

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG
BILANGAN MELALUI KEGIATAN BERMAIN KARTU ANGKA
PADA ANAK KELOMPOK A DI TK ABA JIMBUNG I,
KALIKOTES, KLATEN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Dewi Lestari
NIM 09111241040

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
APRIL 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI KEGIATAN BERMAIN KARTU ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A DI TK ABA JIMBUNG I, KALIKOTES, KLATEN” yang disusun oleh Dewi Lestari, NIM 09111241040 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I


Nelva Rolina, M. Si.
NIP 19800718 200501 2 001

Yogyakarta, 28 Februari 2014

Pembimbing II

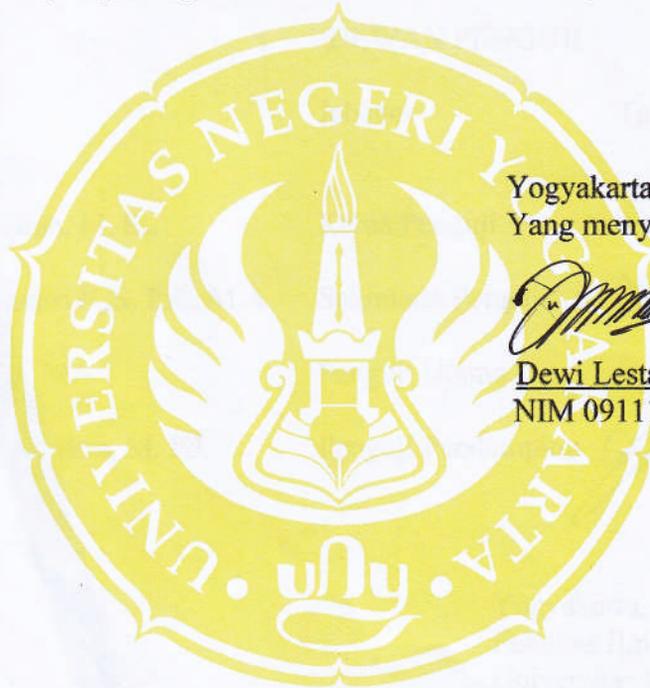

Joko Pamungkas, M. Pd.
NIP 19770821 200501 1 001



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, 28 Februari 2014
Yang menyatakan,

Dewi Lestari
NIM 09111241040

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI KEGIATAN BERMAIN KARTU ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A DI TK ABA JIMBUNG I, KALIKOTES, KLATEN” yang disusun oleh Dewi Lestari, NIM 09111241040 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 10 Maret 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nelva Rolina, M. Si.	Ketua Penguji		19/3/14.
Arumi Savitri F, S. Psi., M.A.	Sekretaris Penguji		4/4/14.
Dr. Sugito, MA.	Penguji Utama		2/4/14
Joko Pamungkas, M. Pd.	Penguji Pendamping		25/3/14.

21 APR 2014
Yogyakarta,
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan.




Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

Allah mengangkat orang-orang beriman di antara kamu dan juga orang-orang yang dikaruniai ilmu pengetahuan hingga beberapa derajat (QS Al-Mujadalah: 11)

Ilmu pengetahuan tanpa agama lumpuh, agama tanpa ilmu pengetahuan buta (Albert Einstein)

Mengajari anak-anak berhitung memang bagus, tapi yang terbaik adalah mengajari mereka apa yang perlu diperhitungkan (Bob Talbert)

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Skripsi ini, penulis persembahkan kepada:

- 1) Ayah dan Ibu yang aku cinta dan kusayangi yang senantiasa mendidik dan membimbing kami, memanjatkan do'a, serta memberikan dukungan untuk putra-putrimu.
- 2) Suami yang aku cinta dan kusayangi yang telah memberikan motivasi, semangat, serta do'a yang selalu dipanjatkan.
- 3) Putraku yang aku cinta dan kusayangi yang telah menjadi semangat hidupku.
- 4) Almamater Universitas Negeri Yogyakarta.

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG
BILANGAN MELALUI KEGIATAN BERMAIN KARTU ANGKA
PADA ANAK KELOMPOK A DI TK ABA JIMBUNG I,
KALIKOTES, KLATEN**

Oleh
Dewi Lestari
NIM 09111241040

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka pada anak kelompok A di TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dan setiap siklusnya dilaksanakan tiga kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 13 anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi (*check list*). Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah apabila perhitungan persentase menunjukkan 75% anak mengalami peningkatan dalam mengenal lambang bilangan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan setelah pembelajaran melalui kegiatan bermain kartu angka. Hasil observasi pada Pra Tindakan menunjukkan bahwa tidak ada anak yang berkriteria berkembang sangat baik atau yang mendapatkan persentase 81-100%. Setelah adanya tindakan Siklus II kemampuan mengenal lambang bilangan anak yang berkriteria berkembang sangat baik meningkat menjadi 86,86%. Langkah-langkah yang ditempuh sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak adalah guru mempersiapkan media permainan berupa kartu angka dan mendemonstrasikan cara bermainnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten.

Kata kunci: *kemampuan mengenal lambang bilangan, bermain kartu angka*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten” dapat tersusun dengan baik dan lancar.

Skripsi ini dibuat sebagai tugas akhir guna memenuhi salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan di UNY. Dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk melengkapi skripsi ini menjadi lebih baik.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penelitian ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis dengan segala kerendahan hati mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memudahkan dalam perijinan penelitian.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ketua Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah dasar FIP UNY yang telah memberikan ijin dalam pelaksanaan penelitian.
5. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan dukungan dan kemudahan serta ijin dalam pelaksanaan penelitian.
6. Ibu Nelva Rolina, M. Si dan Bapak Joko Pamungkas, M. Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan sabar meluangkan waktu, tenaga, pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi ini.
7. Ayah, Ibu, dan adikku yang senantiasa memanjatkan do'a, memberikan semangat serta dukungan untuk terselesainya skripsi ini.

8. Suami yang selalu memanjatkan do'a, memberikan motivasi, semangat, dan dukungan untuk terselesaikannya skripsi ini.
9. Putraku yang aku cinta dan kusayangi yang telah menjadi semangat hidupku.
10. Kepala Sekolah TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian dan keluarga TK yang telah memberikan bantuan dalam pelaksanaan penelitian.
11. Sahabat-sahabatku di PG PAUD (Mbak Tika, Istina, Fitri, dan Ria) yang telah memberikan dukungan dalam penulisan skripsi ini.
12. Teman-teman kost Annisa (Mbak Rita, Devi, Etik, Susi, Rian, Kyky, Prina, Mbak Ida, dan Nola) yang selalu memberikan dukungan dalam penulisan skripsi ini.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian dan penyusunan laporan ini.

Atas bantuan dan bimbingan yang diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini diucapkan terima kasih. Semoga amal baik dari berbagai pihak yang telah memberikan bantuan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi penulis maupun pembaca.

Yogyakarta, 28 Februari 2014



Dewi Lestari
NIM 09111241040

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Tahapan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 4-5 Tahun.....	9
1. Tahap Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 4-5 Tahun.....	9
2. Karakteristik Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 4-5 Tahun.....	10
B. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini.....	11
1. Pengertian Bilangan.....	11
2. Ruang Lingkup Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun.....	12

3. Langkah-langkah Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan pada Anak TK.....	15
C. Bermain Kartu Angka	17
1. Pengertian Bermain	17
2. Karakteristik Bermain Anak	18
3. Tahap Perkembangan Bermain Anak.....	20
4. Bermain Kartu Angka	21
5. Manfaat Bermain Kartu Angka.....	23
6. Langkah-langkah Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka.....	25
D. Anak Usia Dini.....	26
1. Pengertian Anak Usia Dini	26
2. Karakteristik Anak Usia Dini.....	27
E. Kerangka Pikir	28
F. Hipotesis Tindakan	30

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	31
B. Desain Penelitian Tindakan Kelas	31
C. Subjek dan Objek Penelitian	36
1. Subjek Penelitian	36
2. Objek Penelitian	36
D. Lokasi Penelitian	36
1. Tempat Penelitian	36
2. Waktu Penelitian	37
E. Teknik Pengumpulan Data	37
1. Observasi	37
2. Dokumentasi	38
F. Instrumen Penelitian.....	39
G. Teknik Analisis Data.....	42
H. Indikator Keberhasilan	43

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian	44
1. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian.....	44
2. Kondisi Awal Anak Pra Tindakan saat Proses Pembelajaran Menenal Lambang Bilangan	44
3. Pelaksanaan Pra Tindakan.....	45
4. Pelaksanaan Penelitian Siklus I.....	48
5. Pelaksanaan Penelitian Siklus II	62
B. Pembahasan.....	77
C. Keterbatasan Penelitian.....	81

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	82
B. Saran	83

DAFTAR PUSTAKA	84
-----------------------------	----

LAMPIRAN	87
-----------------------	----

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Rencana Kegiatan Penelitian	37
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	40
Tabel 3. Rubrik Penilaian Kemampuan Menulis Lambang Bilangan 1-10	40
Tabel 4. Rubrik Penilaian Kemampuan Menunjuk Lambang Bilangan 1-10 dengan Bilangannya	41
Tabel 5. Rubrik Penilaian Kemampuan Menghubungkan Lambang Bilangan dengan Benda-benda Sampai 10	41
Tabel 6. Kategori Predikat Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Kegiatan Permainan Kartu Angka	43
Tabel 7. Rekapitulasi Data Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak pada Tahap Pra Tindakan.....	45
Tabel 8. Data Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Siklus I.....	56
Tabel 9. Perbandingan Persentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Tahap Pra Tindakan dan Sesudah Pelaksanaan Tindakan Siklus I	59
Tabel 10. Data Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Siklus II	71
Tabel 11. Perbandingan Persentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Tahap Pra Tindakan, Sesudah Pelaksanaan Tindakan Siklus I, dan Sesudah Pelaksanaan Tindakan Siklus II	74

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Siklus PTK menurut Kemmis & Mc Taggart Model Spiral.....	32
Gambar 2. Grafik Rekapitulasi Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Tahap Pra Tindakan	46
Gambar 3. Grafik Rekapitulasi Data Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Siklus I.....	56
Gambar 4. Grafik Perbandingan Persentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak pada Pra Tindakan dan Sesudah Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	59
Gambar 5. Grafik Rekapitulasi Data Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Siklus II	72
Gambar 6. Grafik Rekapitulasi Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Tahap Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian, Rubrik Penilaian, dan Lembar Observasi	87
Lampiran 2. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan....	91
Lampiran 3. Perhitungan Rata-rata	95
Lampiran 4. Jadwal Penelitian dan Daftar Hadir Anak	98
Lampiran 5. Rencana Kegiatan Harian	102
Lampiran 6. Skenario Pembelajaran	129
Lampiran 7. Foto Proses Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan	142
Lampiran 8. Surat Ijin Penelitian	149

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang masa usia lahir sampai usia 8 tahun (Soegeng Santoso dalam M. Ramli, 2005: 1). Namun demikian, dalam kerangka pelaksanaan pendidikan anak usia dini (PAUD), Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) dinyatakan bahwa anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang masa lahir sampai usia 6 tahun. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan seperti aspek moral, sosial, emosional, fisik-motorik, dan intelektual agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Berkaitan dengan pendidikan anak usia dini, Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 dinyatakan bahwa penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK)/Raudhatul Athfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 4-≤6 tahun. Anak TK usia 4-6 tahun berada pada masa peka. Montessori percaya bahwa dalam tahun-tahun awal anak tumbuh

melalui periode-periode sensitif (masa peka), selama masa peka ini anak akan mudah menerima stimulasi-stimulasi tertentu (Sofia Hartati, 2005: 46). Sehingga, orangtua dan guru sebaiknya membimbing dan memberikan stimulasi agar seluruh potensi yang dimiliki anak dapat berkembang dengan optimal.

Harun Rasyid, Mansyur & Suratno (2009: 64) menyatakan bahwa anak usia dini merupakan usia emas (*the golden age*) yang sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi multi kecerdasan yang dimiliki anak. PAUD mengembangkan diri anak secara menyeluruh. Bagian dari diri anak yang dikembangkan meliputi bidang fisik-motorik, intelektual/kognitif, moral, sosial, emosional, kreativitas, dan bahasa. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan di TK pada anak Kelompok A adalah perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif adalah semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya (Desmita, 2007: 103). Piaget (dalam Slamet Suyanto, 2005: 53) menyatakan bahwa semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama yaitu melalui empat tahapan: sensori-motor (usia 0-2 tahun), pra operasional (usia 2-7 tahun), operasional konkret (usia 7-11 tahun), dan operasional formal untuk usia 11 tahun ke atas. Tahap perkembangan kognitif anak TK pada Kelompok A berada pada tahap pra operasional. Dan untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif di TK pada anak Kelompok A dalam pembelajaran dapat melalui kegiatan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan, membilang, membandingkan, mengurutkan, mengenal operasi bilangan, menghitung mundur, dan lain-lain.

Pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan sangat penting dikuasai oleh anak, sebab akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan berikutnya. Bilangan adalah suatu objek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan. Untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka (Sudaryanti, 2006: 4). Ketika kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan, guru sering kali menggunakan buku tulis maupun menuliskannya di papan tulis. Hal tersebut dapat membuat anak menganggap bilangan sebagai rangkaian kata-kata yang tidak bermakna dan pembelajaran mengenal lambang bilangan merupakan hal yang membosankan. Sehingga guru harus menggunakan metode serta media yang menarik dan menyenangkan dalam mengenalkan konsep lambang bilangan tersebut.

Dalam pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan kepada anak, diperlukan cara dan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. Salah satunya adalah melalui kegiatan bermain. Sebab pada prinsipnya pembelajaran di TK tidak terlepas dari kegiatan bermain yang menyenangkan. Pembelajaran di TK harus menerapkan esensi bermain. Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih, dan merangsang anak terlibat aktif (Slamet Suyanto, 2005: 26). Selain itu melalui kegiatan bermain, diharapkan pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak tidak monoton, tidak hanya menggunakan model pembelajaran yang klasikal, serta guru dapat memasukkan unsur edukatif dalam permainan tersebut. Sehingga, secara tidak sadar anak telah belajar berbagai hal.

Berdasarkan hasil observasi awal bulan April tahun 2013 di TK ABA Jimbung I pada anak Kelompok A, kenyataannya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan masih rendah. Sebagian besar siswa masih melakukan kesalahan dalam menyebutkan urutan bilangan 1-10. Ketika anak diminta oleh guru menyebutkan urutan bilangan 1-10 secara bersama-sama, hampir semua anak dapat melakukannya. Tetapi, saat satu per satu anak diminta untuk menyebutkannya ternyata masih banyak anak yang masih bingung. Anak masih terbalik dalam menuliskan beberapa lambang bilangan seperti terbalik menuliskan lambang bilangan 3, 4, 5, 6, dan 9. Hal tersebut terlihat pada saat anak menuliskan lambang bilangan 1-10 di buku masing-masing setelah membilang banyak benda yang telah digambarnya sesuai dengan contoh di papan tulis.

Anak masih melakukan kesalahan dalam menunjuk lambang bilangan 1-10. Pada saat guru meminta anak untuk menunjuk lambang bilangan 1-10 yang terdapat pada LKA, masih ada beberapa anak yang melakukan kesalahan dalam kegiatan itu. Misalnya, saat menyebut “lima”, tetapi tangan anak menunjuk pada lambang bilangan 4 atau 6. Anak masih melakukan kesalahan saat mengerjakan LKA dalam menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, terutama gambar benda yang jumlahnya di atas lima. Sebagai contoh pada saat anak menghubungkan dengan garis untuk gambar bintang yang berjumlah delapan, anak justru menghubungkan gambar tersebut dengan angka 9 bukan angka 8.

Hal ini disebabkan masih terbatas dan kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung,

Sebagian besar kegiatan mengenal lambang bilangan masih menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak), buku tulis, papan tulis, dan jarang menggunakan APE (Alat Permainan Edukatif) seperti kartu angka. Ketika menggunakan buku tulis, anak diminta untuk menuliskan angka 1, 2, 3, dan seterusnya di dalam kotak-kotak besar yang terdapat pada buku itu. Misalnya, pada kotak baris pertama guru memberikan contoh menuliskan angka 1. Selanjutnya anak diminta untuk menuliskan angka 1 pada kotak baris ke dua dan seterusnya hingga baris terakhir dalam lembar buku tersebut. Dalam kegiatan ini, anak terkadang merasa bosan. Sebab kegiatannya hanya menuliskan angka yang sama hingga memenuhi buku. Selain itu anak menjadi kurang paham apa makna dari angka-angka tersebut. Padahal angka/lambang bilangan merupakan simbol dari banyaknya benda.

Sebaiknya dalam mengenalkan konsep lambang bilangan kepada anak TK Kelompok A (usia 4-5 tahun) melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna. Sehingga anak tidak bosan dan memahami makna dari simbol angka/lambang bilangan tersebut. Guru mempunyai peranan sangat besar dalam proses kegiatan belajar mengajar dan diharapkan dapat memilih serta menggunakan metode maupun media pembelajaran yang tepat dalam setiap kegiatannya. Kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan di TK sebaiknya melalui kegiatan yang menarik, menyenangkan, bervariasi, dan kreatif, seperti melalui kegiatan bermain sambil belajar. Kegiatan tersebut dapat melalui kegiatan bermain kartu angka. Dengan kegiatan bermain kartu angka diharapkan dapat mempermudah siswa dalam mengenal lambang bilangan matematika secara sederhana. Kegiatan pembelajaran

dengan bermain kartu angka yang mempunyai variasi gambar, warna, dan disertai lambang bilangan diharapkan dapat memberi stimulasi bagi perkembangan kognitif dan dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak.

Dari masalah yang dihadapi pada anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I Kecamatan Kalikotes Kabupaten Klaten, maka peneliti mempunyai keinginan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Peneliti akhirnya memilih kegiatan yang mampu untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak yaitu melalui kegiatan bermain kartu angka. Melihat paparan di atas, maka penulis mengambil judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I Kecamatan Kalikotes Kabupaten Klaten.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan masih rendah.
2. Sebagian besar siswa masih melakukan kesalahan dalam menyebutkan urutan bilangan 1-10.
3. Anak masih terbalik dalam menuliskan beberapa lambang bilangan.
4. Anak masih melakukan kesalahan dalam menunjuk lambang bilangan 1-10.
5. Anak masih melakukan kesalahan mengerjakan LKA saat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

6. Masih terbatas dan kurang bervariasi dalam penggunaan media pembelajaran ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung.
7. Sebagian besar kegiatan mengenal lambang bilangan masih menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak), buku tulis, papan tulis, dan jarang menggunakan APE (Alat Permainan Edukatif) seperti kartu angka.

C. Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi permasalahan pada upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka pada anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I Kecamatan Kalikotes Kabupaten Klaten.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka pada anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I Kecamatan Kalikotes Kabupaten Klaten?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka pada anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I Kecamatan Kalikotes Kabupaten Klaten.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

a. Siswa

Dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok A dengan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

b. Guru

Dapat memperbaiki dan menyempurnakan kekurangan serta mempertahankan kelebihan yang berkaitan dengan cara guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak melalui kegiatan bermain kartu angka didalam kegiatan belajar mengajar.

c. Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran di sekolah dalam mengenal lambang bilangan 1-10.

d. Peneliti

Akan memperoleh pengalaman sehingga akan menambah wawasan ilmu pengetahuan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Tahapan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 4-5 Tahun

1. Tahapan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 4-5 Tahun

Perkembangan kognitif adalah semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya, kognisi adalah istilah umum yang mencakup segenap makna, penilaian, dan penalaran menurut Kuper dan Kuper (Desmita, 2007: 103). Anak harus melalui beberapa tahapan dalam perkembangan kognitifnya. Menurut Piaget (dalam Yudha M. Saputra & Rudyanto, 2005: 162), perilaku anak dapat dikategorikan ke dalam empat tahap perkembangan kognitif, yaitu: sensorimotor (lahir s/d 2 tahun), pra operasional (2 s/d 7 tahun), operasional konkret (7 s/d 11 tahun), dan operasional formal (11 s/d 12 tahun). Anak TK pada Kelompok A yang berusia 4-5 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif pra operasional.

Menurut Piaget (dalam Slamet Suyanto, 2005: 54), pada tahap pra operasional ini anak mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Penguasaan bahasa anak pada tahap ini sudah sistematis dan anak mampu melakukan permainan simbolis, imitasi, serta mampu mengantisipasi apa yang akan terjadi pada waktu mendatang. Ciri khas dari tahap ini kurangnya kemampuan mengadakan konservasi pada anak, cara berpikirnya memusat, serta mengabaikan dimensi lainnya. Di samping itu cara berpikir pra operasional tidak dapat dibalik (*irreversible*) dan terarah statis. Karakteristik lain dari pemikiran pra operasional menurut Desmita (2007: 132) adalah pemusatan perhatian pada satu

dimensi dan mengesampingkan semua dimensi yang lain. Karakteristik ini diistilahkan Piaget dengan *centralization* (pemusatan). Pemusatan terlihat jelas pada anak yang kekurangan konservasi (*conservation*), yaitu kemampuan untuk memahami sifat-sifat atau aspek-aspek tertentu dari suatu objek atau stimulus tetap tidak berubah ketika aspek-aspek lain mengalami perubahan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan kognitif anak TK pada Kelompok A berada pada tahap pra operasional. Pada tahap pra operasional ini anak sudah mengetahui beberapa simbol dan tanda. Cara berpikir anak pada tahap ini memusat pada satu dimensi saja.

2. Karakteristik Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 4-5 Tahun

Pengembangan kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak. Menurut Spodek, Saracho, & Davis (dalam M. Ramli, 2005: 191-192), kemampuan kognitif anak usia empat dan lima tahun adalah sebagai berikut: menghitung dan menyentuh empat benda atau lebih, menyadari beberapa angka dan huruf, dan mengemukakan urutan angka sampai sepuluh. Sedangkan Suharsimi Arikunto (dalam Anita Yus, 2005: 39) mengemukakan bahwa potensi yang ingin dikembangkan pada diri anak ada enam aspek, salah satunya adalah dimensi pengembangan kognitif. Aspek-aspek perkembangan kognitif yang seharusnya dimiliki oleh anak khususnya dalam bidang matematika ialah: mengenal bilangan dan lambang bilangan dari 1-10, membilang (menenal konsep bilangan dengan benda-benda), dan menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan (anak tidak disuruh menulis).

Departemen Pendidikan Nasional (2007: 13) menyatakan perkembangan anak usia 4-5 tahun adalah menghitung 1-10 dan penjumlahan sampai dengan 10 tanpa salah. Sedangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009, tingkat pencapaian perkembangan kognitif (aspek perkembangan yang diharapkan dapat dicapai) pada anak usia 4-5 tahun antara lain: mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi, mengenal pola AB-AB, dan ABC-ABC, mengurutkan benda berdasarkan 5 seri ukuran atau warna, mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan dan mengenal huruf.

B. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini

1. Pengertian Bilangan

Bilangan adalah konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan (formal) berikutnya. Merserve (Dali S. Naga, 1980: 42) menyatakan bahwa bilangan adalah suatu abstraksi. Sebagai abstraksi bilangan tidak memiliki keberadaan secara fisik. Sementara itu, bilangan menurut Sudaryanti (2006: 1) adalah suatu objek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk kedalam unsur yang tidak didefinisikan (*undefined term*). Untuk

menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka, tetapi tidak setiap lambang yang menyatakan bilangan disebut angka.

Macam-macam bilangan menurut Sudaryanti (2006: 1- 4) adalah sebagai berikut: a) bilangan kardinal adalah bilangan yang dipergunakan untuk menyatakan banyaknya anggota suatu himpunan; b) bilangan ordinal adalah bilangan yang berfungsi untuk menyatakan urutan atau ranking; c) bilangan asli adalah bilangan yang dipergunakan untuk membilang (menghitung dari 1, satu per satu secara berurutan); d) bilangan komposit (positif) disebut juga bilangan tersusun merupakan bilangan asli yang memiliki lebih dari dua faktor; e) bilangan sempurna yaitu bilangan asli yang jumlah faktornya (kecuali faktor yang sama dengan dirinya) sama dengan bilangan tersebut; f) bilangan cacah yaitu jika didalam himpunan bilangan asli ditambah 0 (nol); g) bilangan bulat yaitu gabungan antara himpunan semua bilangan asli, nol, dan himpunan semua lawan bilangan asli; dan h) bilangan pecahan yaitu pecahan biasa dan pecahan desimal.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bilangan merupakan dasar bagi penguasaan konsep matematika yang bersifat abstrak. Macam-macam bilangan yaitu bilangan kardinal, bilangan ordinal, bilangan asli, bilangan komposit, bilangan sempurna, bilangan cacah, bilangan bulat, dan bilangan pecahan.

2. Ruang Lingkup Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun

Salah satu konsep penting yang perlu dipelajari oleh anak TK adalah mengenalkan konsep bilangan dan lambang bilangan. Pada awalnya anak-anak mampu menyebutkan satu, dua, tiga, tetapi ia sekedar menirukan orang dewasa

dan tidak memahami artinya. Anak seringkali menganggap bilangan sebagai rangkaian kata-kata yang tidak bermakna. Anak tidak mengetahui bahwa bilangan merupakan simbol dari banyaknya benda (Sudaryanti, 2006: 4). Setelah anak mendapatkan berbagai pengalaman dan aspek perkembangan kognitifnya semakin berkembang, maka anak akan memahami makna dari lambang bilangan tersebut.

