



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK KELOMPOK B  
MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA DI TK DHARMA INDRIA I  
KECAMATAN PATRANG KABUPATEN JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**SKRIPSI**

Oleh

**Qoyumil Hikmah  
NIM 120210205098**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2016**



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK KELOMPOK B  
MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA DI TK DHARMA INDRIA I  
KECAMATAN PATRANG KABUPATEN JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh

**Qoyumil Hikmah  
NIM 120210205098**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2016**

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- 1) Kedua orang tua saya tercinta, Ayahanda Suwarno dan Ibu Siti Mukodimah karena Beliaulah saya bisa menjadi orang yang sukses dan doa keduanya yang selalu menemani setiap langkah. Terimakasih atas kasih sayang, dukungan, motivasi, nasihat, dan perjuanganmu selama ini;
- 2) Guru-guru sejak Taman Kanak-kanan sampai dengan Perguruan Tinggi; dan
- 3) Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

**MOTTO**

“Barangsiapa yang bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhan itu adalah untuk dirinya sendiri.”  
(terjemahan Surat Al-Ankabut ayat 6)\*<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup>\*) Bahreisy, S, Bahreisy, A. 2001. Terjemah Al Qur'an Al-Hakim. Surabaya: CV. Sahabat Ilmu.

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Qoyumil Hikmah

NIM : 120210205098

Program Studi : Pedidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B Melalui Permainan Kartu Angka di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016” adalah benar-benar hasil karya sendiri. Kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana saja, dan bukan karya jiplakan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana saja serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 02 Mei 2016

Yang menyatakan,

Qoyumil Hikmah

NIM. 1202120205098

**SKRIPSI**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK KELOMPOK B  
MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA DI TK DHARMA INDRIA I  
KECAMATAN PATRANG KABUPATEN JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh

Qoyumil Hikmah  
NIM. 120210205098

Pembimbing

Pembimbing I : Drs. Misno A. Lathif, M.Pd

Pembimbing II : Dra. Khutobah, M.Pd

**PENGAJUAN**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK KELOMPOK B  
MELALUI PERMAINAN KARTU ANGKA DI TK DHARMA INDRIA I  
KECAMATAN PATRANG KABUPATEN JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**SKRIPSI**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh

Nama : Qoyumil Hikmah  
NIM : 120210205098  
Angkatan : Tahun 2012  
Daerah Asal : Banyuwangi  
Tempat/Tanggal Lahir : Banyuwangi, 20 Januari 1994  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

**Drs. Misno A. Lathif, M.Pd**  
NIP. 19550813 198103 1 003

**Dra. Khutobah, M.pd**  
NIP. 19561003 198212 2 001

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B Melalui Permainan Kartu Angka Di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016” telah disetujui dan disahkan pada :

Hari, tanggal : Senin, 23 Mei 2016

Tempat : Ruang 35 H 109 Gedung III FKIP Universitas Jember

Jam : 07.30 – 08.30 WIB

Tim Penguji :

Ketua,

Sekretaris,

**Dra. Nanik Yulianti, M.Pd.**  
NIP. 19610729 198802 2 001

**Dra. Khutobah, M.Pd.**  
NIP. 19561003 198212 2 001

Anggota I,

Anggota II,

**Dra. Suhartiningsih, M.Pd.**  
NIP. 19601217 198802 2 001

**Drs. Misno A. Lathif, M.Pd**  
NIP. 19550813 198103 1 003

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember,

**Prof. Dr. Sunardi, M.Pd**  
NIP. 195405011983031005

## RINGKASAN

**Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B Melalui Permainan Kartu Angka di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016;** Qoyumil Hikmah; 120210205098; 58 halaman; Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Kemampuan berhitung berperan penting dalam kehidupan sehari-hari, karena setiap aktivitas manusia tidak dapat terlepas dari peran matematika di dalamnya. Sesuai dengan kurikulum kemampuan berhitung yang harus ditingkatkan pada anak kelompok B yaitu: 1) anak mampu memahami angka 1-20; 2) anak mampu melakukan penjumlahan; dan 3) anak mampu melakukan pengurangan. Masalah yang ada pada TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang yaitu masih ada anak yang belum memahami tentang angka 1-20 serta banyak anak yang belum mengerti cara menghitung penjumlahan dan pengurangan. Solusi yang dapat diberikan yaitu memberikan cara melakukan penjumlahan dan pengurangan yang dapat dimengerti oleh anak yakni dengan bilangan pertama atau pembilang diucapkan dimulut kemudian bilangan kedua atau penyebutnya dihitung menggunakan tangan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kelompok B di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang, dapat diketahui bahwa kemampuan berhitung anak masih rendah, karena dalam pembelajaran berhitung guru hanya menuliskan angka-angka di papan tulis dan anak meniru tulisan tersebut pada buku masing-masing dan juga guru hanya memberikan LKA kepada anak untuk mengerjakan tugas, sehingga anak menjadi pasif. Hal ini menyebabkan dari 30 anak hanya 14 anak yang sudah berkembang dengan baik, sedangkan 16 anak belum berkembang dengan baik. Kesimpulannya bahwa kemampuan berhitung anak masih rendah, sehingga perlu ditingkatkan dengan kegiatan pembelajaran berhitung yang menarik dan menyenangkan untuk anak. Kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak dapat dilakukan dengan melakukan sebuah permainan yang berupa permainan kartu angka, Karena permainan kartu angka dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : 1) Bagaimanakah penerapan permainan kartu angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?; dan 2) Bagaimanakah peningkatan kemampuan pada anak kelompok B dalam berhitung melalui permainan kartu angka di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016?. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yaitu : 1) Mendeskripsikan penerapan permainan kartu angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016; dan 2) Meningkatkan kemampuan pada anak kelompok B dalam berhitung melalui permainan kartu angka di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016.

