



**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN  
1-10 MELALUI KEGIATAN BERMAIN KARTU ANGKA BERGAMBAR  
PADA ANAK KELOMPOK A DI TK CAHYA INDRIA  
BINTORO DEMAK TAHUN AJARAN 2021/2022**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**MUDAWWAMAH**

**NPM. 19156081**

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



**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN  
1-10 MELALUI KEGIATAN BERMAIN KARTU ANGKA BERGAMBAR  
PADA ANAK KELOMPOK A DI TK CAHYA INDRIA  
BINTORO DEMAK TAHUN AJARAN 2021/2022**

**SKRIPSI**

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

**OLEH**

**MUDAWWAMAH**

**NPM. 19156081**

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

**SKRIPSI**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN  
1-10 MELALUI KEGIATAN BERMAIN KARTU ANGKA BERGAMBAR  
PADA ANAK KELOMPOK A DI TK CAHYA INDRIA  
BINTORO DEMAK TAHUN AJARAN 2021/2022**

**Disusun dan diajukan oleh**

**MUDAWWAMAH**

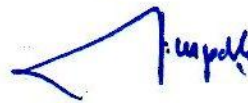
**NPM. 19156081**

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

**Semarang, 25 Januari 2122**

**Pembimbing I,**

**Pembimbing II,**



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

**Dwi Prasetiyawati D.H., S.Pd., M.Pd.**  
**NPP. 108401280**

SKRIPSI

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN  
1- 10 MELALUI KEGIATAN BERMAIN KARTU ANGKA BERGAMBAR  
PADA ANAK KELOMPOK A DI TK CAHYA INDRIA  
BINTORO DEMAK TAHUN AJARAN 2021/2022

Yang disusun dan diajukan oleh  
MUDAWWAMAH  
NPM. 19156081

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 1 Maret 2022  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat


Ketua,

Dewan Penguji

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. “ Seandainya ilmu itu bisa digapai dengan berangan-angan saja niscaya di dunia ini tidak ada manusia yang bodoh ”
2. “ Bersungguh-sungguhlah jangan malas dan jangan lengah karena penyesalan datangnya dari belakang bagi orang-orang yang malas ”

### **PERSEMBAHAN**

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Ayah – ibuku, Suami dan Anak-anakku  
tercinta
2. Almamaterku UNIVERSITAS PGRI  
Semarang

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mudawwamah

NPM : 19156081

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya buat ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila pada kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, 2022

Yang membuat pernyataan



**Mudawwamah**

**NPM . 19156081**

## ABSTRAK

MUDAWWAMAH. NPM 19156081 “Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Bergambar Pada Anak Kelompok A Di TK Cahya Indria Bintoro Demak” Skripsi Program Studi Pendidikan Guru PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang.

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah rendahnya kemampuan kognitif anak yang disebabkan kurang menariknya metode pembelajaran di pergunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah proses pembelajaran melalui Kegiatan bermain Kartu Angka Bergambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal Lambang Bilangan 1-10 di TK Cahya Indria Bintoro Demak Tahun Pelajaran 2021/2022?

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. 2) Untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran melalui bermain Kartu Angka Bergambar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal Lambang Bilangan 1-10 di TK Cahya Indria Bintoro Demak Tahun Pelajaran 2021/2022.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dan pengumpulan data berupa perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini sebanyak 15 anak Kelompok A di TK Cahya Indria Bintoro Demak tahun pelajaran 2021/2022”. Berdasarkan pembahasan hasil penelitian tindakan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan bermain Kartu Angka Bergambar dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal Lambang Bilangan 1-10 di TK Cahya Indria Bintoro Demak tahun pelajaran 2021/2022. Dari hasil akhir dengan menggunakan teknik dua siklus diperoleh hasil peningkatan kemampuan anak pada siklus I mencapai presentase 40% dan siklus II perkembangan kemampuan anak meningkat mencapai 80% dengan demikian perkembangan kemampuan anak mengalami peningkatan yang signifikan. Indikator pencapaian kerja tercapai dengan optimal. Hasil hipotesis yang berbunyi kemampuan anak meningkat melalui bermain Kartu Angka Bergambar pada Kelompok A TK Cahya Indria Bintoro Demak tahun ajaran 2021/2022. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dapat meningkat melalui bermain Kartu Angka Bergambar. Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah supaya guru lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan dan mengoptimalkan media pembelajaran.

## **PRAKATA**

Puji syukur kehadirat Allah SWT, peneliti (penulis) dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Bergambar Pada Anak Kelompok A Di TAMAN KANAK-KANAK CAHYA INDRIA Bintoro Demak” Ini disusun untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penyusun skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan. 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 sekaligus pembimbing I
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Ibu Dr. Ir. Anita Chandra Dewi, S. M.Pd, yang telah menyetujui skripsi penulis.
4. Dwi Prasetyawati D.H, S.Pd, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah membimbing penulis dengan penuh dedikasi yang tinggi.



5. Bapak dan ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberi bekal Ilmu kepada penulis selama belajar di Universitas PGRI Semarang.
6. Kepala TK Cahya Indria yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di Instansi yang dipimpinnya.
7. Semua sahabatku tercinta yang ada di TK Cahya Indria yang telah memberikan bantuan, masukan dan motivasinya untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulismenyelesaikan penelitian 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 serta bermanfaat bagi kita semua. Amin .

Semarang, 2022

Penulis

Mudawwamah

NPM . 19156081

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PERSYARATAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GRAFIK .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
A. Lambang Bilangan.....	9
B. Bermain.....	18

C. Media Pembelajaran.....	30
D. Kartu Angka.....	33
E. Penelitian yang Relevan.....	39
F. Kerangka Berfikir.....	41
G. Hipotesis.....	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	44
A. Setting Penelitian.....	44
B. Prosedur Atau Siklus Penelitian.....	45
C. Instrumen Penelitian.....	49
D. Teknik Pengumpulan Data.....	50
E. Teknis Analisis Data.....	51
F. Indikator Kinerja.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Deskripsi Kondisi Awal.....	54
B. Sajian Data Hasil Penelitian Tiap Siklus.....	56
BAB V PENUTUP.....	78
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN.....	82

## DAFTAR TABEL

1. Instrumen penilaian kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak melalui kartu angka bergambar .....	50
2. Kriteria Penilaian Lembar Observasi.....	52
3. Pencapaian Kemampuan mengenal Lambang Bilangan 1-10 Anak Prasiklus.....	55
4. Hasil pertemuan pertama siklus I.....	58
5. Hasil pertemuan ke dua siklus I.....	60
6. Hasil pertemuan ke tiga siklus I.....	61
7. Rekapitulasi presentase pada siklus I.....	66
8. Perbandingan peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada pra siklus dan siklus I.....	66
9. Hasil pertemuan pertama siklus II.....	69
10. Hasil pertemuan ke dua siklus II.....	71
11. Hasil pertemuan ke tiga siklus II.....	72
12. Rekapitulasi presentase pada siklus II.....	74
13. Perbandingan peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada pra siklus dan siklus II.....	76

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Pencapaian Kemampuan mengenal Lambang Bilangan 1-10 Anak Pra-siklus .....	55
Grafik 4.2 Kemampuan mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siklus 1.....	65
Grafik 4.3 Perbandingan peningkatan kemampuan mengenal lambing bilangan 1-10 anak pada pra siklus dengan siklus 1.....	66
Grafik 4.4 Kemampuan mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siklus II.....	75
Grafik 4.5 Perbandingan peningkatan kemampuan mengenal lambing bilangan 1-10 anak pada pra siklus, siklus 1, dan siklus II.....	76

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3.1 Kartu Angka .....	46
Gambar 3.2 Kartu Angka Bergambar .....	48
Gambar 4.1 Kegiatan Mengenal Bilangan 1-10.....	58
Gambar 4.2 Kegiatan Menunjuk Bilangan 1-10 .....	60
Gambar 4.3 Kegiatan Mengambil Bilangan 1-10 .....	62
Gambar 4.4 Kegiatan Mengenal Bilangan Dengan Media Kartu 1-10.....	69
Gambar 4.5 Kegiatan Mengambil Kartu Angka Bergambar1-10 .....	71
Gambar 4.6 Kegiatan Menghubungkan Bilangan 1-10 Dengan Kartu .....	73

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang sangat penting, anak usia dini memerlukan bimbingan dan stimulasi yang tepat untuk bisa tumbuh dan berkembang secara optimal. Pembinaan dan rangsangan yang diberikan akan membimbing anak dalam menggali serta mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam diri anak, sehingga memungkinkan anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Pertumbuhan dan perkembangan yang optimal menjadi bekal bagi anak untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Pertumbuhan dan perkembangan anak optimal apabila pemberian rangsangan dilakukan secara tepat dan berkesinambungan. Pemberian rangsangan yang tepat yaitu pemberian rangsangan yang disesuaikan dengan tahapan perkembangan dan tingkat kematangan otak anak. Pemberian rangsangan ini dilakukan secara bertahap, mulai dari yang sederhana sampai ke yang lebih kompleks. Rangsangan juga diberikan secara berkesinambungan atau terus menerus sampai anak benar-benar telah memahami konsep yang diajarkan.

Pemberian rangsangan pendidikan kepada anak sejak dini merupakan waktu yang tepat untuk membimbing anak dalam proses tumbuh kembangnya. Anak usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat atau yang disebut *golden age*. Perkembangan kecerdasan anak usia dini

khususnya usia 4-5 tahun menurut Yuliani Nuraini Sujiono (2010 : 8) mengalami peningkatan dari 50% menjadi 80%. Kemampuan belajar manusia 50% ditentukan dalam 4 tahun pertama, 30% kemampuan yang lain dicapai sebelum usia delapan tahun. Pada masa ini, otak anak memiliki daya serap yang tinggi melalui pengalaman –pengalaman sensorinya. Anak mudah belajar banyak hal dari lingkungan sekitar. Masa ini perlu dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Sehingga seluruh potensi yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal.

Adapun perkembangan anak usia dini meliputi lima aspek perkembangan. Aspek perkembangan tersebut yaitu perkembangan fisik-motorik, bahasa, kognitif, nilai agama dan moral, serta social-emosional. Kelima aspek perkembangan tersebut perlu distimulasi dengan tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapatkan rangsangan dan perhatian khusus adalah aspek perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif seringkali diartikan sebagai perkembangan berfikir. Kognitif memiliki arti yang luas mengenai berfikir dan mengamati yang akan menjadikan anak memperoleh pengetahuan (Soemiarti 2003-27). Proses berfikir ini melibatkan proses pengamatan, ingatan dan pemecahan masalah. Tahap berfikir kognitif anak menurut Bruner (dalam Pitadjeng, 2006: 29) melalui tiga tahap yaitu tahapan enaktif, ikonik, dan simbolik. Tahapan enaktif yaitu anak belajar melalui objek konkret secara



langsung, tahap ikonik belajar melalui gambaran dari objek nyata, dan tahap simbolik anak dapat belajar melalui symbol-simbol.

Kemampuan mengenal lambing bilangan merupakan kemampuan anak untuk mengenal symbol-simbol bilangan. Mengenal lambing bilangan penting untuk dikembangkan karena merupakan dasar kemampuan matematika pada anak. Kemampuan mengenal bilangan yang baik sejak usia dini, memudahkan anak dalam memahami operasi-operasi bilangan pada tingkat pendidikan selanjutnya yaitu pendidikan sekolah dasar, tingkat menengah, dan perguruan tinggi. Anak dikatakan mengenal lambing bilangan dengan baik apabila anak tidak sekedar menghafal lambang bilangan, akan tetapi telah mengenal bentuk dan makna dari bilangan tersebut dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak usia Taman Kanak-kanak sebaiknya dilakukan dengan tahapan yang tepat yaitu tahap pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan berfikir anak. Tahap mengenal lambang bilangan dimulai dari mengenal konsep bilangan terlebih dahulu baru dilanjutkan dengan mengenalkan lambang bilangan, mengenalkan lambang bilangan juga melalui proses pengamatan yang melibatkan sensorimotor anak, ingatan yang berupa hafalan, dan yang terakhir tahap pemecahan masalah.

Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti menemukan kendala pada anak kelompok A TK Cahya Indria Bintoro Demak terkait dengan kemampuan mengenal lambang bilangan. Dari lima belas anak kelompok A, ditemukan tiga anak perempuan dan tujuh anak laki-laki belum bisa mengenal

lambang bilangan dengan baik. Anak mengenal lambang bilangan sebatas hafalan, sehingga anak masih terbalik-balik dalam menyebutkan lambang bilangan. Proses membilang anak juga belum tepat yaitu ketidaksesuaian antara pengucapan dengan jumlah benda yang dihitung. Anak juga masih kesulitan dalam membedakan lambang bilangan antara 6 dan 9. Hal tersebut terjadi karena pembelajaran yang dilakukan belum sesuai dengan teori belajar yang dikemukakan piaget. Piaget mengemukakan bahwa tahapan belajar anak dimulai dari konkret, semi konkret, semi abstrak, dan abstrak. Pembelajaran yang dilakukan untuk mengenalkan lambang bilangan pada Kelompok A TK Cahya Indria yaitu langsung mengenalkan lambang bilangan sebelum melakukan tahap mengenal konsep bilangan terlebih dahulu, sehingga penguasaan konsep bilangan anak belum matang. Pembelajaran yang dilakukan juga masih bersifat abstrak. Pembelajaran yang dilakukan belum menggunakan media pembelajaran untuk mengkonkret materi yang akan disampaikan, sehingga anak kesulitan dalam menerima materi yang masih bersifat abstrak tersebut. Anak juga kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hal ini dikarenakan anak kurang tertarik terhadap pembelajaran yang langsung sehingga anak cenderung merasakan dalam belajar.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, peneliti mengajukan solusi untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan melalui pembaharuan pada metode dan media pembelajaran yang digunakan. Anak akan lebih mudah menyerap segala sesuatu yang dipelajari jika belajar dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. kemampuan mengenal

lambang bilangan anak akan berkembang sesuai tingkatan pencapaian perkembangan yang terdapat dalam permendikbud nomor 58 tahun 2009 yaitu anak mampu mengenal lambang bilangan 1-10, apabila pengenalan lambang bilangan dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Oleh karena itu, salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A TK Cahya Indria Bintoro Demak adalah melalui kegiatan bermain.

Selain penggunaan metode yang tepat, penggunaan media yang menarik juga sangat mendukung belajar anak. Anak yang masih berfikir konkret akan belajar dengan lebih mudah apabila menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran memudahkan anak dalam memahami sesuatu yang abstrak seperti mengenal lambang bilangan. Media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan bisa berupa benda tiruan atau gambar dari materi yang akan disampaikan kepada anak. Salah satu media yang tepat dan menarik untuk memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan adalah media kartu angka bergambar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah kemampuan mengenal bilangan siswa PAUD sebagai berikut:

1. Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan belum sesuai dengan pencapaian perkembangan yang terdapat dalam permendikbud Nomor 58 tahun 2009.
2. Masih minimnya anak dalam mengenal lambang bilangan
3. Kurangnya media yang mendukung dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan dalam identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan pada peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui bermain kartu angka bergambar, sesuai dengan KD 2.2 yaitu Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui kegiatan bermain kartu angka bergambar pada anak kelompok A di TK Cahya Indria Bintoro Demak Tahun Ajaran 2021/2022.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada latar belakang dan rumusan masalah yang diuraikan di atas, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Tujuan Umum: untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan
2. Tujuan khusus: Untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui kegiatan bermain kartu angka bergambar

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, hasil penelitian ini bermanfaat untuk memperluas wawasan yang berkaitan dengan perkembangan kognitif, khususnya kemampuan mengenal lambang bilangan.

### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis hasil penelitian ini dapat memberi manfaat bagi guru, anak, dan sekolah :

#### **a. Bagi Anak**

Anak dalam belajar mengenal lambang bilangan lebih mudah dan menyenangkan karena pembelajaran yang dilakukan lebih variatif sehingga anak memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan yang baik melalui bermain kartu angka bergambar.

#### **b. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan selama ini, khususnya pembelajaran untuk mengenalkan lambang bilangan. Manfaat yang lain yaitu dapat

memberikan gambaran kepada guru dalam merancang pembelajaran menggunakan bermain kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pelaksanaan proses pembelajaran khususnya dalam mengenal lambang bilangan.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Lambang Bilangan**

##### **1. Pengertian Lambang Bilangan**

Pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Dengan mengenalkan lambang bilangan diharapkan anak akan lebih mudah dalam memahami konsep matematika yang lainnya pada pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi. Pengenalan lambang bilangan pada anak akan merangsang perkembangan kognitifnya, sehingga anak dapat mengolah dan menggunakan lambang bilangan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum membahas mengenai lambang bilangan, maka perlu diketahui terlebih dahulu mengenai pengertian bilangan

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Merserve (Dali, 2015: 42) menyatakan bahwa bilangan adalah suatu abstraksi. Sebagai abstraksi bilangan tidak memiliki keberadaan secara fisik. Sementara itu, menurut Sudaryanti (2016: 1) bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan (underfined term). Soedadiatmodjo, dkk (2013: 67) bilangan adalah suatu idea yang digunakan untuk menggambarkan atau mengabstraksikan banyaknya anggota suatu himpunan. Bilangan itu sendiri tidak dapat dilihat, ditulis,

dibaca dan dikatakan karena merupakan suatu ide yang hanya dapat dihayati atau dipikirkan saja.