Program pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan bertujuan untuk memperkenalkan anak dalam menggunakan lambang bilangan. Materi tersebut terdapat dalam pedoman pengembangan program pembelajaran di Taman Kanak-kanak dalam Kurikulum Taman Kanak-kanak Tahun 2010 untuk anak TK pada Kelompok A (usia 4-5 tahun), lingkup perkembangan kognitif yang perlu dikembangkan ialah pengetahuan umum dan sains serta konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf. Untuk tingkat pencapaian perkembangan anak pada konsep mengenal bilangan dan lambang bilangan, bahwa anak seharusnya sudah mampu membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan. Tingkat pencapaian perkembangan tersebut dikembangkan lagi menjadi beberapa indikator kegiatan. Pengembangan indikator kegiatan pada tingkat pencapaian perkembangan khususnya dalam mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok A ialah: a) menunjuk lambang bilangan 1-10; b) meniru lambang bilangan 1-10; dan c) menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis).

Kegiatan dalam mengenalkan anak pada konsep bilangan dan lambang bilangan dapat dilakukan melalui menulis lambang bilangan/angka 1-10. Dalam menuliskan angka syaratnya anak sudah dapat menggunakan alat-alat tulis.

Menuliskan angka pertama-tama dengan cara menebalkan angka dan untuk memantapkan konsep tentang angka biasanya menggunakan contoh benda konkret yang mirip dengan bilangan yang akan dikenalkan. Sebagai contoh, angka satu kita gambarkan dengan sebuah tongkat, angka dua seperti angsa, angka tiga seperti tali rambut atau telinga, angka empat seperti posisi orang hormat, angka lima seperti kuda laut, angka enam seperti orang memegang yoyo, angka tujuh seperti kapak, angka delapan seperti lanting, angka sembilan seperti gulungan pita rambut, angka sepuluh seperti pemukul dan bola (Sudaryanti, 2006: 8).

Suharsimi Arikunto (dalam Anita Yus, 2005: 39) mengemukakan bahwa potensi yang ingin dikembangkan pada diri anak ada enam aspek, salah satunya adalah dimensi pengembangan kognitif. Aspek-aspek perkembangan kognitif yang seharusnya dimiliki oleh anak khususnya dalam bidang matematika ialah: menyebut urutan bilangan dari 1-10, membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda), dan menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan (anak tidak disuruh menulis), mengenali konsep bilangan sama dan tidak sama, lebih dan kurang, banyak dan sedikit, menyebutkan benda yang berbentuk geometri, mengenali ukuran panjang, berat dan isi, mengenali alat untuk mengukur, mengenali penambahan dan pengurangan dengan benda-benda 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 uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam lingkup perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun yang perlu dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran salah satunya ialah pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan. Pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak TK Kelompok A adalah anak mampu untuk membilang banyak benda 1-10, membilang/menyebut urutan bilangan 1-10, menunjuk lambang bilangan 1-10, meniru lambang bilangan 1-10, dan menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis). Kemampuan mengenal lambang bilangan dalam penelitian ini adalah kemampuan seorang anak dalam menunjuk lambang bilangan 1-10, meniru lambang bilangan 1-10, dan menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis).

3. Langkah-langkah Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan pada Anak TK

Langkah-langkah pembelajaran mengenal lambang bilangan untuk anak TK (Sudaryanti, 2006: 5-17) dapat dilakukan dengan cara menghitung dengan jari, menghitung benda-benda, berhitung sambil berolahraga, berhitung sambil bernyanyi, dan menghitung di atas sepuluh.

Berlatih menghitung permulaan biasanya dengan jari tangan karena paling mudah dan efektif. Dengan jari tangan konsep bilangan akan lebih mudah dipahami anak. Karena anak dapat melakukan sendiri proses membilang dengan jari tangan. Guru dan orangtua dapat melatih anak menghitung benda yang ada di sekitar anak. Ketika di sekolah anak dapat dilatih untuk membilang dengan menghitung banyaknya teman sekelas baik yang hadir maupun yang tidak hadir,

berapa teman laki-laki dan perempuan dan dilanjutkan menghitung banyaknya benda-benda di sekitar anak. Berhitung juga dapat dilakukan sambil berolahraga. Sambil bernyanyi anak dapat dikenalkan dengan konsep bilangan melalui lagu yang sesuai dengan bilangan yang akan dikenalkan misalnya, lagu satu-satu aku sayang ibu, balonku, anak ayam, dan seterusnya. Biasanya anak akan mengalami kesulitan menghitung diatas sepuluh yaitu pada bilangan 11. Untuk bilangan 12-19, pada prinsipnya sama yaitu angka tersebut ditambah dengan “belas” seperti “dua-belas”, “tiga- belas”, dan seterusnya. Tetapi, untuk “se-belas” memang pengecualian tidak “satu-belas” kata satu diganti se yang artinya satu. Untuk itu guru perlu memperkenalkan polanya. Setelah anak tahu polanya maka anak akan mahir dalam menghitung sendiri.

Slamet Suyanto (2005: 68) menyatakan bahwa melatih anak mengenal bilangan dapat dilakukan dengan cara menghitung dengan jari, bermain domino, berhitung sambil bernyanyi dan berolah raga, menghitung benda-benda, menghitung di atas 10, berhitung dengan kelipatan sepuluh, mengenal operasi bilangan, mengukur panjang, mengukur volume, mengukur berat, mengenal waktu, dan mengenal mata uang.

Lima jari dalam satu tangan merupakan bilangan berbasis lima, dua tangan berbasis 10, suatu basis yang amat penting dalam sistem bilangan. Hampir semua orang berlatih menghitung permulaan dengan jari tangannya. Orangtua dan guru dapat melatih anak menghitung benda apa saja dan di mana saja. Kartu domino berisi lingkaran yang merepresentasikan bilangan dari kosong sampai 12. Kartu tersebut baik untuk melatih anak menghitung dan mengenal pola. Berhitung dapat

dilakukan sambil bernyanyi dan berolah raga. Mengenalkan lambang bilangan pada anak juga dapat dilakukan dengan mengukur panjang misalnya dengan meteran serta mengukur volume. Mengukur volume dapat dilakukan pada saat anak bermain air dengan menggunakan gelas ukur.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk mengenalkan bilangan kepada anak dapat dilakukan dengan berbagai cara. Di antaranya melalui kegiatan menghitung dengan jari, berhitung sambil bernyanyi dan berolahraga, berhitung menggunakan benda-benda, dan berhitung menggunakan menggunakan kartu seperti kartu domino. Sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan anak tertarik untuk mengikutinya. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan dalam penelitian ini dilakukan melalui kegiatan bermain kartu angka.

C. Bermain Kartu Angka

1. Pengertian Bermain

Bermain bagi seorang anak adalah sesuatu yang sangat penting, sekaligus merupakan pekerjaan dan *business* semua anak usia dini (Papalia dalam Harun Rasyid, Mansyur, dan Suratno, 2009: 77) . Walaupun sama-sama mengandung unsur aktivitas, bermain dibedakan dari bekerja. Bekerja merupakan kegiatan yang berorientasi pada hasil akhir, sedangkan bermain tidak. Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi. Bermain mengacu pada aktivitas seperti berlaku pura-pura dengan benda, sosiodrama, dan permainan yang beraturan. Bermain berkaitan dengan tiga hal, yakni keikutsertaan dalam

kegiatan, aspek afektif, dan orientasi tujuan. Bermain dilakukan karena ingin dan bekerja dilakukan karena harus. Bermain berkaitan dengan kata “dapat” dan bekerja berkaitan dengan kata “harus”. Bagi anak-anak, bermain adalah aktivitas yang dilakukan karena ingin, bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain (Wing dalam Tadkiroatun Musfiroh, 2005: 10).

Bermain menurut Conny Semiawan (dalam Sofia Hartati, 2005: 85) adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian. Sementara itu, bermain menurut Soengeng Santoso (dalam Anita Yus, 2005: 23) adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendiri atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu.

Dari berbagai uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain berbeda dengan bekerja. Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan karena keinginan anak sendiri, bermain menuntut partisipasi aktif dari anak, bermain dilakukan secara sendiri atau berkelompok dengan menggunakan alat maupun tanpa alat. Sementara bekerja merupakan keharusan karena untuk memenuhi sebuah tujuan.

2. Karakteristik Bermain Anak

Kegiatan bermain bagi anak menurut Sofia Hartati (2005: 91) hendaknya memiliki karakteristik sebagai berikut: a) bermain dilakukan karena kesukarelaan; b) bermain kegiatan yang menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan; c) bermain dilakukan tanpa “iming-iming”; d) bermain lebih mengutamakan aktivitas daripada tujuan; e) bermain menuntut partisipasi aktif, baik secara fisik

maupun secara psikis; f) bermain itu bebas, tidak harus selaras dengan kenyataan; g) bermain sifatnya spontan; h) makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan oleh anak sendiri yang sedang bermain.

Ciri-ciri bermain menurut Tadkiroatun Musfiroh (2005: 101) yaitu: bermain selalu menyenangkan (*pleasurable*) dan menikmati atau menggemirakan (*enjoyable*), bermain tidak bertujuan ekstrinsik dan motivasi bermain adalah motivasi intrinsik, bermain bersifat spontan dan sukarela, bermain melibatkan peran aktif semua peserta, bermain juga bersifat non literal, pura-pura/tidak senyatanya, bermain tidak memiliki kaidah ekstrinsik artinya kegiatan bermain memiliki aturan sendiri yang hanya ditentukan oleh para pemainnya, bermain bersifat aktif, dan bermain bersifat fleksibel.

Bermain sering dikatakan sebagai suatu fenomena yang paling alamiah dan luas serta memegang peranan penting dalam proses perkembangan anak. Menurut Depdiknas (2007: 6) ada 5 pengertian sehubungan dengan bermain bagi anak yaitu: a) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak; b) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, namun motivasinya lebih bersifat intrinsik; c) bersifat spontan dan sukarela; d) melibatkan peran serta aktif anak; dan e) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain seperti misalnya: kemampuan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, disiplin, mengendalikan emosi, dan sebagainya.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain bagi anak seharusnya dilakukan dalam keadaan yang menyenangkan,

secara suka rela, spontan, berpura-pura, memiliki aturan sendiri, dan anak selalu berpartisipasi aktif dalam aktivitas tersebut.

3. Tahap Perkembangan Bermain Anak

Piaget (dalam Kamtini & Husni Tanjung, 2005: 35) mengemukakan bahwa tahapan bermain sejalan dengan perkembangan kognitif anak, yaitu:

a. *Sensory Motor Play* (usia 3 bulan-2 tahun).

Pada tahapan ini anak lebih banyak bereksplorasi dengan kemampuan *sensory motor* yang dikuasainya untuk mendapatkan pengalaman-pengalaman baru.

b. *Symbolic (Make Believe Play)* usia 2 tahun-7 tahun.

Ditandai dengan bermain dan berkhayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak juga lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas, dan sebagainya.

c. *Social Play Games with Rules* (usia 8 tahun – 11 tahun).

Dalam aktivitas ini, kegiatan bermain anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan yang mereka sepakati dengan teman-teman sebayanya.

d. *Games with Rules & Sport* (usia 11 tahun ke atas).

Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olah raga. Kegiatan bermain ini masih menyenangkan dan dinikmati anak-anak, meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara lebih kaku dibandingkan permainan sosial tahapan sebelumnya. Anak senang melakukannya berulang-ulang dan terpacu untuk mencapai prestasi sebaiknya-baiknya.

Jadi tahap perkembangan bermain anak sejalan dengan perkembangan kognitif anak yaitu *Sensory Motor Play* untuk anak usia 3 bulan-2 tahun, *Symbolic (Make Believe Play)* untuk anak usia 2-7 tahun, *Social Play Games with Rules* untuk usia 8-11 tahun, dan *Games with Rules & Sport* untuk anak usia 11 tahun ke atas.

4. Bermain Kartu Angka

Dalam pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan kepada anak, diperlukan cara dan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. Salah satunya adalah melalui kegiatan bermain. Sebab pada prinsipnya pembelajaran di TK tidak terlepas dari kegiatan bermain yang menyenangkan. Pembelajaran di TK harus menerapkan esensi bermain. Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih, dan merangsang anak terlibat aktif (Slamet Suyanto, 2005: 26).

Angka 1 sampai 9 merupakan simbol matematis dari banyaknya benda. Anak pada mulanya tidak tahu akan hal itu. Oleh karena itu, anak perlu dilatih agar memahami makna dari angka-angka tersebut melalui berbagai kegiatan. (Slamet Suyanto, 2005: 64). Untuk melengkapi berbagai kegiatan pengenalan matematika untuk anak TK tersebut dapat menggunakan alat bermain/peraga maupun APE (Alat Permainan Edukatif).

Alat bermain/peraga maupun APE memiliki fungsi yang banyak dalam rangka proses pembentukan pribadi anak. Alat bermain/peraga adalah semua benda dan alat, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak, yang dipergunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar-

mengajar, bermain, dan bekerja di sekolah agar dapat berlangsung dengan teratur, efektif, dan efisien sehingga tujuan pendidikan TK dapat dicapai (Departemen Pendidikan Nasional, 2006: 3). Sementara APE berkaitan dengan alat permainan untuk anak usia dini yaitu alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Adapun aspek-aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek fisik (motorik halus dan kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral (Mayke Sugianto dalam Cucu Eliyawati, 2005: 62).

APE yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka, ialah kartu angka. Kartu angka ialah kartu berbentuk persegi bertuliskan angka 1-10 disertai dengan gambar benda berwarna-warni dan bervariasi yang jumlahnya sesuai dengan lambang bilangan tersebut. Dibuat dari bahan kertas karton/duplek yang berukuran 10 x 5 cm. Tujuannya untuk mengenalkan lambang bilangan dan belajar menghitung.

Dari berbagai uraian pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa bermain kartu angka ialah suatu aktivitas yang menyenangkan, memiliki aturan, dilakukan secara individu atau berkelompok yang menuntut partisipasi aktif baik secara fisik maupun psikis dari setiap anak, serta menggunakan alat permainan edukatif berupa kartu angka yaitu kartu berbentuk persegi bertuliskan angka 1 sampai 10 disertai gambar benda berwarna warni dan bervariasi yang jumlahnya sesuai dengan lambang bilangannya. Bermain kartu angka memiliki tujuan untuk membantu siswa dalam menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang

bilangan, mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, mengenal bentuk, warna, angka, serta melatih daya ingat anak.

5. Manfaat Bermain Kartu Angka

Manfaat bermain menurut S. Tedjasaputra (dalam Kamtini & Husni Tanjung, 2005: 55-57) meliputi untuk perkembangan aspek fisik, motorik kasar dan motorik halus, sosial, emosi atau kepribadian, kognisi, mengasah ketajaman penginderaan, serta untuk mengembangkan keterampilan, olahraga, dan menari.

Bermain yang melibatkan gerakan tubuh sangat bermanfaat bagi perkembangan fisik motorik anak. Karena tubuh anak akan menjadi sehat. Anak usia sekitar 4 atau 5 tahun mulai belajar menggambar bentuk-bentuk tertentu yang biasanya merupakan gabungan dari bentuk-bentuk geometri. Sehingga akan mengembangkan aspek motorik halus. Anak-anak dapat belajar berkomunikasi dengan sesama teman baik dalam hal mengemukakan isi pikiran, perasaan, maupun memahami apa yang diucapkan oleh temannya melalui bermain. Melalui bermain, seorang anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya dan dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan dorongan-dorongan dari dalam diri yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata.

Aspek kognisi diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Pada usia pra sekolah anak diharapkan menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah dan besaran, sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan lain serta dapat mengembangkan aspek kognisinya. Penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman,

pengecapan, dan perabaan perlu diasah agar anak menjadi lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungan sekitarnya.

Alat peraga/bermain maupun alat permainan edukatif yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di TK hendaknya sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaannya. Alat bermain yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan di TK pada anak Kelompok A yaitu kartu angka. Kartu angka berfungsi untuk mengenalkan lambang bilangan, mengenalkan konsep bilangan dengan benda-benda, membilang dengan benda-benda, membantu menyebut urutan bilangan, untuk mengenal bentuk, warna, angka, melatih daya ingat, serta keterampilan anak.

Secara rinci fungsi alat bermain menurut Soegeng Santoso (dalam Kamtini & Husni Tanjung, 2005: 62) adalah untuk mengenal angka dan huruf yang merupakan tahap awal dalam pelajaran membaca, menulis, dan berhitung; melatih kecerdasan intelektual anak (walaupun masih sederhana); melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreativitas, dan tanggung jawab; melatih kecerdasan emosional; menanamkan nilai, norma, etika moral, budi pekerti dan aspek lainnya (yang mengandung unsur pendidikan); melatih kerja sama, gotong royong, toleransi, saling menghormati, dan saling membutuhkan antar anak; serta membuat senang anak.

Manfaat bermain bagi anak ialah untuk dapat melakukan penyesuaian diri dengan permasalahan-permasalahan hidup yang dialaminya. Melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuan pada aspek fisik, motorik halus dan kasar, sosial, emosi dan kepribadian, kognisi, dan mengasah ketajaman

penginderaan. Manfaat bermain kartu angka dalam penelitian ini supaya anak dapat mengembangkan berbagai kemampuan perkembangannya terutama kemampuan kognitif yaitu kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.

6. Langkah-langkah Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka

Kegiatan pembelajaran di TK pada anak Kelompok A khususnya dalam mengenal lambang bilangan dapat dilakukan melalui kegiatan bermain kartu angka. Dalam permainan ini kartu angka diletakkan di dalam kotak matematika. Langkah-langkah dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka dalam Departemen Pendidikan Nasional (2006: 34) yaitu alat dan bahan yang digunakan meliputi: kardus, karton dupleks, gunting, lem fox, spidol warna-warni, manik-manik, kancing baju, dan sendok kecil (benda-benda tersebut dapat diganti dengan benda lain).

Cara membuat kartu angka ialah a) buat kotak dari kardus berukuran 30 cm persegi dengan tinggi 6 cm dan buatlah tutup kotaknya dari kardus; b) sekat kotak tersebut menjadi 10 ruang selebar 10 cm persegi; c) setiap kotak diisi dengan benda yang berbeda (sembilan benda kecil yang sudah disiapkan); dan d) gunting karton dupleks selebar 29 cm persegi, sepuluh lembar, dan tulis lambang bilangan 1 sampai dengan 10.

Langkah kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan:

- a. Membilang dengan benda-benda.
- b. Mengurutkan bilangan dan lambang bilangan dengan menggunakan kartu-kartu besar yang bertuliskan angka (kartu angka).

c. Mengenalkan konsep bilangan dan lambang bilangan dengan benda-benda, misalnya melalui cara meletakkan kartu angka di lantai, kemudian anak mengambil satu benda sesuai dengan angka pada kartu angka.

Pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka yang akan dilaksanakan di TK ABA Jimbung I pada anak Kelompok A kurang lebih sama dengan langkah-langkah di atas. Hanya saja untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep lambang bilangan 1-10, maka anak diminta pula untuk menuliskan lambang bilangan 1-10 pada LKA sesuai dengan kartu angka.

D. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang masa usia lahir sampai usia 8 tahun (Soegeng Santoso, dalam M.Ramli, 2005: 1). Ebbeck (dalam Harun Rasyid, Mansyur, & Suratno, 2009: 44) bahwa layanan pendidikan anak usia dini berkisar sejak lahir hingga usia 8 tahun. Namun demikian, dalam kerangka pelaksanaan pendidikan anak usia dini (PAUD), Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyiratkan bahwa anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang masa lahir sampai usia 6 tahun.

NAEYC atau *National Assosiation Education for Young Children* menyatakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun, merupakan kelompok manusia yang berada dalam

proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu unik di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental. Tetapi, di Indonesia anak usia dini berada pada rentang usia lahir sampai enam tahun.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut pandangan psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak lain yang berada di atas usia 8 tahun. Karakteristik anak usia dini yang khas tersebut seperti yang dikemukakan oleh Richard D. Kellough (dalam Sofia Hartati, 2005: 8-9) adalah sebagai berikut: a) egosentris, b) memiliki rasa ingin tahu yang besar, c) makhluk sosial, d) bersifat unik, e) kaya dengan fantasi, f) daya konsentrasi yang pendek, dan g) masa belajar yang paling potensial.

Pada umumnya anak masih bersifat egosentrik, ia melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Pada fase praoperasional (2-7 tahun) pola berpikir anak bersifat egosentrik dan simbolik. Menurut persepsi anak, dunia ini dipenuhi dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Anak senang diterima dan berada dengan teman sebayanya. Melalui interaksi sosial anak akan membangun konsep diri. Anak merupakan individu yang unik dimana

masing-masing memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang berbeda satu sama lain. Anak senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif, sehingga pada umumnya ia kaya dengan fantasi. Anak umumnya sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Ia selalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain, kecuali memang kegiatan tersebut selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan. Masa anak usia dini disebut sebagai masa *golden age* atau *magic years*. Pada periode ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara hebat dan cepat. Oleh karena itu, pada masa ini anak sangat membutuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya.

E. Kerangka Pikir

Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan yang penting bagi anak usia dini dan harus distimulasi sejak dini. Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun dalam perkembangan kognitif di antaranya: mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, dan mengenal lambang bilangan. Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif pada anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten. Kemampuan mengenal lambang bilangan sangat penting dikuasai oleh anak karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep matematika di jenjang pendidikan selanjutnya.

Pembelajaran yang dilaksanakan di TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten untuk anak Kelompok A, 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 ABA Jimbung I 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. 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.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang dianggap dapat dijadikan jawaban dari suatu permasalahan yang timbul. Berdasarkan permasalahan dan teori yang telah dikemukakan di atas dapat dirumuskan hipotesis bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I Kecamatan Kalikotes Kabupaten Klaten dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain kartu angka.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian²

Sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan yaitu untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka, maka jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2007: 3) PTK adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

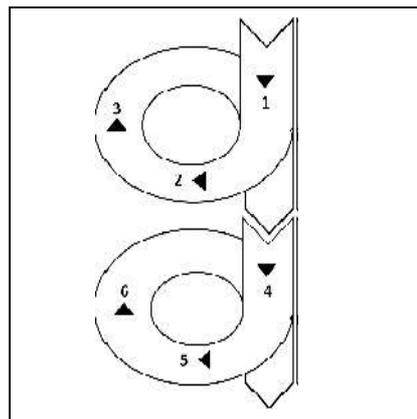
PTK ini dilakukan secara kolaboratif artinya penelitian ini dilaksanakan atas kerjasama antara peneliti dengan guru kelas. Akbar Sa'dun (2010: 97) menjelaskan bahwa model PTK kolaboratif, yaitu seorang peneliti melakukan kolaborasi dengan seorang kolaborator. Menurut Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi (2007, 63) salah satu ciri khas PTK adalah kolaborasi (kerja sama) antara praktisi (guru, kepala sekolah, siswa, dan lain-lain) dan peneliti dalam pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, serta pengambilan keputusan yang akhirnya melahirkan kesamaan tindakan (*action*).

B. Desain Penelitian Tindakan Kelas

Desain penelitian digunakan untuk mendapat gambaran yang jelas tentang

penelitian yang akan dilaksanakan. Kerlinger (dalam Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, 2007: 16) menjelaskan desain penelitian sebagai suatu rencana dan struktur penyelidikan yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti akan memperoleh jawabannya untuk pertanyaan-pertanyaan penelitian.

Penelitian ini menunjuk pada proses pelaksanaan penelitian yang dikemukakan Kemmis dan Mc Taggart (dalam Wijaya Kusumah & Dedi Ditagama, 2011: 21). Dalam proses pelaksanaan penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart menggunakan sistem spiral, yang setiap Siklusnya terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Keempat komponen tersebut dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Siklus PTK menurut Kemmis & Taggart Model Spiral
(dalam Wijaya Kusumah & Dedi Ditagama, 2011: 21)

Keterangan :

Siklus I :

1. Perencanaan (*Plan*)
2. Tindakan dan Observasi (*Act & Observe*)
3. Refleksi (*Reflect*)

Siklus II :

4. Perencanaan (*Plan*)
5. Tindakan dan Observasi (*Act & Observe*)
6. Refleksi (*Reflect*)

Menurut Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2007: 75-77) rincian kegiatan pelaksanaan PTK tiap-tiap Siklus terdiri dari empat tahapan sebagai berikut: 1) tahap perencanaan; 2) tahap tindakan; 3) tahap pengamatan/observasi; dan 4) melakukan refleksi. Tahap pertama perencanaan berupa menyusun rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan. Tahap kedua tindakan, yaitu rancangan strategi dan skenario penerapan pembelajaran akan diterapkan. Tahap ketiga observasi/pengamatan, yaitu peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Tahap keempat refleksi, dalam PTK refleksi mencakup analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan. Jika terdapat masalah dari proses refleksi maka dilakukan proses pengkajian ulang melalui Siklus berikutnya (Hopkins dalam Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, 2007: 80).

