	14%
4	BSB	3	14%
Jumlah		22	100%



Lampiran : Hasil Observasi Pertemuan 2 siklus I

No	Nama	Aspek yang diamati										total	kriteria	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			(%)
1	Afika Dinda	v	v	v	v		v	v	v		v	8	80	BSB
2	Afika Naila	v	v	v	v				v		v	6	60	BSH
3	Ahmad Faqih	v	v		v	v	v					5	50	MB
4	Aisyatul Adlina	v	v	v	v	v		v				6	60	BSH
5	Akbarudin	v	v		v							3	30	MB
6	Alfiyatul Hasna	v	v	v	v		v		v		v	7	70	BSH
7	Alika Ayla	v			v			v	v		v	5	50	MB
8	Anindita Keisha		v					v				2	20	BB
9	Annisa Nadhifatul	v	v			v						3	30	MB
10	Dhakirs Talita	v	v				v					3	30	MB
11	Dhakiyatul Fikriyah	v						v	v			3	30	MB
12	Fahmi Azka	v			v							2	20	BB
13	Fiza Azkadina	v	v				v					3	30	MB
14	Indah Permatasari	v	v						v			3	30	MB
15	Maya Harumsari	v	v	v	v		v	v		v	v	8	80	BSB
16	M adam Defran				v			v				2	20	BB
17	M azka Taufiqi	v	v	v	v		v	v	v	v	v	9	90	BSB
18	M irfan Annur	v					v					2	20	BB
19	M sholahudin	v	v	v	v	v	v		v			7	70	BSH
20	Naila Khoirun Nisa	v		v		v	v	v	v	v	v	8	80	BSB
21	Ni'matul Auliya		v					v				2	20	BB
22	M hanafi	v			v		v	v	v	v	v	7	70	BSH

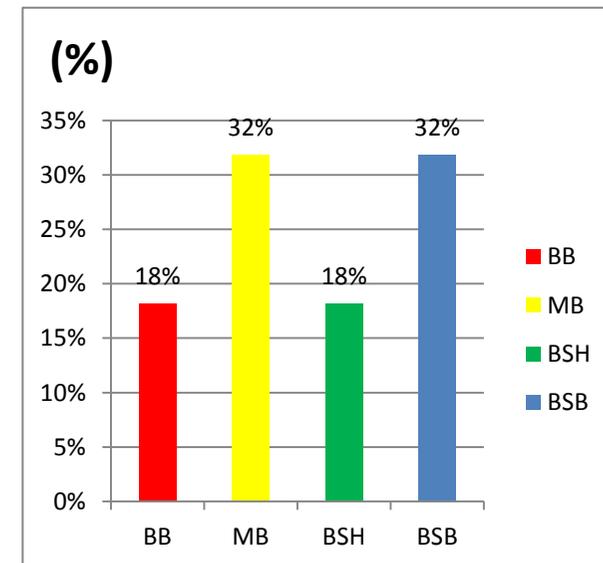
No.	Kriteria	Frekuensi	(%)
1	BB	5	23%
2	MB	8	36%
3	BSH	5	23%
4	BSB	4	18%
Jumlah		22	100%



Lampiran : Hasil Observasi Pertemuan 3 siklus I

No	Nama	Aspek yang diamati										total	kriteria	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Afika Dinda	v	v	v	v	v	v	v	v		v	9	90	BSB
2	Afika Naila	v	v	v	v				v		v	6	60	BSH
3	Ahmad Faqih	v	v		v	v	v					5	50	MB
4	Aisyatul Adlina	v	v	v	v	v		v				6	60	BSH
5	Akbarudin	v	v		v							3	30	MB
6	Alfiyatul Hasna	v	v	v	v	v	v		v		v	8	80	BSB
7	Alika Ayla	v			v			v	v		v	5	50	MB
8	Anindita Keisha	v	v		v		v	v				5	50	MB
9	Annisa Nadhifatul	v	v			v						3	30	MB
10	Dhakirs Talita	v	v	v	v		v	v		v		7	70	BSH
11	Dhakiyatul Fikriyah	v	v		v	v		v	v			6	60	BSH
12	Fahmi Azka	v			v							2	20	BB
13	Fiza Azkadina	v	v				v					3	30	MB
14	Indah Permatasari	v	v						v			3	30	MB
15	Maya Harumsari	v	v	v	v		v	v		v	v	8	80	BSB
16	M adam Defran				v			v				2	20	BB
17	M azka Taufiqi	v	v	v	v		v	v	v	v	v	9	90	BSB
18	M irfan Annur	v					v					2	20	BB
19	M sholahudin	v	v	v	v	v	v		v	v		8	80	BSB
20	Naila Khoirun Nisa	v		v	v	v	v	v	v	v	v	9	90	BSB
21	Ni'matul Auliya		v					v				2	20	BB
22	M hanafi	v			v	v	v	v	v	v	v	8	80	BSB