Penelitian dilakukan di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang kabupaten jember. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 30 anak, yang terdiri atas 15 anak laki-laki dan 15 anak perempuan. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan data kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016. Nilai rata-rata kelas pada pra siklus 58,3, siklus I 69,9, dan siklus II meningkat menjadi 82,7.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka dapat diberikan saran-saran yaitu : 1) guru hendaknya memberikan permainan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran.

## PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B Melalui Permainan Kartu Angka Di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

- 1) Prof. Dr. Sunardi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- 2) Dra. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan;
- 3) Dra. Khutobah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru PAUD;
- 4) Drs. Misno A. Lathif, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Utama dan Dra. Khutobah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Anggota yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
- 5) Rohatun, S.Pd., selaku Kepala TK Dharma Indria I Jember yang telah memberikan izin penelitian;
- 6) Deasylia Ike Apriati, S.Pd., selaku guru kelompok B TK Dharma Indria I Jember yang telah meluangkan waktu untuk membantu proses penelitian;
- 7) Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama menyelesaikan studi di Program Studi Pendidikan Guru PAUD;
- 8) kedua orangtuaku yang senantiasa memberikan kasih sayangnya sejak kecil hingga saat ini serta memberikan doa dan dukungan kepadaku yang tiada hentinya;

- 9) kedua saudaraku Rofikotul Khoiriyah dan M. Dimas Farhan yang selalu memberi semangat dan doa kepadaku;
- 10) Fathur Rahman Alfarizi yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, kasih sayang, dan doa serta selalu membantuku kapanpun dan dimanapun;
- 11) sahabatku Ayu Clarasaty Putri Wahyudi yang selalu membantu dan memberikan semangat yang tiada hentinya;
- 12) semua sahabatku dan teman-temanku dari Program Studi Pendidikan Guru PAUD angkatan 2012 yang senantiasa membantu dan memberikan semangat;
- 13) semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu; dan

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Penulis

Jember, 02 Mei 2016

DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PEMBIMBINGAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PENGAJUAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>RINGKASAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	<b>5</b>
<b>1.3 Tujuan</b> .....	<b>5</b>
<b>1.4 Manfaat</b> .....	<b>5</b>
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
<b>2.1 Perkembangan Kognitif Anak</b> .....	<b>8</b>
2.1.1 Pengertian Kognitif.....	8
2.1.2 Tahap-tahap Perkembangan kognitif .....	9
2.1.3 Tujuan Pengembangan Kognitif .....	10
2.1.4 Tahapan Perkembangan Kognitif dalam Penguasaan Berhitung .....	11
<b>2.2 Kemampuan Berhitung</b> .....	<b>11</b>
2.2.1 Pengertian Kemampuan .....	11
2.2.2 Pengertian Berhitung .....	12
2.2.3 Tahapan Kemampuan Berhitung .....	13
2.2.4 Prinsip-prinsip dalam Berhitung .....	14
2.2.5 Metode Pengembangan Kemampuan Berhitung .....	15
<b>2.3 Permainan pada Anak</b> .....	<b>15</b>

2.3.1 Pengertian Bermain.....	16
2.3.2 Teori dalam Bermain .....	17
2.3.3 Karakteristik Bermain Anak .....	19
2.3.4 Jenis-jenis Permainan.....	19
2.3.5 Tahapan Perkembangan Bermain .....	20
2.3.6 Manfaat Bermain Bagi Anak .....	21
<b>2.4 Kartu Angka.....</b>	<b>22</b>
2.4.1 Definisi Kartu Angka.....	22
2.4.2 Pengaruh Penggunaan Permainan Kartu Angka .....	23
2.4.3 Manfaat Penggunaan Permainan Kartu Angka.....	24
2.4.4 Bahan dan Alat Pembuatan Kartu angka .....	24
2.4.5 Langkah-langkah Pembuatan Kartu Angka .....	25
2.4.6 Penerapan Permainan Kartu angka .....	25
<b>2.5 Penelitian yang Relevan .....</b>	<b>26</b>
<b>2.6 Kerangka Berpikir.....</b>	<b>28</b>
<b>2.7 Hipotesis Tindakan .....</b>	<b>29</b>
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>30</b>
<b>3.1 Jenis Penelitian.....</b>	<b>30</b>
<b>3.2 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian.....</b>	<b>31</b>
<b>3.3 Data dan Sumber Data .....</b>	<b>31</b>
<b>3.4 Definisi Operasional.....</b>	<b>31</b>
3.4.1 Kemampuan Berhitung .....	32
3.4.2 Permainan Kartu Angka.....	32
<b>3.5 Rancangan Penelitian .....</b>	<b>32</b>
<b>3.6 Metode Pengumpulan Data.....</b>	<b>33</b>
3.6.1 Metode Observasi .....	33
3.6.2 Metode Wawancara .....	33
3.6.3 Metode Dkumentasi .....	34
3.6.4 Metode Tes.....	34
<b>3.7 Prosedur Penelitian.....</b>	<b>34</b>
3.7.1 Pra siklus.....	34
3.7.2 Siklus I .....	35
3.7.3 Siklus II.....	37
<b>3.8 Teknik Analisis Data.....</b>	<b>38</b>
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>42</b>
<b>4.1 Jadwal Penelitian .....</b>	<b>42</b>
<b>4.2 Pelaksanaan Penelitian .....</b>	<b>42</b>