Perencanaan Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Perencanaan berupa kegiatan mempertimbangkan dan memilih upaya yang dilakukan untuk memecahkan masalah. Berkaitan dengan penelitian ini, maka perencanaan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat RKH (Rencana Kegiatan Harian) yaitu tentang materi pembelajaran yang akan disampaikan pada hari itu sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode bermain dengan kartu angka.

- 2) Mempersiapkan media pembelajaran dan sarana yang akan digunakan dalam setiap pembelajaran yaitu kartu angka sebagai sumber belajar dan sarana pendukung lainnya.
- 3) Mempersiapkan instrumen penelitian yang terdiri dari:
 - a) Menyusun dan mempersiapkan pedoman *check list* bagi anak untuk mempermudah peneliti mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui kegiatan bermain kartu angka.
 - b) Menyusun dan mempersiapkan LKA yang akan digunakan untuk mengamati kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka.
 - c) Mempersiapkan dokumentasi yang digunakan sebagai bukti bahwa anak telah mengikuti pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan ini dilakukan dengan menggunakan panduan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya yaitu RKH (Rencana Kegiatan Harian) dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel. Pada tahap pelaksanaan tindakan ini, rancangan strategi dan skenario penerapan pembelajaran akan diterapkan. Rancangan tindakan sebelumnya telah dilatihkan terlebih dahulu kepada pelaksana tindakan (guru) untuk dapat diterapkan di dalam kelas sesuai dengan skenarionya. Dalam pelaksanaan tindakan ini, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka dan semua siswa pada Kelompok A mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut.

c. Observasi/Pengamatan

Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung dan dibantu oleh kolabolator/guru kelas. Peneliti mengamati kegiatan guru dan anak secara cermat, serta mencatat semua hal-hal penting yang ditemukan pada saat pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana respon dan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak saat proses pembelajaran.

Aspek observasi yang diamati antara lain: kehadiran siswa pada saat proses pembelajaran, perhatian anak terhadap materi pembelajaran tentang kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka mengalami perubahan baik atau tidak, anak lebih aktif atau tidak dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar, dan anak lebih senang atau tidak dengan kegiatan permainan yang telah diberikan oleh peneliti. Observasi juga dilakukan untuk mengamati bagaimana ketika guru mengajar khususnya dalam kegiatan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka dalam proses belajar mengajar di kelas.

d. Refleksi

Pelaksanaan refleksi berupa tanya jawab atau diskusi antara peneliti dengan kolaborator. Diskusi tersebut bertujuan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilaksanakan yaitu melakukan penilaian terhadap proses yang telah terjadi dan menganalisis permasalahan yang muncul. Kemudian mencari jalan keluar terhadap permasalahan yang muncul sehingga dapat dibuat rencana perbaikan pada Siklus II.

Pada Siklus II, tahapan yang dilakukan sama dengan tahapan pada Siklus I. Kegiatan pada Siklus II sama dengan Siklus I apabila untuk menguatkan hasil. Tetapi umumnya kegiatan pada Siklus II ditujukan untuk memperbaiki berbagai hambatan atau kesulitan yang ditemukan pada Siklus I (Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, 2007: 74)

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 109) subjek penelitian merupakan benda, hal, orang, atau tempat penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah 13 anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I Kalikotes Klaten terdiri dari 7 anak perempuan dan 6 anak laki-laki.

2. Objek Penelitian

Objek/sasaran penelitian menurut Suharsimi Arikunto (2006: 24) harus merupakan sesuatu yang aktif dan dapat dikenai aktivitas, bukan objek yang sedang diam dan tanpa gerak. Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui kegiatan bermain kartu angka.

D. Lokasi Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan pada anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I Kecamatan Kalikotes Kabupaten Klaten.

2. Waktu penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dibulan Mei pada Semester Genap Tahun Ajaran 2012/2013.

Tabel 1. Kegiatan Penelitian

No.	Jenis Kegiatan	Waktu Bulan ke-											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1.	Persiapan												
	Penyusunan proposal	√	√	√									
	Menyusun instrument				√								
2.	Pelaksanaan												
	Siklus I					√							
	Siklus II					√							
3.	Penyusunan laporan												
	Menyusun konsep laporan						√						
	Menyempurnakan draf laporan							√					

E. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 23) teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Data yang akan dikumpulkan dalam peneliti sebagai berikut:

1. Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 pada saat proses pembelajaran.
2. Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 melalui kegiatan bermain kartu angka.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti (Wina Sanjaya, 2009: 86).

Observasi dilakukan untuk memantau guru maupun siswa. Sebagai alat pemantau guru, observasi digunakan untuk mencatat setiap tindakan yang dilakukan guru dalam setiap siklus atau tindakan pembelajaran sesuai dengan fokus masalah. Dari hasil pengamatan itu dapat ditemukan berbagai kelemahan sehingga dapat ditindaklanjuti untuk diperbaiki pada siklus berikutnya. Observasi berhubungan dengan kegiatan siswa, dapat dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang perilaku-perilaku siswa sebagai pengaruh tindakan yang dilakukan guru.

Agar observasi dapat berhasil dengan baik, maka diperlukan alat atau instrumen observasi. Instrumen yang digunakan pada PTK ini ialah *check list* atau daftar cek. Menurut Wina Sanjaya (2009: 93) *check list* atau daftar cek adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer tinggal memberi tanda ada atau tidak adanya dengan tanda cek (√) tentang aspek yang diobservasi.

2. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu (Sugiyono, 2010: 82). Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian sejarah kehidupan (*life histories*), cerita, dan biografi . Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain. Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengambil foto, rekaman gambar, rekaman suara, serta hasil karya siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dokumentasi tersebut untuk merekam kegiatan yang telah dilakukan guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dokumen ini dilakukan

untuk memberikan gambaran secara nyata tentang keterampilan guru dalam mengajar menggunakan media kartu angka dan kemampuan mengenal lambang bilangan anak serta untuk memperkuat data yang telah diperoleh.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sesuatu yang terpenting dan strategis kedudukannya di dalam keseluruhan kegiatan penelitian (Riduwan, 2007: 32). Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian (Wina Sanjaya, 2009: 84). Dalam melakukan penelitian instrumen yang digunakan yaitu:

a. Lembar observasi *check list* upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak berisi tentang catatan hasil pelaksanaan kegiatan mengenal lambang bilangan yang sesuai dengan indikator. Prosedur penyusunan dan pengisian lembar observasi ini antara lain:

- 1) Menentukan indikator yang akan digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak.
- 2) Menjabarkan indikator ke dalam butir-butir amatan yang menunjukkan pencapaian indikator yang dapat dilakukan anak ketika melaksanakan kegiatan.

b. Setelah instrumen observasi/pengamatan tentang kemampuan menulis lambang bilangan 1-10, menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya, dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 dibuat, langkah selanjutnya menyusun rubrik penskoran.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Kemampuan kognitif berupa kemampuan mengenal lambang bilangan	Kemampuan mengenal lambang bilangan	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat menulis lambang bilangan 1-10. • Anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya. • Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

Tabel 2 di atas menunjukkan kisi-kisi instrumen penelitian observasi kemampuan mengenal lambang bilangan. Kisi-kisi instrumen meliputi variabel, sub variabel, dan indikator. Indikator-indikator tersebut akan dijabarkan ke dalam rubrik penilaian. Adapun rubrik penilaian dari indikator yang pertama yaitu anak dapat menulis lambang bilangan 1-10 dapat dilihat dalam tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Rubrik Penilaian Kemampuan Menulis Lambang Bilangan 1-10

No.	Kriteria Penilaian	Skor	Keterangan
1	Anak dapat menulis lambang bilangan 1-10.	3	Jika anak dapat menulis lambang bilangan 1-10 dengan urutan sesuai dengan yang tertulis pada kartu angka tanpa melakukan kesalahan.
2	Anak kurang dapat menulis lambang bilangan 1-7.	2	Jika anak dapat menulis lambang bilangan 1-7 dengan urutan sesuai dengan yang tertulis pada kartu angka, dan anak terkadang masih melakukan kesalahan dalam menulis lambang bilangan.
3	Anak belum dapat menulis lambang bilangan 1-5.	1	Jika anak dapat menulis lambang bilangan 1-5 dengan urutan sesuai dengan yang tertulis pada kartu angka dan anak masih harus dibimbing oleh guru dalam menulis lambang bilangan tersebut.

Adapun rubrik penilaian dari indikator yang kedua yaitu anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya dapat dilihat dalam tabel 4 berikut:

Tabel 4. Rubrik Penilaian Kemampuan Menunjuk Lambang Bilangan 1-10 dengan Bilangannya

No.	Kriteria Penilaian	Skor	Keterangan
1	Anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya.	3	Jika anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya yang terdapat pada kartu angka dengan urut dan tanpa melakukan kesalahan.
2	Anak kurang dapat menunjuk lambang bilangan 1-7 dengan bilangannya.	2	Jika anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-7 dengan bilangannya yang terdapat pada kartu angka dengan urut, dan anak terkadang masih lupa atau melakukan kesalahan dalam menunjuk lambang bilangan dengan bilangannya.
3	Anak belum dapat menunjuk lambang bilangan 1-5 dengan bilangannya.	1	Jika anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-5 dengan bilangannya yang terdapat pada kartu angka dengan urut, dan anak masih harus dibimbing oleh guru dalam menunjuk lambang bilangannya tersebut.

Adapun rubrik penilaian dari indikator yang ketiga yaitu anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 disajikan dalam tabel 5 berikut:

Tabel 5. Rubrik Penilaian Kemampuan Menghubungkan Lambang Bilangan dengan Benda-benda Sampai 10

No.	Kriteria Penilaian	Skor	Keterangan
1	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.	3	Jika anak dapat menghubungkan lambang bilangan yang terdapat pada kartu angka dengan benda-benda (kancing baju, manik-manik, dll) sampai 10 dengan urut dan tanpa melakukan kesalahan.
2	Anak kurang dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 7.	2	Jika anak dapat menghubungkan lambang bilangan yang terdapat pada kartu angka dengan benda-benda (kancing baju, manik-manik, dll) sampai 7 dengan urut, dan anak terkadang masih lupa atau kurang tepat dalam menghubungkan lambang bilangan dengan bendanya tersebut.
3	Anak belum dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5.	1	Jika anak dapat menghubungkan lambang bilangan yang terdapat pada kartu angka dengan benda-benda (kancing baju, manik-manik, dll) sampai 5 dengan urut, dan anak masih harus dibimbing oleh guru dalam menghubungkan lambang bilangan dengan bendanya tersebut.

persentase. Rumus penilaian menurut Ngalm Purwanto (2006: 102) sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

- NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan
- R = Skor mentah yang diperoleh siswa
- SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan
- 100 = bilangan tetap

Setelah mengetahui persentase tersebut, langkah selanjutnya yaitu menetapkan predikat yang dijadikan pedoman penilaian. Berikut pedoman penilaian menurut Suharsimi Arikunto (2005: 44):

Tabel 6. Kategori Predikat Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka

No.	Interval	Kategori
1.	81-100%	Sangat baik
2.	61-80%	Baik
3.	41-60%	Cukup baik
4.	21-40%	Kurang baik
5.	0-20%	Kurang sekali

H. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan kegiatan penelitian ini akan tercermin dengan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak. Penelitian ini dinyatakan berhasil jika kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I telah mengalami peningkatan dan menunjukkan rata-rata kelas yang mencapai persentase 75%.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini di TK ABA Jimbung I, Kecamatan Kalikotes, Kabupaten Klaten yang berada di tengah pedesaan. TK ABA Jimbung I memiliki 3 ruang kelas yaitu untuk PAUD, Kelompok A, dan kelompok B, 1 ruang untuk kantor, 1 kamar mandi, serta 1 ruang untuk gudang. Sarana prasarana yang dimiliki di TK ABA Jimbung I berupa alat permainan *outdoor* maupun *indoor*. Alat permainan *out door* yang seharusnya berada di luar/halaman berada di dalam suatu ruangan. Hal ini disebabkan TK ABA Jimbung I belum memiliki halaman yang luas untuk bermain anak. Depan sekolah merupakan jalan umum yang biasanya dilewati oleh kendaraan.

2. Kondisi Awal Anak Pra Tindakan saat Proses Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan

Pada saat kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan menggunakan media LKA atau buku tulis, suasana kelas menjadi kurang kondusif. Ada beberapa anak yang tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan di depan kelas, ada anak yang membawa mainan dan berbicara sendiri dengan temannya, ada anak yang makan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, dan bahkan ada anak yang sering mengganggu temannya. Tetapi, masih ada beberapa anak yang memperhatikan ketika guru menjelaskan di depan kelas.

Selama mengerjakan LKA maupun saat menulis di buku tulis, ada beberapa anak yang masih kesulitan. Beberapa anak bertanya kepada guru secara

bersamaan, sehingga suasana kelas menjadi tidak tenang dan gaduh. Tetapi, guru berusaha untuk menenangkan kembali suasana di dalam kelas. Guru selalu memotivasi dan membantu apabila ada anak yang masih kesulitan dalam mengerjakan LKA maupun menulis di buku tulis.

Sebelum penelitian tindakan kelas diadakan di TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten peneliti melakukan Pra Tindakan penelitian untuk memperoleh data awal. Data yang diperoleh dari Pra Tindakan digunakan untuk mengukur kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok A. Peneliti akan meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok A melalui kegiatan bermain kartu angka. Pra Tindakan dilakukan sebagai pembandingan antara sebelum dan sesudah penelitian tindakan dilakukan.

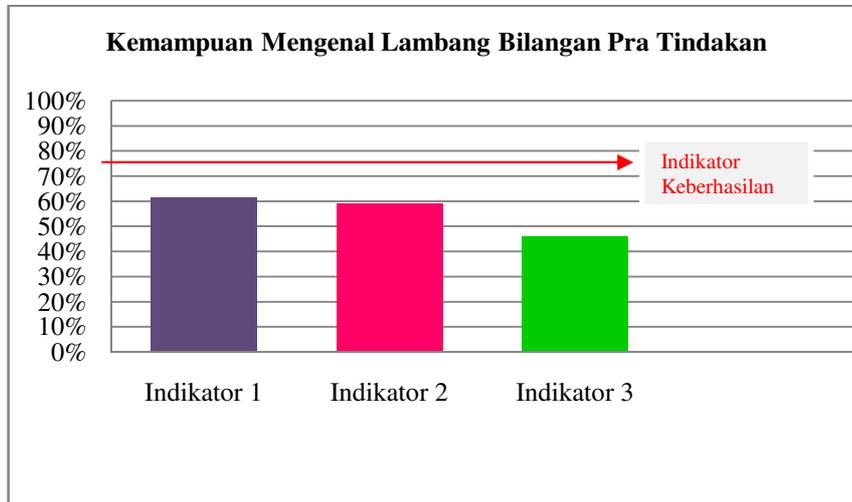
3. Pelaksanaan Pra Tindakan

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan pada tahap Pra Tindakan adalah observasi. Adapun indikator yang dinilai pada tahap Pra Tindakan ialah dapat menulis lambang bilangan 1-10 denganurut, dapat menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya, dan dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 denganurut. Rekapitulasi hasil dari tahap Pra Tindakan tersebut dapat dilihat pada tabel 7 berikut ini.

Tabel 7. Rekapitulasi Data Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Tahap Pra Tindakan

No.	Indikator Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	Persentase
1.	Anak dapat menulis lambang bilangan 1-10 denganurut.	61,53%
2.	Anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya.	58,97%
3.	Anak dapat menghubungkan lambing bilangan dengan benda-benda sampai 10 denganurut.	46,15%
Rata-rata		55,55%
Indikator Keberhasilan		75,00%

Tabel 7 di atas menunjukkan rekapitulasi hasil observasi kemampuan mengenal lambang bilangan Pra Tindakan pada anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I. Untuk lebih jelasnya akan ditampilkan dalam grafik 1 berikut ini:



Grafik1. Grafik Rekapitulasi Data Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Tahap Pra Tindakan

Berdasarkan tabel 7 dan grafik 1 di atas dapat dijelaskan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I pada tahap Pra Tindakan adalah sebagai berikut:

- a. Pada indikator pertama yaitu dapat menulis lambang bilangan 1-10 denganurut, persentase anak yang mendapat kriteria baik ada 61,53%. Hal tersebut karena masih terdapat beberapa anak yang bingung saat menuliskan lambang bilangan 1-10 denganurut dan terbalik dalam menulis beberapa lambang bilangan seperti 5, 3, 6, 7, dan 9. Karena anak terbiasa menulis lambang bilangan 1-10 sesuai dengan jumlah gambar benda yang ada pada LKA atau buku tulis bukan berdasarkan urutan.

b. Pada indikator kedua yaitu dapat menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya. Persentase anak yang mendapat kriteria baik ada 58,97%. Hal tersebut dikarenakan saat kegiatan menunjuk lambang bilangan dengan bilangannya dilakukan secara bersama-sama. Guru biasanya menuliskan angka 1-20 di papan tulis. Kemudian guru menunjuk lambang bilangan dan anak menyebutkan lambang bilangan tersebut secara bersama-sama. Hal itu membuat anak yang kurang paham tentang konsep menyebutkan urutan bilangan 1-20 menjadi bingung. Karena mereka menyebutkan urutan lambang bilangan hanya mengikuti teman yang sudah paham tentang konsep tersebut.

c. Pada indikator ketiga yaitu dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 dengan urut. Terdapat 46,15% anak yang mendapat kriteria baik. Hal tersebut karena anak masih melakukan kesalahan saat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, terutama gambar benda yang jumlahnya di atas lima. Sebagai contoh pada saat anak menghubungkan dengan garis untuk gambar bintang yang berjumlah delapan, anak justru menghubungkan gambar tersebut dengan angka 9 bukan angka 8.

Dari berbagai uraian data di atas dapat disimpulkan bahwa saat Pra Tindakan dalam kegiatan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I rata-rata persentase yang mendapat kriteria baik dapat dikatakan belum mencapai tujuan yang diharapkan. Berdasarkan data di atas, maka peneliti dan guru berusaha mencari solusi untuk melakukan perbaikan saat kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan. Hal tersebut supaya kemampuan kognitif anak, khususnya dalam mengenal lambang bilangan dapat

meningkat. Dengan kegiatan bermain kartu angka diharapkan kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi lebih menyenangkan, tidak monoton, serta mengalami perubahan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

4. Pelaksanaan Penelitian Siklus I

Pelaksanaan tindakan merupakan realisasi dari rencana pelaksanaan yang telah disusun sebelumnya oleh peneliti dan guru. Dalam penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua Siklus.

a. Perencanaan

Dari hasil observasi pada tahap Pra Tindakan, guru dan peneliti telah menyusun rencana pelaksanaan tindakan pada Siklus I dengan memberikan tindakan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka. Pelaksanaan tindakan Siklus I akan dilaksanakan selama tiga kali Pertemuan yaitu Pertemuan Pertama pada hari Jum'at tanggal 10 Mei 2013, Pertemuan Kedua pada hari Sabtu tanggal 11 Mei 2013, dan Pertemuan Ketiga pada hari Senin tanggal 13 Mei 2013.

Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran. Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RKH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas bagi guru kelas/kolaborator, serta mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan. Peneliti mempersiapkan media pembelajaran berupa kartu angka, mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan

instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan anak pada saat proses kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan tindakan

1) Siklus I Pertemuan Pertama

Siklus I Pertemuan Pertama dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 10 Mei 2013. Tema pembelajaran yaitu alam semesta dengan sub tema bulan, bintang, dan matahari. Kegiatan sebelum masuk proses pembelajaran diawali dengan senam pagi di ruang kelas PAUD. Hal tersebut karena halaman dekat sekolah yang biasanya digunakan untuk senam dipenuhi dengan material bangunan seperti batu-batu besar, pasir, dan lain-lain. Senam pagi bertujuan untuk menyehatkan jasmani serta mengembangkan motorik kasar anak. Kemudian anak berbaris masuk kelas dan anak dipersilahkan minum. Anak dan guru berdo'a bersama sebelum kegiatan pembelajaran dimulai dan mengucapkan salam. Dilanjutkan guru melakukan apersepsi.

Kegiatan inti, guru menjelaskan terlebih dahulu kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan. Guru mengajak anak untuk bernyanyi mengenal angka dalam bahasa Arab. Guru memperlihatkan media kartu angka kepada anak. Anak diminta untuk menyebutkan satu per satu nama gambar pada kartu angka secara bersama-sama, dan guru menanyakan kepada anak berapa jumlah gambar tersebut. Guru meletakkan kartu angka yang bertuliskan angka 1, 2, 3, kemudian 5 di papan tulis. Anak diminta untuk menebak kira-kira angka berapa yang harus diletakkan di antara kartu angka 3 dan 5. Kegiatan itu dilakukan untuk menarik

perhatian anak dengan menggunakan media kartu angka serta agar anak teliti dalam menyebut urutan angka 1-10. Setelah anak bersama-sama menyebutkan urutan angka 1-10 pada kartu angka yang ditempel di papan tulis, dua anak diminta maju ke kelas. Masing-masing anak diberi kartu angka oleh guru. Tugas anak ialah mengurutkan kartu angka dari kartu yang bertuliskan angka 1-10 di meja masing-masing. Selanjutnya anak menulis angka 1-10 dengan urut sesuai yang tertulis pada kartu angka dilembar LKA yang sudah dibagikan.

Pada saat melakukan pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka, guru dan peneliti mengamati serta mencatat perkembangan anak khususnya dalam kemampuan menulis lambang bilangan 1-10 dengan urut. Guru memotivasi dan membimbing anak yang masih kesulitan. Setelah kegiatan inti kedua dan ketiga selesai, dilanjutkan istirahat. Sebelum istirahat anak cuci tangan bergantian terlebih dahulu, membaca do'a sebelum makan bersama-sama, dan kemudian bermain di luar kelas. Setelah istirahat selesai, anak masuk kelas dan berdo'a sesudah makan bersama. Dilanjutkan guru dan anak bernyanyi bintang kejora dan tepuk cinta pada Allah.

Kegiatan akhir, guru melakukan *review* bersama anak tentang kegiatan yang telah dilakukan. Guru menanyakan tentang perasaan anak apakah senang atau tidak dalam mengikuti kegiatan pada hari itu. Peneliti dan guru memberi penghargaan berupa *reward stick* di papan *reward* bagi anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Dan tidak memberikan *reward stick* bagi anak yang bermain sendiri dan masih mengganggu teman dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Diharapkan agar anak keesokan harinya lebih bersemangat

dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru dan anak kemudian bernyanyi, dilanjutkan berdo'a sebelum pulang bersama-sama, mengucapkan salam, dan penutup.

2) Siklus I Pertemuan Kedua

Penelitian tindakan Siklus I Pertemuan Kedua dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 11 Mei 2013. Tema pembelajaran yaitu alam semesta dengan sub tema bulan, bintang, dan matahari. Sebelum masuk pada proses pembelajaran diawali dengan kegiatan senam fantasi oleh guru dan anak di kelas PAUD sambil tepuk ayam serta bernyanyi ayam-bebek. Senam fantasi bertujuan untuk menyalurkan energi berlebihan yang dimiliki oleh anak, membuat suasana yang menyenangkan, nyaman, dan untuk mengembangkan aspek perkembangan motorik kasar anak. Guru dan anak masuk ke kelas, guru mempersilahkan minum anak, guru dan anak berdo'a bersama sebelum kegiatan pembelajaran, dan mengucapkan salam. Kemudian guru melakukan apersepsi

Kegiatan inti, guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Guru mengajak anak menyebutkan urutan angka 1-10 dengan jari-jari tangan menggunakan bahasa Jawa (*kromo alus*) dan bahasa Indonesia. Guru memperlihatkan kartu angka yang telah ditempel di papan tulis kepada anak, lalu menunjuk lambang bilangan pada kartu angka, dan anak diminta untuk menyebutkan lambang bilangan tersebut. Sebagai contoh guru menunjuk angka 1, maka anak akan mengatakan "satu" dan seterusnya hingga lambang bilangan 10. Guru meminta dua anak untuk maju. Guru membagikan kartu angka kepada masing-masing anak. Tugas masing-masing anak adalah mengurutkan kartu angka

1-10, lalu menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan urut yang terdapat pada kartu angka sambil berkata “satu” saat menunjuk angka 1, “dua” saat menunjuk angka 2, dan seterusnya hingga angka 10. Pada saat kegiatan inti masih terdapat beberapa anak yang berbicara dengan temannya, kurang memperhatikan teman yang sedang maju menunjuk lambang bilangan 1-10, dan masih ada anak yang mengganggu teman didekatnya. Hal ini disebabkan hanya dua anak yang maju ke depan. Sehingga anak yang lain menjadi kurang fokus dan kurang memperhatikan.

Setelah kegiatan inti kedua dan ketiga selesai, dilanjutkan istirahat. Sebelum istirahat, anak cuci tangan bergantian terlebih dahulu, membaca do'a sebelum makan bersama-sama, kemudian bermain di luar kelas. Setelah istirahat selesai, anak masuk kelas dan berdo'a sesudah makan bersama-sama.