Menurut definisi di atas maka diperlukan adanya simbol atau pun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan yang disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Menurut Sudaryanti (2016: 1) untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Bilangan dengan angka menyatakan dua konsep yang berbeda, bilangan berkenaan dengan nilai sedangkan angka bukan nilai. Angka hanya merupakan suatu notasi tertulis dari sebuah bilangan. perlu adanya pembeda antara tanda bilangan dengan operasi pada bilangan, karena tanda bilangan menyangkut nilai bilangan itu.

Menurut Soedadiatmodjo, dkk (1983: 67), untuk menyatakan bilangan suatu lambang atau simbol yang disebut dengan angka. Menurut pengertiannya, antara bilangan dengan lambang bilangan sangat berbeda. Bilangan menyatakan suatu kuantitas, sedangkan angka adalah notasi dari bilangan tersebut. Sedangkan menurut Merserve (Dali, 2015: 42) manusia menuliskan bilangan hanya sekedar sebagai bilangan saja, tetapi manusia menuliskan bilangan menurut lambang yang disajikan oleh bilangan itu. Dan sebagai batasan manusia menentukan pula bahwa setiap dua lambang yang menunjukkan bilangan yang sama adalah satu sama dengan yang lainnya. Hal tersebut berarti bahwa bilangan muncul karena ada sesuatu yang ingin diungkapkan atau dilambangkan dan lambang itulah yang



mewakili bilangan. dan untuk dapat menuliskannya manusia menciptakan lambang bilangan dalam berbagai bentuk.

Dari beberapa pengertian yang telah diuraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa untuk menyatakan suatu bilangan diperlukan lambang bilangan. Bilangan merupakan gambaran banyaknya anggota suatu himpunan. Bilangan menyatakan suatu kuantitas, sedangkan lambang bilangan (angka) adalah notasi dari bilangan tersebut.

## **2. Pengenalan Lambang Bilangan Pada Anak**

Menurut Diah (2014: 77-78) pengenalan konsep bilangan pada anak dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu:

- 1) Anak mengenal konsep bilangan melalui pengamatan.

Bilangan: Mengucapkan satu, dua, tiga, empat, lima, ..., sepuluh sesuai kemampuan siswa. Menghitung sampai sepuluh untuk mengingat urutannya. Membilang/menyebutkan dengan menunjuk pada himpunan benda yang sesuai seperti satu kepala, satu hidung, dua mata, dua telinga, lima jari. Menghitung sejumlah benda dan mencocokkannya dengan benda-benda lain.

- 2) Anak mengenal dan mampu menulis bentuk lambang bilangan atau angka 1 sampai dengan 10 serta dapat mengurutkan tempat bilangan-bilangan tersebut dengan pengamatan, pengelompokan, dan mengkomunikasikan (menceritakan kembali).

Sementara itu, menurut Slamet (2005: 156) langkah pengenalan angka pada anak yaitu;

- 1) anak harus dilatih terlebih dahulu memahami dengan bahasa.

Simbol yang disebut sebagai abstraksi sederhana yang dikenal pula dengan istilah abstraksi empiris. Misalnya, ketika guru memberi anak uang logam, guru mengatakan koin. Kemudian anak dilatih berpikir simbolis lebih jauh, yang disebut abstraksi reflektif. Ketika guru menaruh koin, guru mengatakan “satu”, kemudian menaruh lagi sambil berkata “dua” dan seterusnya. Guru dapat menghitung koin sambil berkata “satu”, “dua”, “tiga” dan seterusnya. Dengan demikian anak mulai menghubungkan antara jumlah koin dengan bahasa matematis bilangan satu, dua, tiga, dan seterusnya.

- 2) Mengajari anak menghubungkan antara pengertian bilangan dengan simbol/lambangya. Misalnya, antara sebuah koin dengan kata “satu” dan angka 1. Dua buah koin dengan kata “dua” dan angka 2 dan seterusnya. Guru dapat menggunakan berbagai macam kegiatan untuk mengajari anak mengenal hal tersebut.

Mengenalkan konsep bilangan kepada anak tidak dapat secara langsung dikenalkan kepada anak, tetapi harus melalui beberapa tahapan. Menurut Piaget (dalam Suyanto 2015, hlm. 156) dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini tidak bisa diajarkan secara langsung, akan tetapi harus melalui beberapa tahap yaitu:

- 1) Anak harus mengenal terlebih dahulu bahasa simbol.

Bahasa simbol ini disebut sebagai abstraksi sederhana (*simple abstraction*) atau abstraksi empiris. Mengenalkan bahasa simbol yaitu

mengenalkan bahasa lisan dari nama bilangan dan makna dari nama bilangan tersebut, misalnya guru menyebutkan bilangan satu, dua, tiga, empat, dan seterusnya. Pada tahap ini, anak tidak hanya mengenal bahasa simbolnya saja tetapi juga dapat mengetahui makna dari bilangan tersebut. Tahap bahasa simbol ini bisa dilakukan dengan menggunakan benda nyata atau kongkrit, dan benda yang ada di sekitar anak. Contohnya ketika guru sedang mengajar dikelas, kemudian guru membawa sebuah benda yang berjumlah tiga buah. Misalnya benda tersebut yaitu buku. Guru meletakkan buku tersebut di meja dan berkata “satu” kemudian meletakkan buku yang satunya lagi dan berkata “dua”, dan meletakkan buku seterusnya dan berkata “tiga”. Kemudian guru memberi intruksi kepada anak untuk melakukan hal yang sama, sampai anak tersebut memahami dan dapat melakukannya dengan baik dan benar.

2) Abstraksi reflektif (*reflective abstraction*).

Pada tahap ini anak dilatih untuk mampu berfikir simbolis. Anak mulai menggunakan jari tangannya untuk menghitung melalui benda-benda, menggunakan jari tangan merupakan hal yang mudah dan efektif dalam melatih berhitung permulaan pada anak. contohnya menghitung jumlah wadah pensil sambil berkata satu, dua, tiga dan seterusnya. Disini anak mulai belajar menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan.

- 3) Menghubungkan antara konsep bilangan dengan lambang atau simbol bilangan.

Ketika anak sudah mengetahui makna dari suatu bilangan, anak dikenalkan dengan lambang atau simbol bilangan. Contohnya anak menghubungkan sebuah benda misalnya benda tersebut adalah apel, satu buah apel dengan angka 1, dua buah apel dengan angka 2, tiga buah apel dengan angka 3, dan seterusnya. Semua ini dilakukan sampai anak benar-benar mengetahui konsep dan lambang bilangan dengan baik.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengenalan lambang bilangan pada anak dapat dimulai dari pengenalan bilangan kemudian mengajarkan anak tentang pengertian lambang bilangan atau angka. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam benda yang menarik yang ada disekitar anak dan melalui sebuah permainan untuk mendorong anak memahami lambang bilangan dengan baik.

### **3. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan**

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika. Menurut Munandar (2011: 97) bahwa kemampuan adalah merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena

adanya kemampuan yang dimilikinya. Dalam pandangan Munandar, kemampuan ini ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta di kembangkan dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu. Dengan demikian kemampuan mengenal lambang bilangan telah ada pada anak dan untuk mengembangkannya maka guru memberikan stimulus dan rangsangan pada anak agar kemampuan mengenal lambang bilangan dapat berkembang dengan baik dan optimal.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka program pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan di Taman Kanak-kanak memiliki tujuan untuk memperkenalkan anak dalam menggunakan lambang bilangan. Materi tersebut terdapat dalam kurikulum Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal. Materi yang diberikan diantaranya: membilang banyak benda 1 sampai 10, membilang atau menyebut urutan bilangan 1 sampai 10, membilang dengan menunjuk benda (mengetahui konsep bilangan pada benda-benda) sampai 10, membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan benda, menunjuk lambang bilangan, meniru lambang bilangan, menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis).

Sementara itu, menurut Ahmad (2011: 107), kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia TK A adalah sebagai berikut:

(a) membilang, (b) menyebut urutan bilangan dari 1-20, (c) membilang (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, (d) membuat

urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, (e) menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan bendabenda hingga 10 (anak tidak disuruh menulis), (f) membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan berada pada tahap menyebut urutan bilangan dari 1-10, membilang (mengetahui konsep bilangan dengan bendabenda) sampai 10, menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10 (anak tidak disuruh menulis). Oleh karena itu pemberian stimulus dan rangsangan perlu diberikan kepada anak diantaranya dengan menggunakan metode, strategi, serta media yang tepat sehingga dapat mendorong anak untuk dapat mengenal lambang bilangan dengan baik dan optimal.

Sofia Hartati (2005, hlm. 19) mengemukakan bahwa tahapan perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun adalah membentuk permainan dengan kreatif, menciptakan bentuk dari tanah liat, membentuk bangunan dari balok, menyebut dan membilang 1-20, mengenal lambang bilangan, menghubungkan konsep dengan lambang bilangan, mengenal perbedaan antara sama, lebih banyak dan lebih sedikit, menjumlah dengan benda, mengenal waktu, menyusun puzzle, mengenal alat-alat ukur, mengenal asal usul terjadinya suatu hal, dan mengetahui suatu kejanggalan dari dua buah gambar.

Anita Yus (2005, hlm. 39) potensi yang harus dikembangkan pada diri anak itu enam aspek, yang salah satunya adalah dimensi pengembangan kognitif. Aspek-aspek perkembangan kognitif yang seharusnya dimiliki oleh anak khususnya dalam bidang matematika ialah: Menyebut atau menunjuk urutan bilangan dari 1-10, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda), dan menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan (anak tidak disuruh menulis), mengenal konsep bilangan sama dan tidak sama, lebih dan kurang, banyak dan sedikit, menyebutkan benda yang berbentuk geometri, mengenal ukuran panjang, berat dan isi, mengenal alat untuk mengukur, mengenal penambahan dan pengurangan dengan bendabenda 1-10, mengurutkan benda 1-10 berdasarkan urutan tinggi-rendah, besar-kecil, berat-ringan, tebal-tipis, memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk 2-3 pola yang berurutan, menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh dan mengerjakan mencari jejak (maze).

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak diatas, dapat dilihat bahwa anak usia taman kanak-kanak mampu mengenal konsep matematika. Anak sudah berada pada tahap mengenal lambang bilangan. Lambang bilangan yang dapat diajarkan pada anak adalah 1-10. Anak bukan hanya sekedar mengenal bilangan, namun juga mulai mengerti bahwa angka atau lambang bilangan mewakili suatu bilangan tersebut. Maka dapat disimpulkan ruang lingkup mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun dalam

penelitian ini adalah anak mampu menyebut urutan bilangan 1-10, menunjuk lambang bilangan 1-10, dan menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan benda.

## **B. Bermain**

### **1. Pengertian Bermain**

Dunia anak adalah dunia bermain, sebagian besar waktunya digunakan untuk aktivitas bermain. Menurut Musbikin (2010: 86) bermain adalah “suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain menurut Morison (dalam Harun Rasyid, 2009: 78) merupakan bagian yang sangat penting dari kehidupan anak dalam masa- masa tumbuh kembang mereka, bermain menjadikan anak memiliki banyak pengalaman dalam hidupnya.

Semiawan (2008: 19-20) mengungkapkan bahwa bermain adalah sebagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.

Hurlock (2013: 280) mengemukakan pengertian bermain adalah proses aktivitas fisik atau psikis yang menyenangkan dan menggembirakan. Bagi anak bermain merupakan kegiatan khas sebagaimana pekerjaan yang merupakan aktivitas khas orang dewasa



dalam kehidupan. Senada dengan pendapat diatas , Joan Freeman dan Utami Munandar (dalam Ismail, 2009: 16) mendefinisikan bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, social, moral dan emosional

Selanjutnya Menurut Dwijawiyata (2013: 7) ada beberapa pendapat mengenai bermain ,yaitu “(a) bermain berarti bergerak sambil bersenang-senang (b) bermain berarti melakukan hal yang diinginkan ,yang melibatkan perasaan senang maupun tegang, namun dilakukan hanya pada waktu dan tempat tertentu, sambil menyadari bahwa tindakan tersebut berbeda dengan kehidupan biasa ( c) bermain berarti belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan , menggunakan dengan benda – benda disekitarnya, dan dilakukan bersama dengan orang - orang di sekelilingnya”.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan adalah kegiatan yang menyenangkan yang diharapkan mampu mengembangkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar anak. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Sehingga penerapan metode bermain dapat memotivasi anak dalam pembelajaran melalui metode bermain anak akan berada dalam suasana yang menyenangkan dan pembelajaran pun menjadi lebih menarik.

## 2. Karakteristik Bermain

Bermain adalah sarana untuk megubah potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan serta bermain juga menjadi sarana penyalur energi yang sangat baik bagi anak. Muslichatoen dalam Hartati (2015: 85-86) mengemukakan karakteristik bermain yaitu:

- 1) Motivasi instristik yaitu tingkah laku bermain di motivasi di dalam diri anak,
- 2) Tingkah laku yang menyenangkan,
- 3) Bersifat pura-pura,
- 4) Bermain diutamakan dari pada tujuan,
- 5) Bermain prilaku yang lentur

Pendapat lainnya menurut Sujiono (2019: 146) mengemukakan karakteristik bermain sebagai berikut:

- 1) Bermain muncul dari dalam diri anak
- 2) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati
- 3) Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya
- 4) Bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil
- 5) Bermain harus didominasi oleh pemain
- 6) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain

Pendapat yang diutarakan Fadlillah (2017:43) bahwa karakteristik bermain anak usia dini dapat dilihat melalui berbagai hal pada saat anak melakukan kegiatan bermain dan diklasifikasikan menjadi lima, yaitu:

- 1) Bermain muncul dari dalam diri anak, maksudnya keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri.
- 2) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat dan kegiatan untuk dinikmati, maksudnya bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermain sendiri.
- 3) Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, maksudnya pada saat bermain air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya.
- 4) Bermain harus didominasi oleh pemain maksudnya, pemain adalah anak itu sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa.
- 5) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Sedangkan menurut Mantolalu (2018:95) berpendapat bahwa karakteristik atau ciri-ciri bermain adalah :

- 1) Menyenangkan
- 2) Tidak memiliki tujuan, tidak boleh ada intervensi tujuan dari luar si anak yang memotivasi di lakukannya kegiatan bermain.
- 3) Bersifat spontan
- 4) Bermain berarti anak aktif melakukan kegiatan.
- 5) Memiliki hubungan yang sistematis dengan sesuatu yang bukan bermain seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan para social, perkembangan kognitif

Dari uraian di atas dapat disimpulkan karakteristik bermain adalah aktivitas yang muncul dari dalam diri anak serta dinikmati oleh anak tanpa mengutamakan tujuan bermain.

### **3. Manfaat Bermain**

Bermain memiliki manfaat yang banyak bagi anak, termasuk aspek-aspek perkembangan anak didalamnya. Menurut Suryana (2013: 141-142) ada beberapa manfaat bermain, yaitu:

- 1) Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan, karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya.
- 2) Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif, karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang, atau karakter orang lain. anak juga belajar melihat dari sisi orang lain (empati).
- 3) Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya.
- 4) Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri, karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan,

belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan dan kelebihanannya.

Menurut Tedjassaputra (2011:49) menyatakan bahwa bermain juga memiliki manfaat bagi anak antara lain:

- 1) Perkembangan kognitif dan bahasa
- 2) Perkembangan fisik motorik
- 3) Perkembangan social-emosional

Sedangkan menurut Yuriastien dan kawan-kawan (2009: 15) ada Sembilan manfaat bermain bagi anak yaitu :

- 1) Memahami diri sendiri dan mengembangkan harga diri.

Ketika bermain, anak akan mentukan pilihan-pilihan. Mereka harus memilih apa yang akan dimainkan. Anak juga memilih di mana dandenagn siapa mereka bermain. Semua pilihan itu akan membantu terbentuknya gambaran tentang diri mereka dan membuatnya merasa mampu mengendalikan diri. Permainan memotong kertas, mengatur letak, atau mewarnai misalnya dapat dilakukan dalam beragam bentuk. Tidak ada batasan yang harus diikuti. Identitas dan kepercayaan diri dapat berkembang tanpa rasa ketakutan akan kalah atau gagal. Pada saat anak menjadi semakin dewasa dan identitasnya telah terbentuk dengan lebih baik, merencanakan semakin mampu menghadapi tantangan permainan yang tersstruktur, bertujuan dan lebih dibatasi oleh aturan-aturan.