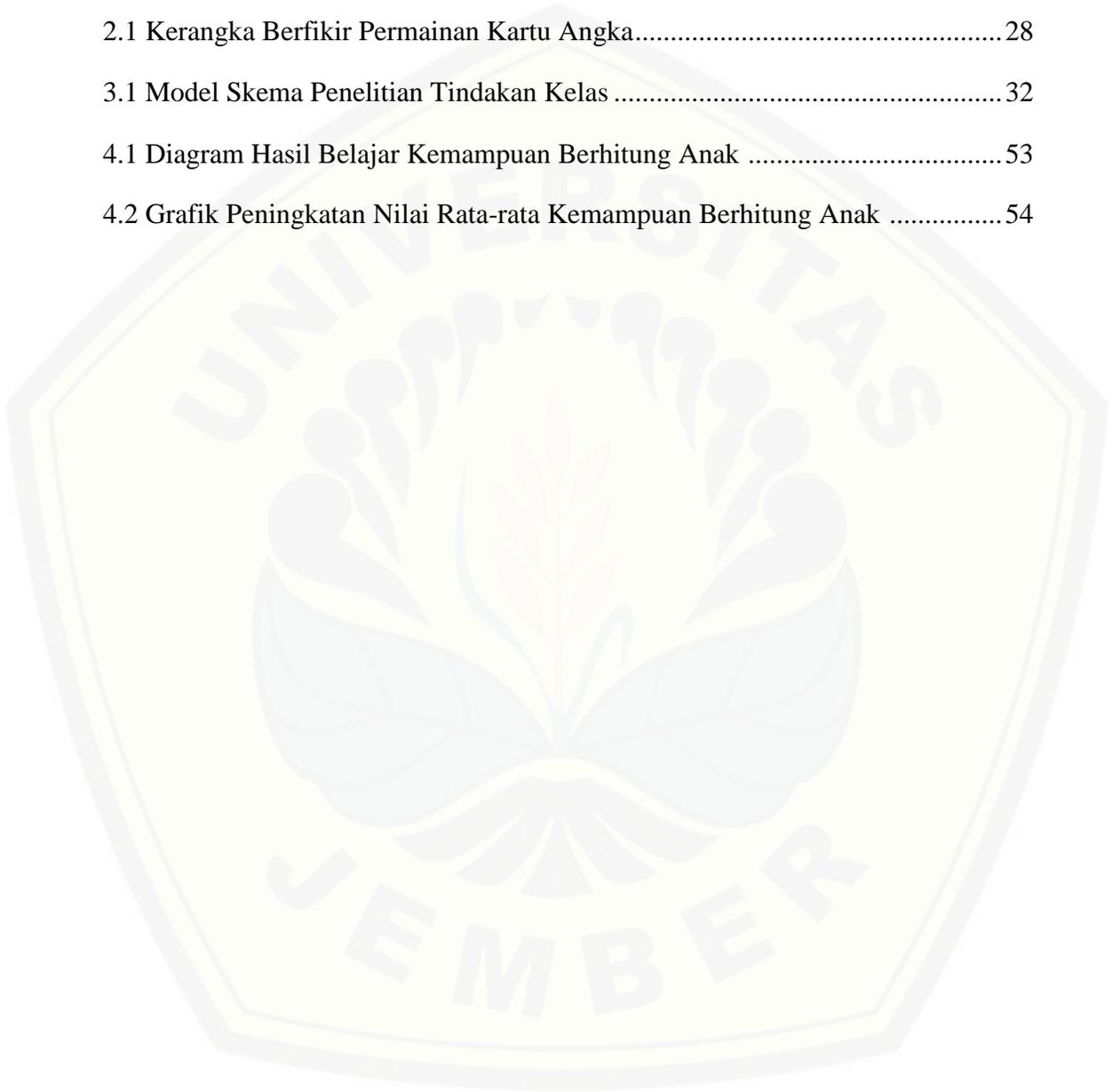
4.2.1 Pra Siklus .....	42
4.2.2 Siklus I .....	43
4.2.3 Siklus II .....	48
<b>4.3 Hasil Penelitian .....</b>	<b>51</b>
4.3.1 Analisis Data Penelitian .....	51
4.3.2 Analisis Nilai Rata-rata Kelas.....	54
<b>BAB 5. PENUTUP .....</b>	<b>55</b>
5.1 Kesimpulan .....	56
5.2 Saran .....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>57</b>
<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN.....</b>	<b>59</b>