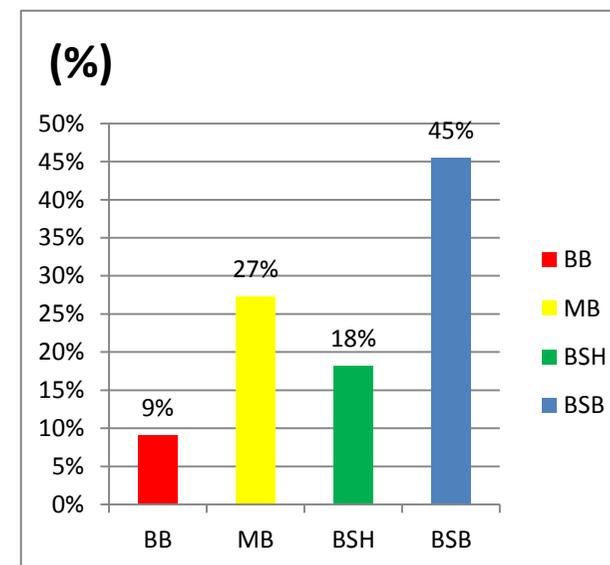
No.	Kriteria	Frekuensi	(%)
1	BB	4	18%
2	MB	7	32%
3	BSH	4	18%
4	BSB	7	32%
Jumlah		22	100%



Lampiran : Hasil Observasi Pertemuan 1 siklus II

No	Nama	Aspek yang diamati										total	kriteria	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			(%)
1	Afika Dinda	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	10	100	BSB
2	Afika Naila	v	v	v	v		v		v	v	v	8	80	BSB
3	Ahmad Faqih	v	v		v	v	v					5	50	MB
4	Aisyatul Adlina	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	10	100	BSB
5	Akbarudin	v	v		v							3	30	MB
6	Alfiyatul Hasna	v	v	v	v	v	v	v	v		v	9	90	BSB
7	Alika Ayla	v			v			v	v		v	5	50	MB
8	Anindita Keisha	v	v	v	v		v	v	v			7	70	BSh
9	Annisa Nadhifatul	v	v			v						3	30	MB
10	Dhakirs Talita	v	v	v	v		v	v		v		7	70	BSh
11	Dhakiyatul Fikriyah	v	v	v	v	v		v	v		v	8	80	BSB
12	Fahmi Azka	v			v							2	20	BB
13	Fiza Azkadina	v	v	v			v	v	v			6	60	BSh
14	Indah Permatasari	v	v	v			v		v	v		6	60	BSh
15	Maya Harumsari	v	v	v	v		v	v		v	v	8	80	BSB
16	M adam Defran	v			v			v				3	30	MB
17	M azka Taufiqi	v	v	v	v		v	v	v	v	v	9	90	BSB
18	M irfan Annur	v		v			v		v	v		5	50	MB
19	M sholahudin	v	v	v	v	v	v		v	v		8	80	BSB
20	Naila Khoirun Nisa	v		v	v	v	v	v	v	v	v	9	90	BSB
21	Ni'matul Auliya		v					v				2	20	BB
22	M hanafi	v		v	v	v	v	v	v	v	v	9	90	BSB

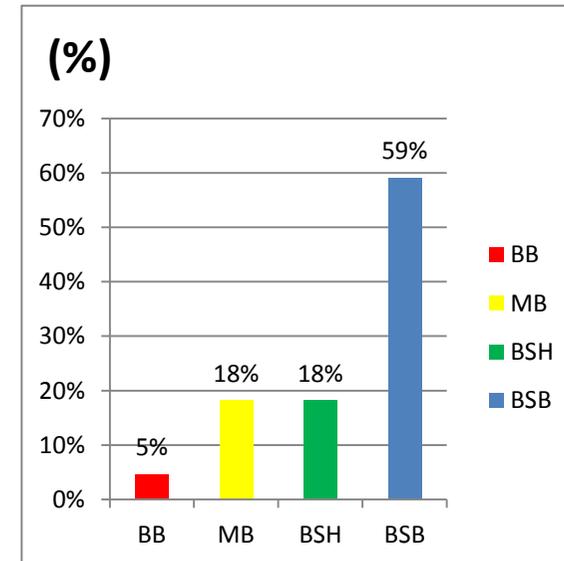
No.	Kriteria	Frekuensi	(%)
1	BB	2	9%
2	MB	6	27%
3	BSh	4	18%
4	BSB	10	45%
Jumlah		22	100%