- 2) Menemukan apa yang dapat mereka lakukan dan mengembangkan kepercayaan diri.

Permainan mendorong berkembangnya ketrampilan fisik, social dan intelektual. Misalnya perkembangan ketrampilan social dapat terlihat dari cara anak mendekati dan bersama dengan orang lain, berkompromi serta bernegosiasi. Apabila anak mengalami kegagalan saat melakukan suatu permainan, hal itu akan membantu mereka menghadapi kegagalan dalam arti sebenarnya dan mengelolanya pada saat mereka benar-benar harus bertanggung jawab.

### 3) Melatih mental anak

Ketika bermain, anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuan yang dia miliki sekaligus mendapatkan pengetahuan baru. Orang tua akan dapat semakin mengenal anak dengan mengamati saat bermain. Bahkan, lewat permainan (terutama bermain pura-pura) orang tua juga dapat menemukan kesan-kesan dan harapan anak terhadap orang tua serta keluarganya.

### 4) Meningkatkan daya kreativitas dan membebaskan anak dari stress.

Kreativitas anak akan berkembang melalui permainan. Ide-ide yang original akan keluar dari pikiran mereka, walaupun kadang terasa abstrak untuk orang tua. Bermain juga dapat membantu anak untuk lepas dari stress kehidupan sehari-hari. Stress pada anak biasanya disebabkan oleh rutinitas harian yang membosankan.

### 5) Mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak.

Dalam permainan kelompok, anak belajar tentang sosialisasi. Anak mempelajari nilai keberhasilan pribadi ketika berhasil memasuki suatu

kelompok. Ketika anak memainkan peran “baik” dan “jahat”, hal ini membuat mereka kaya akan pengalaman emosi. Anak akan memahami perasaan yang terkait dari penolakandari situasi yang dia hadapi.

6) Melatih motorik dan mengasah daya analisis anak.

Melalui permainan, anak dapat belajar banyak hal. Diantaranya melatih kemampuan menyeimbangkan antara motorik halus dan kasar. Hal ini sangat mempengaruhi perkembangan psikologisnya. Permainan akan memberi kesempatan anak untuk belajar menghadapi situasi kehidupan pribadi sekaligus memecahkan masalah. Anak-anak akan berusaha menganalisa dan memahami persoalan yang terdapat dalam setiap permainan.

7) Penyaluran kebutuhan dan keinginan

Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain, seringkali dapat dipenuhi dengan bermain. Anak yang tidak mampu mencapai peran pemimpin dalam kehidupan nyata, mungkin akan memperoleh pemenuhan keinginan itu dengan menjadi pemimpin tentara saat bermain.

8) Standar moral

Walaupun anak belajar di rumah dan sekolah tentang apa yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral selain dalam kelompok bermain.

9) Mengembangkan otak kanan anak

Bermain memiliki aspek-aspek yang menyenangkan dan membuka kesempatan untuk menguji kemampuan dirinya berhadapan dengan teman sebaya serta mengembangkan perasaan realistic akan dirinya. Dengan begitu, bermain memberi kesempatan pada anak untuk mengembangkan otak kanan, kemampuan yang mungkin kurang terasah baik di sekolah maupun di rumah.

Berdasarkan pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa bermain memiliki berbagai manfaat bagi anak, yaitu anak dapat melakukan berbagai hal yang ia inginkan dan menyenangkan, anak dapat belajar tentang berbagai hal yang ada disekitarnya dengan cara berinteraksi dengan orang lain, dan yang utama dengan bermain aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal.

## **C. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Adapun media pengajaran menurut Ibrahim dan Syaodih (2003:112) diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.



Sedangkan media pembelajaran menurut Hamzah dan Lamatenggo (2011:122) adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras (Rusman dan Cepi, 2015:170).

Rubhan dkk (2017:179) menyebutkan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan. Menurut Azhar (2014:10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh

pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

## **2. Fungsi Media Pembelajaran**

Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu metode akan menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam pembelajaran tersebut (Rusman dan Cepi, 2015:171). Dalam proses pembelajaran, media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran. Hamalik (2014:52) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Menurut Levie dan Lentz dalam Azhar (2011:15) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.

- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari menurut Asnawir dan Usman (2012:24) menyebutkan fungsi media pembelajan antara lain:

- 1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.
- 2) Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi lebih konkrit)
- 3) Menarik perhatian siswa lebih besar (kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan).
- 4) Semua indra siswa dapat diaktifkan.
- 5) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar

Menurut Arif S. Sadiman, dkk (2011;76) menyebutkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.

- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- 4) Memberikan perangsang belajar yang sama.
- 5) Menyamakan pengalaman.
- 6) Menimbulkan persepsi yang sama

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran dapat membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan pendidik, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret), menarik perhatian dan minat belajar peserta didik, dan dapat membangkitkan menyamakan antara teori dengan realitanya.

### **3. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow (dalam Azhari Arsyad 2011:33) membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu : media tradisional dan media teknologi mutakhir.

- 1) Pilihan media tradisional
  - a) Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi opaque, proyeksi overhead, slides, filmstrips.
  - b) Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
  - c) Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, reel, cartridge.
  - d) Penyajian multimedia yaitu slide plus suara (tape).
  - e) Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video.

- f) Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah, lembaran lepas (hand-out).
  - g) Permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.
  - h) Media realia yaitu model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka).
- 2) Pilihan media teknologi mutakhir
- a) Media berbasis telekomunikasi yaitu telekonferen, kuliah jarak jauh.
  - b) Media berbasis mikroprosesor yaitu computer-assisted instruction, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, hipermedia, compact (video) disc.

Sedangkan klasifikasi media pembelajaran menurut Ibrahim yang dikutip oleh Daryanto (2011:18) media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, audio, proyeksi, televisi, video, dan komputer.

Menurut taksonomi Leshin, dkk., dalam (Harjono, 2018: 81-101), klasifikasi Media Pembelajaran yaitu:

1) Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran.

## 2) Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja/latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.

## 3) Media berbasis visual

Media berbasis visual ( image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

## 4) Media berbasis Audio-visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Contoh media yang berbasis audio-visual adalah video, film, slide bersama tape, televisi.

## 5) Media berbasis komputer

Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer-Managed Instruction (CMI). Adapula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian

informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai Computer-Assisted Instruction (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.

Beberapa pendapat di atas dapat diketahui bahwa klasifikasi media pembelajaran ada banyak jenis namun yang paling umum adalah media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, audio, proyeksi, televisi, video, dan komputer.

## **D. Kartu Angka**

### **1. Pengertian Kartu Angka**

Menurut Nunik (2019:1) kartu angka adalah gambar yang dituangkan pada selembar karton berbentuk kartu yang cukup besar, kartu-kartu tersebut memuat angka yang ditulis biasanya disertai gambar. Kartu angka dapat berbentuk persegi panjang, bujur sangkar, dan kotak yang berisi tanda atau lambang sebagai ganti bilangan. Sedangkan menurut Tiharso (2013:46) kartu angka merupakan angka-angka yang dituliskan pada potongan-potongan suatu media, baik karton, kertas maupun papan tulis (triplek). Potongan-potongan angka tersebut dapat dipindah-pindahkan sesuai keinginan pembuat kata maupun kalimat. Penggunaan kartu angka ini sangat menarik perhatian siswa dan sangat mudah digunakan dalam

mengenal pengertian dan penggunaan kartu angka huruf dan angka permulaan.

Azhar arsyad (2012:120) menjelaskan bahwa kartu angka bergambar adalah kartu kecil yang berisi bilangan, gambar-gambar, teks, atau symbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, ukuran dari kartu gambar dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kartu angka adalah alat yang berupa kertas persegi panjang yang agak tebal berisi tulisan angka.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa Kartu angka bergambar adalah kartu yang berisi lambang bilangan disertai dengan gambar yang jumlahnya sesuai dengan lambang bilangan yang tertulis pada kartu tersebut. Kartu angka bergambar ini merupakan suatu media yang dapat membantu mengenalkan lambang bilangan. Kartu angka bergambar dapat dibuat sendiri oleh pendidik. Pembuatan kartu angka bergambar dengan tahap berfikir anak dan tema yang sedang dikembangkan. Belajar menggunakan media kartu angka bergambar akan lebih menyenangkan dan memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan jika dilakukan dengan cara yang menyenangkan yaitu melalui bermain.

kartu angka atau alat peraga kartu adalah perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan angka sesuai dengan tema yang diajarkan. Alat peraga kartu adalah alat bantu bagi anak untuk mengingat pelajaran.



## 2. Kelebihan Kartu Angka Bergambar

Menurut pendapat John D. Latuheru (Suwarni, 2001: 38) mengemukakan bahwa keuntungan kartu sebagai berikut: a) melalui permainan kartu anak didik dapat segera melihat materi yang akan dipelajari, b) permainan kartu memungkinkan peserta untuk memecahkan masalah-masalah dalam belajar, c) biaya untuk latihan-latihan dapat dikurangi dengan adanya permainan kartu, d) Permainan kartu memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, e) permainan kartu dapat digunakan hampir semua bidang pembelajaran.

Menurut Sadiman, dkk (2003: 29) kelebihan media grafis/gambar antara lain; 1) Sifatnya konkrit: gambar/foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan media verbal semata; 2) gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua obyek, benda atau peristiwa dibawa kekelas dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa pada obyek tersebut. Gambar/foto dapat mengatasi berbagai masalah tersebut, 3) dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalah pahaman, 4) murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas dapat ditegaskan bahwa keuntungan kartu angka dan kartu bergambar adalah sebagai berikut; (a) pembelajaran akan lebih mudah dipahami karena dengan kartu tersebut

materi akan mudah diulangi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai yaitu pemahaman anak dapat tercapai secara optimal; (b) belajar lambang bilangan dengan menggunakan kartu angka dan kartu bergambar, anak akan senang karena kartu dikemas dan disajikan dengan tema yang bermacam-macam dan menarik; (c) karena bentuk kartu relatif kecil maka kartu dapat disimpan di tempat manapun. Karena sifatnya yang praktis maka materi akan mudah dipelajari di mana anak akan mempelajarinya (Mulyono, 2016: 11).

Beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kelebihan kartu angka dan kartu bergambar; (1) bentuk kartu sederhana; (2) kartu angka dan kartu bergambar disertai dengan angka dan gambar-gambar; (3) gambar yang digunakan berupa gambar benda-benda dengan warna yang menarik yang sering dijumpai anak dalam kehidupan sehari-hari; (4) mudah dipelajari dan digunakan sehingga mudah untuk mengenal lambang bilangan; (5) memiliki keluwesan atau kepraktisan dalam penggunaannya.

### **3. Langkah-langkah Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar**

Cucu Eliyawati (2015: 74) menguraikan langkah-langkah dalam penggunaan media pembelajaran kartu angka bergambar yaitu sebagai berikut: a. Guru menunjukkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema. b. Guru menyiapkan dan membagikan kartu angka dan kartu bergambar yang terdiri dari kartu angka bergambar. c. Guru menanyakan gambar-gambar tersebut. d. Guru menunjukkan kartu angka dan kartu bergambar.

e. Anak mencoba bermain kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar.  
f. Membiarkan anak mencoba untuk mencocokkan kartu bergambar dan mengurutkan bilangan 1-10.  
g. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda.  
h. Anak menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.  
i. Anak membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya dan tidak sama jumlahnya.  
j. Anak diminta untuk membaca kartu angka yang berada di samping kartu gambar.  
k. Guru menunjukkan kartu gambar dan kartu angka yang lain dengan cara ditempel pada papan tulis.  
l. Guru menunjukkan angka tanpa gambar, kemudian anak diminta untuk menunjukkan angka tersebut lalu guru menempelkan pada papan tulis. Tugas anak adalah menyebutkan kartu yang sesuai dengan kata yang ditunjukkan guru sebelumnya, anak mengungkapkan angka-angka yang telah ditempelkan 21 pada papan tulis, menyusun kartu angka dan kartu bergambar yang terdiri dari kartu angka bergambar sesuai dengan permintaan guru.

Sedangkan menurut Nuryanti (2010: 45) langkah-langkah pembelajarannya dalam menggunakan kartu angka bergambar adalah : a. Guru terlebih dahulu mengkondisikan anak di dalam kelas agar dapat mengikuti pembelajaran yaitu pengenalan lambang bilangan. b. Guru mengajak anak-anak membilang 1-10 menggunakan benda, misalnya: amplop, potongan gambar bintang, dan lain-lain. c. Kemudian benda tersebut dibagi menjadi 10 kumpulan. Pertama berisi 1 buah, kedua berisi 2 buah, ketiga berisi 3 buah dan selanjutnya sampai bilangan sepuluh. d.

Anak diminta untuk menghitung setiap kumpulan benda yang telah disiapkan oleh guru. e. Setelah anak menghitung benda tersebut guru mengenalkan anak dengan lambang bilangan menggunakan kartu angka, guru juga meminta anak untuk menebak angka yang diperintah guru atau dengan menunjuk lambang bilangan yang diminta guru. Kemudian kartu angka tersebut diletakkan pada kumpulan benda yang sesuai dengan jumlahnya. f. Setelah anak memahami lambang bilangan tersebut guru membagikan kartu angka pada anak dan meminta anak untuk mengulangi kegiatan tersebut secara mandiri.

Sedangkan menurut Haryanti (2016: 71) langkah-langkah pembelajarannya dalam menggunakan kartu angka bergambar adalah : a. Guru membentuk kelompok dan mengenalkan lambang bilangan. b. Guru mengajak anak-anak membilang 1-10 menggunakan benda secara sederhana. c. kemudian anak menyebutkan jumlah benda. d. anak menghitung menggunakan kartu angka, guru juga meminta anak untuk menebak angka yang diperintah guru atau dengan menunjuk lambang bilangan yang diminta guru. f. Setelah anak memahami lambang bilangan tersebut guru membagikan kartu angka pada anak dan meminta anak untuk mengulangi kegiatan tersebut secara mandiri.

Berdasarkan beberapa langkah diatas dapat diambil kesimpulan bahwa langkah dalam penggunaan media pembelajaran kartu angka bergambar yaitu: a. Guru menunjukkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema. b. Guru menyiapkan dan membagikan kartu angka dan kartu

bergambar yang terdiri dari kartu angka bergambar. c. Guru menanyakan gambar-gambar tersebut. d. Guru menunjukkan kartu angka dan kartu bergambar. e. Anak mencoba bermain kartu angka yang sesuai dengan jumlah gambar. f. Membiarkan anak mencoba untuk mencocokkan kartu bergambar dan mengurutkan bilangan 1-10. g. Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda. h. Anak menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10. i. Anak membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya dan tidak sama jumlahnya. j. Anak diminta untuk membaca kartu angka yang berada di samping kartu gambar. k. Guru menunjukkan kartu gambar dan kartu angka yang lain dengan cara ditempel pada papan tulis. l. Guru menunjukkan angka tanpa gambar, kemudian anak diminta untuk menunjukkan angka tersebut lalu guru menempelkan pada papan tulis.

#### **E. Penelitian yang Relevan**

Lilis Merlina (Universitas Sriwijaya 2017), skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Pada Anak Kelompok A di TK IT Menara Fitrah Indralaya”. Rumusan masalah “apakah melalui permainan kartu domino dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak kelompok A di TK IT Menara Fitrah Indralaya” metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Hasil analisis penelitian ini menyatakan bahwa terbukti terjadi peningkatan dari pasiklus, siklus 1 ke

siklus 2. Siklus pertama lebih tinggi dari pra siklus dan siklus 2 lebih tinggi dari siklus 1. Jadi dapat disimpulkan bahwa melalui permainan kartu domino dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep bilangan.

Kedua, Skripsi yang ditulis oleh Mutoharoh (13260341) Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Veteran Semarang yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan Kartu Angka Di KB Al Makarima Sidogemah Sayung". Pada penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain dengan menggunakan kartu angka sangat efektif meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok bermain di KB Al Makarima Sidogemah Sayung. Kemampuan kognitif anak menunjukkan peningkatan sesuai dengan yang diharapkan pada kriteria sangat baik.

Ketiga, Skripsi yang ditulis oleh Sri Kanti (1326GP0318- ST) Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Veteran Semarang yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Berhitung Dengan Penggunaan Media Kartu Angka Bagi Siswa Kelompok A TK Islam Permata 2 Semarang Pada Semester Genap ". Mendeskripsikan dan menganalisis tentang peningkatan kemampuan berhitung. Pada penelitian ini menggambarkan tentang keefektifan penggunaan media kartu angka dalam meningkatkan pemahaman konsep berhitung pada anak kelompok A di TK Islam Permata 2 Semarang.