**DAFTAR TABEL**

	Halaman
1.1 Persentase Hasil Belajar Anak .....	4
3.1 Pedoman Penilaian Hasil Belajar Anak .....	38
3.2 Kriteria Pedoman Penilaian Tes Tulis.....	39
3.3 Kriteria Pedoman Penilaian Tes Lisan.....	39
3.4 Kriteria penilaian.....	41
4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	42
4.2 Persentase Hasil Belajar Anak Pra Siklus .....	51
4.3 Persentase Hasil Belajar Anak Siklus I .....	52
4.4 Persentase Hasil Belajar Anak Siklus II .....	53
4.5 Nilai Rata-rata Kemampuan Berhitung Anak .....	54

**DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
2.1 Kerangka Berfikir Permainan Kartu Angka.....	28
3.1 Model Skema Penelitian Tindakan Kelas .....	32
4.1 Diagram Hasil Belajar Kemampuan Berhitung Anak .....	53
4.2 Grafik Peningkatan Nilai Rata-rata Kemampuan Berhitung Anak .....	54



**DAFTAR LAMPIRAN**

	Halaman
<b>A. MATRIK PENELITIAN.....</b>	<b>59</b>
<b>B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA .....</b>	<b>60</b>
<b>C. PEDOMAN OBERVASI .....</b>	<b>61</b>
C.1 Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru di Kela .....	61
C.2 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I .....	63
C.2.1 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I .....	63
C.2.2 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II .....	65
<b>D. PEDOMAN WAWANCARA .....</b>	<b>67</b>
D.1 Pedoman Wawancara dengan Guru Sebelum Penelitian .....	67
D.2 Pedoman Wawancara dengan Guru Setelah Penelitian .....	68
D.3 Hasil Wawancara .....	69
D.3.1 Hasil Wawancara dengan Guru Sebelum Penelitian .....	69
D.3.2 Hasil Wawancara dengan Guru Setelah Penelitian .....	70
D.4 Pedoman Wawancara dengan Anak Ketika Penelitian .....	71
D.4.1 Hasil Wawancara dengan Anak yang Mendapat Nilai Tertinggi dalam kemampuan berhitung .....	72
D.4.2 Hasil Wawancara dengan Anak yang Mendapat Nilai Terendah dalam kemampuan berhitung .....	73
<b>E. PEDOMAN PENILAIAN TES HASIL BELAJAR ANAK .....</b>	<b>74</b>
E.1 Pedoman Penilaian Tes Lisan Anak .....	74
E.2 Pedoman Penilaian Tes Tulis Anak .....	75
E.3 Pedoman Penilaian Tes Lisan dan Tes Tulis Anak .....	77
E.4 Kriteria Pedoman Penilaian Kemampuan Berhitung Anak .....	79
E.5 Analisis Data Kemampuan Berhitung Anak .....	80
E.6 Penilaian Tes Hasil Belajar Anak Siklus I .....	82
E.6.1 Hasil Penilaian Tes Lisan Anak Siklus I .....	82

E.6.2 Hasil Penilaian Tes Tulis Anak Siklus I .....	83
E.6.3 Hasil Penilaian Tes Lisan dan Tes Tulis Anak siklus I .....	85
E.7 Penilaian Tes Hasil Belajar Anak Siklus II .....	88
E.7.1 Hasil Penilaian Tes Lisan Anak Siklus II .....	88
E.7.2 Hasil Penilaian Tes Tulis Anak Siklus II .....	89
E.7.3 Hasil Penilaian Tes Lisan dan Tes Tulis Anak siklus II .....	91
<b>F. DOKUMENTASI .....</b>	<b>94</b>
F.1 Profil Sekolah .....	94
F.2 Daftar Nama Anak .....	95
F.3 Daftar Nama Guru .....	96
<b>G. PERANGKAT PEMBELAJARAN .....</b>	<b>97</b>
G.1 Rencana Kegiatan Harian Pra Siklus .....	97
G.2 Hasil Pra Siklus Kemampuan Berhitung .....	100
G.3 Rencana Kegiatan Harian Siklus I .....	103
G.4 Rencana Kegiatan Harian Siklus II .....	106
<b>H. LEMBAR KERJA ANAK .....</b>	<b>109</b>
H.1 Lembar Kerja Anak Siklus I .....	109
H.2 Lembar Kerja Anak Siklus II .....	111
<b>I. FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN .....</b>	<b>113</b>
I.1 Kegiatan Pembelajaran Pra Siklus .....	113
I.2 Media Siklus I dan Siklus II .....	114
I.3 Foto Pelaksanaan Kegiatan Siklus I .....	115
I.4 Foto Pelaksanaan Kegiatan Siklus II .....	118
<b>J. SURAT IZIN PENELITIAN .....</b>	<b>121</b>
<b>K. SURAT BUKTI PENELITIAN .....</b>	<b>122</b>
<b>L. BIODATA .....</b>	<b>123</b>

## BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini diuraikan tentang 1) Latar Belakang; 2) Rumusan Masalah; 3) Tujuan Penelitian; dan 4) Manfaat Penelitian. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

### 1.1 Latar Belakang

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “anak merupakan pribadi yang unik dan memiliki karakteristik yang khusus baik dari segi kognitif, sosial, emosional, bahasa, fisik maupun motorik” (Masitoh, dkk, 2007:1.16). Masa anak merupakan saat yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak Usia Dini merupakan masa keemasan (*the golden years*) yaitu dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan, dan otak anak mengalami pertumbuhan serta perkembangan yang sangat pesat. Pertumbuhan dan perkembangan anak mencapai 80% dari otaknya (Anggreani, 2013).