Kegiatan akhir, guru melakukan *review* bersama anak tentang kegiatan yang telah dilakukan. Guru menanyakan tentang perasaan anak apakah senang atau tidak dalam mengikuti kegiatan pada hari itu. Peneliti dan guru memberi penghargaan berupa *reward stick* di papan *reward* kepada anak yang telah mengikuti kegiatan pembelajaran pada hari itu dengan baik. Diharapkan agar anak keesokan harinya lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru dan anak bernyanyi, kemudian berdo'a sebelum pulang bersama-sama, mengucapkan salam, dan penutup.

3) Siklus I Pertemuan Ketiga

Pelaksanaan tindakan Siklus I Pertemuan Ketiga yaitu pada hari Senin, tanggal 13 Mei 2013. Tema pembelajaran yaitu alam semesta dengan sub tema

bulan, bintang, dan matahari. Kegiatan awal pada hari Senin dimulai dengan membaca iqro' (privat) dengan guru kelas dan belajar menulis huruf hijaiyah di buku tulis masing-masing. Hal itu bertujuan untuk mengenalkan huruf hijaiyah kepada anak sejak dini. Guru dan anak berdo'a bersama, mengucapkan salam, dan apersepsi. Kemudian bernyanyi, melakukan gerakan-gerakan sederhana seperti melambungkan/melempar dan menangkap bola untuk merangsang fisik motorik kasar anak. Hal itu bertujuan untuk menciptakan suasana yang nyaman, menyenangkan, serta menyalurkan kelebihan energi yang dimiliki oleh anak. Guru mengajak anak untuk kembali duduk di kursi masing-masing serta mempersilakan bagi anak yang ingin minum.

Kegiatan inti, guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Guru menggunakan media kartu angka dan benda konkret seperti permen dan stik es krim agar anak lebih tertarik dalam pembelajaran menghubungkan/memasangkan benda-benda sampai 10 denganurut menggunakan kartu angka (anak tidak disuruh menulis). Guru menunjukkan kartu angka kepada anak, kemudian anak diminta untuk menghitung jumlah gambar pada kartu angka secara bersama-sama. Anak diberi pertanyaan oleh guru berapa jumlah permen yang harus diambil jika kartu angka bertuliskan angka 1, 2, 3, dan seterusnya hingga 10. Guru memberikan contoh kepada anak menghubungkan/memasangkan permen berjumlah satu dengan kartu angka yang bertuliskan angka 1. Guru menunjuk dua anak untuk maju menghubungkan/memasangkan benda-benda (permen dan stik es krim) sampai 10 denganurut menggunakan kartu angka (anak tidak disuruh menulis). Setiap anak diberi tugas untuk mengurutkan kartu angka yang telah

diberikan guru di tempat/ lepek masing-masing. Setiap anak diminta untuk mengambil sejumlah permen/stik es krim sesuai dengan angka pada kartu angka. Kemudian anak menaruh 1 permen/stik es krim di atas kartu angka bertulis angka 1 sambil berkata “satu”. Anak menaruh dua permen diatas kartu angka yang bertuliskan angka 2 sambil berkata “satu, dua”, dan seterusnya hingga pada kartu angka yang bertuliskan angka 10.

Pada kegiatan inti ini masih ada beberapa anak yang bingung dalam mengambil sejumlah benda (permen dan stik es krim) sesuai angka pada kartu angka. Hal ini dikarenakan anak jarang menggunakan benda konkret saat mengenal lambang bilangan. Kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan biasanya menggunakan LKA atau buku tulis. Selain itu terdapat beberapa anak yang berbicara dengan teman atau bermain sendiri. Karena kegiatan ini hanya fokus pada dua anak yang maju untuk menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda (permen, stik es krim) denganurut.

Setelah kegiatan inti yang kedua dan ketiga selesai, dilanjutkan dengan istirahat. Sebelum istirahat anak cuci tangan bergantian terlebih dahulu, membaca do'a sebelum makan bersama-sama, kemudian bermain di luar kelas. Setelah istirahat selesai, anak masuk kelas dan berdo'a sesudah makan bersama-sama.

Kegiatan akhir, guru melakukan *review* bersama anak tentang kegiatan yang telah dilakukan. Guru menanyakan tentang perasaan anak apakah senang atau tidak dalam mengikuti kegiatan pada hari itu. Peneliti dan guru memberi penghargaan berupa *reward stick* di papan *reward* kepada anak yang mengikuti

kegiatan pembelajaran dengan baik. Dilanjutkan guru dan anak bernyanyi, berdo'a bersama sebelum pulang, mengucapkan salam, dan penutup.

c. Observasi

Selama pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka berlangsung, peneliti dan guru mengamati proses kegiatan tersebut. Pengamatan proses pembelajaran terdiri dari keterlibatan serta ketertarikan anak dalam kegiatan yang telah dirancang dan mengamati perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan anak.

Selama pengamatan dalam proses pembelajaran Siklus I yang dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan yaitu pada hari Jum'at tanggal 10 Mei 2013, Sabtu tanggal 11 Mei 2013, dan Senin tanggal 13 Mei 2013 berjalan baik dan lancar. Hari pertama anak-anak antusias, karena pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka merupakan kegiatan yang belum pernah dilakukan. Kartu angka yang mempunyai gambar bervariasi dan berwarna-warni dapat menarik perhatian anak. Sebab biasanya anak hanya menggunakan LKA atau buku tulis dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan.

Pada saat pembelajaran menulis lambang bilangan 1-10 dengan urut, anak-anak menulis dengan semangat meskipun ada beberapa anak yang harus dibimbing dan diberi motivasi oleh guru dalam kegiatan tersebut. Pada saat kegiatan menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda (permen dan stik es krim) anak masih bersemangat. Tetapi, ada anak yang berbicara sendiri dengan temannya, mengganggu teman, dan makan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Anak

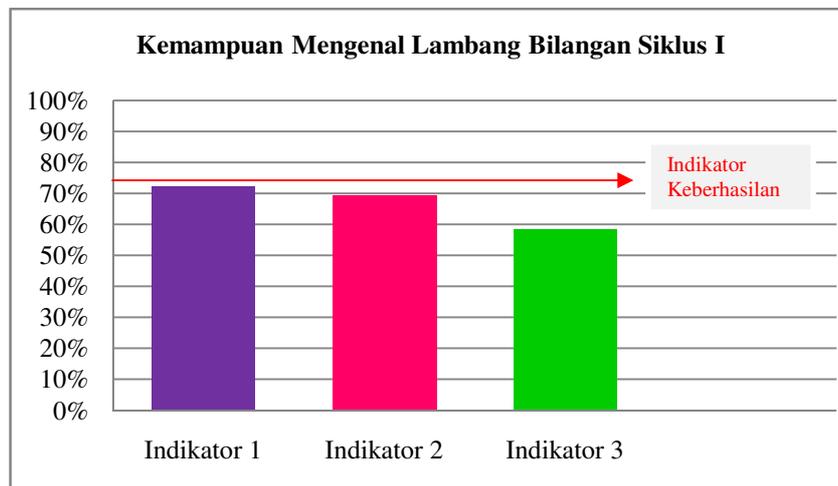
menjadi kurang fokus pada saat kegiatan tersebut. Sebab yang maju ke depan hanya dua orang anak secara bergiliran.

Berikut data kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka pada anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I pada Siklus I dapat disajikan dalam bentuk tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Data Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Siklus I

No.	Indikator Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	Persentase
1.	Anak dapat menulis lambang bilangan 1-10 dengan urut.	72,22%
2.	Anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya dengan urut.	69,44 %
3.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 dengan urut.	58,33%
Rata-rata		66,66%
Indikator Keberhasilan		72,22%

Tabel 8 di atas menunjukkan hasil observasi kemampuan mengenal lambang bilangan Siklus I pada anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I. Untuk lebih jelasnya akan ditampilkan dalam grafik berikut ini.



Grafik 2. Grafik Rekapitulasi Data Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Siklus I

Berdasarkan tabel 8 dan grafik 2 di atas dapat dijelaskan bahwa:

- a. Pada indikator pertama yaitu dapat menulis lambang bilangan 1-10 dengan urut, persentase yang dicapai atau anak yang mendapat kriteria baik ada 72,22%.
- b. Pada indikator kedua yaitu dapat menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya, persentase yang dicapai atau anak yang mendapat kriteria baik ada 69,44%. Hal tersebut dikarenakan pada saat kegiatan ini masih terdapat beberapa anak yang berbicara dengan temannya, kurang memperhatikan teman yang sedang maju menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan urut, masih ada anak yang mengganggu teman di dekatnya dan hanya dua anak yang maju kedepan. Sehingga anak yang lain menjadi kurang fokus dan kurang memperhatikan.
- c. Pada indikator ketiga yaitu dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 dengan urut, persentase anak yang mendapat kriteria baik ada 58,33%. Hal tersebut dikarenakan masih ada beberapa anak yang bingung dalam mengambil sejumlah benda (permen dan stik es krim) sesuai pada kartu angka. Pada saat pembelajaran mengenal lambang bilangan anak jarang menggunakan benda konkret dan biasanya menggunakan LKA atau buku tulis.

Berdasarkan data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti. Peneliti dan guru kelas harus mengadakan evaluasi pada penelitian tindakan Siklus I tersebut. Hasilnya antara lain:

- 1) Peran guru dan peneliti dalam membangkitkan semangat anak masih kurang

2) Hasil pengamatan pada Siklus I perlu adanya perubahan yang lebih baik. Kegiatan yang dilakukan oleh dua orang anak maju ke kelas secara bergantian, di siklus berikutnya sebaiknya dilakukan secara bersama-sama. Sehingga semua anak dapat fokus dan memperhatikan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka pada Siklus I masih kurang. Hal tersebut perlu ditingkatkan lagi pada Siklus II.

Data ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka pada anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I apabila dilihat dari persentase Pra Tindakan dan pelaksanaan Siklus I mengalami peningkatan. Tetapi, belum mencapai indikator keberhasilan yang telah direncanakan peneliti. Oleh sebab itu, perlu dilanjutkan dan dilakukan perbaikan pada Siklus berikutnya agar dapat mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan oleh peneliti.

d. Refleksi

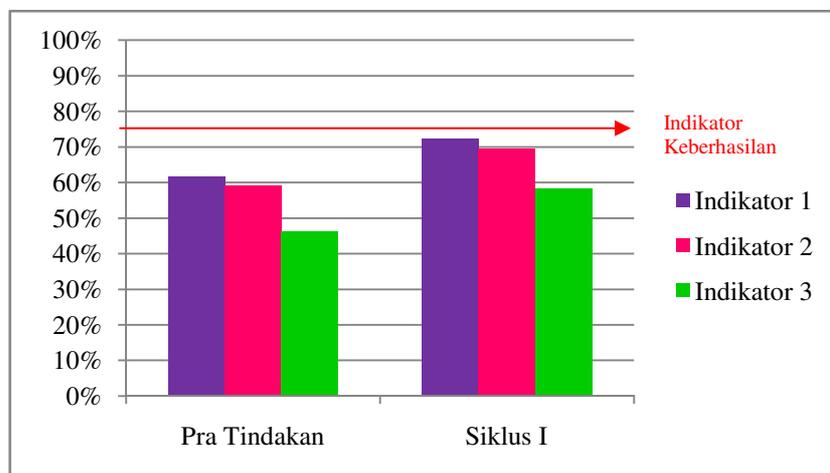
Data yang diperoleh melalui pengamatan digunakan sebagai pedoman bagi peneliti dan guru untuk melakukan refleksi pada permasalahan yang muncul. Sehingga dapat mencari solusi terhadap masalah tersebut. Pencarian solusi ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui kegiatan bermain kartu angka dan untuk merencanakan tindakan yang akan dilakukan pada Siklus berikutnya. Pelaksanaan refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru kelas dengan cara melihat perbandingan antara data pada saat

Pra Tindakan dan sesudah dilakukan tindakan pada Siklus I. Adapun perbandingannya adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Perbandingan Persentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak pada Tahap Pra Tindakan dan Sesudah Pelaksanaan Tindakan Siklus I

No	Indikator	Persentase (%) Pra Tindakan	Persentase (%) Siklus I	Peningkatan Persentase
1.	Anak dapat menulis lambang bilangan 1-10 dengan urut	61,53%	72,22%	10,69%
2.	Anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan urut dengan bilangannya	58,97%	69,44%	15,60 %
3.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 dengan urut	46,15%	58,33%	12,18%
Rata-rata		55,55%	66,66%	
Indikator Keberhasilan		75,00%		

Tabel 9 di atas menunjukkan rekapitulasi hasil observasi Pra Tindakan dan Siklus I kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I. Untuk lebih memperjelas akan ditampilkan dalam grafik berikut:



Grafik 3. Grafik Perbandingan Persentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak pada Tahap Pra Tindakan dan Sesudah Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Berdasarkan tabel 9 dan grafik 3 di atas dapat diketahui adanya peningkatan dari data yang diperoleh pada tahap Pra Tindakan dan sesudah

pelaksanaan tindakan Siklus I. Pada saat Pra Tindakan indikator pertama yaitu dapat menulis lambang bilangan 1-10 denganurut, persentase anak yang berkriteria baik sebesar 61,53%. Sedangkan pada Siklus I persentase anak yang berkriteria baik sebesar 72,22%. Hal itu menunjukkan bahwa terjadi peningkatan persentase sebesar 10,69% setelah dilakukan tindakan pada Siklus I.

Pada indikator kedua yaitu dapat menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya, pada saat Pra Tindakan persentase anak yang berkriteria baik sebesar 58,97%. Sedangkan pada Siklus I sebesar 69,44%. Hal itu menunjukkan bahwa persentase anak yang memperoleh kriteria baik terjadi peningkatan 10,47% setelah dilakukan tindakan pada Siklus I.

Pada indikator ketiga yaitu dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 denganurut, pada saat Pra Tindakan persentase anak yang memperoleh kriteria baik sebesar 46,15%. Sedangkan pada Siklus I persentase yang diperoleh sebesar 58,33%. Hal itu menunjukkan bahwa persentase anak yang memperoleh kriteria baik terjadi peningkatan 12,18% setelah dilakukan tindakan pada Siklus I.

Hasil penelitian pada Siklus I pada indikator pertama yaitu dapat menulis lambang bilangan 1-10 denganurut diklasifikasikan baik. Tetapi, belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Sementara pada indikator kedua dan ketiga yaitu anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya dan anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 diklasifikasikan cukup baik. Hal tersebut dikarenakan ada beberapa kendala saat pelaksanaan tindakan pada Siklus I.

Beberapa kendala yang perlu dicari solusi dan perlu adanya peningkatan pada Siklus berikutnya yaitu:

- 1) Anak yang tidak masuk kelas, ada yang karena sakit dan izin.
- 2) Kurang kerjasama antara guru, peneliti, dan anak dalam menciptakan suasana pembelajaran di kelas yang kondusif, sehingga saat kegiatan pembelajaran berlangsung ada beberapa anak berbicara dengan temannya, bermain sendiri dengan mainan yang dibawa, makan di dalam kelas, dan ada anak yang suka mengganggu teman.

Dari beberapa kendala di atas, maka peneliti dan guru berdiskusi mencari solusi agar kegiatan pembelajaran pada Siklus berikutnya dapat berjalan lancar dan dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui kegiatan bermain kartu angka. Solusi dari beberapa kendala tersebut yaitu:

- a) Guru dan peneliti memberikan penjelasan, perhatian, serta memotivasi anak yang tidak masuk sekolah agar mereka mau berangkat ke sekolah dan semakin tumbuh rasa percaya dirinya.
- b) Perlu adanya peningkatan kerja sama, saling menghormati antara guru, peneliti, dan anak. Guru dan peneliti merencanakan kegiatan yang lebih menarik dari siklus sebelumnya agar anak semakin antusias dan terjadi peningkatan keaktifan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Berdasarkan data yang diperoleh pada Siklus I, peneliti membandingkan dengan data kemampuan anak pada saat Pra Tindakan penelitian. Berdasarkan hasil pengamatan, ada peningkatan antara pada tahap Pra Tindakan dan sesudah dilakukan tindakan. Tetapi, peneliti akan mengoptimalkan peningkatan

kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka sampai indikator keberhasilan yang telah direncanakan. Berdasarkan hasil refleksi, maka peneliti merencanakan kembali tindakan pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka untuk Siklus II.

5. Pelaksanaan Penelitian Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi pada Siklus I peneliti dan guru berdiskusi untuk menyusun perencanaan pelaksanaan tindakan pada Siklus II. Perencanaan meliputi merencanakan program pembelajaran yang dituangkan dalam RKH, mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran di dalam kelas, dan mempersiapkan media pembelajaran. Peneliti mempersiapkan lembar observasi untuk mencatat segala aktivitas selama proses kegiatan belajar mengajar berisi daftar isian yang mencakup kegiatan anak dalam mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka, dan mempersiapkan kamera untuk mendokumentasikan proses kegiatan pembelajaran pada saat penelitian.

Pada Siklus II peneliti dan guru berusaha dengan maksimal untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran dari Siklus I. Peneliti dan guru berusaha untuk menciptakan suasana pembelajaran di dalam kelas yang lebih nyaman dan menyenangkan. Pelaksanaan pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka tidak hanya terpusat pada dua orang anak yang maju ke kelas. Tetapi, dilakukan secara bersama-sama oleh semua anak. Sehingga

tidak terjadi kagaduhan dan semua anak dapat fokus saat proses pembelajaran berlangsung.

Tema kegiatan pembelajaran pada Siklus II masih sama pada Siklus I yaitu alam semesta dengan sub tema bulan, bintang, dan matahari. Pada tindakan penelitian Siklus II ini terdiri dari tiga kali pertemuan yaitu pada hari Selasa tanggal 14 Mei 2013, Kamis tanggal 16 Mei 2013, dan pada hari Selasa tanggal 21 Mei 2013. Pada penelitian tindakan Siklus II peneliti dan guru lebih menekankan pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka dilakukan oleh semua anak secara bersama-sama bukan secara bergantian. Hal tersebut agar semua anak dapat fokus saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Pelaksanaan

1) Siklus II Pertemuan Pertama

Pada tindakan penelitian Siklus II Pertemuan Pertama yang dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 14 Mei 2013, tema pembelajarannya yaitu alam semesta dengan sub tema bulan, bintang, dan matahari. Kegiatan diawali dengan berbaris, masuk kelas, membaca Iqra' (privat), dan belajar menulis huruf abjad di buku masing-masing. Hal itu bertujuan untuk mengenalkan huruf abjad kepada anak sejak dini. Dilanjutkan guru dan anak berdo'a bersama, mengucapkan salam, dan apersepsi. Kemudian guru mengajak anak untuk melakukan gerakan antisipasi di luar kelas seperti anak secara bergantian berjalan maju pada garis lurus sejauh 2 meter sambil menghitung berapa langkah kaki mereka. Kegiatan itu untuk merangsang fisik motorik kasar anak serta untuk meningkatkan kemampuan

mengenal lambang bilangan anak. Guru dan anak kemudian bernyanyi sambil bertepuk tangan sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang nyaman, menyenangkan, serta dapat menyalurkan kelebihan energi yang dimiliki oleh anak. Guru mengajak anak untuk kembali duduk dikursi masing-masing serta mempersilakan bagi anak yang ingin minum.

Kegiatan inti, guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Guru memberikan LKA kepada masing-masing anak dan meminta anak untuk menuliskan lambang bilangan 1-10 denganurut sesuai dengan jumlah gambar benda pada LKA. Anak menuliskan lambang bilangan 1-10 denganurut pada LKA sesuai dengan jumlah gambar benda yang ada. Anak dapat menggunting LKA yang sudah ditulis angka 1-10 tersebut. Sehingga dapat dijadikan sebagai kartu angka sederhana. Peneliti mendokumentasikan kegiatan, sementara guru mencatat keaktifan anak dan memotivasi anak yang kesulitan mengerjakan tugas.

Pada kegiatan inti ini, sebagian besar anak sudah dapat menulis lambang bilangan 1-10 denganurut. Sebab anak sudah mulai terbiasa mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan kartu angka, sehingga anak akan ingat ketika menulis lambang bilangan 1-10 denganurut. Dalam kegiatan inti ini anak yang membuat kartu angka, yaitu dengan cara menuliskan lambang bilangan 1-10 denganurut sesuai dengan jumlah gambar yang ada pada LKA. Kemudian anak dapat menggunting LKA tersebut sesuai dengan pola persegi yang telah ditentukan oleh peneliti.

Setelah kegiatan inti kedua dan ketiga selesai, dilanjutkan dengan istirahat. Sebelum istirahat anak cuci tangan bergantian terlebih dahulu, membaca do'a

sebelum makan bersama-sama, kemudian bermain di luar kelas. Setelah istirahat selesai anak masuk kelas dan berdo'a sesudah makan bersama-sama.

Kegiatan akhir, guru melakukan *review* bersama anak tentang kegiatan yang telah dilakukan. Guru menanyakan tentang perasaan anak apakah senang atau tidak dalam mengikuti kegiatan pada hari itu. Peneliti dan guru memberi penghargaan berupa *reward stick* di papan *reward* pada anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Dan tidak memberikan *reward stick* bagi anak yang bermain sendiri dan masih mengganggu teman dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Diharapkan agar anak keesokan harinya lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kemudian guru dan anak bernyanyi, berdo'a sebelum pulang bersama-sama, mengucapkan salam, dan penutup.

2) Siklus II Pertemuan Kedua

Pada tindakan penelitian Siklus II Pertemuan Kedua yang dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 16 Mei 2013, tema pembelajaran yaitu alam semesta dengan sub tema bulan, bintang, dan matahari. Kegiatan pertama pada hari Kamis diawali dengan berbaris, masuk kelas, membaca Iqra' (privat), dan belajar menulis angka di buku masing-masing. Hal itu bertujuan untuk mengenalkan angka atau lambang bilangan kepada anak sejak dini. Guru dan anak berdo'a bersama sebelum kegiatan pembelajaran, mengucapkan salam, dan dilanjutkan guru melakukan apersepsi. Guru mengajak anak untuk melakukan gerakan antisipasi di luar kelas seperti anak berjalan maju pada garis lurus sejauh 2 meter, berjalan mundur pada garis lurus sejauh 2 meter, dan berjalan berjinjit sejauh 2 meter.

Kegiatan itu untuk merangsang fisik motorik kasar anak. Dilanjutkan guru dan anak bernyanyi sambil bertepuk tangan. Sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang nyaman, menyenangkan, serta dapat menyalurkan kelebihan energi yang dimiliki oleh anak. Guru mengajak anak untuk kembali duduk dikursi masing-masing serta mempersilakan bagi anak yang ingin minum.

Kegiatan inti, guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Guru menunjukkan kartu angka yang bertuliskan angka 1-10 kepada anak. Kemudian guru meminta anak untuk bersama-sama menyebutkan lambang bilangan 1-10 yang terdapat pada kartu angka, sambil berkata “satu”, “dua”, dan “tiga” sampai “sepuluh” secara bersama-sama. Guru membagikan kartu angka kepada masing-masing anak. Setiap anak diminta untuk mengurutkan kartu angka dari angka 1-10. Kemudian anak diminta menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya yang terdapat pada kartu angka dengan urutan.

Setiap anak diberi tugas untuk mengurutkan kartu angka dari angka 1-10 yang telah diberikan guru. Kemudian anak menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya dengan urutan sambil mengucapkan “satu” saat menunjuk angka 1 pada kartu angka, mengucapkan “dua” sambil menunjuk angka 2, dan seterusnya hingga mengucapkan “sepuluh” sambil menunjuk angka 10 pada kartu angka. Peneliti mendokumentasikan kegiatan, sementara guru mencatat keaktifan anak dan memotivasi anak yang kesulitan mengerjakan tugas. Pada penelitian tindakan Siklus II Pertemuan Kedua ini, kegiatan inti dilakukan secara bersama-sama oleh semua anak. Hal ini bertujuan agar semua anak dapat fokus dalam mengurutkan kartu angka 1-10 dan menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan

bilangannya. Sehingga dapat mengurangi kegaduhan di dalam kelas saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Setelah kegiatan inti yang kedua dan ketiga selesai, dilanjutkan istirahat. Sebelum istirahat anak cuci tangan bergantian terlebih dahulu, membaca do'a sebelum makan bersama-sama, kemudian bermain di luar kelas. Setelah istirahat selesai anak masuk kelas dan berdo'a sesudah makan bersama-sama.

Kegiatan akhir, guru melakukan *review* bersama anak tentang kegiatan yang telah dilakukan. Guru menanyakan tentang perasaan anak apakah senang atau tidak dalam mengikuti kegiatan pada hari itu. Peneliti dan guru memberi penghargaan berupa *reward stick* di papan *reward* kepada anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Diharapkan agar anak keesokan harinya lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dilanjutkan guru dan anak bernyanyi, berdo'a sebelum pulang bersama-sama, mengucapkan salam, dan penutup.