Hasil penelitian diatas kaitannya dengan penelitian yang peneliti lakukan mempunyai hubungan yang identik yaitu tentang penggunaan

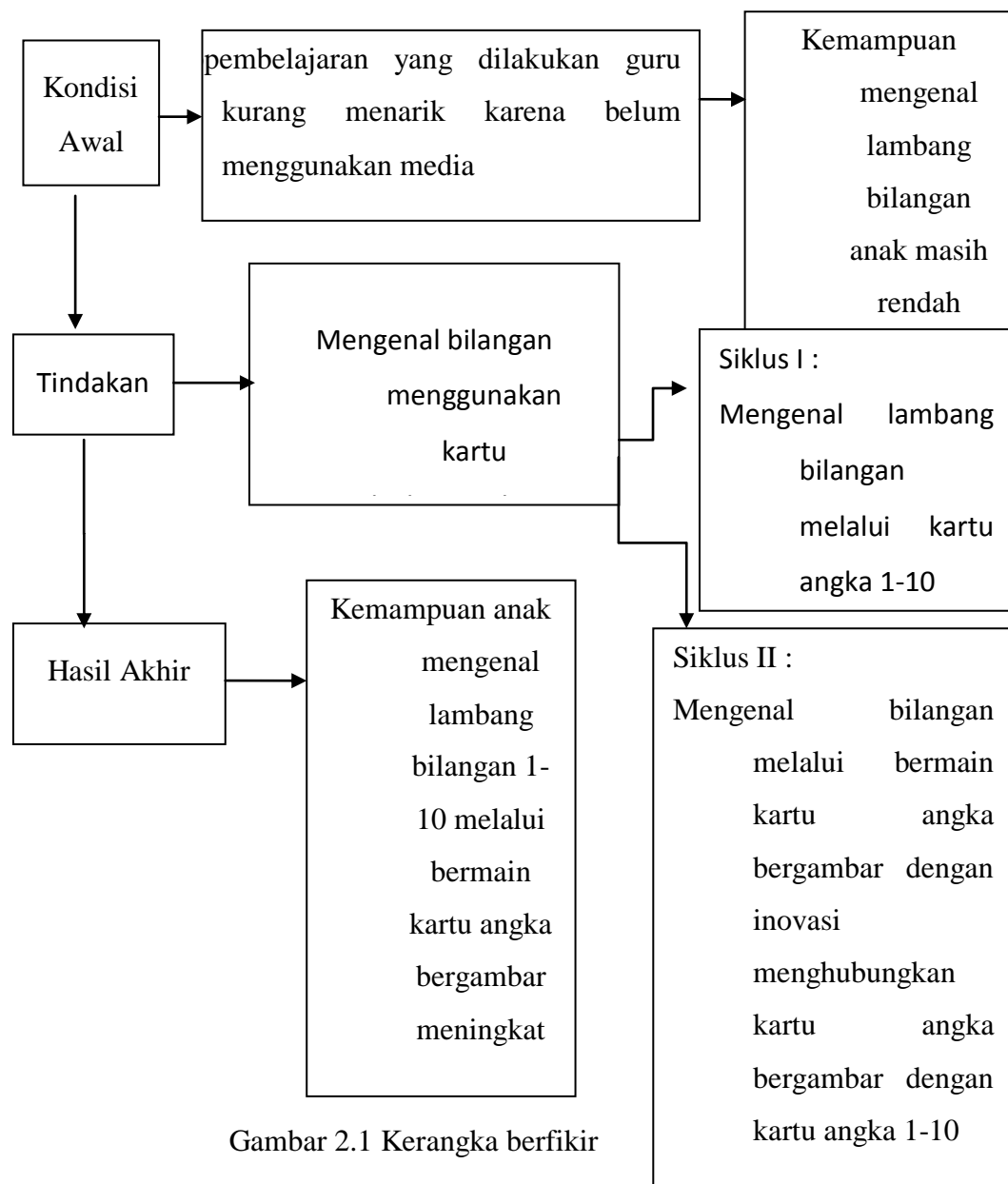
media kartu angka dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaan terletak pada penekanan kajian tentang Penggunaan media permainan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan. Selain itu sasaran serta latar belakang sekolah atau tempat penelitian juga berbeda.

#### **F. Kerangka Berfikir**

Pembelajaran yang dilaksanakan di kelompok A TK Cahya Indria Bintoro Demak, sebagian besar kegiatannya menggunakan LKA, buku tulis, dan papan tulis. Hal tersebut membuat anak mudah bosan, sehingga sebagian besar anak menjadi tidak fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu masih terbatas dan kurang bervariasi dalam penggunaan media pembelajaran, mengakibatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok A di TK Cahya Indria masih rendah. Kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak sebaiknya dengan menggunakan metode serta media yang membuat anak tertarik untuk mengikuti kegiatan tersebut. Guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak dalam mengenalkan lambang bilangan 1-10. Kegiatan tersebut dapat melalui permainan yaitu melalui kegiatan bermain kartu angka bergambar. Bermain kartu angka merupakan aktivitas yang menyenangkan, menuntut partisipasi aktif dari setiap anak, memiliki aturan, dapat dilakukan secara individu atau berkelompok yang menggunakan alat permainan edukatif berupa kartu angka yaitu kartu berbentuk persegi bertuliskan angka 1-10 disertai dengan

gambar benda yang bervariasi dan berwarna-warni. Melalui kegiatan bermain sambil belajar yang menarik dan menyenangkan, maka dalam mengenalkan lambang bilangan yang bersifat abstrak akan lebih mudah dipahami oleh anak.

Untuk memahami alur pemikiran ini, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini digambarkan pada bagan di bawah ini:



Gambar 2.1 Kerangka berfikir



### **G. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan penjabaran di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah melalui bermain kartu angka bergambar pada anak dapat meningkatkan Kemampuan kognitif anak Mengenal Lambang Bilangan 1 - 10 siswa kelompok A di TK Cahya Indria Bintoro Demak tahun ajaran 2020/2021 .

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Setting Penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Cahya Indria Kecamatan Demak Kabupaten 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 kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak Kelompok A TK Cahya Indria Bintoro Demak Tahun Ajaran 2021/2022 .

##### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Kelompok A di TK Cahya Indria Bintoro Demak Tahun Ajaran 2021/2022. Antara bulan September – Oktober. Dilaksanakannya penelitian ini di TK Cahya Indria Kecamatan Demak Kabupaten Demak karena peneliti telah menjadi guru di sekolah tersebut sehingga terlibat langsung dalam pembelajaran di kelas khususnya dalam mencermati berbagai permasalahan yang muncul saat pembelajaran.

### 3. Subjek penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok A TK Cahya Indria Bintoro Demak dengan jumlah siswa 15 anak, yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan pada tahun ajaran 2021/2022.

### 4. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian tindakan kelas dapat diperoleh dari seluruh aktifitas dan kegiatan pada anak kelompok A TK Cahya Indria Bintoro Demak tahun ajaran 2021/2022.

## B. Prosedur Atau Siklus Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dimana masing-masing terdiri dari : perencanaan (*Planing*), Pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

### 1. Siklus I

Pada siklus I pembelajaran dilaksanakan di sekolah, di mana guru memperkenalkan tentang kegiatan yang akan dilakukan yaitu mengenal lambang bilangan 1-10, proses pembelajaran pada siklus 1 dilaksanakan 2 kali pertemuan meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. disini peneliti mempersiapkan rencana pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan yaitu :

#### a. Perencanaan

Dalam tahap ini:

1. Guru menyusun RPPH dan menyiapkan media kartu angka yang dibuat dari kardus
- b. Pelaksanaan
1. Guru mengkondisikan kelas dan anak didik
  2. Guru menjelaskan tentang apa, mengapa, dan bagaimana mengenal lambang bilangan.
  3. Guru memberikan aturan main dalam pembelajaran
  4. Guru memperlihatkan bilangan kartu angka 1-10 kepada anak kemudian bertanya kepada anak angka berapa yang tertulis di kartu tersebut
  5. Guru meminta anak untuk menjawab pertanyaan yang ditanyakan oleh guru tersebut
  6. Guru mengevaluasi kemampuan anak pada saat menjawab pertanyaan dari guru.



Gambar 3.1 Gambar Kartu angka (1-10)

c. Observasi

1. Guru mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung dalam kegiatan mengenal lambang bilangan tersebut.
2. Guru mencatat serta mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan anak selama kegiatan belajar
3. guru melakukan penilaian menggunakan lembar observasi dan instrumen penilaian.

d. Refleksi

1. Guru menganalisis keberhasilan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan tentang peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui kegiatan bermain kartu angka bergambar. Apabila tingkat keberhasilannya belum sesuai maka dilakukan siklus selanjutnya.

**2. Siklus II**

Merupakan tindak lanjut dari siklus I yang belum mencapai ketuntasan dalam belajar. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus II meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Perencanaan Tindakan awal yang dilakukan peneliti adalah mempersiapkan rencana tindakan yang akan dilakukan:

a. Perencanaan

1. Guru menyusun RPPH dan menyiapkan media kartu angka bergambar yang dibuat dari kardus.

b. Pelaksanaan

1. Guru menyeting kelas
2. Guru mengkondisikan anak
3. Guru memberikan aturan main dalam pembelajaran
4. Guru memperlihatkan kartu angka bergambar kepada anak
5. Guru menjelaskan cara bermain kartu angka bergambar kepada anak
6. Guru meminta anak untuk menghubungkan kartu angka bergambar dengan suatu benda
7. Guru mengevaluasi kemampuan membilang anak Pada saat anak menghubungkan kartu angka bergambar dengan suatu benda.



Gambar 3.2 Gambar Kartu angka bergambar

c. Observasi

1. Guru mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung.
2. Guru mencatat serta mendokumentasikan yang dilakukan anak

3. Guru melakukan kegiatan observasi kolaborasi dengan teman sejawat/guru pendamping kelas

d. Refleksi

1. Peneliti menganalisis keberhasilan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan tentang peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui kegiatan bermain kartu angka bergambar. Apabila tingkat keberhasilannya sesuai dengan harapan maka tidak perlu dilakukan siklus selanjutnya.

### C. Instrumen Penelitian

Arikunto (2005: 101) berpendapat bahwa instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi checklist dan dokumentasi.

Sanjaya (2011: 93) mengatakan bahwa *checklist* atau daftar cek adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer hanya memberi tanda (v) tentang aspek yang diobservasi. Adapun lembar observasinya sebagai berikut:

Tabel 3.1  
Instrumen penilaian kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10  
anak melalui kartu angka bergambar

No	Aspek Pengamatan	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
	Mengenal lambang bilangan 1-10	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10				
		Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10				
		Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda				
		Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar				

Keterangan: BB : Belum Berkembang (anak belum bisa melakukan)

MB : Mulai Berkembang (mulai berkembang)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (anak mampu melakukan sendiri namun masih dengan bantuan)

BSB : Berkembang Sangat Baik (Anak mampu melakukan sendiri).

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti menggunakan cara sebagai berikut :

##### 1. Observasi

Observasi (pengamatan) yaitu mengamati dan mencatat secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian dan sesuai lembar observasi yang telah ditetapkan pada proses pembelajaran yang berlangsung.



## 2. Dokumentasi

Dokumentasi sebagai metode bantu atau pelengkap dari observasi untuk memperoleh data informasi sekunder yang berbentuk catatan, gambar atau dokumentasi dimana dokumentasi tersebut dapat dibantu oleh teman sejawat peneliti.

### **E. Teknis Analisis Data**

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil observasi aktivitas anak saat kegiatan mengenal Lambang Bilangan 1-10 dan analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil pengamatan anak.

Dalam penelitian ini dilakukan analisis dengan membandingkan jumlah skor yang diperoleh dengan skor ideal dalam kelas (Arikunto, 2011:249), rumus yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian :

$$\text{Persentase nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$$

Selain itu peneliti juga menentukan kriteria dalam pengkategorian hasil penelitian dilihat berdasarkan skor persentase Tujuannya untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan anak melalui mengenal Lambang Bilangan 1-10.

### **F. Indikator Keberhasilan**

Untuk menentukan keberhasilan suatu penelitian dibutuhkan indikator kinerja penelitian. Indikator ini berguna untuk mengukur tingkat keberhasilan suatu

penelitian ,oleh karna itu, indikator keberhasilan harus memuat angka nyata sebagai ukuran atau pedoman keberhasilan penelitian. Adapun keberhasilan dalam penelitian ini adalah kemampuan anak didik mengalami peningkatan dengan ketuntasan klasikal 75% dari keseluruhan jumlah siswa yaitu 15 siswa yang terdiri dari 8 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki.

Berikut presentasi menurut pendapat aqip (2009 :41)

Tabel 3.2  
Kriteria Pencapaian Kemampuan anak

Kualifikasi	Kriteria Nilai
Berkembang sangat baik	75 – 100%
Berkembang sesuai harapan	56 – 74%
Mulai Berkembang	45 – 55%
Belum berkembang	0 – 44%

Sumber ( aqip 2009 :41)

Dari presentase diatas, maka dalam penelitian ini mengambil 4 kriteria presentase yang diadaptasi dari pendapat ( aqip 2009 :41 ) dan di kriteriakan oleh peneliti serta sesuai dengan Buku Pedoman Penilaian Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Keberhasilan penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan adanya perubahan ke arah yang lebih baik. Peningkatan kemampuan anak dapat dilihat dari proses pembelajaran dan hasil pembelajaran anak.

Penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil apabila memenuhi indicator keberhasilan. Adapun indicator keberhasilannya yaitu :

1. Guru dapat mengkondisikan kegiatan bermain kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan membilang anak di TK CAHYA INDRIA Bintoro Demak.

2. Setelah dilakukannya proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu angka bergambar kemampuan membilang anak dapat meningkat, yaitu dengan banyaknya anak yang mencapai tingkat BSH dan BSB dengan skor 75%, dengan kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik dilembar observasi.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi**

##### **1. Deskripsi Kondisi Awal**

Sebelum dilakukannya tindakan, peneliti perlu mengetahui kondisi awal proses pembelajaran yang ada pada lembaga, supaya rancangan tindakan yang diambil dapat mengenai sasaran. Oleh karena itu perlu observasi pendahuluan untuk mengetahui keadaan perkembangan kemampuan anak dengan menggunakan lembar observasi dan lembar penilaian/lembar kerja anak.

Data yang diperoleh adalah observasi dari hasil pengamatan dalam proses pembelajaran untuk masing-masing siklus. Peneliti melakukan pengamatan pada peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui bermain kartu angka bergambar di TK Cahya Indria Bintoro Demak Tahun Ajaran 2021/2022.