Mengingat pentingnya pendidikan sejak usia dini sangat menentukan perkembangan dan arah masa depan anak, maka pendidikan ini merupakan sesuatu yang penting untuk diperhatikan oleh orang tua. Tujuannya yaitu untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal (Hasan, 2009: 15).

Perkembangan kognitif pada dasarnya dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitarnya. Kognitif merupakan suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Salah satu aspek dalam pengembangan kognitif adalah pengembangan pembelajaran matematika. Praktik-praktik pembelajaran matematika untuk anak usia dini diberbagai lembaga pendidikan baik jalur formal maupun jalur nonformal sudah sering dilaksanakan. Istilah-istilah yang dikenal diantaranya pengembangan

kognitif, daya pikir atau ada yang menyebutnya sebagai pengembangan kecerdasan logika-matematika.

Piaget (dalam Masitoh, dkk, 2007: 2.13) menyatakan bahwa semua anak mempunyai pola perkembangan kognitif yang sama yaitu melalui empat tahapan: sensori motor (usia 0-2 tahun), pra-operasional (usia 2-7 tahun), operasional konkrit (7-11 tahun), dan formal operasional (usia 14 tahun- dewasa). Dilihat dari tahapan tersebut, anak usia dini atau anak usia taman kanak-kanak (TK) berada pada tahapan pra-operasional, yaitu tahapan di mana anak belum menguasai operasi mental secara logis. Untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif di sekolah atau TK dalam pembelajaran dapat melalui kegiatan mengenal konsep bilangan, lambang bilangan, dan lain-lain.

Kemampuan berhitung sangat penting bagi manusia, jadi perlu diajarkan sejak dini. Menurut Munandar (dalam Susanto, 2011: 97), kemampuan berhitung merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Adapun yang dimaksud kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan terdekat dirinya (Susanto, 2011: 98) . Sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Setiap aktivitas manusia tidak dapat terlepas dari peran matematika di dalamnya, mulai dari penambahan, pengurangan, pembagian, sampai perkalian, yang semua itu tidak dapat dilepaskan dalam kehidupan manusia sehari-hari. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam kehidupan manusia. Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung, maka perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat dan tidak merusak pola perkembangan anak.

Anak-anak pada umumnya belajar melalui bermain. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain dan dukungan orang membantu

anak-anak berkembang secara optimal. Permainan merupakan cara utama anak untuk terlibat secara aktif dengan lingkungannya dan untuk berpikir serta belajar.

Montessori (dalam Mutiah,2010: 162) menyatakan bahwa suatu permainan menghitung sederhana seperti menghitung jari tangan dan kaki merupakan awal yang baik. Memanfaatkan segala sesuatu yang ada di lingkungan anak, seperti pepohonan di sepanjang blok perumahan, ataupun bunga yang sedang mekar di halaman, hal ini akan merangsang kesadaran anak terhadap angka-angka.

Pengembangan kemampuan logika matematika di TK dikembangkan pada kemampuan berhitung permulaan dan pemecahan masalah. Penggunaan suatu permainan yang tepat dalam proses pembelajaran akan membuatnya lebih menarik. Permainan yang dapat digunakan dalam merangsang logika matematika yaitu kartu angka. Kartu angka merupakan alat atau perlengkapan yang digunakan oleh guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan angka. Permainan kartu angka mempunyai dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berhitung permulaan, karena permainan ini dapat membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan,serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Kartu angka yang digunakan guru sebaiknya berukuran minimal 10 x 7 cm dan maksimal 10 x 17 cm, memiliki ukuran yang sama besar, memiliki warna yang menarik, kertas yang digunakan tidak mudah rusak atau robek dan lain-lain (Montolalu, 1991: 3).

Rahman (dalam Susanto,2011:108) mengungkapkan bahwa dampak penggunaan kartu angka terhadap kemampuan berhitung permulaan, diantaranya anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, anak memiliki konsep berhitung dengan baik, dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya. Hal ini penting karena perkembangan anak harus sesuai dengan taraf perkembangan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 3 November 2015, pada proses pembelajaran di kelompok B TK Dharma Indria 1 ditemukan bahwa kemampuan berhitung pada anak masih rendah. Rendahnya pemahaman berhitung pada anak dapat dilihat dari hasil belajarnya di semester sebelumnya, dari 30 anak yang belum tuntas ada 16 anak yaitu 10 anak dengan nilai kurang dan 6 anak

mempunyai nilai cukup, sedangkan yang sudah tuntas ada 14 anak yaitu 8 anak dengan nilai baik dan 6 anak dengan nilai sangat baik. Data tersebut apa bila dilihat dari bentuk presentase adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Persentase hasil belajar anak kelompok B TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016

No	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat baik	6	20
2	Baik	8	27
3	Cukup	6	20
4	Kurang	10	33
5	Sangat kurang	0	0
Jumlah		30	100