3) Siklus II Pertemuan Ketiga

Pada tindakan penelitian Siklus II Pertemuan Ketiga yang dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 21 Mei 2013, tema pembelajaran yaitu alam semesta dengan sub tema bulan, bintang, dan matahari. Kegiatan pertama pada hari Selasa, diawali dengan berbaris, masuk kelas, membaca Iqra' (privat), dan belajar menulis huruf abjad di buku masing-masing. Hal itu bertujuan untuk mengenalkan huruf abjad kepada anak sejak dini. Dilanjutkan guru dan anak berdo'a bersama, mengucapkan salam, dan guru melakukan apersepsi. Guru melakukan tanya jawab kepada anak tentang benda-benda ciptaan Allah Swt yang ada di langit dan di

bumi. Anak menyebutkan ciptaan-ciptaan Allah Swt yang ada di langit dan di bumi misal manusia, langit, matahari, bulan, bintang, tanaman, dan hewan. Dilanjutkan guru dan anak bernyanyi sambil bertepuk tangan. Sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang nyaman, menyenangkan, serta kondusif untuk memulai proses kegiatan pembelajaran.

Pada kegiatan inti, anak mendengarkan saat guru memberikan pijakan sebelum menghubungkan/memasangkan benda-benda (batang korek api) sampai 10 dengan urut menggunakan kartu angka (anak tidak disuruh menulis). Guru menunjukkan kartu angka yang bertuliskan angka 1-10 kepada anak. Kemudian anak diminta menghitung jumlah gambar pada kartu angka secara bersama-sama. Anak diberi pertanyaan oleh guru berapa jumlah batang korek api yang harus diambil jika kartu angka bertuliskan angka 1, 2, 3, dan seterusnya hingga 10. Guru memberikan contoh kepada anak menghubungkan/memasangkan batang korek api yang berjumlah satu dengan kartu angka bertuliskan angka 1 hingga 5. Guru membagikan kartu angka bertuliskan angka 1-10 kepada masing-masing anak. Masing-masing anak diminta untuk menghubungkan/memasangkan benda-benda (batang korek api) sampai 10 dengan urut menggunakan kartu angka (anak tidak disuruh menulis).

Setiap anak diberi tugas untuk mengurutkan kartu angka yang telah diberikan guru di meja masing-masing, kemudian mengambil sejumlah batang korek api sesuai dengan angka pada kartu angka. Selanjutnya anak menaruh satu batang korek api di atas kartu angka bertuliskan angka 1 sambil berkata “satu”. Anak menaruh dua batang korek api di atas kartu angka yang bertuliskan angka 2

sambil berkata “satu”, “dua”, dan seterusnya hingga pada kartu angka yang bertuliskan angka 10. Peneliti mendokumentasikan kegiatan, sementara guru mencatat keaktifan anak dan memotivasi anak yang kesulitan mengerjakan.

Pada kegiatan inti, anak terlihat semangat dan antusias. Bahkan berlomba-lomba agar menjadi yang pertama selesai dalam melakukan kegiatan. Hal ini dikarenakan kegiatan yang dilakukan anak sebelumnya hanya menggunakan LKA. Pada kegiatan inti ini, setiap anak menjadi fokus, tidak berbicara sendiri, tidak mengganggu teman, dan tidak membuat kegaduhan. Sebab mereka menghubungkan benda (batang korek api) yang cukup banyak dengan kartu angka masing-masing. Guru dan peneliti memberikan motivasi serta bimbingan kepada beberapa anak yang masih bingung dan kesulitan dalam mengikuti kegiatan itu. Setelah semua anak selesai menghubungkan benda (batang korek api) dengan kartu angka, guru dan peneliti mengecek apakah jumlah benda (batang korek api) sudah sesuai atau belum dengan angka pada kartu angka. Peneliti mendokumentasikan setiap proses kegiatan pembelajaran tersebut.

Setelah kegiatan inti yang kedua dan ketiga selesai, dilanjutkan dengan istirahat. Sebelum istirahat anak cuci tangan bergantian terlebih dahulu, membaca do'a sebelum makan bersama-sama, kemudian bermain di luar kelas. Setelah istirahat selesai anak masuk kelas, dan berdo'a sesudah makan bersama-sama.

Kegiatan akhir, guru melakukan *review* bersama anak tentang kegiatan yang telah dilakukan. Guru menanyakan tentang perasaan anak apakah senang atau tidak dalam mengikuti kegiatan pada hari itu. Peneliti dan guru memberi penghargaan berupa *reward stick* di papan *reward* pada anak yang mengikuti

kegiatan pembelajaran dengan baik. Diharapkan agar anak keesokan harinya lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dilanjutkan guru dan anak bernyanyi, berdo'a sebelum pulang bersama-sama, mengucapkan salam, dan penutup.

c. Observasi

Pada penelitian tindakan Siklus II selama proses pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka, guru dan peneliti mengamati jalannya kegiatan, mencatat tindakan yang telah dilakukan baik tindakan yang sesuai dengan perencanaan maupun yang mengalami perubahan. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pendampingan kegiatan pembelajaran. Selama proses pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka dari Siklus awal sampai Siklus akhir berjalan dengan baik dan lancar sesuai rencana.

Hasil observasi terhadap pelaksanaan tindakan dapat dikatakan bahwa anak merasa antusias, senang, dan dapat bekerjasama. Hal itu terlihat saat proses pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka pada Siklus II anak menjadi lebih bersemangat, senang, dan lebih berkompetisi, meskipun kegiatan tersebut bukanlah sebuah kompetisi. Sebab kegiatan pada Siklus II dilakukan secara bersama-sama. Sehingga, semua anak berlomba-lomba untuk menyelesaikan kegiatan tersebut dengan cepat dan tepat. Anak menjadi lebih senang karena pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka, tidak hanya menggunakan LKA maupun buku tulis.

Penelitian tindakan Siklus II Pertemuan Pertama, anak merasa senang dan berlomba-lomba agar dapat menyelesaikan kegiatan tersebut dengan cepat dan tepat. Kemudian anak dapat menggunting LKA menjadi kartu angka sederhana. Pada Pertemuan Kedua dan Pertemuan Ketiga anak semakin antusias, bersemangat, dan berkompetisi saat melakukan kegiatan menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya secara bersama-sama, serta pada saat kegiatan menghubungkan lambang bilangan dengan benda sampai 10 dengan urut secara bersama-sama.

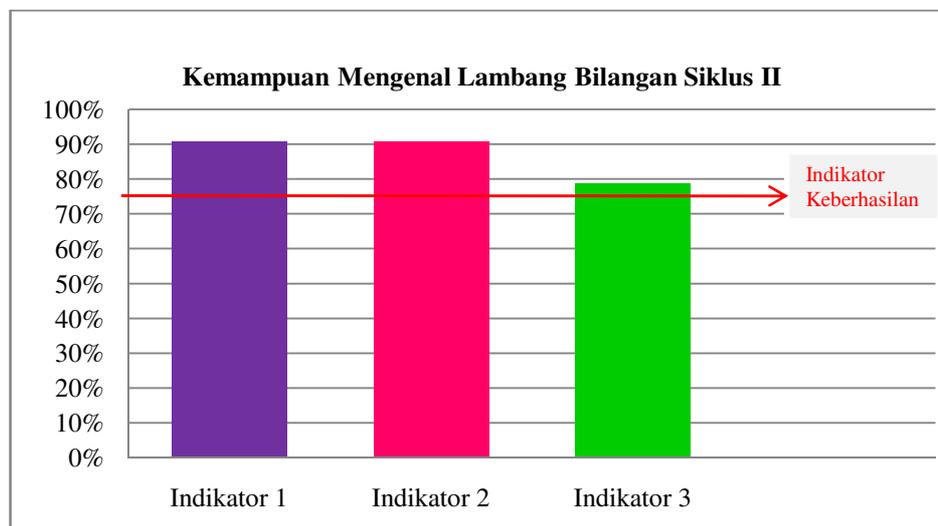
Pada saat mengikuti pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka dalam penelitian tindakan Siklus II, suasana kelas menjadi lebih kondusif, anak menjadi lebih tenang, tidak ada anak yang makan ketika pembelajaran berlangsung, dan bahkan anak yang sering mengganggu teman pada penelitian tindakan Siklus II menjadi antusias dalam mengikuti kegiatan tersebut.

Berikut data kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka pada anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I pada penelitian tindakan Siklus II dapat disajikan dalam bentuk tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Data Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Siklus II

No.	Indikator Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	Persentase
1.	Anak dapat menulis lambang bilangan 1-10 dengan urut	90,90 %
2.	Anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan urut dengan bilangannya	90,90 %
3.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 dengan urut	78,78%
Rata-rata		86,86%
Indikator Keberhasilan		75,00%

Tabel 10 di atas menunjukkan rekapitulasi hasil observasi Siklus II kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I. Untuk lebih memperjelas akan ditampilkan dalam grafik berikut ini:



Grafik 4. Grafik Rekapitulasi Data Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Siklus II

Berdasarkan tabel 10 dan grafik 4 di atas dapat dijelaskan bahwa:

a. Hasil dari pelaksanaan tindakan Siklus II Pertemuan Pertama dengan indikator yaitu dapat menulis lambang bilangan 1-10 denganurut, persentase yang dicapai atau anak yang mendapat kriteria baik ada 90,90%. Anak sudah mulai paham dan terbiasa untuk menuliskan lambang bilangan 1-10 denganurut. Karena dengan kegiatan bermain kartu angka, anak selalu diminta untuk mengurutkan lambang bilangan 1-10 yang terdapat pada kartu angka. Apabila ada anak yang masih bingung, guru dan peneliti membimbing serta memotivasinya. Sehingga, pada penelitian Siklus II hampir semua anak sudah mampu untuk menulis lambang bilangan 1-10 denganurut.

b. Hasil dari pelaksanaan Siklus II Pertemuan Kedua dengan indikator yaitu dapat menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya, persentase yang dicapai atau anak yang mendapat kriteria baik ada 90,90%. Anak semakin antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan tersebut. Hampir semua anak sudah dapat mengurutkan kartu angka 1-10 dan menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya dengan urut. Hanya ada beberapa anak saja yang masih belum urut dalam menunjuk lambang bilangan dengan bilangannya.

c. Hasil dari pelaksanaan Siklus II Pertemuan Ketiga dengan indikator yaitu dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 dengan urut, persentase yang dicapai atau anak yang mendapat kriteria baik ada 81,81%. Dalam penelitian tindakan Siklus II Pertemuan Ketiga masih ada beberapa anak yang bingung dalam mengambil sejumlah benda (batang korek api) sesuai dengan angka pada kartu angka. Tetapi, sebagian besar anak sudah mampu untuk menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan benda (batang korek api) sampai 10 dengan urut. Suasana kelas menjadi lebih kondusif, anak menjadi lebih bersemangat, dan berkompetisi. Hal itu dikarenakan kegiatan dilakukan secara bersama-sama dan tidak hanya fokus pada dua anak yang maju ke kelas.

Berdasarkan data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka pada penelitian tindakan Siklus II dapat dikatakan sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka pada anak kelompok A di TK ABA Jimbung I apabila dilihat dari persentase Pra

Tindakan, pelaksanaan tindakan Siklus I, dan pelaksanaan tindakan Siklus II mengalami peningkatan serta sudah mencapai ketuntasan indikator keberhasilan yang telah direncanakan oleh peneliti. Persentase yang dicapai sudah melebihi dari indikator keberhasilan yang direncanakan yaitu 75%.

d. Refleksi

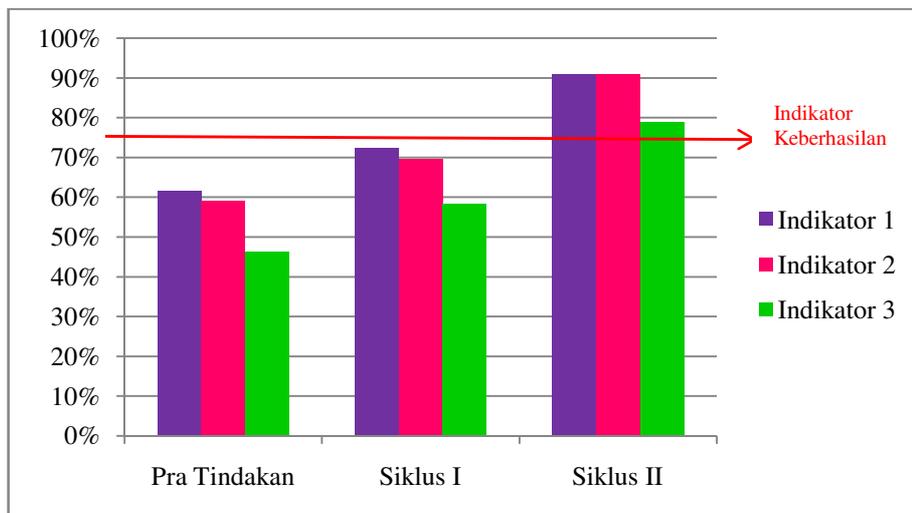
Pelaksanaan refleksi pada penelitian tindakan Siklus II dilakukan oleh peneliti dan guru kelas dengan cara melihat perbandingan antara data pada saat Pra Tindakan dan sesudah dilakukan tindakan pada Siklus I dan Siklus II. Adapun perbandingannya adalah sebagai berikut:

Tabel 11. Perbandingan Persentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak pada Tahap Pra Tindakan, Sesudah Pelaksanaan Tindakan Siklus I, dan Sesudah Pelaksanaan Tindakan Siklus II

No	Indikator	Persentase (%) Pra Tindakan	Persentase (%) Siklus I	Persentase (%) Siklus II
1.	Anak dapat menulis lambang bilangan 1-10 dengan urut	61,53%	72,22%	90,90%
2.	Anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan urut dengan bilangannya	58,97%	69,44%	90,90%
3.	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 dengan urut	46,15%	58,33%	78,78%
Rata-rata		55,55%	66,66%	86,86%
Indikator Keberhasilan		75,00%		

Tabel 11 di atas menunjukkan rekapitulasi hasil observasi perbandingan persentase peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak tahap Pra Tindakan, Sesudah Pelaksanaan Tindakan Siklus I, dan Sesudah Pelaksanaan Tindakan Siklus II pada anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I.

Untuk lebih memperjelas tabel 11 di atas akan ditampilkan dalam grafik berikut:



Gambar 5. Grafik Rekapitulasi Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Tahap Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan tabel 11 dan grafik 5 di atas dapat diketahui adanya peningkatan dari data yang diperoleh sebelum tindakan dan sesudah pelaksanaan tindakan pada Siklus I dan Siklus II. Indikator pertama yaitu dapat menulis lambang bilangan 1-10 dengan urut, persentase anak yang mendapat kriteria baik pada saat Pra Tindakan sebesar 61,53%, pada Siklus I sebesar 72,22%, dan pada Siklus II sebesar 90,90%. Hal itu menunjukkan bahwa persentase anak yang memperoleh kriteria baik terjadi peningkatan 10,69% setelah dilakukan tindakan pada Siklus I dan terjadi peningkatan 18,68% setelah dilakukan tindakan pada Siklus II.

Pada indikator kedua yaitu dapat menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya, persentase anak yang mendapat kriteria baik pada saat Pra Tindakan sebesar 58,97%, pada Siklus I sebesar 69,44%, dan pada Siklus II sebesar 90,90%. Hal itu menunjukkan bahwa persentase anak yang memperoleh kriteria baik

terjadi peningkatan 10,47% setelah dilakukan tindakan pada Siklus I dan terjadi peningkatan 21,46% setelah dilakukan tindakan pada Siklus II.

Pada indikator ketiga yaitu dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 dengan urut, persentase anak yang memperoleh kriteria baik pada saat Pra Tindakan sebesar 46,15%, pada Siklus I sebesar 58,33%, dan pada Siklus II sebesar 78,78%. Hal itu menunjukkan bahwa persentase anak yang memperoleh kriteria baik terjadi peningkatan 12,18% setelah dilakukan tindakan pada Siklus I dan terjadi peningkatan 20,45% setelah dilakukan tindakan pada Siklus II.

Hasil penelitian pada Siklus II pada indikator pertama dan kedua yaitu dapat menulis lambang bilangan 1-10 dengan urut dan dapat menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya diklasifikasikan sangat baik. Sebab hampir semua anak sudah mampu untuk melakukan kegiatan tersebut. Sementara pada indikator ketiga yaitu dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 dengan urut diklasifikasikan baik.

Berdasarkan data pada gambar 5 di atas, dapat dilihat bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak mengalami peningkatan dari tahap Pra Tindakan ke Siklus I sampai dengan Siklus II. Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti, peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan ini dipengaruhi oleh pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka. Sebab, dengan bermain kartu angka pembelajaran mengenal lambang bilangan menjadi lebih mudah, menyenangkan, dan lebih menarik perhatian anak. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

- 1) Pada Siklus II pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka sudah melibatkan semua anak. Sehingga, anak menjadi lebih bersemangat, lebih antusias, dan muncul kompetisi diantara mereka.
- 2) Suasana kelas menjadi lebih kondusif. Sehingga, hampir semua anak menjadi lebih fokus ketika proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil refleksi, maka peneliti dan guru menghentikan tindakan pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka pada anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I. Hal itu disebabkan sudah mencapai indikator yang telah direncanakan oleh peneliti.

B. Pembahasan

Kemampuan mengenal lambang bilangan adalah konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak. Karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan (formal) berikutnya. Berdasarkan hasil observasi pada tahap Pra Tindakan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten masih rendah. Sebab kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan sebagian besar menggunakan LKA, buku tulis, dan papan tulis. Masih terbatas dan kurang bervariasi dalam penggunaan media pembelajaran ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung membuat anak menjadi bosan dan kurang fokus ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Bertumpu pada hal tersebut, kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak masih perlu ditingkatkan.

Oleh karena itu, diperlukan kegiatan yang menyenangkan dan dapat menarik minat anak dalam kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan.

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa kegiatan bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase pada tahap Pra Tindakan dan setelah dilakukan tindakan kelas. Hasil observasi pada Pra Tindakan menunjukkan bahwa tidak ada anak yang berkriteria berkembang sangat baik atau yang mendapatkan persentase 81-100%. Setelah adanya tindakan Siklus II kemampuan mengenal lambang bilangan anak yang berkriteria berkembang sangat baik meningkat menjadi 86,86%.

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian pada Siklus I terlihat anak sudah lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran mengenal lambang bilangan. Sebab pembelajaran tersebut melalui kegiatan bermain kartu angka yang menyenangkan dan merangsang anak untuk terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan itu. Pada prinsipnya pembelajaran di TK tidak terlepas dari kegiatan bermain yang menyenangkan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Slamet Suyanto (2005: 26) bahwa pembelajaran di TK harus menerapkan esensi bermain yang meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih, dan merangsang anak terlibat aktif. Namun, dalam pelaksanaan tindakan Siklus I suasana kelas masih kurang kondusif dan sebagian anak belum fokus ketika mengikuti pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain

kartu angka. Hal ini disebabkan hanya dua anak yang maju bergantian ke depan kelas.

Pada siklus II anak menjadi semakin antusias, terlibat aktif, dan fokus dalam mengikuti pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka, serta suasana kelas sudah semakin kondusif. Hal itu dikarenakan kegiatan bermain kartu angka dilakukan secara bersama-sama oleh semua anak. Hal itu sesuai dengan pendapat Soegeng Santoso dalam Anita Yus (2005: 23), bahwa bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendiri atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Selain itu, peneliti juga menyiapkan papan *reward*. Papan *reward* tersebut dapat dijadikan sebagai tambahan motivasi bagi setiap anak dalam menyelesaikan semua kegiatan. Anak yang dapat menyelesaikan kegiatan dengan baik akan mendapat *reward stick* di papan *reward* yang telah bertuliskan nama mereka. Jadi, bagi anak yang antusias dan semangat dalam menyelesaikan semua kegiatan maka *reward stick* mereka akan bertambah banyak. Tetapi, bagi anak yang tidak menyelesaikan kegiatan tidak akan mendapatkan *reward stick*.

Alat bermain atau alat permainan edukatif (APE) yang digunakan dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan adalah kartu angka. Kartu angka merupakan alat bermain yang dipergunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar dan bertujuan untuk mempermudah anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Pendapat tersebut sesuai yang dinyatakan dalam Departemen Pendidikan Nasional (2006: 3) bahwa alat

bermain/peraga adalah semua benda dan alat, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak, yang dipergunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar, bermain, dan bekerja di sekolah agar dapat berlangsung dengan teratur, efektif, dan efisien sehingga tujuan pendidikan TK dapat dicapai.

Kartu angka yang bertuliskan angka 1-10, mempunyai variasi gambar, dan berwarna-warni dirancang untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak terutama dalam kemampuan mengenal lambang bilangan. Hal itu sesuai dengan pendapat Mayke Sugianto dalam Cucu Eliyawati (2005: 62), bahwa alat permainan edukatif (APE) berkaitan dengan alat permainan untuk anak usia dini yaitu alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Adapun aspek-aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek fisik (motorik halus dan kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral.

Pada dasarnya pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan salah satu aspek perkembangan kognitif yang perlu dikembangkan pada anak usia dini. Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A di TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah direncanakan oleh peneliti, yaitu pada indikator pertama anak sudah dapat menulis lambang bilangan 1-10, pada indikator kedua anak sudah dapat menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya, dan pada indikator ketiga anak sudah dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10. Hasil penelitian ini terbukti sesuai dengan yang

dinyatakan pada pedoman pengembangan program pembelajaran di Taman Kanak-kanak dalam Kurikulum Taman Kanak-kanak Tahun 2010, bahwa standar Tingkat Pencapaian Perkembangan untuk anak Kelompok A usia 4-<5 Tahun dalam konsep mengenal lambang bilangan, seharusnya anak sudah mampu untuk menunjuk lambang bilangan 1-10, meniru lambang bilangan 1-10, dan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis).

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan dengan maksimal dan sungguh-sungguh oleh peneliti dan guru kelas sehingga diperoleh hasil yang telah diharapkan. Namun, didalam pelaksanaannya masih terdapat kekurangan yaitu penelitian dilaksanakan disaat menjelang kenaikan kelas dan bersamaan dengan beberapa acara yang diselenggarakan oleh sekolah. Sehingga, waktu penelitian menjadi terbatas dan kurang ketelitian dalam mengamati pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain kartu angka. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase dari tahap Pra Tindakan dan setelah dilakukan tindakan kelas. Hasil observasi pada tahap Pra Tindakan menunjukkan bahwa tidak ada anak yang berkriteria berkembang sangat baik atau mendapatkan persentase 55,55%. Setelah adanya tindakan Siklus II persentase kemampuan mengenal lambang bilangan anak yang berkriteria berkembang sangat baik meningkat menjadi 86,86%.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam kegiatan bermain kartu angka sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak adalah guru mempersiapkan alat permainan edukatif berupa kartu angka dan mendemonstrasikan cara bermainnya. Anak diminta untuk bermain mengurutkan kartu angka terlebih dahulu. Guru meminta anak untuk menulis lambang bilangan 1-10. Selanjutnya guru meminta anak untuk menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya pada kartu angka. Kegiatan menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10 dilakukan dengan cara menghubungkan sejumlah benda-benda (permen, stik es krim, dan batang korek api) sesuai dengan lambang bilangan pada kartu angka. Pemberian *reward stick* juga dapat

memberikan motivasi bagi anak yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian di atas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Kegiatan bermain kartu angka yang bervariasi dapat dijadikan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran mengenal lambang bilangan karena telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I Kecamatan Kalikotes Kabupaten Klaten.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Kegiatan bermain kartu angka selain dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif khususnya pada kemampuan mengenal lambang bilangan anak, ternyata juga dapat mengembangkan kemampuan mengenal bentuk, warna, serta melatih daya ingat anak. Sehingga, dapat dijadikan alternatif bagi peneliti lain untuk mengembangkan aspek perkembangan yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Sa'dun. (2010). *PTK Filosofi, Metodologi, Implementasi*. Yogyakarta: CV Cipta Media.
- Anita Yus. (2005). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Cucu Eliyawati. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Dali S. Naga. (1980). *Berhitung Sejarah Dan Pengembangannya*. Jakarta: PT Gramedia
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Modul Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 tahun*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- _____. (2007). *Pedoman Pembuatan dan Pemanfaatan Alat Peraga di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- _____. (2006). *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- _____. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- Desmita. (2007). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Harun Rasyid, Mansyur, dan Suratno. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kamtini & Husni Wardi Tanjung. (2005). *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat

Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.

Kurikulum Taman Kanak-Kanak. (2010). *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.

M. Ramli. (2005). *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi

Ngalim Purwanto. (2006). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nining Sriningsih. (2008). *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.

Papalia, Diane E, dkk. (2009). *Human Development Perkembangan Manusia Edisi 10*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.

Riduawan. (2007). *Skala Pengukuran Variable-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Sudaryanti. (2006). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta.