Lampiran : Hasil Observasi Pertemuan 2 siklus II

No	Nama	Aspek yang diamati										total	(%)	kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Afika Dinda	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	10	100	BSB
2	Afika Naila	v	v	v	v	v	v		v	v	v	9	90	BSB
3	Ahmad Faqih	v	v		v	v	v					5	50	MB
4	Aisyatul Adlina	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	10	100	BSB
5	Akbarudin	v	v	v	v	v						5	50	MB
6	Alfiyatul Hasna	v	v	v	v	v	v	v			v	9	90	BSB
7	Alika Ayla	v			v	v		v	v	v	v	7	70	BSh
8	Anindita Keisha	v	v	v	v		v	v	v			7	70	BSh
9	Annisa Nadhifatul	v	v		v	v						4	40	MB
10	Dhakirs Talita	v	v	v	v		v	v		v	v	8	80	BSB
11	Dhakiyatul Fikriyah	v	v	v	v	v		v	v		v	8	80	BSB
12	Fahmi Azka	v	v	v	v	v						5	50	MB
13	Fiza Azkadina	v	v	v			v	v	v		v	7	70	BSh
14	Indah Permatasari	v	v	v		v	v		v	v	v	8	80	BSB
15	Maya Harumsari	v	v	v	v		v	v		v	v	8	80	BSB
16	M adam Defran	v	v	v	v	v	v	v			v	8	80	BSB
17	M azka Taufiqi	v	v	v	v		v	v	v	v	v	9	90	BSB
18	M irfan Annur	v		v		v	v		v	v		6	60	BSh
19	M sholahudin	v	v	v	v	v	v		v	v		8	80	BSB
20	Naila Khoirun Nisa	v		v	v	v	v	v	v	v	v	9	90	BSB
21	Ni'matul Auliya		v					v				2	20	BB
22	M hanafi	v		v	v	v	v	v	v	v	v	9	90	BSB

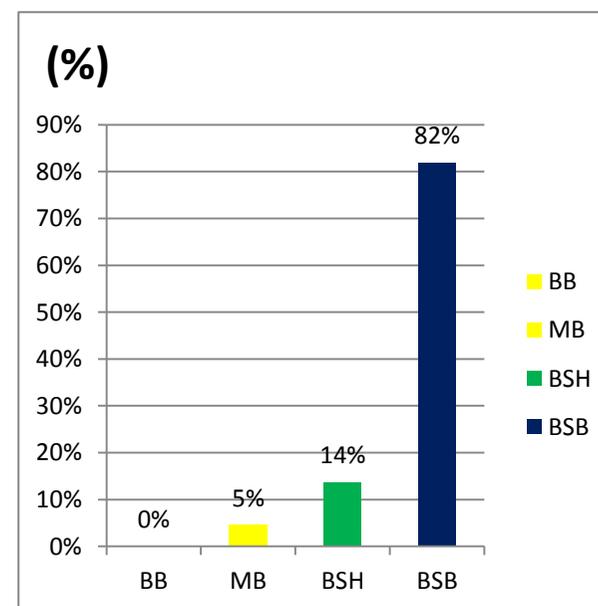
No.	Kriteria	Frekuensi	(%)
1	BB	1	5%
2	MB	4	18%
3	BSh	4	18%
4	BSB	13	59%
Jumlah		22	100%



Lampiran : Hasil Observasi Pertemuan 3 siklus II

No	Nama	Aspek yang diamati										total	kriteria	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			(%)
1	Afika Dinda	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	10	100	BSB
2	Afika Naila	v	v	v	v	v	v		v	v	v	9	90	BSB
3	Ahmad Faqih	v	v		v	v	v		v	v		7	70	BSh
4	Aisyatul Adlina	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	10	100	BSB
5	Akbarudin	v	v	v	v	v			v	v	v	8	80	BSB
6	Alfiyatul Hasna	v	v	v	v	v	v	v			v	9	90	BSB
7	Alika Ayla	v			v	v		v	v	v	v	7	70	BSh
8	Anindita Keisha	v	v	v	v		v	v	v		v	8	80	BSB
9	Annisa Nadhifatul	v	v		v	v		v				5	50	MB
10	Dhakirs Talita	v	v	v	v		v	v	v	v	v	9	90	BSB
11	Dhakiyatul Fikriyah	v	v	v	v	v		v	v		v	8	80	BSB
12	Fahmi Azka	v	v	v	v	v	v	v		v	v	9	90	BSB
13	Fiza Azkadina	v	v	v			v	v	v	v	v	8	80	BSB
14	Indah Permatasari	v	v	v		v	v	v	v	v	v	9	90	BSB
15	Maya Harumsari	v	v	v	v		v	v	v	v	v	9	90	BSB
16	M adam Defran	v	v	v	v	v	v	v		v	v	9	90	BSB
17	M azka Taufiqi	v	v	v	v		v	v	v	v	v	9	90	BSB
18	M irfan Annur	v		v		v	v	v	v	v	v	8	80	BSB
19	M sholahudin	v	v	v	v	v	v		v	v	v	9	90	BSB
20	Naila Khoirun Nisa	v		v	v	v	v	v	v	v	v	9	90	BSB
21	Ni'matul Auliya	v	v			v		v	v	v		6	60	BSh
22	M hanafi	v		v	v	v	v	v	v	v	v	9	90	BSB

No.	Kriteria	Frekuensi	(%)
1	BB	0	0%
2	MB	1	5%
3	BSh	3	14%
4	BSB	18	82%
Jumlah		22	100%



REKAPITULASI BIMBINGAN

Terlampir