Berdasarkan hasil pengamatan dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam berhitung masih rendah, hal ini disebabkan banyak anak yang masih belum mengetahui bagaimana cara berhitung penjumlahan dan pengurangan, kurang menariknya media yang digunakan oleh guru, serta dalam mengajarkan berhitung guru menuliskan angka-angka di papan tulis dan anak menyalin tulisan tersebut pada buku masing-masing, sehingga anak menjadi pasif. Ini menyebabkan konsep berhitung kurang diserap dengan baik oleh anak. Salah satu metode yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan kartu angka untuk meningkatkan mengenal konsep bilangan dan kemampuan berhitung anak.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas, pembelajaran yang menarik menggunakan suatu permainan memiliki kontribusi baik terhadap hasil belajar anak. Oleh karena itu dari sinilah dilakukannya penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelompok B Melalui Permainan Kartu Angka di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimanakah penerapan permainan kartu angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?
- 1.2.2 Bagaimanakah peningkatan kemampuan anak kelompok B dalam berhitung melalui permainan kartu angka di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Terdapat tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah sebagai berikut.

- 1.3.1 Mendeskripsikan penerapan permainan kartu angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok B di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016.
- 1.3.2 Meningkatkan kemampuan anak kelompok B dalam berhitung melalui permainan kartu angka di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagi Anak
  - a. Meningkatkan pemahaman anak terhadap kemampuan berhitung melalui bermain dengan menggunakan media kartu angka.
  - b. Pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga akan menumbuhkan minat dan motivasi anak dalam mengikuti proses pembelajaran.
  - c. Anak dapat meningkatkan prestasi belajarnya secara optimal.

#### 1.4.2 Bagi Guru

- a. Agar lebih kreatif dalam mengajar sehingga pembelajaran yang dilaksanakan tidak monoton dan dapat menyenangkan bagi anak.
- b. Meningkatkan kemampuan dalam menciptakan dan mengembangkan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar mengajar di Taman kanak kanak.
- c. Sebagai sarana peningkatan kemampuan berhitung dan menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk peserta didik.
- d. Memudahkan penyampaian materi pembelajaran oleh guru.

#### 1.4.3 Bagi Peneliti

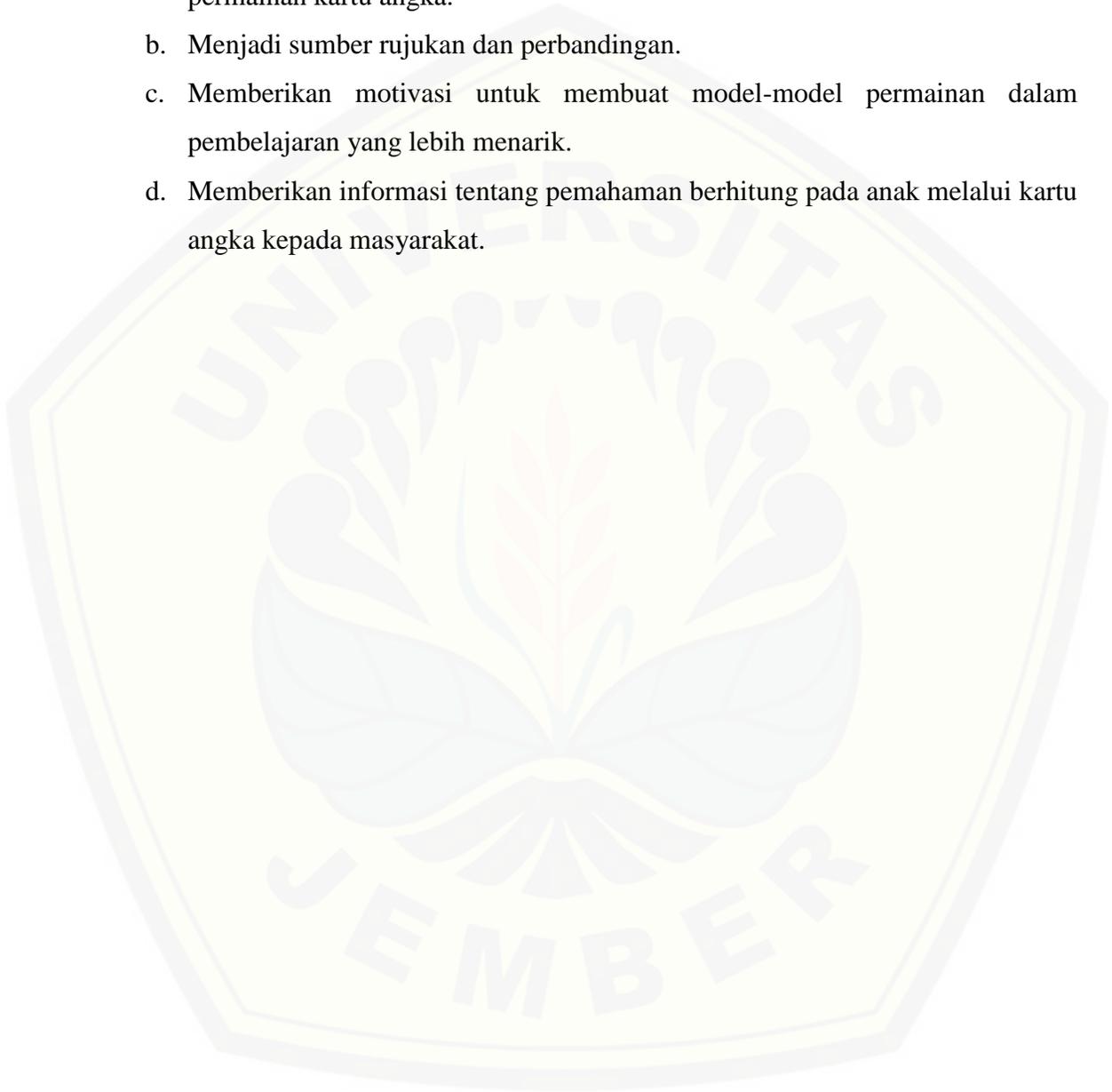
- a. Menambah ilmu pengetahuan dan ketrampilan yang di dapat di bangku perkuliahan
- b. Mempunyai sikap kritis dan tanggap dalam pembelajaran yang ada di TK.
- c. Menjadi acuan untuk lebih memahami cara yang dilakukan dalam meningkatkan pemahaman berhitung anak melalui permainan kartu angka.
- d. Memberikan informasi tentang pemahaman berhitung pada anak melalui kartu angka kepada masyarakat.
- e. Menjadi salah satu pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di TK.
- f. Sebagai pengalaman dan pengetahuan permainan kartu angka dapat meninggakan pemahaman berhitung
- g. Memperoleh wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian yang baik dan benar