Sugiyono. (2010). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Tadkiroatun Musfiroh. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama. (2011). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Wina Sanjaya. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yudha M. Saputra & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

LAMPIRAN 1
KISI-KISI INSTRUMEN,
RUBRIK PENILAIAN, DAN
LEMBAR OBSERVASI

Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen, Rubrik Penilaian, dan Lembar Observasi

Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok A

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Kemampuan kognitif berupa kemampuan mengenal lambang bilangan.	Kemampuan mengenal lambang bilangan.	<ul style="list-style-type: none"> Anak dapat menulis lambang bilangan 1-10. Anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya. Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

Rubrik Penilaian Kemampuan Menulis Lambang Bilangan 1-10

No.	Kriteria Penilaian	Skor	Keterangan
1	Anak dapat menulis lambang bilangan 1-10.	3	Jika anak dapat menulis lambang bilangan 1-10 dengan urutan sesuai dengan yang tertulis pada kartu angka tanpa melakukan kesalahan.
2	Anak kurang dapat menulis lambang bilangan 1-7.	2	Jika anak dapat menulis lambang bilangan 1-7 dengan urutan sesuai dengan yang tertulis pada kartu angka, dan anak terkadang masih melakukan kesalahan dalam menulis lambang bilangan.
3	Anak belum dapat menulis lambang bilangan 1-5.	1	Jika anak dapat menulis lambang bilangan 1-5 dengan urutan sesuai dengan yang tertulis pada kartu angka dan anak masih harus dibimbing oleh guru dalam menulis lambang bilangan tersebut.

Rubrik Penilaian Kemampuan Menunjuk Lambang Bilangan 1-10 dengan Bilangannya

No.	Kriteria Penilaian	Skor	Keterangan
1	Anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya.	3	Jika anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya yang terdapat pada kartu angka dengan urutan dan tanpa melakukan kesalahan.
2	Anak kurang dapat menunjuk lambang bilangan 1-7 dengan bilangannya.	2	Jika anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-7 dengan bilangannya yang terdapat pada kartu angka dengan urutan, dan anak terkadang masih lupa atau melakukan kesalahan dalam menunjuk lambang bilangan dengan bilangannya.
3	Anak belum dapat menunjuk lambang bilangan 1-5 dengan bilangannya.	1	Jika anak dapat menunjuk lambang bilangan 1-5 dengan bilangannya yang terdapat pada kartu angka dengan urutan, dan anak masih harus dibimbing oleh guru dalam menunjuk lambang bilangannya tersebut.

Rubrik Penilaian Kemampuan Menghubungkan Lambang Bilangan dengan Benda-benda Sampai 10

No.	Kriteria Penilaian	Skor	Keterangan
1	Anak dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.	3	Jika anak dapat menghubungkan lambang bilangan yang terdapat pada kartu angka dengan benda-benda (kancing baju, manik-manik, dll) sampai 10 dengan urut dan tanpa melakukan kesalahan.
2	Anak kurang dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 7.	2	Jika anak dapat menghubungkan lambang bilangan yang terdapat pada kartu angka dengan benda-benda (kancing baju, manik – manik, dll) sampai 7 dengan urut, dan anak terkadang masih lupa atau kurang tepat dalam menghubungkan lambang bilangan dengan bendanya tersebut.
3	Anak belum dapat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5.	1	Jika anak dapat menghubungkan lambang bilangan yang terdapat pada kartu angka dengan benda-benda (kancing baju, manik- manik, dll) sampai 5 dengan urut, dan anak masih harus dibimbing oleh guru dalam menghubungkan lambang bilangan dengan bendanya tersebut.

Lembar Observasi *Check List* Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok A melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka

No.	Nama Anak	Kriteria Penilaian Mengenal Lambang Bilangan									Keterangan
		Menulis lambang bilangan 1-10			Menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya			Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10			
		D	KD	BD	D	KD	BD	D	KD	BD	
1.	AN										
2.	BGS										
3.	FT										
4.	LN										
5.	RDO										
6.	STS										
7.	LT										
8.	NR										
9.	TD										
10.	IQB										
11.	AMN										
12.	DS										
13.	RSH										
Jumlah anak yang mendapat kriteria dapat (%)											

**Keterangan: D = Dapat, KD = Kurang Dapat, BD = Belum Dapat
Keterangan Skor: D = 3, KD = 2, BD = 1**

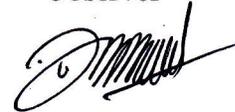
Guru Kelas



Durotul Yatimah

Klaten, 10 Mei 2013

Observer



Dewi Lestari

LAMPIRAN 2
HASIL OBSERVASI
KEMAMPUAN MENGENAL
LAMBANG BILANGAN

Lampiran 2. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pra Tindakan

No.	Nama	Menulis lambang bilangan 1-10 dengan urutan	Menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	Skor Total
1	LN	1	1	1	3
2	RDO	3	2	1	6
3	AMN	1	1	1	3
4	BG	3	3	1	7
5	SNT	3	3	2	8
6	ANS	1	1	1	3
7	IBL	2	2	1	5
8	FTN	1	1	1	3
9	NR	3	3	3	9
10	LT	3	3	3	9
11	TDY	1	1	1	3
12	DST	1	1	1	3
13	RSH	1	1	1	3
Jumlah		24	23	18	65
Persentase		61,53 %	58,97%	46,15%	
Rata-rata		55,55%			

Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Siklus I

No.	Nama	Menulis lambang bilangan 1-10 dengan urutan	Menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	Jumlah
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	
1	LN	I	I	1	1
2	RDO	3	2	3	8
3	AMN	1	1	1	3
4	BG	3	3	3	9
5	SNT	3	3	3	9
6	ANS	1	1	1	3
7	IBL	3	3	2	8
8	FTN	1	1	1	3
9	NR	3	3	3	9
10	LT	3	3	I	6
11	TDY	1	1	1	3
12	DST	2	2	1	6
13	RSH	2	2	1	5
Jumlah		26	25	21	73
Persentase		72,22%	69,44%	58,33%	
Rata-rata		66,66%			

Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Siklus II

No.	Nama	Menulis lambang bilangan 1-10 dengan urut	Menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya	Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda 1-10	Jumlah
1	LN	3	3	1	7
2	RDO	I	3	S	3
3	AMN	3	3	3	9
4	BG	3	3	3	9
5	SNT	I	3	3	6
6	ANS	1	S	1	2
7	IBL	3	3	3	9
8	FTN	3	2	1	6
9	NR	3	3	3	9
10	LT	3	I	3	6
11	TDY	2	1	I	3
12	DST	3	3	2	8
13	RSH	3	3	3	9
	Jumlah	30	30	26	86
	Persentase	90,90%	90,90%	78,78%	
	Rata-rata	86,86%			

LAMPIRAN 3

PERHITUNGAN RATA-RATA

Lampiran 3. Perhitungan Rata-rata

Perhitungan Rata-rata

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

- NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan
R = Skor mentah yang diperoleh siswa
SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan
100 = Bilangan tetap

Perhitungan Rata-rata Pra Tindakan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Pra Tindakan
$NP = \frac{R}{SM} \times 100$
$NP = \frac{65}{117} \times 100$
NP = 55,55 %

Perhitungan Rata-rata Siklus I Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Siklus I		
Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
$NP = \frac{R}{SM} \times 100$	$NP = \frac{R}{SM} \times 100$	$NP = \frac{R}{SM} \times 100$
$NP = \frac{26}{36} \times 100$	$NP = \frac{25}{36} \times 100$	$NP = \frac{21}{36} \times 100$
NP = 72,22%	NP = 69,44%	NP = 58,33%

Perhitungan Rata-rata Siklus II Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Siklus II		
Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
$NP = \frac{R}{SM} \times 100$	$NP = \frac{R}{SM} \times 100$	$NP = \frac{R}{SM} \times 100$
$NP = \frac{30}{33} \times 100$	$NP = \frac{30}{33} \times 100$	$NP = \frac{26}{33} \times 100$
NP = 90,90%	NP = 90,90%	NP = 78,78%

Hasil Perhitungan Rata-Rata Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten

No	Persentase	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
1	Indikator I	61,53%	75,00%	90,90%
2	Indikator II	58,97%	69,44%	90,90%
3	Indikator III	46,15%	58,33%	78,78%
	Rata-rata	$\frac{61,53 + 58,97 + 46,15}{3}$ = 55,55%	$\frac{72,22 + 69,44 + 58,33}{3}$ = 66,66%	$\frac{90,90 + 90,90 + 78,78}{3}$ = 86,86%

LAMPIRAN 4
JADWAL PENELITIAN DAN
DAFTAR HADIR ANAK

Lampiran 4. Jadwal Penelitian dan Daftar Hadir Anak

Jadwal Penelitian

Siklus I	Hari, Tanggal	Waktu	Tema/ Sub Tema
	Jum'at, 10 Mei 2013	07.30 – 10.00	Alam Semesta / Bulan, Bintang, Matahari
	Sabtu, 11 Mei 2013	07.30 – 10.00	Alam Semesta / Bulan, Bintang, Matahari
	Senin, 13 Mei 2013	07.30 – 10.30	Alam Semesta / Bulan, Bintang, Matahari
Siklus II	Selasa, 14 Mei 2013	07.30 – 10.30	Alam Semesta / Bulan, Bintang, Matahari
	Kamis, 16 Mei 2013	07.30 – 10.30	Alam Semesta / Bulan, Bintang, Matahari
	Selasa, 21 Mei 2013	07.30 – 10.30	Alam Semesta / Bulan, Bintang, Matahari

**Daftar Hadir Anak Kelompok A TK ABA Jimbung I
Penelitian Tindakan Kelas**

Siklus I

No.	Nama	10 Mei 2013	11 Mei 2013	13 Mei 2013	Keterangan		
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	S	I	A
1.	AN	√	√	√			
2.	BGS	√	√	√			
3.	FT	√	√	√			
4.	LN	S	S	√	√		
5.	RDO	√	√	√			
6.	STS	√	√	√			
7.	LT	√	√	I		√	
8.	NR	√	√	√			
9.	TD	√	√	√			
10.	IQB	√	√	√			
11.	AMN	√	√	√			
12.	DS	√	√	√			
13.	RSH	√	√	√			
Jumlah Masuk		12 siswa	12 siswa	12 siswa	1	1	0

Guru Kelas



Durotul Yatimah

Klaten, 13 Mei 2013

Observer



Dewi Lestari

Lembar Observasi *Check List* Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok A melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka

No.	Nama Anak	Kriteria Penilaian Mengenal Lambang Bilangan									Keterangan
		Menulis lambang bilangan 1-10			Menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya			Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10			
		D	KD	BD	D	KD	BD	D	KD	BD	
1.	AN										
2.	BGS										
3.	FT										
4.	LN										
5.	RDO										
6.	STS										
7.	LT										
8.	NR										
9.	TD										
10.	IQB										
11.	AMN										
12.	DS										
13.	RSH										
Jumlah anak yang mendapat kriteria dapat (%)											

**Keterangan: D = Dapat, KD = Kurang Dapat, BD = Belum Dapat
Keterangan Skor: D = 3, KD = 2, BD = 1**

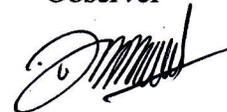
Guru Kelas



Durotul Yatimah

Klaten, 10 Mei 2013

Observer



Dewi Lestari

LAMPIRAN 5
RENCANA KEGIATAN HARIAN

Lampiran 5. Rencana Kegiatan Harian Siklus I

Siklus I

Pertemuan Pertama

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

KELOMPOK : A
 SEMESTER/MINGGU/HARI : I/II/ V
 TEMA/SUB TEMA : Alam Semesta/Bulan, Bintang, Matahari
 HARI, TANGGAL : Jum'at, 10 Mei 2013

TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN			
				ALAT	HASIL		
					☆	☆☆	☆☆☆
<ul style="list-style-type: none"> Membaca do'a sebelum dan sesudah melakukan sesuatu (NAM 3) 	<ul style="list-style-type: none"> Berdo'a sebelum melakukan kegiatan 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Senam Pagi, berbaris sebelum masuk kelas, masuk kelas I. Kegiatan Awal • Guru mengajak anak untuk berdo'a sebelum belajar, membaca syahadat, dan membaca do'a untuk kedua orang tua • Dilanjutkan bernyanyi bersama lagu mengenal angka dalam bahasa Arab Lirik: Wahidun satu, isnaini dua Tsalasatun tiga, arba'atun empat Khamsatun lima, sittatun enam Sab'atun tujuh, samaniatun delapan Tis'atun sembilan, 'asaratun sepuluh Itulah hitungan bahasa Arab ➤ Guru mengajak anak bercakap-cakap tentang 	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan anak langsung 	Observasi			

<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan sederhana (MB2) 	<ul style="list-style-type: none"> •Dapat menjawab pertanyaan apa, siapa, mengapa, dimana, dsb. 	<p>benda apa saja yang ada di alam semesta khususnya benda-benda yang ada di langit</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak menjawab pertanyaan dari guru tentang siapa yang menciptakan bumi dan seisinya, benda apa saja yang ada di atas langit, dll 					
<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal lambang bilangan (KB, LB, H 2) 	<ul style="list-style-type: none"> •Menulis lambang bilangan 1-10 	<p>II. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Kegiatan inti pertama: menulis lambang bilangan 1-10 dengan urut sesuai yang terdapat pada kartu angka <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak mendengarkan saat guru memberikan pijakan sebelum menulis lambang bilangan 1-10 dengan urut pada LKA sesuai yang tertulis pada kartu angka ➤ Guru menunjukkan kartu angka yang bertuliskan angka 1-10 kepada anak. Guru memberikan contoh untuk menulis angka 1, 2, 3, dan seterusnya hingga 10 di papan tulis sesuai yang terdapat pada kartu angka. ➤ Guru meminta dua anak untuk maju ke depan mengurutkan kartu angka yang bertuliskan angka 1-10. Kemudian anak diminta untuk menuliskan angka 1-10 dengan urut sesuai yang tertulis pada kartu angka pada LKA. ➤ Dua anak maju ke depan untuk mengurutkan kartu angka bertuliskan angka 1-10 yang telah diberikan oleh guru. ➤ Kemudian setiap anak diminta untuk menuliskan lambang bilangan 1-10 dengan urut pada LKA sesuai yang tertulis pada 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak langsung • Kartu angka • LKA • Pensil 	<p>Observasi</p>			

<ul style="list-style-type: none"> Mengetahui konsep banyak dan sedikit (KB, LB, H 1) Menunjukkan rasa percaya diri (SE 6) 	<ul style="list-style-type: none"> Menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, dan lebih sedikit Berani tampil di depan umum 	<p>kartu angka.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peneliti mendokumentasikan kegiatan, guru mencatat keaktifan siswa dan memotivasi anak yang kesulitan mengerjakan tugas ➤ Anak dan guru melakukan evaluasi kegiatan <p>❖ Kegiatan inti kedua: menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, dan lebih sedikit dalam buku tulis anak</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan contoh menggambar di papan tulis tentang dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, dan lebih sedikit ➤ Anak mencontoh gambar guru yang ada di papan tulis tadi dibuku tulis masing-masing. Kemudian anak memberikan tanda kurang dari/ lebih dari (</>) pada gambar dua kumpulan benda yang telah digambar <p>❖ Kegiatan inti ketiga: membaca surat-surat pendek yaitu surat An-Nas, Al-Falaq, Al-Ikhlās, secara bersama-sama. Kemudian satu persatu anak diminta untuk maju membaca surat yang anak hafal</p>	<ul style="list-style-type: none"> Buku Tulis Pensil, penghapus Anak langsung 	<p>Observasi</p> <p>Unjuk kerja Observasi</p>			
--	--	--	--	---	--	--	--

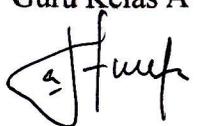
<ul style="list-style-type: none"> •Bermaian dengan alat permainan di luar, misal ayunan, jungkitan, plosotan, dll (F25) 	<ul style="list-style-type: none"> •Memanfaatkan alat permainan di dalam dan di luar kelas 	<p>III.Istirahat</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Cuci tangan, berdo'a sebelum makan ➢ Makan snack, berdo'a sesudah makan ➢ Bermain bebas 	<ul style="list-style-type: none"> • Air, serbet, snack • Alat permainan di dalam dan di luar kelas 				
<ul style="list-style-type: none"> • Mengucap do'a sebelum dan sesudah belajar (NAM 3) 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca do'a sesudah belajar 	<p>IV.Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan dari awal hingga akhir dengan memberikan beberapa pertanyaan ➢ Anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang kegiatan pada hari itu ➢ Guru memberikan reward kepada anak kemudian mengajak anak untuk berdo'a ➢ Guru dan anak berdo'a sesudah belajar bersama-sama ➢ Selesai berdo'a anak-anak berpamitan kepada guru sambil bersalaman secara bergantian 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan anak langsung • Reward Stick 	Observasi			



 Kepala TK ABA Jimbung I

 Nurul 'Aini, S.Pd.I

Guru Kelas A



 Durotul Yatimah

Klaten, 10 Mei 2013

 Mahasiswa



 Dewi Lestari

Siklus I

Pertemuan Kedua

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

KELOMPOK : A
 SEMESTER/MINGGU/HARI : II/II/V
 TEMA/SUB TEMA : Alam Semesta/Bulan, Bintang, Matahari
 HARI, TANGGAL : Sabtu, 11 Mei 2013

TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN			
				ALAT	HASIL		
					☆	☆☆	☆☆☆
<ul style="list-style-type: none"> • Membaca do'a sebelum dan sesudah melakukan sesuatu (NAM 3) • Mengenal Tuhan melalui agama yang dianutnya (NAM1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a sebelum melakukan kegiatan • Menyanyikan lagu-lagu keagamaan yang sederhana • Menyebutkan ciptaan Tuhan 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Senam fantasi seperti melakukan gerakan-gerakan sederhana untuk melatih motorik kasar sambil tepuk ayam dan bernyanyi ayam-bebek, senam fantasi dan bernyanyi tanganku mempunyai jari, berbaris sebelum masuk kelas, masuk kelas. <p>III. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak untuk berdo'a sebelum belajar, membaca syahadat, dan membaca do'a untuk kedua orang tua • Guru dan anak bernyanyi bersama tentang rukun islam, tepuk anak sholeh, dan tepuk sholat • Guru memberikan pertanyaan tentang ciptaan Allah swt apa saja yang ada di langit 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan anak langsung 	Observasi			

		<ul style="list-style-type: none"> • Anak menyebutkan ciptaan Allah Swt yang ada di langit seperti bintang, bulan, matahari, awan, dan pelangi 					
<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal lambang bilangan (KB, LB, H 2) 	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjuk lambang bilangan 1-10 	<p>IV. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Kegiatan inti 1: menunjuk lambang bilangan 1-10 denganurut sesuai yang terdapat pada kartu angka <ul style="list-style-type: none"> ➢ Anak mendengarkan saat guru memberikan pijakan sebelum menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya dengan urut yang terdapat pada kartu angka ➢ Guru meminta anak untuk menyebutkan urutan angka 1-10 dengan jari menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Jawa (<i>kromo alus</i>), misal anak bersama-sama mengatakan “setunggal” sambil menunjukkan 1 jari, mengatakan “kaleh” sambil menunjukkan 2 jari, “tigo” sambil menunjukkan 3 jari, dan seterusnya hingga “sedoso” atau sepuluh. ➢ Guru menunjukkan kartu angka yang bertuliskan angka 1-10 kepada anak ➢ Guru meminta anak untuk bersama-sama menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya yang terdapat pada kartu angka dengan urut, sambil berkata “satu”, “dua”, “tiga” sampai “sepuluh” secara bersama-sama ➢ Guru meminta dua anak maju ke depan untuk mengurutkan kartu angka yang 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak langsung • Kartu angka 	Observasi			

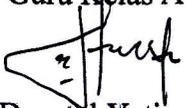
<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC (KB, W, U, P 3) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC 	<p>bertuliskan angka 1-10. Guru meminta anak satu persatu untuk menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya yang terdapat pada kartu angka dengan urut.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Setiap anak diberi tugas untuk mengurutkan kartu angka dari angka 1 sampai 10 yang telah diberikan guru. Kemudian setiap anak menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya yang terdapat pada kartu angka dengan urut ➤ Peneliti mendokumentasikan kegiatan, guru mencatat keaktifan siswa dan memotivasi anak yang kesulitan mengerjakan tugas ➤ Anak dan guru melakukan evaluasi kegiatan <ul style="list-style-type: none"> ❖ Kegiatan inti kedua: meniru pola gambar bulan, bintang, matahari dan awan dengan menggunakan LKA. ➤ Guru membuat LKA yang telah ditempel pola gambar matahari, awan, bulan dan bintang. ➤ Anak diminta untuk melanjutkan pola tersebut dengan cara menggambar matahari, awan, bulan dan bintang ➤ Anak diminta untuk mewarnai gambar matahari, awan, bulan dan bintang yang telah mereka gambar 	<ul style="list-style-type: none"> • LKA • Pensil, penghapus, pensil warna 				
---	---	---	--	--	--	--	--

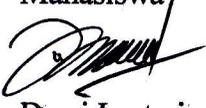
<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (PU, S 4) 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyatakan dan membedakan waktu (pagi, siang, malam) 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Kegiatan inti ketiga: menyatakan dan membedakan waktu (pagi, siang, malam) menggunakan LKA <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menunjukkan gambar yang ada di LKA tentang keadaan dan kegiatan yang dilakukan di siang hari dan malam hari ➤ Anak menyatakan dan membedakan waktu (pagi, siang, malam) pada gambar di LKA secara bersama-sama ➤ Kemudian anak diminta untuk memberikan tanda (√) pada keadaan dan kegiatan yang dilakukan di siang hari dan memberi tanda (x) pada keadaan dan kegiatan yang dilakukan di malam hari 	<ul style="list-style-type: none"> • LKA • Pensil, penghapus 				
<ul style="list-style-type: none"> • Bermain dengan alat permainan di luar, misal ayunan, jungkitan, plosotan, dll (F25) 	<ul style="list-style-type: none"> • Memanfaatkan alat permainan di dalam dan di luar kelas 	<p>III. Istirahat</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci tangan, berdo'a sebelum makan ➤ Makan snack, berdo'a sesudah makan ➤ Bermain bebas 	<ul style="list-style-type: none"> • Air, serbet, snack • Alat permainan di dalam dan di luar kelas 				

<ul style="list-style-type: none"> • Mengucap do'a sebelum dan sesudah belajar (NAM 3) 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca do'a sesudah belajar 	<p>IV. Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan dari awal hingga akhir dengan memberikan beberapa pertanyaan ➢ Anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang kegiatan pada hari itu ➢ Guru memberikan reward kepada anak kemudian mengajak anak untuk berdo'a ➢ Guru dan anak berdo'a sesudah belajar bersama-sama, ➢ Selesai berdo'a anak-anak berpamitan kepada guru sambil bersalaman secara bergantian 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan anak langsung • Reward Stick 	<p>Observasi</p>			
---	--	---	--	------------------	--	--	--



Mengetahui
Kepala TK ABA Jimbung I
Nurul Aini, S.Pd.I

Guru Kelas A

Durotul Yatimah

Klaten, 11 Mei 2013
Mahasiswa

Dewi Lestari

Siklus I

Pertemuan Ketiga

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

KELOMPOK : A
 SEMESTER/MINGGU/HARI : II/II/V
 TEMA/SUB TEMA : Alam Semesta/Bulan, Bintang , Matahari
 HARI, TANGGAL : Senin, 13 Mei 2013

TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN			
				ALAT	HASIL		
					☆	☆☆	☆☆☆
<ul style="list-style-type: none"> • Membaca do'a sebelum dan sesudah melakukan sesuatu (NAM 3) • Menangkap dan melempar sesuatu secara terarah/ tepat (F4) 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a sebelum melakukan kegiatan • Menangkap dan melempar sesuatu secara terarah/ tepat 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Berbaris sebelum masuk kelas, masuk kelas, membaca Iqra' (privat), menulis huruf hijaiyah dibuku tulis masing-masing V. Kegiatan Awal • Guru mengajak anak untuk berdo'a sebelum belajar, membaca syahadat, dan membaca do'a untuk kedua orang tua • Dilanjutkan bernyanyi bersama tanganku mempunyai jari, kepala pundak lutut dan kaki • Guru dan anak secara bergantian melambungkan/ melempar dan menangkap bola 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan anak langsung 	Observasi			