Berdasarkan data hasil observasi mengenai kondisi awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas diperoleh data bahwa tingkat kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui bermain kartu angka bergambar di TK Cahya Indria Bintoro Demak, dapat dilihat dibawah ini :

##### **2. Pra Siklus**

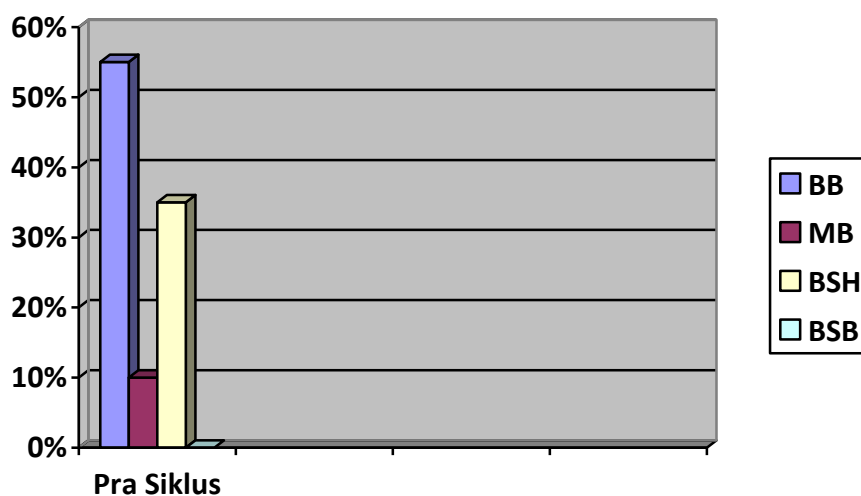
Pada kegiatan pembelajaran pra siklus untuk meningkatkan kemampuan mengenal Lambang Bilangan 1-10 pada anak, guru belum menggunakan media kartu bergambar. Guru hanya menggunakan alat tulis berupa spidol yang digunakan untuk menulis angka di papan tulis dan anak diminta untuk menyebutkan lambang bilangan tersebut. Dengan menggunakan metode ini,

ternyata hasilnya kurang baik. Anak-anak dalam kemandirian masih memerlukan bantuan guru, sikap tanggung jawab masih belum maksimal, anak-anak belum percaya diri dalam menyebutkan Lambang Bilangan 1-10. Hal tersebut dikarenakan alat peraga yang digunakan kurang menarik, sehingga anak merasa kurang senang. Akibatnya kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan kurang berkembang dengan baik. Adapun hasil pembelajaran pra siklus dapat dilihat pada Tabel 4.1 dan Gambar 4.1 berikut ini:

Tabel 4.1  
Pencapaian Kemampuan mengenal Lambang Bilangan 1-10 Anak Pra-siklus

Kategori	Jumlah anak	Presentase
BB	8	55%
MB	2	10%
BSH	5	35%
BSB	0	0%
Jumlah	15	100%

Grafik 4.1  
Pencapaian Kemampuan mengenal Lambang Bilangan 1-10 Anak Pra-siklus



Berdasarkan data di atas, dapat dilihat hasil Kemampuan kognitif mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pra-Siklus dari jumlah anak sebanyak 15 anak, didapatkan kesimpulan bahwa 55% anak dengan kategori Belum Berkembang (BB), 35% anak dengan kategori Mulai Berkembang (MB), 10% anak dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 0% anak dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Dari perolehan data hasil observasi kemampuan kognitif anak, dapat digambarkan bahwa kemampuan kognitif anak pada pra siklus belum maksimal, sehingga diperlukan stimulasi pada aspek-aspek tersebut. Oleh karena itulah berdasarkan diskusi dengan teman sejawat dan ketua pengelola selaku observer, disimpulkan bahwa diperlukan pembelajaran dengan metode yang menarik yakni dalam hal ini adalah pembelajaran belajar kemampuan kognitif anak mengenal Lambang Bilangan 1-10 melalui bermain kartu bergambar.

## **B. Sajian Data Penelitian Siklus**

### **1) Siklus I**

Pada Siklus I dilaksanakan 3 kali pertemuan yaitu pada hari Senin (9 september 2021), Selasa (10 september 2021), Rabu (11 september 2021). Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I meliputi 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang diuraikan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada siklus 1 ini peneliti melakukan berbagai persiapan antara lain sebagai berikut:

1. Membuat RPPH
2. Menyiapkan media kartu angka dari bahan kardus
3. Menyiapkan lembar observasi
4. Menyiapkan peralatan berupa kamera untuk mendokumentasikan kegiatan anak.

b. Pelaksanaan

Tindakan dilaksanakan berdasarkan rencana kegiatan yang telah disusun sebelumnya, urutan pelaksanaan sesuai dengan rencana kegiatan mengenal lambang bilangan 1-10. Adapun pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan tahapan sebagai berikut:

1) Pertemuan ke 1 siklus 1

Hari /Tgl : Senin, 9 september 2021

Langkah-langkah kegiatan: 1

Guru menyiapkan RPPH dan menyiapkan media, alat dan bahan yang akan digunakan untuk pembelajaran SOP Pembukaan, pengenalan hari dan tanggal, menanyakan kabar anak. Kegiatan fisik motorik untuk menambah semangat belajar anak, Guru tanya jawab tentang kegiatan mengenal lambang bilangan 1-10, Guru mengenalkan pada siswa tentang media / bahan yang digunakan dalam kegiatan mengenal lambang bilangan 1-10. Menjelaskan aturan main dalam kegiatan mengenal lambang bilangan 1-10, Guru memberi

contoh pada anak tentang kegiatan mengenal lambang bilangan 1-10, anak diberi kesempatan untuk bermain mengenal lambang bilangan 1-10 sesuai dengan contoh kemudian Anak mengkomunikasikan hasil kegiatannya kepada guru sebagai kegiatan penutup

Guru Mengulas kegiatan yang telah dilakukan Dan Menanyakan perasaan anak serta mengevaluasi hasil tindakan pada tiap pertemuan hasil pengamatan pada pertemuan 1 yaitu anak dengan kriteria Belum berkembang sebanyak 7 anak, anak dengan kriteria Mulai berkembang yaitu 3 anak, anak dengan kriteria Berkembang sesuai harapan yaitu 3 anak dan anak dengan kriteria Berkembang dengan baik sebanyak 2 anak.

Tabel 4.2  
Hasil pertemuan 1 siklus 1

Kategori	Jumlah anak	Presentase
BSB	2	13%
BSH	3	20%
MB	3	20%
BB	7	47%
Jumlah	15	100%



Gambar 4.1  
Kegiatan mengenal bilangan 1-10 dengan media kartu angka



## 2) Pertemuan ke 2 siklus 1

Hari /Tgl : Selasa, 10 september 2021

Langkah-langkah kegiatan:

Guru menyiapkan RPPH dan menyiapkan media, alat dan bahan yang akan digunakan untuk pembelajaran SOP Pembukaan, pengenalan hari dan tanggal, menanyakan kabar anak. Kegiatan fisik motorik untuk menambah semangat belajar anak, Guru tanya jawab tentang kegiatan kemarin, Guru mengenalkan pada siswa tentang media, alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan mengenal lambang bilangan 1-10. Menjelaskan aturan main dalam kegiatan mengenal lambang bilangan 1-10, Guru mengajak anak untuk praktek kegiatan mengenal lambang bilangan 1-10 seperti yang kemarin, namun untuk hari yang kedua ini guru meminta anak untuk menunjuk angka yang disebutkan oleh guru, kemudian Anak mengkomunikasikan hasil kegiatannya kepada guru sebagai kegiatan penutup. Guru Mengulas kegiatan yang telah dilakukan Dan Menanyakan perasaan anak serta mengvaluasi hasil tindakan pada tiap pertemuan, hasil pengamatan pada pertemuan 2 siklus 1 yaitu anak dengan kriteria Belum berkembang sebanyak 4 anak dan anak dengan kriteria Mulai berkembang 5 anak dan anak dengan kriteria Berkembang sesuai harapan sebanyak 2 anak dan anak dengan kriteria Berkembang sesuai harapan sebanyak 4 anak terjadi peningkatan sedikit pada pertemuan sebelumnya.

Tabel 4.3  
Hasil pertemuan 2 siklus 1

Kategori	Jumlah anak	Presentase
BSB	4	27%
BSH	5	33%
MB	2	13%
BB	4	27%
Jumlah	15	100%



Gambar 4.2

Kegiatan menunjuk bilangan 1-10 dengan media kartu angka

3) Pertemuan ke 3 siklus 1

Hari /Tgl : Rabu, 11 september 2021

Langkah-langkah kegiatan:

Guru menyiapkan RPPH dan menyiapkan media, alat dan bahan yang akan digunakan untuk pembelajaran, SOP Pembukaan, pengenalan hari dan tanggal, menanyakan kabar anak. Kegiatan fisik motorik untuk menambah semangat belajar anak, Guru tanya jawab tentang kegiatan kemarin, Guru

mengenalkan pada siswa tentang media, alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan mengenal lambang bilangan 1-10. Menjelaskan aturan main dalam kegiatan mengenal lambang bilangan 1-10, Guru mengajak anak untuk praktek kegiatan mengenal lambang bilangan 1-10 seperti yang kemarin , disini guru tidak memberikan contoh dalam mengenal lambang bilangan 1-10, anak praktek sesuai dengan kegiatan kemarin namun dihari ketiga ini guru meminta anak untuk mengambil kartu angka yang disebutkan oleh guru tersebut, kemudian Anak mengkomunikasikan hasil kegiatannya kepada guru sebagai Kegiatan Penutup. Guru Mengulas kegiatan yang telah dilakukan Dan Menanyakan perasaan anak serta mengevaluasi hasil tindakan pada tiap pertemuan hasil pengamatan pada pertemuan 3 siklus 1 menunjukkan anak dengan kriteria Belum berkembang sebanyak 3 anak dan anak dengan kriteria Mulai berkembang sebanyak 3 anak, anak dengan kriteria Berkembang sesuai harapan sebanyak 3 anak dan anak dengan kriteria Berkembang sangat baik BSB yaitu 6 anak dengan adanya hasil tersebut didapatkan hasil yang belum mencapai indikator keberhasilan sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Tabel 4.4  
Hasil pertemuan 3 siklus 1

Kategori	Jumlah anak	Presentase
BSB	6	40%
BSH	3	20%
MB	3	20%
BB	3	20%
Jumlah	15	100%



Gambar 4.3  
Kegiatan mengambil bilangan 1-10 dengan media kartu angka

c. Observasi

Selama tindakan perbaikan berlangsung peneliti sebagai guru melakukan observasi terhadap respon anak didik di TK Cahya Indria Bintoro Demak dalam mengikuti proses belajar mengajar. Hasil observasi ini dikumpulkan dan dicatat dalam lembar penilaian observasi, adapun aspek yang di nilai yaitu: Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10 , Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10, Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10, Anak mampu menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan kartu angka, adapun Penilaian observasi yang dilakukan sebagai berikut:

a) Proses pembelajaran

Berdasarkan observasi siklus I, peneliti mengamati proses peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui bermain kartu angka.

- 1) Saat kegiatan mengenal lambang bilangan 1-10, anak sangat tertarik dan antusias dengan kegiatan tersebut sehingga rasa ingin tau anak muncul dan anak mulai aktif bertanya tentang kegiatan tersebut terlihat saat anak mulai menyebutkan lambang bilangan tersebut
- 2) Anak mulai menghargai hasil karya orang lain setelah kegiatan mengenal lambang bilangan 1-10 yang dilihatnya mudah akan tetapi setelah dipraktekkan anak mengalami kesulitan,
- 3) 3. Dalam berpikir imajinatif dan berani mengambil resiko masih belum muncul hal itu karena anak masih terpaku pada contoh guru dan belum berani mengeksplor kemampuannya
- 4) Rasa tertantang oleh kemajemukan yang masih minim dari anak, hal tersebut terlihat saat anak kesulitan untuk menyebutkan lambang bilangan yang dicontohkan oleh guru.

b) Hasil Pengamatan

Berdasarkan lembar observasi selama kegiatan yang dilakukan oleh anak diperoleh hasil sebagai berikut :

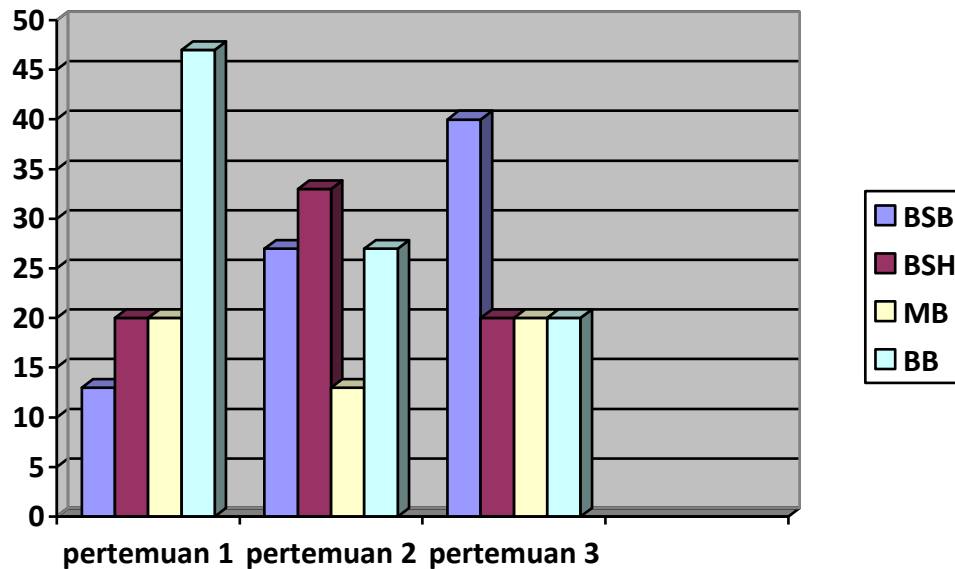
Tabel 4.5  
Rekapitulasi hasil belajar siklus 1

Kategori	Siklus I Pertemuan 1		Siklus I Pertemuan 2		Siklus I Pertemuan 3	
	Jumlah anak	%	Jumlah anak	%	Jumlah anak	%
BSB	2	13%	4	27%	6	40%
BSH	3	20%	5	33%	3	20%
MB	3	20%	2	13%	3	20%
BB	7	47%	4	27%	3	20%
Jumlah	15	100	15	100%	15	100%

Berdasarkan data pada table diatas dapat dijabarkan bahwa pada siklus 1 pertemuan pertama, 7 anak dengan kriteria BB presentasinya 47%, 3 anak dengan kriteria MB presentasinya 20%, 3 anak dengan kriteria BSH dengan kriteria presentasinya 20%, 2 anak dengan kriteria BSB dengan kriteria presentasinya 13%. Tingkat keberhasilan pada pertemuan pertama sebesar 13%. pertemuan kedua, 4 anak dengan kriteria BB presentasinya 27%, 2 anak dengan kriteria MB presentasinya 13%, 5 anak dengan kriteria BSH dengan kriteria presentasinya 33%, 4 anak dengan kriteria BSB dengan kriteria presentasinya 27%. Tingkat keberhasilan pada pertemuan kedua sebesar 27%. pertemuan ketiga, 3 anak dengan kriteria BB presentasinya 20%, 3 anak dengan kriteria MB presentasinya 20%, 3 anak dengan kriteria BSH dengan kriteria presentasinya 20%, 6 anak dengan kriteria BSB dengan kriteria presentasinya 40%. Tingkat keberhasilan pada pertemuan ketiga sebesar 40%.

Hasil observasi pada peningkatan kemampuan membilang anak pada siklus 1 digambarkan pada grafik berikut ini:

Grafik 4.2  
Kemampuan mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siklus 1



Dari data pada grafik di atas, dapat dilihat bahwa pada setiap indikatornya mengalami belajar dan penurunan yang cukup signifikan. Pada siklus 1, rata-rata jumlah anak yang Kemampuan mengenal lambang bilangan dengan kategori Mulai Berkembang (MB) ada 20%, yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 20% dan Sedangkan jumlah anak yang dalam mengenal lambang bilangan masih butuh bimbingan guru dengan kategori Belum Berkembang (BB) ada 20%. Sedangkan yang sudah mampu tanpa harus dibimbing oleh guru dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 40% saja. Sehingga diperlukan stimulasi pada aspek-aspek tersebut. Oleh karena itulah dapat disimpulkan bahwa diperlukan pembelajaran dengan metode yang menarik yakni dalam hal ini adalah belajar kemampuan kognitif anak mengenal lambang bilangan melalui bermain kartu angka bergambar pada siklus II.

#### d. Refleksi

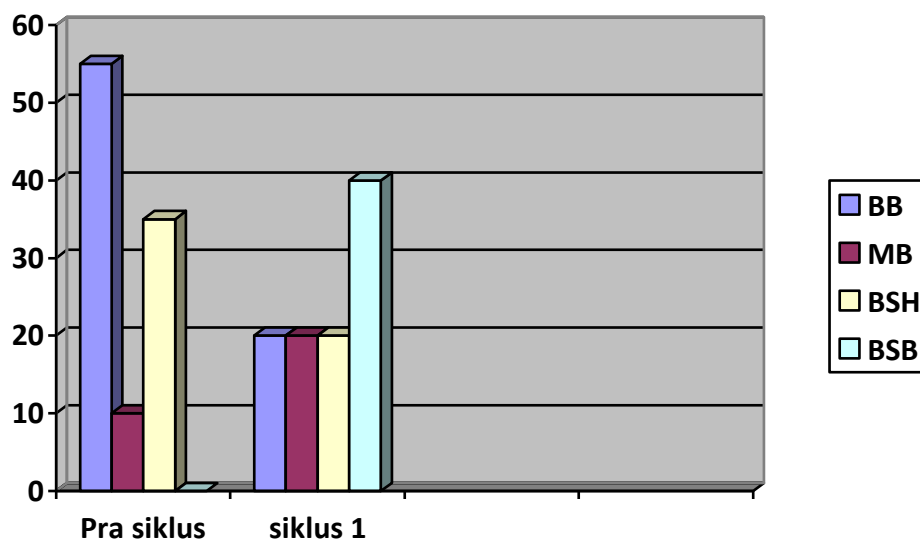
Pelaksanaan refleksi dilakukan peneliti dengan melihat perbandingan data yang ada pada pra siklus dan siklus I. Adapun perbandingan data tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 4.6  
Perbandingan peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak pada pra siklus dan siklus 1

Siklus	BB	MB	BSH	BSB
Pra siklus	55%	10%	35%	0%
Siklus I	20%	20%	20%	40%

Berdasarkan data pada table di atas dapat diperjelas melalui grafik sebagai berikut:

Grafik 4.3  
Perbandingan peningkatan kemampuan mengenal lambing bilangan 1-10 anak pada pra siklus dengan siklus 1



Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak mengalami peningkatan setelah tindakan siklus I. Namun demikian peneliti merasa bahwa penelitian tindakan kelas yang sudah dilaksanakan belum



mencapai kriteria keberhasilan yang diinginkan yaitu minimal 75% dari perkembangan kemampuan anak. Oleh karena itu perlu dilaksanakannya siklus II untuk memperbaiki pembelajaran tindakan dalam siklus I.