#### 1.4.4 Bagi Lembaga Sekolah

- a. Bagi TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember, diharapkan dapat meningkatkan mutu pengembangan pembelajaran anak.
- b. Dapat mengembangkan model-model pembelajaran dengan baik serta mampu menghasilkan sumber daya yang berkualitas bagi lembaga.

#### 1.4.5 Bagi Peneliti Lain

- a. Menambah ilmu pengetahuan tentang pemahaman berhitung anak melalui permainan kartu angka.
- b. Menjadi sumber rujukan dan perbandingan.
- c. Memberikan motivasi untuk membuat model-model permainan dalam pembelajaran yang lebih menarik.
- d. Memberikan informasi tentang pemahaman berhitung pada anak melalui kartu angka kepada masyarakat.



## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas tentang tinjauan pustaka yang berkaitan dengan judul penelitian. Adapun tinjauan pustaka dalam penelitian ini meliputi : 1) Perkembangan Kognitif pada Anak; 2) Konsep Berhitung; 3) Permainan pada Anak; 4) Kartu Angka; 5) Penelitian yang Relevan; 6) Kerangka Berfikir; 7) Hipotesis Penelitian.

### 2.1 Perkembangan Kognitif pada Anak

Usia 4-5 tahun merupakan masa belajar matematika. Tahap ini anak mulai belajar matematika sederhana, seperti menyebutkan bilangan, menghitung urutan bilangan, dan penguasaan sejumlah kecil dari benda-benda (Susanto, 2011: 50).

#### 2.1.1 Pengertian Kognitif

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu “kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa” (Susanto, 2011:47). Perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya. Piaget (dalam Suyadi, 2010:79) menyatakan bahwa “kognitif merupakan pengetahuan yang dibangun melalui kegiatan atau aktifitas pembelajaran”. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah kemampuan individu berupa pengetahuan yang didapatnya melalui aktifitas pembelajaran.

Proses kognitif melalui beberapa aspek seperti: persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Melalui pengembangan kognitif, fungsi berpikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi situasi untuk memecahkan suatu masalah. Menurut Montessori (dalam Susanto, 2011:49) pada rentang usia 3-4 sampai 5-6 tahun, anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa kesiapan anak memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di sekolah dasar. Masa ini ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulasi yang diterimanya melalui panca indra. Alfred Binet (dalam Susanto,2011:51)

mengemukakan potensi kognitif seseorang tercermin dalam kemampuannya dalam menyelesaikan tugas-tugas yang menyangkut pemahaman dan penalaran. Terdapat tiga aspek kemampuan dalam intelegensi, yaitu:

- a. “Konsentrasi  
Kemampuan memusatkan pikiran kepada suatu masalah yang harus dipecahkan.
- b. Adaptasi  
Kemampuan penyesuaian terhadap masalah yang dihadapinya
- c. Bersikap kritis  
Kemampuan untuk mengadakan kritik, baik terhadap masalah yang dihadapi maupun terhadap dirinya sendiri”.

#### 2.1.2 Tahapan-tahapan Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget (dalam Mutiah, 2010:53) semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama yaitu melalui empat tahapan:

- a. “Sensorimotor (0-2 tahun)  
Tahap ini anak menyusun pemahaman dengan mengkoordinasikan pengalaman indranya (sensori) dengan gerak motornya (otot). Anak lebih banyak menggunakan gerak motor dan inderanya untuk berinteraksi dengan lingkungan. Hasil pengalaman berinteraksi dengan lingkungan ini sangat berguna untuk proses berpikir lebih lanjut.
- b. Praoperasional (2-7 tahun)  
Tahap ini konsep stabil pada otak anak terbentuk, penalaran mental muncul, serta egosentrisme mulai kuat. Anak mulai menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas. Anak juga mulai menunjukkan kemampuan melakukan permainan simbolis.
- c. Operasioan konkret (7-11 tahun)  
Tahap ini anak mampu untuk menggolongkan-menggolongkan sesuatu, tetapi belum bisa memecahkan masalah-masalah yang bersifat abstrak. Tahap ini juga anak sudah mampu berfikir reversible (berkebalikan) yaitu anak dapat memahami suatu pernyataan.
- d. Formal operasional ( 11 tahun – dewasa)  
Pemikiran operasional formal lebih abstrak daripada seorang anak. Remaja tidak lagi terbatas pada pengalaman monkrit actual sebagai dasar pemikiran sebaliknya mereka dapat memunculkan khayalan dan penalaran yang abstrak”.