<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal lambang bilangan (KB, LB, H 2) 	<ul style="list-style-type: none"> • Menghubungkan/memasangkan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis) 	<p>VI. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan inti pertama: Menghubungkan/memasangkan benda-benda (permen dan stik es krim) sampai 10 denganurut menggunakan kartu angka (anak tidak disuruh menulis) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak mendengarkan saat guru memberikan pijakan sebelum menghubungkan/memasangkan benda-benda (permen dan stik es krim) sampai 10 denganurut menggunakan kartu angka (anak tidak disuruh menulis) ➤ Guru menunjukkan kartu angka yang bertuliskan angka 1-10 kepada anak, kemudian anak diminta untuk menghitung jumlah gambar yang terdapat pada kartu angka secara bersama-sama. ➤ Guru menunjukkan kartu angka kepada anak. Kemudian anak diberi pertanyaan berapa jumlah permen yang harus diambil jika kartu angka bertuliskan angka 1, 2, 3, dan seterusnya hingga 10. Guru memberikan contoh kepada anak menghubungkan/memasangkan permen berjumlah satu dengan kartu angka yang bertuliskan angka 1. ➤ Guru menunjuk dua anak untuk maju menghubungkan/memasangkan benda-benda (permen dan stik es krim) sampai 10 denganurut menggunakan kartu angka (anak tidak disuruh menulis) ➤ Setiap anak diberi tugas untuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak langsung • Kartu angka • Permen & stik es krim 	<p>Observasi Unjuk kerja</p>			
---	--	---	---	----------------------------------	--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Meniru huruf (K4) 	<ul style="list-style-type: none"> • Meniru huruf 	<p>mengurutkan kartu angka yang telah diberikan guru di tempat/lepek masing-masing. Kemudian setiap anak diminta untuk mengambil sejumlah permen/stik es sesuai dengan angka pada kartu angka. Kemudian menaruh satu permen/stik es di atas kartu angka bertulis angka 1 sambil berkata “satu”. Anak menaruh dua permen diatas kartu angka yang bertuliskan angka 2 sambil berkata “satu”, “dua”, dan seterusnya hingga pada kartu angka yang bertuliskan angka 10.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peneliti mendokumentasikan kegiatan, guru mencatat keaktifan siswa dan memotivasi anak yang kesulitan mengerjakan tugas ➤ Anak dan guru melakukan evaluasi kegiatan <p>❖ Kegiatan inti kedua: meniru dan menuliskan huruf m-a-t-a-h-a-r-i kemudian membuat gambar matahari di bawahnya</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak mendengarkan saat guru memberikan pijakan sebelum meniru dan menuliskan huruf m-a-t-a-h-a-r-i kemudian membuat gambar matahari di bawahnya ➤ Guru memberikan contoh menuliskan huruf m-a-t-a-h-a-r-i dan menggambar matahari di papan tulis ➤ Anak diminta untuk meniru dan menuliskan huruf m-a-t-a-h-a-r-i kemudian menggambar matahari di bawah tulisan tersebut dan mewarnainya 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku gambar • Pensil, penghapus • Pensil warna 	<p>Observasi</p>			
---	--	--	--	------------------	--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Meniru gerakan beribadah (NAM 2) 	<ul style="list-style-type: none"> • Meniru pelaksanaan kegiatan ibadah secara sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Kegiatan inti ketiga: meniru pelaksanaan kegiatan beribadah secara sederhana <ul style="list-style-type: none"> ➢ Guru dan anak bersama-sama tepuk wudhu disertai gerakan dalam wudhu ➢ Guru dan anak bersama-sama membaca do'a sehari-hari yaitu do'a akan tidur, do'a sesudah bangun tidur, do'a akan bepergian/ keluar rumah dan do'a masuk kamar mandi 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak langsung 	<p>Unjuk kerja Observasi</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • Bermaian dengan alat permainan di luar, misal ayunan, jungkitan, plosotan, dll (F25) 	<ul style="list-style-type: none"> • Memanfaatkan alat permainan di dalam dan di luar kelas 	<p>III. Istirahat</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Cuci tangan, berdo'a sebelum makan ➢ Makan snack, berdo'a sesudah makan ➢ Bermain bebas 	<ul style="list-style-type: none"> • Air, serbet, snack • Alat permainan di dalam dan di luar kelas 				

<ul style="list-style-type: none"> •Mengucap do'a sebelum dan sesudah belajar (NAM 3) 	<ul style="list-style-type: none"> •Membaca do'a sesudah belajar 	<p>IV.Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan dari awal hingga akhir dengan memberikan beberapa pertanyaan ➢ Anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang kegiatan pada hari itu ➢ Guru memberikan reward kepada anak kemudian mengajak anak untuk berdo'a ➢ Guru dan anak berdo'a sesudah belajar bersama-sama ➢ Selesai berdo'a anak-anak berpamitan kepada guru sambil bersalaman secara bergantian 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan anak langsung • Reward Stick 	<p>Observasi</p>			
--	---	---	--	------------------	--	--	--

Mengetahui,
Kepala TK/RA Jimbung I



Nurul 'Aini, S.Pd.I

Guru Kelas A



Durotul Yatimah

Klaten, 13 Mei 2013
Mahasiswa



Dewi Lestari

Siklus II

Pertemuan Pertama

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

KELOMPOK : A
 SEMESTER/MINGGU/ HARI : II/II/V
 TEMA/SUB TEMA : Alam Semesta/Bulan, Bintang, Matahari
 HARI, TANGGAL : Selasa, 14 Mei 2013

TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN			
				ALAT	HASIL		
					☆	☆☆	☆☆☆
<ul style="list-style-type: none"> • Membaca do'a sebelum dan sesudah melakukan sesuatu (NAM 3) • Mengenal Tuhan melalui agama yang dianutnya (NAM 1) • Melakukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a sebelum melakukan kegiatan • Menyanyikan lagu-lagu keagamaan yang sederhana • Berjalan maju pada 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Berbaris sebelum masuk kelas, masuk kelas, membaca Iqra' (privat). <p>VII. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak untuk berdo'a sebelum belajar, membaca syahadat, dan membaca do'a untuk kedua orang tua • Guru dan anak bersama-sama menyanyikan lagu jalan masuk syurga Lirik lagu: Satu-satu aku cinta Allah, Dua-dua cinta Rasulullah Tiga-tiga cinta ibu bapak Satu, dua, tiga jalan masuk syurga 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan anak langsung 	Observasi			

gerakan antisipasi (F5)	garis lurus	<ul style="list-style-type: none"> • Anak secara bergantian berjalan maju pada garis lurus sejauh 2 meter sambil menghitung berapa langkah kaki mereka 					
<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal lambang bilangan (KB, LB, H 2) 	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis lambang bilangan 1-10 	<p>VIII. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Kegiatan inti pertama: menulis lambang bilangan 1-10 dengan urut sesuai dengan gambar benda yang terdapat pada kartu angka <ul style="list-style-type: none"> ➢ Anak mendengarkan saat guru memberikan pijakan sebelum anak menulis lambang bilangan 1-10 dengan urut pada LKA sesuai yang tertulis pada kartu angka ➢ Guru memberikan LKA kepada masing-masing anak. Dan meminta anak untuk menuliskan lambang bilangan 1-10 dengan urut sesuai dengan jumlah gambar benda yang ada pada LKA. ➢ Anak menuliskan lambang bilangan 1-10 dengan urut pada LKA dan sesuai dengan jumlah gambar benda yang ada ➢ Anak dapat menggunting LKA yang sudah ditulis angka 1-10 dengan urut, sehingga dapat dijadikan sebagai kartu angka sederhana. ➢ Peneliti mendokumentasikan kegiatan, guru mencatat keaktifan siswa dan memotivasi anak yang kesulitan mengerjakan tugas ➢ Anak dan guru melakukan evaluasi kegiatan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kartu angka • LKA • Pensil, penghapus • Gunting 	Observasi			

<ul style="list-style-type: none"> • Meniru huruf (K4) • Menunjukkan rasa percaya diri (SE 6) 	<ul style="list-style-type: none"> • Meniru dan membuat huruf • Berani tampil di depan umum 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Kegiatan inti kedua: belajar mengisi teka-teki pada LKA dan anak meniru serta membuat huruf yang akan menjadi kata matahari, awan, petir, pelangi, hujan, bulan, air, dan bintang <ul style="list-style-type: none"> ➢ Anak mendengarkan saat guru memberikan pijakan sebelum belajar mengisi teka-teki pada LKA dan anak meniru serta membuat huruf yang akan menjadi kata matahari, awan, petir, pelangi, hujan, bulan, air, dan bintang. ➢ Guru memberikan contoh menulis satu per satu huruf kemudian dirangkai menjadi kata matahari, awan, petir, pelangi, hujan, bulan, air, dan bintang di papan tulis ➢ Anak meniru dan membuat huruf yang dirangkai menjadi kata matahari, awan, petir, pelangi, hujan, bulan, air, dan bintang di LKA ❖ Kegiatan inti ketiga: membaca surat-surat pendek yaitu surat Al-Kautsar secara bersama-sama. Kemudian satu persatu anak diminta untuk hafalan/ maju untuk membaca surat Al Kautsar. 	<ul style="list-style-type: none"> • LKA • Pensil, Penghapus <p>Anak langsung</p>	<p>Observasi</p> <p>Unjuk kerja Observasi</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • Bermainan dengan alat permainan di luar, misal ayunan, jungkitan, plosotan, dll (F25) 	<ul style="list-style-type: none"> • Memanfaatkan alat permainan di dalam dan di luar kelas 	<p>III. Istirahat</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Cuci tangan, berdo'a sebelum makan ➢ Makan snack, berdo'a sesudah makan ➢ Bermain bebas 	<ul style="list-style-type: none"> • Air, serbet, snack • Alat permainan di dalam dan di luar kelas 				

<ul style="list-style-type: none"> •Mengucap do'a sebelum dan sesudah belajar (NAM 3) 	<ul style="list-style-type: none"> •Membaca do'a sesudah belajar 	<p>IV.Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan dari awal hingga akhir dengan memberikan beberapa pertanyaan ➢ Anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang kegiatan pada hari itu ➢ Guru memberikan reward kepada anak kemudian mengajak anak untuk berdo'a ➢ Guru dan anak berdo'a sesudah belajar bersama-sama ➢ Selesai berdo'a anak-anak berpamitan kepada guru sambil bersalaman secara bergantian 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan anak langsung • Reward Stick 	<p>Observasi</p>			
--	---	---	--	------------------	--	--	--

Mengajar,
Kepala TK/BA Jombang I



Nurul 'Aini, S.Pd.I

Guru Kelas A



Durotul Yatimah

Klaten, 14 Mei 2013
Mahasiswa



Dewi Lestari

Siklus II

Pertemuan Kedua

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

KELOMPOK : A
 SEMESTER/MINGGU/HARI : II/II/V
 TEMA/SUB TEMA : Alam Semesta/Bulan, Bintang, Matahari
 HARI, TANGGAL : Kamis, 16 Mei 2013

TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN			
				ALAT	HASIL		
					☆	☆☆	☆☆☆
<ul style="list-style-type: none"> • Membaca do'a sebelum dan sesudah melakukan sesuatu (NAM 3) • Melakukan gerakan antisipasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a sebelum melakukan kegiatan • Melakukan gerakan antisipasi 	<p>❖ Berbaris sebelum masuk kelas, masuk kelas, membaca Iqra' (privat), belajar menulis angka di buku masing-masing</p> <p>IX. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak untuk berdo'a sebelum belajar, membaca syahadat, dan membaca do'a untuk kedua orang tua • Anak berjalan maju pada garis lurus sejauh 2 meter • Anak berjalan mundur pada garis lurus sejauh 2 meter • Anak berjalan berjinjit sejauh 2 meter • Dilanjutkan bernyanyi bersama lagu bintang kecil dan bintang kejora 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan anak langsung 	Observasi			

<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan sederhana (MB 2) 	<ul style="list-style-type: none"> •Dapat menjawab pertanyaan apa, siapa, mengapa, dimana, dsb 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru melanjutkan tanya jawab tentang benda-benda ciptaan Allah SWT yang ada di langit dan di bumi 					
<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal lambang bilangan (KB, LB, H 2) 	<ul style="list-style-type: none"> •Menunjuk lambang bilangan 1-10 	<p>X.Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Kegiatan inti pertama: menunjuk lambang bilangan 1-10 denganurut sesuai yang terdapat pada kartu angka ➢ Anak mendengarkan saat guru memberikan pijakan sebelum menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya dengan urut yang terdapat pada kartu angka ➢ Guru menunjukkan kartu angka yang bertuliskan angka 1-10 kepada anak. Kemudian guru meminta anak untuk bersama-sama menyebutkan lambang bilangan 1-10 yang terdapat pada kartu angka dengan urut, sambil berkata “satu”, “dua”, “tiga” sampai “sepuluh” secara bersama-sama. ➢ Guru membagikan kartu angka kepada masing-masing anak. Setiap anak diminta untuk mengurutkan kartu angka dari angka 1-10. Kemudian anak diminta menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya yang terdapat pada kartu angka dengan urut. ➢ Setiap anak diberi tugas untuk mengurutkan kartu angka dari angka 1-10 yang telah diberikan guru. Kemudian anak menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya dengan urut sambil mengucapkan “satu” saat menunjuk angka 1 pada kartu angka, mengucapkan “dua” sambil menunjuk angka 2 pada kartu angka, dan seterusnya hingga mengucapkan “sepuluh” sambil menunjuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak langsung • Kartu angka 	Observasi			

<ul style="list-style-type: none"> • Membuat garis vertical, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran (MH1) • Meniru gerakan beribadah (NAM 2) 	<ul style="list-style-type: none"> • Meniru membuat garis tegak, datar, miring kiri/kanan, lengkung kiri/kanan dan lingkaran • Meniru pelaksanaan kegiatan beribadah secara sederhana 	<p>angka 10 pada kartu angka</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peneliti mendokumentasikan kegiatan, guru mencatat keaktifan siswa dan memotivasi anak yang kesulitan mengerjakan tugas ➤ Anak dan guru melakukan evaluasi kegiatan <ul style="list-style-type: none"> ❖ Kegiatan inti kedua: menebalkan gambar bulan, bintang dan matahari kemudian mewarnainya ➤ Anak mendengarkan saat guru memberikan pijakan sebelum menebalkan gambar bulan, bintang dan matahari ➤ Anak diminta untuk menebalkan gambar bulan, bintang dan matahari kemudian meniru menggambar bulan, bintang dan matahari dan mewarnainya <ul style="list-style-type: none"> ❖ Kegiatan inti ketiga: meniru pelaksanaan kegiatan ibadah secara sederhana yaitu meniru gerakan sholat dari gerakan takbir hingga duduk tahiyat terakhir ➤ Guru dan anak bersama-sama menirukan gerakan sholat sambil mengucapkan nama gerakan tersebut ➤ Guru dan anak bersama-sama membaca salah satu do'a ketika sholat yaitu do'a iftitah 	<ul style="list-style-type: none"> • LKA • Pensil, penghapus, pensil warna <p>Anak langsung</p>	<p>Observasi</p> <p>Unjuk kerja Observasi</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • Bermainan dengan alat permainan di luar, misal ayunan, jungkitan, plosotan, dll (F25) 	<ul style="list-style-type: none"> • Memanfaatkan alat permainan di dalam dan di luar kelas 	<p>III.Istirahat</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuci tangan, berdo'a sebelum makan ➤ Makan snack, berdo'a sesudah makan ➤ Bermain bebas 	<ul style="list-style-type: none"> • Air, serbet, snack • Alat permainan di dalam dan di luar kelas 				

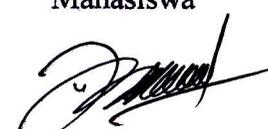
<ul style="list-style-type: none"> • Mengucap do'a sebelum dan sesudah belajar (NAM 3) 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca do'a sesudah belajar 	<p>IV. Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan dari awal hingga akhir dengan memberikan beberapa pertanyaan ➢ Anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang kegiatan pada hari itu ➢ Guru memberikan reward kepada anak kemudian mengajak anak untuk berdo'a ➢ Guru dan anak berdo'a sesudah belajar bersama-sama ➢ Selesai berdo'a anak-anak berpamitan kepada guru sambil bersalaman secara bergantian 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan anak langsung • Reward Stick 	<p>Observasi</p>			
---	--	--	--	------------------	--	--	--

Mengetahui,
 Kepala FKIP RA Jimbung I

 Nurul Aini, S.Pd.I

Guru Kelas A

 Durotul Yatimah

Klaten, 16 Mei 2013
 Mahasiswa

 Dewi Lestari

Siklus II

Pertemuan Ketiga

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

KELOMPOK : A
 SEMESTER/MINGGU/HARI : II/II/V
 TEMA/SUB TEMA : Alam Semesta/Bulan, Bintang, Matahari
 HARI, TANGGAL : Selasa, 21 Mei 2013

TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN			
				ALAT	HASIL		
					☆	☆☆	☆☆☆
<ul style="list-style-type: none"> • Membaca do'a sebelum dan sesudah melakukan sesuatu (NAM 3) • Mengenal Tuhan melalui agama yang dianutnya (NAM 1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a sebelum melakukan kegiatan • Mengenal ciptaan-ciptaan Tuhan 	<p>❖ Berbaris sebelum masuk kelas, masuk kelas, membaca Iqra' (privat), belajar menulis huruf abjad dibuku tulis masing-masing</p> <p>I. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak untuk berdo'a sebelum belajar, membaca syahadat, dan membaca do'a untuk kedua orang tua • Guru melakukan tanya jawab kepada siswa tentang benda-benda ciptaan Allah SWT yang ada di langit dan di bumi • Anak menyebutkan ciptaan-ciptaan Tuhan/ Allah Swt misal manusia, langit, matahari, bulan, bintang, tanaman, dan hewan 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan anak langsung • Anak langsung 	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p>			

<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal lambang bilangan (KB, LB, H 2) 	<ul style="list-style-type: none"> • Menghubungkan/memasangkan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis) 	<p>II. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan inti pertama: Menghubungkan/memasangkan benda-benda (batang korek api) sampai 10 dengan urut menggunakan kartu angka (anak tidak disuruh menulis) <ul style="list-style-type: none"> ➢ Anak mendengarkan saat guru memberikan pijakan sebelum menghubungkan/memasangkan benda-benda (batang korek api) sampai 10 dengan urut menggunakan kartu angka (anak tidak disuruh menulis) ➢ Guru menunjukkan kartu angka yang bertuliskan angka 1-10 kepada anak, kemudian anak diminta untuk menghitung jumlah gambar yang terdapat pada kartu angka secara bersama-sama. ➢ Guru menunjukkan kartu angka kepada anak. Kemudian anak diberi pertanyaan berapa jumlah batang korek api yang harus diambil jika kartu angka bertuliskan angka 1, 2, 3, dan seterusnya hingga 10. Guru memberikan contoh kepada anak menghubungkan/memasangkan batang korek api yang berjumlah satu dengan kartu angka yang bertuliskan angka 1. ➢ Guru membagikan kartu angka bertuliskan angka 1-10 kepada masing-masing anak. Kemudian anak diminta untuk menghubungkan/memasangkan benda-benda (batang korek api) sampai 10 dengan urut menggunakan kartu angka (anak tidak disuruh menulis) 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak langsung • Kartu angka 	<p>Observasi</p>			
---	--	--	--	------------------	--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran (MH 1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Meniru membuat garis tegak, datar, miring kiri/kanan, lengkung kiri/kanan dan lingkaran 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Setiap anak diberi tugas untuk mengurutkan kartu angka yang telah diberikan guru di meja masing-masing. Kemudian setiap anak diminta untuk mengambil sejumlah batang korek api sesuai dengan angka yang terdapat pada kartu angka. Kemudian anak menaruh satu batang korek api di atas kartu angka bertulis angka 1 sambil berkata “satu”. Anak menaruh 2 batang korek api diatas kartu angka yang bertuliskan angka 2 sambil berkata “satu”, “dua”, dan seterusnya hingga pada kartu angka yang bertuliskan angka 10. ➤ Peneliti mendokumentasikan kegiatan, guru mencatat keaktifan siswa dan memotivasi anak yang kesulitan mengerjakan tugas ➤ Anak dan guru melakukan evaluasi kegiatan ❖ Kegiatan inti kedua: menggambar ciptaan Allah seperti bulan, bintang, matahari, awan, burung, dan bunga yang masing-masing jumlahnya sesuai dengan permintaan guru ➤ Anak mendengarkan saat guru memberikan pijakan sebelum menggambar ciptaan Allah seperti bulan, bintang, matahari, awan burung, dan bunga yang masing-masing jumlahnya sesuai dengan permintaan guru ➤ Anak menggambar ciptaan Allah seperti bulan, bintang, matahari, awan burung, dan bunga yang masing-masing jumlahnya sesuai dengan 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku gambar • Pensil, penghapus 	<p>Observasi</p>			
--	---	--	--	------------------	--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal Tuhan melalui agama yang dianutnya (NAM 1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyanyikan lagu-lagu keagamaan yang sederhana 	<p>dengan permintaan guru</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Kegiatan inti ketiga: menyanyikan lagu-lagu keagamaan yang sederhana seperti lagu rukun Islam, lagu cinta pada Allah dan sholat wajib 	Anak langsung	Unjuk kerja			
<ul style="list-style-type: none"> • Bermaian dengan alat permainan di luar, misal ayunan, jungkitan, plosotan, dll (F25) 	<ul style="list-style-type: none"> • Memanfaatkan alat permainan di dalam dan di luar kelas 	<p>III. Istirahat</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Cuci tangan, berdo'a sebelum makan ➢ Makan snack, berdo'a sesudah makan ➢ Bermain bebas 	<ul style="list-style-type: none"> • Air, serbet, snack • Alat permainan di dalam dan di luar kelas 				
<ul style="list-style-type: none"> • Mengucap do'a sebelum dan sesudah belajar (NAM 3) 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca do'a sesudah belajar 	<p>IV. Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan dari awal hingga akhir dengan memberikan beberapa pertanyaan ➢ Anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang kegiatan pada hari itu ➢ Guru memberikan reward kepada anak kemudian mengajak anak untuk berdo'a ➢ Guru dan anak berdo'a sesudah belajar bersama-sama ➢ Selesai berdo'a anak-anak berpamitan kepada guru sambil bersalaman secara bergantian 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan anak langsung • Reward Stick 	Observasi			

Mengenal
Kepala TK/ABA Jimbung I



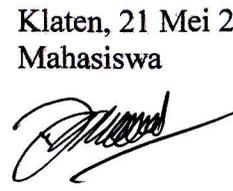
Nurul 'Aini, S.Pd.I

Guru Kelas A



Durotul Yatimah

Klaten, 21 Mei 2013
Mahasiswa



Dewi Lestari

LAMPIRAN 6

SKENARIO PEMBELAJARAN

Lampiran 6. Skenario Pembelajaran

Skenario Pembelajaran Siklus I Pertemuan Pertama

Kelompok	: A
Semester/Minggu/Hari	: II /II/V
Tema/Sub Tema	: Alam Semesta/Bulan, Bintang, Matahari
Hari, Tanggal	: Jum'at, 10 Mei 2013

Guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Pada hari Jum'at kegiatan diawali dengan senam pagi bersama. Kemudian anak berbaris dan satu persatu masuk ke kelas. Guru mengajak anak untuk berdo'a sebelum belajar, membaca syahadat, dan membaca do'a untuk kedua orang tua. Dilanjutkan bernyanyi bersama lagu mengenal angka dalam bahasa Arab. Guru mengajak anak bercakap-cakap tentang benda apa saja yang ada di alam semesta khususnya benda-benda yang ada di langit. Anak menjawab pertanyaan dari guru tentang siapa yang menciptakan bumi dan seisinya, benda apa saja yang ada di atas langit, dll.

2) Kegiatan Inti

Anak mendengarkan saat guru memberikan pijakan sebelum anak menulis lambang bilangan 1-10 denganurut pada LKA sesuai yang tertulis pada kartu angka. Guru menunjukkan kartu angka yang bertuliskan angka 1-10 kepada anak. Guru memberikan contoh untuk menulis angka 1, 2, 3, dan seterusnya hingga 10 di papan tulis sesuai yang terdapat pada kartu angka. Guru meminta dua anak maju untuk mengurutkan kartu angka dari angka 1-10. Kemudian Setiap anak

diminta untuk menuliskan lambang bilangan 1-10 dengan urut pada LKA sesuai yang tertulis pada kartu angka. Setiap anak diberi tugas untuk mengurutkan kartu angka dari angka 1 sampai 10 yang telah diberikan guru. Lalu menuliskan angka 1-10 dengan urut pada masing-masing LKA. Peneliti mendokumentasikan kegiatan, guru mencatat keaktifan siswa dan memotivasi anak yang kesulitan mengerjakan tugas. Anak dan guru melakukan evaluasi kegiatan.

3) Istirahat

Anak cuci tangan secara bergiliran, berdo'a sebelum makan, makan snack, berdo'a sesudah makan. Anak bermain bebas.

4) Kegiatan Akhir

Guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan dari awal hingga akhir dengan memberikan beberapa pertanyaan. Anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang kegiatan pada hari itu. Guru memberikan *reward* kepada anak, kemudian mengajak anak untuk berdo'a. Guru dan anak berdo'a sesudah belajar bersama-sama. Selesai berdo'a anak-anak berpamitan kepada guru sambil bersalaman secara bergantian.

Skenario Pembelajaran Siklus I Pertemuan Kedua

Kelompok : A
Semester/Minggu/Hari : II /II/VI
Tema/Sub Tema : Alam Semesta/Bulan, Bintang, Matahari
Hari, Tanggal : Sabtu, 11 Mei 2013

Guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Pada hari Sabtu kegiatan diawali dengan senam fantasi seperti melakukan gerakan-gerakan sederhana untuk melatih motorik kasar sambil tepuk ayam dan bernyanyi ayam-bebek, bernyanyi tanganku mempunyai jari, dilanjutkan dengan berbaris sebelum masuk kelas dan masuk kelas. Guru mengajak anak untuk berdo'a sebelum belajar, membaca syahadat, dan membaca do'a untuk kedua orang tua. Guru dan anak bernyanyi bersama tentang rukun islam, tepuk anak sholeh, dan tepuk sholat. Guru memberikan pertanyaan tentang ciptaan Allah swt apa saja yang ada di langit. Anak menyebutkan ciptaan Allah Swt yang ada di langit seperti bintang, bulan, matahari, awan, dan pelangi.