Dalam pelaksanaan tindakan siklus I peneliti juga menemukan beberapa permasalahan antara lain :

1. Rasa percaya diri belum muncul sehingga anak masih takut untuk mengenal lambang bilangan 1-10 sesuai dengan keinginannya
2. Sebagian anak masih ada yang ragu-ragu dalam memainkan kartu angka
3. Aturan main yang belum dipahami oleh anak sehingga membuat anak menjadi berebut

Proses pembelajaran pada siklus I masih terdapat beberapa kekurangan, sehingga perlu adanya perbaikan di siklus II guna mencapai hasil yang diinginkan.

## 2) Siklus II

Pelaksanaan siklus II terdiri atas 3 pertemuan yaitu pertemuan pertama pada hari Rabu 6 Oktober 2021, pertemuan ke dua hari Kamis 7 Oktober 2021, pertemuan ke tiga hari Jum'at 8 Oktober 2021. Pelaksanaan siklus II ini meliputi 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dijelaskan sebagai berikut:

### a. Perencanaan

Pada siklus II ini peneliti melakukan berbagai persiapan antara lain sebagai berikut:

- 1) Membuat RPPH
- 2) Menyiapkan media kartu angka bergambar dari bahan kardus
- 3) Menyiapkan lembar observasi
- 4) Menyiapkan peralatan berupa kamera untuk mendokumentasikan kegiatan anak.

b. Pelaksanaan

Tindakan dilaksanakan berdasarkan rencana kegiatan yang telah disusun sebelumnya, urutan pelaksanaan sesuai dengan rencana kegiatan mengenal lambang bilangan 1-10. Adapun pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan tahapan sebagai berikut

- 1) Pertemuan ke 1 siklus II

Hari /Tgl : Rabu, 6 Oktober 2021

Langkah-langkah kegiatan: 1

Guru menyiapkan RPPH dan menyiapkan media, alat dan bahan yang akan digunakan untuk pembelajaran SOP Pembukaan, pengenalan hari dan tanggal, menanyakan kabar anak. Kegiatan fisik motorik untuk menambah semangat belajar anak, Guru tanya jawab tentang kegiatan mengenal lambang bilangan 1-10, Guru mengenalkan pada siswa tentang media / bahan yang digunakan dalam kegiatan mengenal lambang bilangan 1-10. Menjelaskan aturan main dalam kegiatan mengenal lambang bilangan 1-10, Guru memberi contoh pada anak tentang kegiatan mengenal lambang bilangan 1-10 dengan kartu angka bergambar, anak diberi kesempatan untuk bermain mengenal lambang

bilangan 1-10 sesuai dengan contoh kemudian Anak mengkomunikasikan hasil kegiatannya kepada guru sebagai kegiatan penutup.

Guru Mengulas kegiatan yang telah dilakukan Dan Menanyakan perasaan anak serta mengevaluasi hasil tindakan pada tiap pertemuan hasil pengamatan pada pertemuan II yaitu anak dengan kriteria Belum berkembang sebanyak 2 anak, anak dengan kriteria Mulai berkembang yaitu 4 anak, anak dengan kriteria Berkembang sesuai harapan yaitu 4 anak dan anak dengan kriteria Berkembang dengan baik sebanyak 5 anak.

Tabel 4.7  
Hasil pertemuan 1 Siklus II

Kategori	Jumlah anak	Presentase
BB	2	13%
MB	4	27%
BSH	4	27%
BSB	5	33%
Jumlah	15	100%



Gambar 4.4

Kegiatan mengenal bilangan 1-10 dengan media kartu angka bergambar

## 2) Pertemuan ke 2 siklus II

Hari /Tgl : Kamis, 7 Oktober 2021

Langkah-langkah kegiatan:

Guru menyiapkan RPPH dan menyiapkan media, alat dan bahan yang akan digunakan untuk pembelajaran SOP Pembukaan, pengenalan hari dan tanggal, menanyakan kabar anak. Kegiatan fisik motorik untuk menambah semangat belajar anak, Guru tanya jawab tentang kegiatan kemarin,

Guru mengenalkan pada siswa tentang media, alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan mengenal lambang bilangan 1-10. Menjelaskan aturan main dalam kegiatan mengenal lambang bilangan 1-10, Guru mengajak anak untuk praktek kegiatan mengenal lambang bilangan 1-10 seperti yang kemarin, namun untuk hari yang kedua ini guru meminta anak untuk mengambil kartu angka bergambar yang disebutkan oleh guru, kemudian Anak mengkomunikasikan hasil kegiatannya kepada guru sebagai kegiatan penutup

Guru Mengulas kegiatan yang telah dilakukan Dan Menanyakan perasaan anak serta mengevaluasi hasil tindakan pada tiap pertemuan, hasil pengamatan pada pertemuan 2 siklus II yaitu anak dengan kriteria Belum berkembang sebanyak 2 anak dan anak dengan kriteria Mulai berkembang 3 anak dan anak dengan kriteria Berkembang sesuai harapan sebanyak 2 anak dan anak dengan kriteria Berkembang sesuai harapan sebanyak 8 anak terjadi peningkatan sedikit pada pertemuan sebelumnya.

Tabel 4.8  
Hasil pertemuan 2 siklus II

Kategori	Jumlah anak	Presentase
BB	2	13%
MB	3	20%
BSH	2	13%
BSB	8	54%
Jumlah	15	100%



Gambar 4.5

Kegiatan mengambil kartu angka bergambar yang disebutkan oleh guru

### 3) Pertemuan ke 3 siklus 1

Hari /Tgl : Jum'at, 8 Oktober 2021

Langkah-langkah kegiatan:

Guru menyiapkan RPPH dan menyiapkan media, alat dan bahan yang akan digunakan untuk pembelajaran, SOP Pembukaan, pengenalan hari dan tanggal, menanyakan kabar anak. Kegiatan fisik motorik untuk menambah semangat belajar anak, Guru tanya jawab tentang kegiatan kemarin, Guru mengenalkan pada siswa tentang media, alat dan bahan

yang digunakan dalam kegiatan menghubungkan kartu angka bergambar dengan suatu benda. Guru Menjelaskan aturan main dalam kegiatan menghubungkan kartu angka bergambar dengan suatu benda, disini guru memberikan contoh terlebih dahulu dalam menghubungkan angka bergambar dengan suatu benda , dihari ketiga ini guru meminta anak untuk menghubungkan kartu angka bergambar dengan suatu benda yang sudah disiapkan oleh guru tersebut, kemudian Anak mengkomunikasikan hasil kegiatannya kepada guru sebagai Kegiatan Penutup.

Guru Mengulas kegiatan yang telah dilakukan Dan Menanyakan perasaan anak serta mengevaluasi hasil tindakan pada tiap pertemuan, hasil pengamatan pada pertemuan 3 yaitu tidak ada anak dengan kriteria Belum berkembang (BB), anak dengan kriteria Mulai berkembang (MB) sebanyak 1 anak, anak dengan kriteria Berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 2, anak dan anak dengan kriteria Berkembang sangat baik (BSB) yaitu 12 anak.

Tabel 4.9  
Hasil pertemuan 3 siklus II

Kategori	Jumlah anak	Presentase
BB	0	0%
MB	1	6%
BSH	2	14%
BSB	12	80%
Jumlah	15	100%



Gambar 4.6

Kegiatan menghubungkan bilangan 1-10 dengan kartu angka bergambar

c. Observasi

Selama tindakan perbaikan berlangsung peneliti sebagai guru melakukan observasi terhadap respon anak didik di TK Cahya Indria Bintoro Demak dalam mengikuti proses belajar mengajar. Hasil observasi ini dikumpulkan dan dicatat dalam lembar penilaian observasi, adapun aspek yang di nilai yaitu: Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10 , Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10, Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10, Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar dengan menggunakan benda (kartu bergambar), adapun Penilaian observasi yang dilakukan sebagai berikut:

## 1) Proses pembelajaran

Berdasarkan observasi siklus II, peneliti mengamati proses peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui bermain kartu angka bergambar.

- a. Anak sangat tertarik dan antusias dengan kegiatan Mencocokkan lambang bilangan 1-10 dengan kartu bergambar sehingga menambah rasa percaya diri anak
- b. Anak lebih berani mengambil resiko dari pembelajaran Mencocokkan lambang bilangan 1-10 dengan kartu bergambar sehingga kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 lebih meningkat dibandingkan dari siklus I

## 2) Hasil Pengamatan

Berdasarkan lembar observasi selama kegiatan yang dilakukan oleh anak diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.10

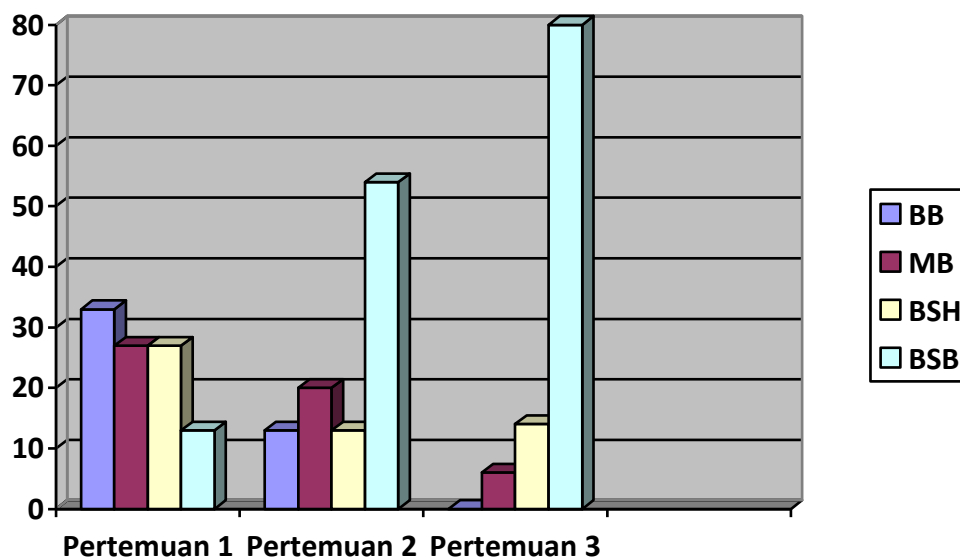
Rekapitulasi hasil belajar siklus II

Kategori	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3	
	Jumlah anak	Presentase	Jumlah anak	Presentase	Jumlah anak	Presentase
BB	2	33%	2	13%	0	0%
MB	4	27%	3	20%	1	6%
BSH	4	27%	2	13%	2	14%
BSB	5	13%	8	54%	12	80%
Jumlah	15	100%	15	100%	15	100%



Dari tabel diatas dapat digambarkan grafik sebagai berikut :

Grafik 4.4  
Kemampuan mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siklus II



Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa hasil prosentase tingkat pencapaian keberhasilan kreativitas anak pada siklus II dari jumlah anak sebanyak 15 anak, didapatkan kesimpulan bahwa Pencapaian perkembangan kreativitas anak pada siklus II ini meningkat, yaitu pada siklus II pertemuan 1 perkembangan anak mencapai presentase 33%. pada siklus II pertemuan 2 perkembangan anak mencapai presentase 54%. pada siklus II pertemuan 3 perkembangan anak mencapai presentase 80% , dari data tersebut kreatifitas anak sudah meningkat memenuhi indikator pencapaian yaitu 75% sehingga penelitian sudah terhenti.

d. Refleksi siklus II

Kegiatan refleksi dilakukan peneliti dengan melihat perbandingan data yang ada pada siklus I dan siklus II. Adapun perbandingan data tersebut adalah sebagai berikut :

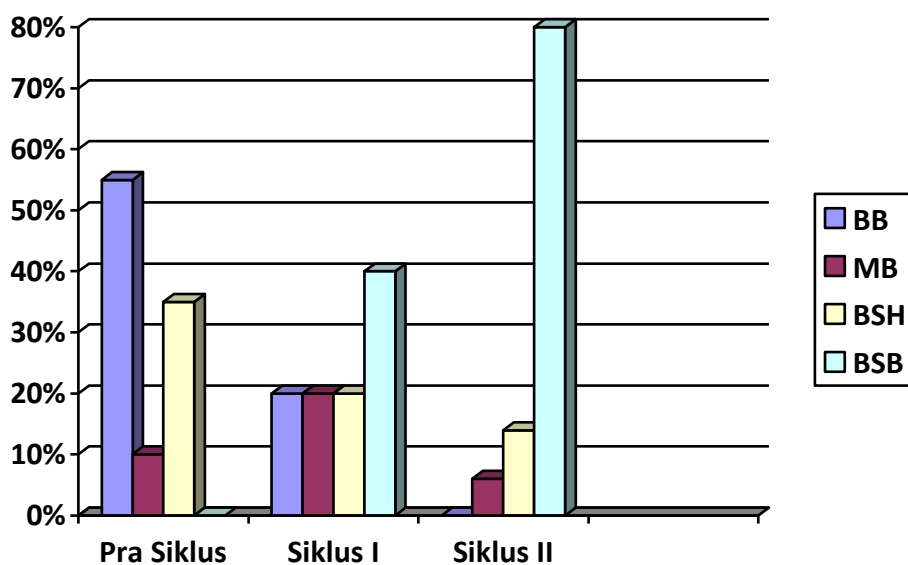
Tabel 4.11

Perbandingan Data peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak pada pra siklus, siklus I dan Siklus II

Siklus	BB	MB	BSH	BSB
Pra Siklus	55%	10%	35%	0%
Siklus I	20%	20%	20%	40%
Siklus II	0%	6%	14%	80%

Grafik 4.5

Perbandingan peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak pada pra siklus, siklus I, dan siklus II:



Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak mengalami peningkatan setelah diadakan tindakan siklus II. Berdasarkan kenyataan dan bukti diatas, data yang diperoleh selama penelitian berlangsung kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui bermain kartu angka bergambar benar-benar meningkat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan bermain kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak. Dengan didapatkan hasil ini maka peneliti menghentikan penelitian ini hanya pada siklus II karena pada siklus II dianggap sudah sesuai dengan hipotesis tindakan yang ditetapkan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa melalui bermain kartu angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Hal ini ditandai dengan adanya peningkatan presentase dari hasil kemampuan anak yaitu : Pada kondisi pra siklus kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 sebelum melalui bermain kartu angka bergambar hanya sebesar 55% pada kriteria BSB, kriteria BSH 35%, kriteria MB 10%, kriteria BB 0%. Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas melalui bermain kartu angka bergambar, kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 meningkat sebesar 40% pada kriteria BSB, kriteria BSH 20%, kriteria MB 20%, kriteria BB 20% pada siklus I, dan semakin meningkat pada siklus II mencapai presentase sebesar 80% pada kriteria BSB, kriteria BSH 14%, kriteria MB 6%, kriteria BB 0%. Ini berarti kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 melalui bermain kartu angka bergambar menunjukkan peningkatan sesuai dengan yang diharapkan pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) mencapai 80%.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan penelitian yang telah di uraikan di atas, maka dalam meningkatkan Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 melalui bermain kartu angka bergambar diajukan sejumlah saran.

Saran tersebut ditujukan kepada lembaga penyelenggara pendidikan anak usia dini, guru kelas dan peneliti berikutnya.

1. Bagi lembaga

a. Pihak sekolah sebagai lembaga penyelenggara hendaknya mampu menciptakan kondisi belajar yang memadai dengan memberikan fasilitas dan sarana prasarana yang menunjang dalam pembelajaran khususnya ketika pelaksanaan bermain kartu angka bergambar

2. Bagi guru kelas

a. Guru kelas hendaknya mampu mengoptimalkan proses pembelajaran, untuk itu harus tepat dalam pemilihan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran yakni bermain kartu angka bergambar khususnya dalam rangka meningkatkan Kemampuan mengenal Lambang Bilangan 1-10.

b. Guru kelas hendaknya mampu memilih materi dan media bermain kartu angka bergambar yang sesuai dengan tahapan-tahapan tumbuh kembang anak dan aspek perkembangannya, agar anak dapat berkembang secara maksimal.

3. Kepada Peneliti

Peneliti berikutnya dapat melakukan penelitian yang serupa dengan penelitian ini tetapi dalam aspek perkembangan yang berbeda walaupun metode yang dipakai sama sehingga diharapkan Kemampuan dalam mengenal Lambang Bilangan 1-10 mampu meningkat dengan baik.

4. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan peneliti adalah :

- a. Keterbatasan diri mengakses referensi-referensi penelitian yang relevan dengan penelitian ini.
- b. Tidak semua anak dapat memahami lambang bilangan dengan mudah, sehingga diperlukan kreatifitas dan inovasi dari guru dan peneliti pada penggunaan media dan metode yang lebih menarik untuk anak.


## DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Andang Ismail. (2016). *Educational Games Menjadi Cerdas dan Cerita dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Anita Yus. (2011). *Penilaian Perkembangan Belajar anak Taman kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Renika Cipta
- Aqip, zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Bandung : Yrama Widya
- Azhar Arsyad. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- C Asri Budiningsih. (2015). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Desmita, (2010). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Rosdakarya Offset.
- Dwi, Siswoyo. Et al. (2018). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press. Harun
- Rasyid. Et al. (2019). *Asesmen Perkembangan Anak usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Heruman. (2017). *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Maimunah Hasan. (2019). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Menteri Pendidikan Nasional. (2019). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mustaqim. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pustaka Pelajar. Pitadjeng. (2010). *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- 18 M. Fadlillah, M.Pd.I, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017).
- Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2, 2017 Hal. 179
- Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), h. 121.

## DAFTAR LAMPIRAN

- A. Surat Permohonan Ijin Penelitian
- B. Surat Keterangan Penelitian
- C. Biodata Penelitian
- D. Daftar Namlompok A TK Cahya Indria
- E. Lembar Observasi Aktivitas Anak Pra Siklus
- F. Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus I Pertemuan I
- G. Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus I Pertemuan 2
- H. Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus I Pertemuan 3
- I. Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan I
- J. Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan 2
- K. Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan 3
- L. Hasil Observasi Aktivitas Anak Pra Siklus
- M. Hasil Observasi Aktivitas Anak Pada Siklus I Pertemuan I
- N. Hasil Observasi Aktivitas Anak Pada Siklus I Pertemuan 2
- O. Hasil Observasi Aktivitas Anak Pada Siklus I Pertemuan 3
- P. Hasil Observasi Aktivitas Anak Pada Siklus II Pertemuan I
- Q. Hasil Observasi Aktivitas Anak Pada Siklus II Pertemuan 2
- R. Hasil Observasi Aktivitas Anak Pada Siklus II Pertemuan 3
- S. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan
- T. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
- U. Lembar Proses Bimbingan Skripsi
- V. Foto-Foto Kegiatan Anak




**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)**  
 Jalan Sidodadi Timur No. 24 - Dr. Cipto Semarang - Indonesia  
 Telepon (024) 8316377 Faks. 8448217 Email: [upgrismg@gmail.com](mailto:upgrismg@gmail.com) Homepage: [www.upgrismg.ac.id](http://www.upgrismg.ac.id)

---

Nomor : 1192/IP-AM/FIP/UPGRIS/VIII/2021 02 Agustus 2021  
 Lampiran : 1 (satu) berkas  
 Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala TK Cahya Indria Bintoro  
 di Demak

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :



N a m a : Mudawwamah  
 N P M : 19156081  
 Fakultas : Ilmu Pendidikan  
 Program Studi : PG-PAUD

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10  
 MELALUI KEGIATAN BERMAIN KARTU ANGKA BERGAMBAR PADA  
 ANAK KELOMPOK A DI TK CAHYA INDRIA BINTORO DEMAK TAHUN  
 AJARAN 2020/2021**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon perkenan Bapak/Ibu memberikan ijin mahasiswa tersebut untuk melakukan Ijin Penelitian.

Atas perkenan dan kerjasama yang baik , kami ucapkan terima kasih.

  
 Wakil Dekan I,  
  
**Mei Fita Asri Untari, S.Pd. M.Pd.**  
 NPP 098401240



## TAMAN KANAK-KANAK CAHYA INDRIA

Jl. Patimura No. 19 Rt 05 Rw 07 Bintoro Demak  
Telp/Hp (0291) 685547 / 081227477048  
Email : tkcahyaindria@gmail.com

### SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 26/TKCI/X/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini, kepala Sekolah TK Cahya Indria Bintoro Demak menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Mudawwamah  
NPM : 19156081  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Program study : PG- PAUD

Benar-benar telah melakukan penelitian di TK Cahya Indria untuk Judul Skripsi "PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI KEGIATAN BERMAIN KARTU ANGKA BERGAMBAR " Semester 1 Pada Tahun Pelajaran 2021/2022 dari tanggal 6 September sampai dengan tanggal 12 Oktober 2021.

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Demak, 12 Oktober 2021

Kepala TK Cahya Indria



Mudawah, S.Pd

**BIODATA PENELITIAN**

Nama : Mudawwamah  
NIM : 19156081  
Kelas : RPL PG PAUD  
Tempat/tgl. Lahir : Demak, 28a Januari 1990  
Agama : Islam  
Alamat Rumah : Cogeh, Tlogorejo RT 004 RW 008  
Kecamatan : Karangawen  
Kabupaten : Demak  
Kode Pos : 59566  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Nomor HP. : 088224738840  
Email : [mudawamah2801@gmail.com](mailto:mudawamah2801@gmail.com)

## Daftar Nama Anak Kelompok A TK Cahya Indria Bintoro Demak

<b>No</b>	<b>Nama Anak</b>	<b>Jenis Kelamin</b>
1	Abid	L
2	Azalea	P
3	Bilqis	P
4	Dafin	L
5	Ghifari	L
6	Habibi	L
7	Ibas	L
8	Kiyya	P
9	Malik	L
10	Nadin	P
11	Salsa	P
12	Tiara	P
13	Jalul	L
14	Layyin	P
15	Talitha	P

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Pra Siklus

Nama anak : Kiyya

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10		V		
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10		V		
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda		V		
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar	V			

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 2 September 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Pra Siklus

Nama anak : Ibas

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10		V		
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10		V		
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda		V		
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar	V			

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 2 September 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Pra Siklus

Nama anak : Dafin

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10		V		
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10	V			
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda	V			
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar	V			

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 2 September 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Pra Siklus

Nama anak : Nadin

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10		V		
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10		V		
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda		V		
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar		V		

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 2 September 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081



## Lembar Observasi Aktivitas Anak Pra Siklus

Nama anak : Habibi

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10		V		
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10	V			
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda	V			
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar	V			

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 2 September 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus1 Pertemuan 1

Nama anak : Kiyya

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10			V	
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10		V		
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda		V		
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar		V		

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 9 September 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus 1 Pertemuan 1

Nama anak : Ibas

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10		V		
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10		V		
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda		V		
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar		V		

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 9 September 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus 1 Pertemuan 1

Nama anak : Dafin

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10		V		
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10	V			
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda	V			
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar	V			

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 9 September 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus 1 Pertemuan 1

Nama anak : Nadin

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10			V	
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10		V		
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda			V	
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar		V		

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 9 September 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus 1 Pertemuan 1

Nama anak : Habibi

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10		V		
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10	V			
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda	V			
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar	V			

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 9 September 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus1 Pertemuan 2

Nama anak : Kiyya

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10			V	
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10			V	
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda			V	
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar		V		

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 10 September 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus 1 Pertemuan 2

Nama anak : Ibas

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10			V	
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10		V		
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda		V		
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar		V		

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 10 September 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081



## Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus 1 Pertemuan 2

Nama anak : Dafin

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10		V		
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10	V			
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda		V		
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar	V			

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 10 September 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus 1 Pertemuan 2

Nama anak : Nadin

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10			V	
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10			V	
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda			V	
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar		V		

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 10 September 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus 1 Pertemuan 2

Nama anak : Habibi

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10		V		
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10	V			
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda		V		
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar	V			

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 10 September 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus1 Pertemuan 3

Nama anak : Kiyya

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10			V	
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10			V	
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda			V	
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar		V		

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 11 September 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus 1 Pertemuan 3

Nama anak : Ibas

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10			V	
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10			V	
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda			V	
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar		V		

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 11 September 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus 1 Pertemuan 3

Nama anak : Dafin

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10		V		
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10		V		
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda		V		
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar	V			

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 11 September 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus 1 Pertemuan 3

Nama anak : Nadin

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10				V
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10			V	
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda			V	
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar		V		

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 11 September 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus 1 Pertemuan 3

Nama anak : Habibi

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10		V		
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10		V		
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda		V		
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar	V			

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 11 September 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081



## Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan 1

Nama anak : Kiyya

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10			V	
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10			V	
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda			V	
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar			V	

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 6 Oktober 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan 1

Nama anak : Ibas

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10			V	
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10			V	
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda			V	
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar		V		

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 6 Oktober 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan 1

Nama anak : Dafin

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10			V	
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10		V		
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda		V		
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar	V			

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 6 Oktober 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan 1

Nama anak : Nadin

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10				V
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10				V
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda			V	
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar		V		

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 6 Oktober 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan 1

Nama anak : Habibi

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10			V	
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10		V		
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda		V		
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar	V			

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 6 Oktober 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan 2

Nama anak : Kiyya

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10				V
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10				V
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda				V
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar			V	

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 7 Oktober 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan 2

Nama anak : Ibas

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10				V
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10			V	
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda				V
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar		V		

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 7 Oktober 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan 2

Nama anak : Dafin

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10			V	
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10		V		
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda		V		
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar		V		

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 7 Oktober 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081



## Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan 2

Nama anak : Nadin

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10				V
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10				V
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda				V
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar			V	

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 7 Oktober 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan 2

Nama anak : Habibi

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10			V	
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10		V		
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda			V	
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar		V		

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 7 Oktober 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan 3

Nama anak : Kiyya

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10				V
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10				V
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda				V
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar				V

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 8 Oktober 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan 3

Nama anak : Ibas

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10				V
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10			V	
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda				V
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar			V	

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 8 Oktober 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan 3

Nama anak : Dafin

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10				V
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10		V		
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda			V	
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar		V		

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 8 Oktober 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan 3

Nama anak : Nadin

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10				V
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10				V
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda				V
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar				V

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 8 Oktober 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

## Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan 3

Nama anak : Habibi

No	Indikator pengamatan	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10			V	
2	Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10			V	
3	Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda			V	
4	Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar		V		

Keterangan : BB (1) : Belum Berkembang

MB (2) : Mulai Berkembang

Bsh (3) : Berkembang Sesuai Harapan

BSB (4) : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui  
Kepala TK Cahya IndriaDemak, 8 Oktober 2021  
Peneliti

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah  
19156081

HASIL PENILAIAN KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 PADA  
PRA SIKLUS

NO	Nama A n a k	Indikator Pencapaian																Skor	Jml %	Kriteria Penilaian
		Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10				Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10				Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda				Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar						
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B			
		B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Abid		✓			✓					✓				✓			7	43%	BB
2	Azalea			✓			✓				✓			✓				8	50%	MB
3	Bilqis				✓	✓					✓			✓				8	50%	MB
4	Dafin		✓						✓		✓			✓				9	56%	BSH
5	Ghifari		✓					✓			✓				✓			9	56%	BSH
6	Habibi		✓			✓					✓				✓			7	43%	BB



7	Ibas			✓			✓			✓			✓				8	50%	MB
8	Kiyya				✓		✓		✓						✓		10	62%	BSH
9	Malik			✓			✓			✓			✓				8	50%	MB
10	Nadin				✓	✓				✓			✓				8	50%	MB
11	Salsa		✓				✓		✓				✓				6	37%	BB
12	Tiara		✓				✓		✓				✓				6	37%	BB
13	Jalul				✓		✓			✓				✓			10	62%	BSH
14	Layyin				✓		✓				✓			✓			11	68%	BSH
15	Talitha				✓	✓				✓			✓				8	50%	MB
Jumlah Nilai																	8,2		
Nilai Rata-Rata																	51%		

HASIL PENILAIAN KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 PADA  
PERTEMUAN PERTAMA SIKLUS I

NO	Nama A n a k	Indikator Pencapaian																Skor	Jml %	Kriteria Penilaian
		Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10				Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10				Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda				Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar						
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Abid		✓				✓				✓			✓			8	50%	MB	
2	Azalea			✓			✓				✓				✓		11	68%	BSH	
3	Bilqis				✓		✓				✓			✓			10	62%	BSH	
4	Dafin			✓			✓				✓			✓			8	50%	MB	
5	Ghifari		✓				✓				✓			✓			8	50%	MB	
6	Habibi		✓				✓				✓			✓			8	50%	MB	
BS	Ibas		✓				✓				✓			✓			8	50%	MB	

8	Kiyya				✓		✓				✓				✓		11	68%	BSH
9	Malik			✓			✓				✓			✓			10	62%	BSH
10	Nadin			✓				✓			✓			✓			10	62%	BSH
11	Salsa		✓				✓				✓			✓			8	50%	MB
12	Tiara		✓				✓				✓			✓			8	50%	MB
13	Jalul			✓			✓				✓			✓			10	62%	BSH
14	Layyin				✓		✓				✓			✓			11	68%	BSH
15	Talitha				✓		✓				✓			✓			10	62%	BSH
Jumlah Nilai																	9,2		
Nilai Rata-Rata																	57%		

HASIL PENILAIAN KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 PADA  
PERTEMUAN KE DUA SIKLUS I

NO	Nama A n a k	Indikator Pencapaian																Skor	Jml %	Kriteria Penilaian
		Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10				Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10				Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda				Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar						
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Abid		✓				✓			✓				✓			8	50%	MB	
2	Azalea			✓			✓			✓					✓		11	68%	BSH	
3	Bilqis				✓		✓			✓				✓			10	62%	BSH	
4	Dafin			✓			✓			✓				✓			9	56%	BSH	
5	Ghifari		✓				✓			✓				✓			8	50%	MB	
6	Habibi		✓				✓			✓				✓			8	50%	MB	
BS	Ibas			✓			✓			✓				✓			9	56%	MB	

8	Kiyya				✓		✓				✓				✓		11	68%	BSH
9	Malik			✓			✓				✓				✓		10	62%	BSH
10	Nadin				✓			✓			✓				✓		12	75%	BSB
11	Salsa			✓			✓				✓				✓		9	56%	MB
12	Tiara		✓				✓				✓				✓		8	50%	MB
13	Jalul				✓		✓				✓				✓		11	68%	BSH
14	Layyin				✓		✓				✓				✓		11	68%	BSH
15	Talitha				✓		✓				✓				✓		10	62%	BSH
Jumlah Nilai																	9,6		
Nilai Rata-Rata																	60%		

HASIL PENILAIAN KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 PADA  
PERTEMUAN KE TIGA SIKLUS I

NO	Nama Anak	Indikator Pencapaian																Skor	Jml %	Kriteria Penilaian
		Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10				Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10				Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda				Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar						
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Abid			✓			✓			✓				✓			9	56%	BSH	
2	Azalea		✓				✓			✓				✓			9	56%	BSH	
3	Bilqis			✓			✓			✓				✓			9	56%	BSH	
4	Dafin		✓				✓			✓				✓			8	50%	MB	
5	Ghifari		✓				✓			✓				✓			8	50%	MB	
6	Habibi		✓				✓			✓			✓				7	43%	MB	
BS	Ibas			✓			✓			✓			✓				10	62%	BSH	

8	Kiyya				✓		✓				✓				✓		11	68%	BSH
9	Malik			✓			✓				✓			✓			10	62%	BSH
10	Nadin			✓				✓			✓			✓			11	68%	BSH
11	Salsa			✓			✓				✓			✓			9	56%	MB
12	Tiara		✓				✓				✓			✓			8	50%	MB
13	Jalul				✓		✓				✓			✓			11	68%	BSH
14	Layyin				✓		✓				✓			✓			11	68%	BSH
15	Talitha				✓		✓				✓			✓			10	62%	BSH
Jumlah Nilai																	9,4		
Nilai Rata-Rata																	59%		

HASIL PENILAIAN KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 PADA  
PERTEMUAN PERTAMA SIKLUS II

NO	Nama A n a k	Indikator Pencapaian																Skor	Jml % %	Kriteria Penilaian
		Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10				Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10				Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda				Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar						
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B			
		B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Abid			✓			✓				✓				✓			9	56%	BSH
2	Azalea			✓				✓			✓				✓			10	62%	BSH
3	Bilqis			✓				✓			✓				✓			10	62%	BSH
4	Dafin		✓				✓				✓				✓			8	50%	MB
5	Ghifari			✓			✓				✓				✓			9	56%	BSH
6	Habibi		✓				✓				✓			✓				7	43%	MB
BS	Ibas			✓			✓				✓				✓			10	62%	BSH



8	Kiyya				✓		✓				✓				✓		11	68%	BSH
9	Malik			✓			✓				✓			✓			10	62%	BSH
10	Nadin			✓				✓			✓			✓			11	68%	BSH
11	Salsa			✓			✓				✓			✓			9	56%	MB
12	Tiara		✓				✓				✓			✓			8	50%	MB
13	Jalul				✓		✓				✓			✓			11	68%	BSH
14	Layyin				✓		✓				✓			✓			11	68%	BSH
15	Talitha				✓		✓				✓			✓			10	62%	BSH
Jumlah Nilai																	9,6		
Nilai Rata-Rata																	60%		

HASIL PENILAIAN KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 PADA  
PERTEMUAN KE DUA SIKLUS II

NO	Nama Anak	Indikator Pencapaian																Skor	Jml %	Kriteria Penilaian
		Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10				Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10				Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda				Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar						
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Abid			✓				✓			✓			✓			11	68%	BSH	
2	Azalea			✓				✓			✓			✓			10	62%	BSH	
3	Bilqis			✓				✓			✓				✓		12	75%	BSB	
4	Dafin		✓					✓			✓			✓			8	50%	MB	
5	Ghifari			✓				✓			✓			✓			9	56%	BSH	
6	Habibi		✓					✓			✓			✓			8	50%	MB	
BS	Ibas			✓				✓			✓			✓			10	62%	BSH	

8	Kiyya				✓		✓				✓				✓		11	68%	BSH
9	Malik				✓			✓			✓				✓		12	75%	BSB
10	Nadin			✓				✓			✓				✓		11	68%	BSH
11	Salsa			✓				✓			✓				✓		10	62%	BSH
12	Tiara			✓			✓				✓				✓		9	56%	MB
13	Jalul				✓		✓				✓				✓		11	68%	BSH
14	Layyin				✓		✓				✓				✓		11	68%	BSH
15	Talitha				✓			✓			✓				✓		13	81%	BSB
Jumlah Nilai																	10,4		
Nilai Rata-Rata																	65%		

HASIL PENILAIAN KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 PADA  
PERTEMUAN KE TIGA SIKLUS II

NO	Nama Anak	Indikator Pencapaian																Skor	Jml %	Kriteria Penilaian
		Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10				Anak mampu meniru lambang bilangan 1-10				Anak mampu menyebutkan penjumlahan 1-10 dengan menggunakan benda				Anak mampu menghubungkan lambang bilangan ke gambar						
		B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B	B B	M B	B S H	B S B			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Abid			✓				✓				✓			✓			11	68%	BSH
2	Azalea			✓				✓				✓			✓			10	62%	BSH
3	Bilqis			✓				✓				✓				✓		12	75%	BSB
4	Dafin		✓					✓				✓			✓			8	50%	MB
5	Ghifari			✓				✓				✓			✓			9	56%	BSH
6	Habibi		✓					✓				✓			✓			8	50%	MB
BS	Ibas			✓				✓				✓			✓			10	62%	BSH

8	Kiyya				✓			✓				✓			✓		13	81%	BSB
9	Malik				✓			✓				✓			✓		12	75%	BSB
10	Nadin			✓				✓				✓			✓		11	68%	BSH
11	Salsa			✓				✓			✓				✓		10	62%	BSH
12	Tiara			✓				✓			✓				✓		10	62%	BSH
13	Jalul				✓		✓					✓			✓		11	68%	BSH
14	Layyin				✓		✓					✓			✓		11	68%	BSH
15	Talitha				✓			✓				✓			✓		13	81%	BSB
Jumlah Nilai																	10,6		
Nilai Rata-Rata																	66%		

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)

#### TK CAHYA INDRIA

#### SEMESTER 1

Semester/Bulan/Minggu : I/September/5  
 Tema : Tanaman  
 Sub Tema : Tanaman Buah  
 Kelompok Usia : A (4-5 Tahun)

Program Pengembangan	KD	Materi Pembelajaran	Kegiatan Main
Agama Moral	1.1 1.2 3.1-4.1	Merawat tanaman sebagai ciptaan-Nya Menghargai lingkungan sekitar Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari	Sentra Balok <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ayo bermain kartu angka bergambar 1-10</li> <li>- Aku bisa menghubungkan kartu angka dengan kartu angka bergambar</li> <li>- Aku bisa membangun pasar buah dengan balok</li> </ul>
Fisik Motorik	3.3-4.3	Mengkoordinasikan gerakan motorik kasar dan motorik halus	- Aku bisa Mengenal bentuk bentuk geometri Sentra Persiapan
Kognitif	2.2 2.3 3.6-4.6 3.8-4.8	Perilaku ingin tahu Sikap kreatif Mengenal benda di sekitar Mengenal lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aku bisa menulis kata “ buah Apel”</li> <li>- Yuk melingkari huruf vocal pada kata nama buah ( apel, jeruk, manga )</li> <li>- Aku bisa mengurutkan gambar apel dari yang</li> </ul>

Bahasa	3.10-4.10 3.12-4.12	Memahami bahasa reseptif Mengenal keaksaraan awal	terkecil ke terbesar - Aku bisa mengenal lambang bilangan dengan kartu angka
Sosem	2.5 2.7 2.10 2.12	Sikap percaya diri Sikap sabar Sikap kerja sama Memiliki sifat tanggungjawab	Sentra Seni - Yuk melipat kertas bentuk semangka - Aku bisa menempel bentuk semangka - Yuk mengambil kartu bilangan 1-10 - Aku bisa Menggambar gambar bentuk semangka -
Seni	2.4 3.15-4.15	Sikap estetis Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan berbagai media	Sentra Bahan Alam - Ayo menyebutkan nama-nama buah - Aku bisa usap tabur gambar buah apel - Yuk mewarnai gambar apel dengan pewarna makanan - Aku bisa menunjuk lambang bilangan 1-10
			Sentra Olah Tubuh/Main Peran - Ayo senam gemari - Aku bisa menghubungkan kartu angka dengan kartu angka bergambar buah-buahan - Ayo bermain estafet sedotan - Aku bisa Mengenal bentuk bentuk geometri Sentra Agama - Aku bisa menjaga dan merawat tanaman - Yuk melafalkan doa sebelum tidur - Yuk mengenal kartu angka bergambar 1-10 - Aku bisa praktek wudhu

Demak, 7 September 2021

Mengetahui,  
Kepala TK CAHYA INDRIA

Guru Kelas

Mufidah, S.Pd.

Mudawwamah



RENCANAPELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK CAHYA INDRIA BINTORO DEMAK

Semester / Bulan / Minggu : I / September / 2  
 Tema / Sub Tema : Tanaman / Tanaman Buah  
 Sentra : Persiapan  
 Kelas / Usia / Jumlah Anak : A / 4-5 tahun / 15 anak  
 Hari / Tanggal : Senin, 9 September 2021  
 KD : 1.1, 1.2, 3.1-4.1, 2.2, 2.3, 2.4,3.6-4.6, 2.5, 2.7,  
 2.10, 3.10-4.10, 3.12-4.12, 2.4, 3.15-4.15

- Materi yang masuk dalam pembiasaan
  - Mengucap salam
  - salim
  - Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
  - Memiliki sikap mengikuti aturan
  - Menyelesaikan kegiatan
- Alat dan bahan
  - Nama-nama buah
  - Gambar buah apel
  - Kartu huruf
  - Kartu angka
  - Buku
  - Pensil
  - Penghapus
- Pembukaan
  - Berdoa, salam dan absensi
  - Tanya kabar, hari, tanggal, bulan dan tahun
  - Membaca Asmaul husna
  - Hafalan Surat-surat pendek

- Bercerita pendek
- Kegiatan Inti
  - Aku bisa menulis kata “ buah Ape l”
  - Yuk melingkari huruf vocal pada kata nama buah ( apel, jeruk, manga )
  - Aku bisa mengurutkan gambar apel dari yang terkecil ke terbesar
  - Aku bisa mengenal lambang bilangan dengan kartu angka
- Istirahat ( 15 menit)
- Penutup ( 15 menit)
  - Mereview pembelajaran yang telah diajarkan
  - Menginformasikan kegiatan esok hari
  - Bercerita pendek yang berisi pesan pesan
  - Berdoa

Demak, 8 September 2022

Mengetahui

Kepala TK Cahya Indria

Guru Kelas

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

## TK CAHYA INDRIA BINTORO DEMAK

Semester / Bulan / Minggu	: I / September / 2
Tema / Sub Tema	: Tanaman / Tanaman Buah
Sentra	: Bahan Alam
Kelas / Usia / Jumlah Anak	: A / 4-5 tahun / 15 anak
Hari / Tanggal	: Selasa, 10 September 2021
KD	: 1.2, 3.3-4.3, 3.10-4.10, 3.12-4.12, 2.2, 2.3, 3.8-4.8, 2.5, 2.7, 2.4, 3.15-4.15

- Materi yang masuk dalam pembiasaan
  - Mengucap salam
  - salim
  - Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
  - Memiliki sikap mengikuti aturan
  - Menyelesaikan kegiatan
- Alat dan bahan
  - Gambar apel
  - Pewarna makanan
  - Buku
  - Pensil
  - Penghapus
- Pembukaan
  - Berdoa, salam dan absensi
  - Membaca Asmaul husna
  - Tanya kabar, hari, tanggal, bulan dan tahun
  - Hafalan Doa-doa harian
  - Bercerita pendek

- Kegiatan Inti
  - Ayo menyebutkan nama-nama buah
  - Aku bisa usap tabur gambar buah apel
  - Yuk mewarnai gambar apel dengan pewarna makanan
  - Aku bisa menunjuk lambang bilangan 1-10
- sIstirahat ( 15 menit)
- Penutup ( 15 menit)
  - Berdoa
  - Mereview pembelajaran yang telah diajarkan
  - Menginformasikan kegiatan esok hari
  - Bercerita pendek yang berisi pesan pesan

Demak, 9 September 2022

Mengetahui

Kepala TK Cahya Indria

Guru Kelas

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah

RENCANAPELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK CAHYA INDRIA BINTORO DEMAK

Semester / Bulan / Minggu : I / September / 2  
 Tema / Sub Tema : Tanaman / Tanaman Buah  
 Sentra : Seni  
 Kelas / Usia / Jumlah Anak : A / 4-5 tahun / 15 anak  
 Hari / Tanggal : Rabu, 11 September 2021  
 KD : 1.1, 3.1-4.1, 2.2, 2.3, 3.6-4.6, 2.5, 2.7, 2.12, 3.3-4.3, 2.4, 3.15-4.15

- Materi yang masuk dalam pembiasaan
  - Mengucap salam
  - salim
  - Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
  - Memiliki sikap mengikuti aturan
  - Menyelesaikan kegiatan
- Alat dan bahan
  - Kertas Origami
  - Krayon
  - Spidol
  - lem
  - Buku
  - Kartu angka 1-10
- Pembukaan
  - Berdoa, salam dan absensi
  - Membaca Asmaul husna
  - Tanya kabar, hari, tanggal, bulan dan tahun
  - Hafalan Hadits-hadits
  - Bercerita pendek

- Kegiatan Inti
  - Yuk melipat kertas bentuk semangka
  - Aku bisa menempel bentuk semangka
  - Yuk mengambil kartu bilangan 1-10
  - Aku bisa Menggambar gambar bentuk semangka
- Istirahat ( 15 menit)
- Penutup ( 15 menit)
  - Berdoa
  - Mereview pembelajaran yang telah diajarkan
  - Menginformasikan kegiatan esok hari
  - Bercerita pendek yang berisi pesan pesan

Demak, 10 September 2022

Mengetahui

Kepala TK Cahya Indria

Mufidah, S.Pd

Guru Kelas

Mudawwamah

RENCANAPELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK CAHYA INDRIA BINTORO DEMAK

Semester / Bulan / Minggu : I / Oktober / 2  
 Tema / Sub Tema : Tanaman / Tanaman Buah  
 Sentra : Agama  
 Kelas / Usia / Jumlah Anak : A / 4-5 tahun / 15 anak  
 Hari / Tanggal : Rabu, 6 Oktober 2021  
 KD : 1.1, 3.1-4.1, 2.2, 2.3, 3.6-4.6, 2.5, 2.7, 2.12, 2.4,  
 3.15-4.15

- Materi yang masuk dalam pembiasaan
  - Mengucap salam
  - salim
  - Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
  - Memiliki sikap mengikuti aturan
  - Menyelesaikan kegiatan
- Alat dan bahan
  - Buku
  - Pensil
  - Penghapus
  - Buku panduan
  - Kartu angka bergambar
- Pembukaan
  - Berdoa, salam dan absensi
  - Membaca Asmaul husna
  - Tanya kabar, hari, tanggal, bulan dan tahun
  - Hafalan Surat
  - Bercerita pendek
- Kegiatan Inti
  - Aku bisa menjaga dan merawat tanaman

- Yuk melafalkan doa sebelum tidur
  - Yuk mengenal kartu angka bergambar 1-10
  - Aku bisa praktek wudhu
- Istirahat ( 15 menit)
- Penutup ( 15 menit)
- Berdoa
  - Mereview pembelajaran yang telah diajarkan
  - Menginformasikan kegiatan esok hari
  - Bercerita pendek yang berisi pesan pesan

Demak, 5 Oktober 2022

Mengetahui

Kepala TK Cahya Indria

Guru Kelas

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK CAHYA INDRIA BINTORO DEMAK

Semester / Bulan / Minggu : I / Oktober / 2  
 Tema / Sub Tema : Tanaman / Tanaman Buah  
 Sentra : Balok  
 Kelas / Usia / Jumlah Anak : A / 4-5 tahun / 15 anak  
 Hari / Tanggal : Kamis, 7 Oktober 2021  
 KD : 1.1, 1.2, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 2.2, 2.3, 3.6-4.6, 3.8-4.8,  
 2.5, 2.7, 2.10, 2.12, 2.4, 3.15-4.15

- Materi yang masuk dalam pembiasaan
  - Mengucap salam
  - salim
  - Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
  - Memiliki sikap mengikuti aturan
  - Menyelesaikan kegiatan
- Alat dan bahan
  - Kartu angka 1-10
  - Kartu angka bergambar buah-buahan
  - Balok
  - Gambar geometri
- Pembukaan
  - Berdoa, salam dan absensi
  - Membaca Asmaul husna
  - Tanya kabar, hari, tanggal, bulan dan tahun
  - Hafalan Doa-doa harian
  - Bercerita pendek
- Kegiatan Inti
  - Ayo bermain kartu angka bergambar 1-10

- Aku bisa menghubungkan kartu angka dengan kartu angka bergambar
  - Aku bisa membangun pasar buah dengan balok
  - Aku bisa Mengenal bentuk bentuk geometri
- Istirahat ( 15 menit)
- Penutup ( 15 menit)
- Berdoa
  - Mereview pembelajaran yang telah diajarkan
  - Menginformasikan kegiatan esok hari
  - Bercerita pendek yang berisi pesan pesan

Demak, 6 Oktober 2022

Mengetahui

Kepala TK Cahya Indria

Mufidah, S.Pd

Guru Kelas

Mudawwamah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK CAHYA INDRIA BINTORO DEMAK

Semester / Bulan / Minggu : I / Oktober / 2  
 Tema / Sub Tema : Tanaman / Tanaman Buah  
 Sentra : Olah Tubuh  
 Kelas / Usia / Jumlah Anak : A / 4-5 tahun / 15 anak  
 Hari / Tanggal : Jum'at, 8 Oktober 2021  
 KD : 1.1, 1.2, 3.1-4.1, 3.3-4.3, 2.2, 2.3, 3.6-4.6, 3.8-4.8,  
 2.5, 2.7, 2.10, 2.12, 2.4, 3.15-4.15

- Materi yang masuk dalam pembiasaan
  - Mengucap salam
  - salim
  - Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
  - Memiliki sikap mengikuti aturan
  - Menyelesaikan kegiatan
- Alat dan bahan
  - Balok
  - Gambar buah-buahan
  - Gambar geometri
- Pembukaan
  - Berdoa, salam dan absensi
  - Membaca Asmaul husna
  - Tanya hari, tanggal, bulan dan tahun
  - Hafaan Surat-surat pendek
  - Bercerita pendek
- Kegiatan Inti
  - Ayo senam gemari
  - Aku bisa menghubungkan kartu angka dengan kartu angka bergambar buah-buahan

- Ayo bermain estafet sedotan
  - Aku bisa Mengenal bentuk bentuk geometri
- Istirahat ( 15 menit)
- Penutup ( 15 menit)
- Berdoa
  - Mereview pembelajaran yang telah diajarkan
  - Menginformasikan kegiatan esok hari
  - Bercerita pendek yang berisi pesan pesan

Demak, 7 Oktober 2022

Mengetahui

Kepala TK Cahya Indria

Guru Kelas

Mufidah, S.Pd

Mudawwamah

### DOKUMENTASI KEGIATAN ANAK









**BIMBINGAN**

**Terlampir**