2) Kegiatan Inti

Anak mendengarkan saat guru memberikan pijakan sebelum menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya dengan urut yang terdapat pada kartu angka. Guru menyuruh anak untuk menyebutkan urutan angka 1-10 dengan jari menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Jawa (*kromo alus*), misal anak bersama-sama mengatakan "setunggal" sambil menunjukkan 1 jari, mengatakan "kaleh" sambil menunjukkan 2 jari, dan seterusnya hingga "sedoso"/sepuluh.

Guru menunjukkan kartu angka yang bertuliskan angka 1-10 kepada anak, kemudian meminta anak untuk bersama-sama menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya yang terdapat pada kartu angka, sambil berkata “satu”, “dua”, “tiga” sampai “sepuluh” secara bersama-sama. Guru meminta dua anak maju untuk mengurutkan kartu angka yang bertuliskan 1-10. Guru menunjuk satu persatu anak untuk menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya yang terdapat pada kartu angka dengan urutan. Setiap anak diberi tugas untuk mengurutkan kartu angka dari angka 1 sampai 10 yang telah diberikan guru. Lalu menunjuk lambang bilangan 1-10 yang terdapat pada kartu angka dengan urutan. Peneliti mendokumentasikan kegiatan, guru mencatat keaktifan siswa dan memotivasi anak yang kesulitan mengerjakan tugas

3) Istirahat

Anak cuci tangan secara bergiliran, berdoa sebelum makan, makan snack, berdoa sesudah makan. Anak bermain bebas.

3) Kegiatan Akhir

Guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan dari awal hingga akhir dengan memberikan beberapa pertanyaan. Anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang kegiatan pada hari itu. Guru memberikan *reward* kepada anak kemudian mengajak anak untuk berdoa. Guru dan anak berdoa sesudah belajar bersama-sama. Selesai berdoa anak-anak berpamitan kepada guru sambil bersalaman secara bergantian.

Skenario Pembelajaran Siklus I Pertemuan Ketiga

Kelompok : A
Semester/Minggu/Hari : II/II/I
Tema/Sub Tema : Alam Semesta/Bulan, Bintang, Matahari
Hari, Tanggal : Senin, 13 Mei 2013

Guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Berbaris sebelum masuk kelas, masuk kelas. Dilanjutkan dengan membaca Iqra' (privat) dan menulis huruf hijaiyah dibuku tulis masing-masing. Guru mengajak anak untuk berdo'a sebelum belajar, membaca syahadat, dan membaca do'a untuk kedua orang tua. Kemudian bernyanyi bersama tanganku mempunyai jari, kepala pundak lutut dan kaki. Guru dan anak bersama-sama secara bergantian melambungkan/ melempar dan menangkap bola untuk mengembangkan aspek perkembangan fisik motorik serta untuk menyalurkan energi berlebihan yang dimiliki oleh anak.

2) Kegiatan Inti

Anak mendengarkan saat guru memberikan pijakan sebelum menghubungkan/memasangkan benda-benda (permen dan stik es krim) sampai 10 dengan urut menggunakan kartu angka (anak tidak disuruh menulis). Guru menunjukkan kartu angka yang bertuliskan angka 1-10 kepada anak, kemudian anak diminta untuk menghitung jumlah gambar yang terdapat pada kartu angka secara bersama-sama. Kemudian anak diberi pertanyaan berapa jumlah permen yang harus diambil jika kartu angka bertuliskan angka 1, 2, 3, dan seterusnya hingga 10. Guru memberikan contoh kepada anak menghubungkan/memasangkan

permen berjumlah satu dengan kartu angka yang bertuliskan angka 1. Guru menunjuk dua anak untuk maju menghubungkan/memasangkan benda-benda (permen dan stik es krim) sampai 10 dengan urutan menggunakan kartu angka (anak tidak disuruh menulis). Setiap anak diberi tugas untuk mengurutkan kartu angka yang telah diberikan guru di tempat/lepek masing-masing anak. Kemudian setiap anak diminta untuk mengambil sejumlah permen/stik es sesuai dengan angka pada kartu angka. Kemudian menaruh 1 permen/stik es di atas kartu angka bertuliskan angka 1 sambil berkata satu. Anak menaruh 2 permen di atas kartu angka yang bertuliskan angka 2 sambil berkata satu, dua, dan seterusnya hingga pada kartu angka yang bertuliskan angka 10. Peneliti mendokumentasikan kegiatan, guru mencatat keaktifan siswa dan memotivasi anak yang kesulitan mengerjakan tugas. Anak dan guru melakukan evaluasi kegiatan

3) Istirahat

Anak cuci tangan secara bergiliran, berdo'a sebelum makan, makan snack, berdo'a sesudah makan. Anak bermain bebas.

4) Kegiatan Akhir

Guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan dari awal hingga akhir dengan memberikan beberapa pertanyaan. Anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang kegiatan pada hari itu. Guru memberikan reward kepada anak kemudian mengajak anak untuk berdo'a. Guru dan anak berdo'a sesudah belajar bersama-sama. Selesai berdo'a anak-anak berpamitan kepada guru sambil bersalaman secara bergantian.

Skenario Pembelajaran Siklus II Pertemuan Pertama

Kelompok : A
Semester/Minggu/Hari : II /II /II
Tema/Sub Tema : Alam Semesta/Bulan, Bintang, Matahari
Hari, Tanggal : Selasa, 14 Mei 2013

Guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Berbaris sebelum masuk kelas, masuk kelas, kemudian membaca Iqra' (privat). Guru mengajak anak untuk berdo'a sebelum belajar, membaca syahadat, dan membaca do'a untuk kedua orang tua. Guru dan anak bersama-sama menyanyikan lagu jalan masuk surga. Anak secara bergantian berjalan maju pada garis lurus sejauh 2 meter sambil menghitung berapa langkah kaki mereka. Hal itu bertujuan untuk melatih keseimbangan, melatih kemampuan menyebutkan bilangan 1-10 dengan urut, serta untuk menyalurkan energi berlebihan yang dimiliki oleh anak sebelum kegiatan inti dimulai agar suasana kelas saat proses pembelajaran menjadi lebih kondusif.

2) Kegiatan Inti

Anak mendengarkan saat guru memberikan pijakan sebelum anak menulis lambang bilangan 1-10 dengan urut pada LKA sesuai yang tertulis pada kartu angka. Guru memberikan LKA kepada masing-masing anak. Dan meminta anak untuk menuliskan lambang bilangan 1-10 dengan urut sesuai dengan jumlah gambar benda yang ada pada LKA. Anak menuliskan lambang bilangan 1-10 dengan urut pada LKA dan sesuai dengan jumlah gambar benda yang ada. Anak dapat menggunting LKA yang sudah ditulis angka 1-10 dengan urut dan dapat

guntingan LKA tersebut dapat dijadikan sebagai kartu angka sederhana. Peneliti mendokumentasikan kegiatan, guru mencatat keaktifan siswa, dan memotivasi anak yang kesulitan mengerjakan tugas. Anak dan guru melakukan evaluasi kegiatan.

3) Istirahat

Anak cuci tangan secara bergiliran, berdo'a sebelum makan, makan snack, berdo'a sesudah makan. Anak bermain bebas.

4) Kegiatan Akhir

Guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan dari awal hingga akhir dengan memberikan beberapa pertanyaan. Anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang kegiatan pada hari itu. Guru memberikan reward kepada anak kemudian mengajak anak untuk berdo'a . Guru dan anak berdo'a sesudah belajar bersama-sama. Selesai berdo'a anak-anak berpamitan kepada guru sambil bersalaman secara bergantian.

Skenario Pembelajaran Siklus II Pertemuan Kedua

Kelompok : A
Semester/Minggu/Hari : II/II/IV
Tema/Sub Tema : Alam Semesta/Bulan, Bintang, Matahari
Hari, Tanggal : Kamis, 16 Mei 2013

Guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Berbaris sebelum masuk kelas, masuk kelas. Dilanjutkan membaca Iqra' (privat) dan belajar menulis angka dibuku masing-masing. Guru mengajak anak untuk berdo'a sebelum belajar, membaca syahadat, dan membaca do'a untuk kedua orang tua. Anak berjalan maju pada garis lurus sejauh 2 meter. Anak berjalan mundur pada garis lurus sejauh 2 meter. Anak berjalan berjinjit sejauh 2 meter. Hal itu bertujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan fisik motorik anak dan menyalurkan energi berlebih yang dimiliki oleh anak. Dilanjutkan bernyanyi bersama lagu bintang kecil dan bintang kejora. Guru melanjutkan tanya jawab tentang benda-benda ciptaan Allah SWT yang ada di langit dan di bumi.

2) Kegiatan Inti

Anak mendengarkan saat guru memberikan pijakan sebelum menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya dengan urut yang terdapat pada kartu angka. Guru menunjukkan kartu angka yang bertuliskan angka 1-10 kepada anak. Kemudian guru meminta anak untuk bersama-sama menyebutkan lambang bilangan 1-10 yang terdapat pada kartu angka dengan urut, sambil berkata "satu", "dua", "tiga" sampai "sepuluh" secara bersama-sama. Guru membagikan kartu

angka kepada masing-masing anak. Setiap anak diminta untuk mengurutkan kartu angka dari angka 1-10. Kemudian anak diminta menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya yang terdapat pada kartu angka dengan urut. Setiap anak diberi tugas untuk mengurutkan kartu angka dari angka 1-10 yang telah diberikan guru di meja masing-masing. Kemudian anak menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya dengan urut sambil mengucapkan “satu” saat menunjuk angka 1 pada kartu angka, mengucapkan “dua” sambil menunjuk angka 2 pada kartu angka, dan seterusnya hingga mengucapkan “sepuluh” sambil menunjuk angka 10 pada kartu angka. Peneliti mendokumentasikan kegiatan, guru mencatat keaktifan siswa dan memotivasi anak yang kesulitan mengerjakan tugas. Anak dan guru melakukan evaluasi kegiatan

3) Istirahat

Anak cuci tangan secara bergiliran, berdo'a sebelum makan, makan snack, berdo'a sesudah makan. Anak bermain bebas.

4) Kegiatan Akhir

Guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan dari awal hingga akhir dengan memberikan beberapa pertanyaan. Anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang kegiatan pada hari itu. Guru memberikan reward kepada anak kemudian mengajak anak untuk berdo'a . Guru dan anak berdo'a sesudah belajar bersama-sama. Selesai berdo'a anak-anak berpamitan kepada guru sambil bersalaman secara bergantian.

Skenario Pembelajaran Siklus II Pertemuan Ketiga

Kelompok	: A
Semester/Minggu/Hari	: II /II/ II
Tema/Sub Tema	: Alam Semesta/Bulan, Bintang, Matahari
Hari, Tanggal	: Selasa, 21 Mei 2013

Guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Berbaris sebelum masuk kelas, masuk kelas. Kemudian membaca Iqra' (privat) dan belajar menulis huruf abjad dibuku tulis masing-masing. Guru mengajak anak untuk berdo'a sebelum belajar, membaca syahadat, dan membaca do'a untuk kedua orang tua. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa tentang benda-benda ciptaan Allah SWT yang ada di langit dan di bumi. Anak menjawab dan menyebutkan ciptaan-ciptaan Tuhan/ Allah Swt misal manusia, langit, matahari, bulan, bintang, tanaman, dan hewan.

2) Kegiatan Inti

Anak mendengarkan saat guru memberikan pijakan sebelum menghubungkan/memasangkan benda-benda (batang korek api) sampai 10 dengan urut menggunakan kartu angka (anak tidak disuruh menulis). Guru menunjukkan kartu angka yang bertuliskan angka 1-10 kepada anak, kemudian anak diminta untuk menghitung jumlah gambarnya secara bersama-sama. Anak diberi pertanyaan berapa jumlah batang korek api yang harus diambil jika kartu angka bertuliskan angka 1, 2, 3 dan seterusnya hingga 10. Guru memberikan contoh kepada anak menghubungkan/memasangkan batang korek api yang berjumlah satu dengan kartu angka yang bertuliskan angka 1. Guru membagikan kartu angka

bertuliskan angka 1-10 kepada masing-masing anak. Anak diminta untuk menghubungkan/memasangkan benda-benda (batang korek api) sampai 10 dengan urut menggunakan kartu angka (anak tidak disuruh menulis). Setiap anak diberi tugas untuk mengurutkan kartu angka yang telah diberikan guru di meja masing-masing. Kemudian setiap anak diminta untuk mengambil sejumlah batang korek api sesuai dengan angka yang terdapat pada kartu angka. Anak menaruh 1 batang korek api di atas kartu angka bertulis angka 1 sambil berkata satu. Anak menaruh 2 batang korek api di atas kartu angka yang bertuliskan angka 2 sambil berkata satu, dua, dan seterusnya hingga pada kartu angka yang bertuliskan angka 10. Peneliti mendokumentasikan kegiatan, guru mencatat keaktifan siswa dan memotivasi anak yang kesulitan mengerjakan tugas. Anak dan guru melakukan evaluasi kegiatan

5) Istirahat

Anak cuci tangan secara bergiliran, berdo'a sebelum makan, makan snack, berdo'a sesudah makan. Anak bermain bebas.

6) Kegiatan Akhir

Guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan dari awal hingga akhir dengan memberikan beberapa pertanyaan. Anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang kegiatan pada hari itu. Guru memberikan reward kepada anak kemudian mengajak anak untuk berdo'a . Guru dan anak berdo'a sesudah belajar bersama-sama. Selesai berdo'a anak-anak berpamitan kepada guru sambil bersalaman secara bergantian.

LAMPIRAN 7

FOTO PROSES PEMBELAJARAN
MENGENAL LAMBANG
BILANGAN

Lampiran 7. Foto Proses Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan

Foto Proses Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I

Siklus I



Guru menempelkan kartu angka di papan tulis sambil mengajak anak untuk bersama-sama membilang gambar benda yang terdapat pada kartu angka .
Kemudian guru menjelaskan tentang kegiatan bermain kartu angka yang akan dilakukan



Saat bermain mengurutkan kartu angka, masih ada anak yang bingung dan terbalik dalam mengurutkan angka 1-10 yang terdapat pada kartu angka



Anak menulis lambang bilangan 1-10 dengan urut pada LKA setelah mengurutkan kartu angka 1-10.



Dua anak maju untuk mengurutkan kartu angka kemudian menunjuk lambang bilangan 1-10 dengan bilangannya yang terdapat pada kartu angka. Tetapi, kedua anak tersebut masih terbalik dalam meletakkan beberapa angka.



Dua anak maju untuk menghubungkan lambang bilangan yang terdapat pada kartu angka dengan benda-benda (stik es krim & permen) sampai 10 dengan urutan. Hal tersebut membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif. Sebab beberapa anak yang belum mendapat giliran ikut ke depan.



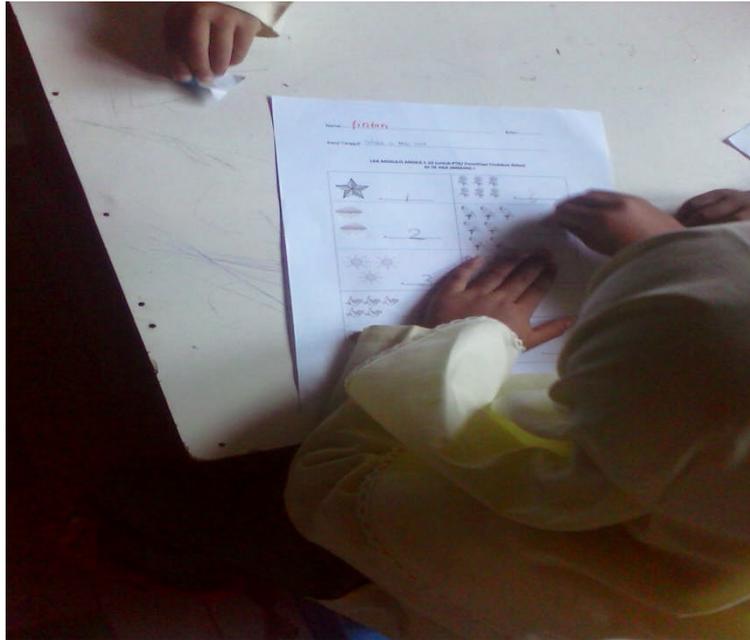
Guru dan anak bersama-sama menghitung jumlah benda (stik es krim & permen) yang telah dihubungkan anak dengan kartu angka yang sesuai dengan jumlah benda tersebut.

Foto Proses Pembelajaran Mengenal Lambang Bilangan melalui Kegiatan Bermian Kartu Angka pada Anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I

Siklus II



Anak secara bersama-sama mengurutkan angka 1-10 yang terdapat pada kartu angka di meja masing-masing.



Anak menulis lambang bilangan 1-10 dengan urut pada LKA setelah bermain mengurutkan kartu angka



Setelah anak mengurutkan kartu angka di meja masing-masing, kemudian satu per satu anak menunjuk lambang bilangan dengan bilangannya yang terdapat pada kartu angka dengan urut. Guru juga membimbing anak yang masih kesulitan dalam mengikuti kegiatan tersebut.



Anak secara bersama-sama mengurutkan kartu angka yang bertuliskan angka 1-10 di meja masing-masing. Kemudian anak menghubungkan lambang bilangan yang terdapat pada kartu angka dengan benda-benda (batang korek api) sampai 10 dengan urut.

LAMPIRAN 8
SURAT IJIN PENELITIAN

SURAT KETERANGAN VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sudaryanti, M.Pd.
NIP : 19600705 198703 2 001
Jabatan : Dosen FIP UNY

Menerangkan bahwa benar-benar telah mengevaluasi dan memvalidasi instrumen penelitian berupa lembar observasi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Dewi Lestari
NIM : 09111241040
Prodi : PG - PAUD
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Agar dapat digunakan dalam penempuhan tugas akhir skripsi yang berjudul “**Upaya Meningkatkan Kemampuan Membilang melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten**”.
Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 24 April 2013

Mengetahui,

Validator Instrumen



Sudaryanti, M.Pd.

NIP 19600705 198703 2 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangasem, Yogyakarta 55281
Telp.(0274) 556168 (Hunting), Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 530894
Telp.(0274) 556168 (Psw) (221, 224, 225, 244, 343, 366, 368, 389, 401, 403, 403, 417)



Certificate No. QSC 00667

No. : 2737 /UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Pertolongan izin Penelitian

30 April 2013

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Kesbanglinmas Prov. DIY
Jl. Jenderal Sudirman 5
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Dewi Lestari
NIM : 09111241040
Predik/Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : Jimbung Guwo Rt.03 Rw.21, Kalikotes, Klaten

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Mendapatkan data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK ABA Jimbung I, Kecamatan Kalikotes, Kabupaten Klaten
Subyek : Anak Kelompok A TK ABA Jimbung I
Objek : Kemampuan Membilang Anak
Waktu : April-Juni 2013
Judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Membilang Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dekan,
Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP.1960090219870210013

Tembusan Yth:
1. Rektur (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Koordinator Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT
(BADAN KESBANGUNTMAS)
J. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta - 55233
Telepon (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137
YOGYAKARTA

Nomor : 074 / 944/ Kesbang / 2013
Perihal : Rekomendasi Ijin Penelitian

Yogyakarta, 3 Mei 2013

Kepada Yth.
Gubernur Jawa Tengah
C.p. Kepala Badan Kesbangpol dan Litmas
Provinsi Jawa Tengah

Di
SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 2737/UN.34.11/PI/2013
Tanggal : 30 April 2013
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : "UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG MELALUI KEGIATAN BERMAIN KARTU ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A DI TK ABA JIMBUNG I, KALIKOTES, KLATEN", kepada :

Nama : DEWI LESTARI
NIM : 09111241040
Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini/PPSD
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi : TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten, Provinsi Jawa Tengah
Waktu : April s/d Juni 2013

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan menaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul penelitian dimaksud;
3. Melaporkan hasil penelitian kepada Badan Kesbanglittmas DIY.

Rekomendasi Ijin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang tidak menaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan);
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN KESATUAN BANGSA POLITIK DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT

Jl. A. YANI NO. 160 TELP. (024) 8454990 FAX. (024) 8414205, 8313122

EMAIL : KESBANG@JATENGPROV.GO.ID

SEMARANG - 50136

SURAT REKOMENDASI SURVEY / RISET

Nomor : 070 / 1180 / 2013

- I. DASAR : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia No 64 Tahun 2011 Tanggal 20 Desember 2011.
2. Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah, Nomor 070 / 265 / 2004, Tanggal 20 Februari 2004.
- II. MEMBACA : Surat dari Gubernur DIY, Nomor 074 / 944 / Kesbang / 2013, Tanggal 3 Mei 2013.
- III. Pada Prinsipnya kami TIDAK KEBERATAN / Dapat Menerima atas Pelaksanaan Penelitian / Survey di Kabupaten Klaten.
- IV. Yang dilaksanakan oleh :
1. Nama : DEWI LESTARI
 2. Kebangsaan : Indonesia.
 3. Alamat : Karangmalang – Yogyakarta.
 4. Pekerjaan : Mahasiswa.
 5. Penanggung Jawab : Sudaryanti, M.Pd.
 6. Judul Penelitian : Upaya Meningkatkan Kemampuan Membilang Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak kelompok A Di TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten.
 7. Lokasi : Kabupaten Klaten

V. KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Setempat / Lembaga Swasta yang akan dijadikan obyek lokasi untuk mendapatkan petunjuk seperlunya dengan menunjukkan Surat Pemberitahuan ini.
2. Pelaksanaan survey / riset tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan. Untuk penelitian yang mendapat dukungan dana dari sponsor baik dari dalam negeri maupun luar negeri, agar dijelaskan pada saat mengajukan perijinan. Tidak membahas masalah Politik dan / atau agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.

3. Surat Rekomendasi dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang Surat Rekomendasi ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku atau obyek penelitian menolak untuk menerima Peneliti.
4. Setelah survey / riset selesai, supaya menyerahkan hasilnya kepada Badan Kesbangpol Dan Linmas Provinsi Jawa Tengah.

VI. Surat Rekomendasi Penelitian / Riset ini berlaku dari :
Mei s.d Agustus 2013.

VII. Demikian harap menjadikan perhatian dan maklum.

Semarang, 7 Mei 2013

an. GUBERNUR JAWA TENGAH
KEPALA BADAN KESBANGPOL DAN LINMAS
PROVINSI JAWA TENGAH





PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(BAPPEDA)

Jl. Pemuda No. 294 Gedung Pemda II Lt. 2 Telp. (0272)321046 Psw 314-318 Faks 328730
KLATEN 57424

Nomor : C72/547/M/09

Lampiran :

Perihal : Pemohonan Ijin Penelitian

Klaten, 17 Mei 2013

Kepada Yth.

Ka. TK ABA Jimbung I

Di-

KLATEN

Menunjuk Surat dari Ka. Badan Kesbangpol/Inmas Prop. Jateng No. 072/1180/2013 Tanggal 7 Mei 2013 Perihal Pemohonan Ijin Penelitian, dengan hormat kami beritahukan bahwa di Wilayah/Instansi Saudara akan dilaksanakan Penelitian

Nama : Dewi Lestari
Alamat : Karangmalang, Yogyakarta
Pekerjaan : Mahasiswa UNY
Penanggungjawab : Sudaryanti, M.Pd
Judul/Topik : Upaya Meningkatkan Kemampuan Membilang Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten
Jangka Waktu : 3 Bulan (17 Mei s/d 17 Agustus 2013)
Catatan : Menyerahkan Hasil Penelitian Berupa *Hard Copy* Dan *Soft Copy* Ke Bidang PEPP/ Litbang BAPPEDA Kabupaten Klaten

Besar harapan kami, agar berkenan memberikan bantuan seperlunya.

An. BUPATI KLATEN
Kepala BAPPEDA Kabupaten Klaten
Hj. Sekretaris



Hari Budoro SH
Pembina Tingkat I

NIP. 19611008198812100

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Klaten
2. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
3. Yang Bersangkutan
4. Arsip

TAMAN KANAK-KANAK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL



TK ABA JIMBUNG I

Alamat: Jimbung Guwo, Kalikotes, Klaten Telp.081328052394

SURAT KETERANGAN

NO: /TK.ABA-JMB/V/2013

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Dewi Lestari
NIM : 09111241040
Prodi : Pendidikan Guru PAUD
Fakultas : Ilmu Pendidikan UNY

Benar-benar telah melaksanakan penelitian tindakan kelas di TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten pada bulan Mei Semester II Tahun Pelajaran 2012/2013. Penelitian tersebut dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membilang Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di TK ABA Jimbung I, Kalikotes, Klaten."

Demikian surat keterangan ini diberikan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Klaten, 22 Mei 2013

Kepala TK ABA Jimbung I



Nurul 'Aini, S.Pd. I