Dilihat dari tahapan-tahapan di atas, Piaget (dalam Masitoh, dkk, 2007: 2.13) mengatakan bahwa “anak usia 4-6 tahun berada pada tahapan perkembangan pra operasional”. Dikatakan praoperasional karena anak telah menggunakan logika dengan tepat, dan apa yang sudah diperoleh anak akan dikembangkan kembali dalam bentuk representasi mental.

### 2.1.3 Tujuan Pengembangan kognitif

Pengembangan kognitif akan lebih mudah untuk orang dewasa dalam menstimulasikan kemampuan anak, sehingga akan tercapai optimalisasi pada masing-masing anak. Tujuan pengembangan kognitif menurut Susanto (2011: 61) diarahkan pada pengembangan kemampuan sebagai berikut:

- a. “Pengembangan *auditory*  
Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indra pendengaran anak.
- b. Pengembangan visual  
Kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan, dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya.
- c. Pengembangan taktik  
Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan tekstur (indra peraba).
- d. Pengembangan kinestetik  
Kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan/ ketrampilan tangan atau motoric halus yang mempengaruhi perkembangan kognitifnya.
- e. Pengembangan aritmatika  
Kemampuan yang diarahkan untuk penguasaan berhitung atau berhitung permulaan.
- f. Pengembangan geometri  
Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran.
- g. Pengembangan sains permulaan  
Kemampuan ini berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara logis, tetapi tetap mempertimbangkan tahapan berpikir anak”.

#### 2.1.4 Tahap Perkembangan kognitif dalam Penguasaan Berhitung

Pengenalan konsep lambang bilangan pada anak harus disesuaikan dengan karakteristik anak, dimana usia 2-7 tahun berada pada masa pra operasional. Menurut Departemen Pendidikan Nasional (dalam Sefi, 2012) penguasaan konsep hitung melalui beberapa tahapan yaitu:

- a. “Tahap konsep/ pengertian  
Pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda konkrit seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan kegiatan. Kegiatan tersebut dilakukan dengan menarik supaya dapat dipahami anak.
- b. Tahap transisi/ pengalihan  
Tahap ini adalah saat anak mulai benar-benar memahami konsep dengan cara apa saja. Guru mulai menunjukkan dengan memvariasikan cara penulisan lambang bilangan secara bertahap sesuai dengan kemampuan anak.
- c. Tahap lambang bilangan  
Tahap ini anak mulai diberi kesempatan menuliskan lambang bilangan sendiri”.

Piaget (dalam Sefi, 2012) menyatakan bahwa “kegiatan belajar memerlukan kesiapan dari anak. Belajar dari suatu proses membutuhkan aktivitas fisik maupun psikis”. Kegiatan belajar pada anak harus disesuaikan dengan tahap perkembangan mental anak, karena kemampuan belajar harus keluar dari anak itu sendiri.

## 2.2 Kemampuan Berhitung

Berhitung ialah bagian dari matematika yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan. Bilangan merupakan dasar untuk pengembangan kemampuan matematika.

### 2.2.1 Pengertian Kemampuan

Robin dalam (Susanto, 2011: 97) mengemukakan bahwa kemampuan adalah “suatu kapasitas berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu”. Fatkhurohmah dalam (Purwanti, 2013: 17), kemampuan yaitu “kesanggupan, kekuatan, atau potensi

bawaan sejak lahir atau hasil latihan yang dapat digunakan untuk melakukan suatu perbuatan”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan kemampuan ialah suatu kapasitas yang ada sejak lahir yang dapat digunakan untuk melakukan suatu perbuatan.

### 2.2.2 Pengertian Berhitung

Menurut Munandar (dalam Susanto, 2011:98), kemampuan berhitung merupakan “daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan”. Paimin (dalam Anggreani, 2013) menyatakan berhitung merupakan “ilmu tentang struktur hubungan yang memerlukan simbol-simbol untuk membantu manipulasi aturan-aturan melalui operasi yang ditetapkan”. Selain itu pengertian berhitung menurut Mahardika (dalam Anggreani, 2013: 15) berhitung adalah “usaha melakukan, mengerjakan hitungan seperti: menjumlahkan, mengurangi, serta manipulasi bilangan-bilangan dan lambang matematika”. Berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa berhitung ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya tentang matematika.

Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat darinya (Susanto, 2011: 98). Karakteristik perkembangan anak dimulai dari lingkungan terdekat dengan dirinya. Kemampuan anak prasekolah dalam fase perkembangannya perlu diimbangi oleh faktor *intern* dan *ekstern* anak. Faktor *intern* yang berupa *intelegensi*, karena *intelegensi* sangat penting dalam proses belajar mengajar, dan dapat menentukan pertumbuhan kecerdasan seseorang. Kemampuan matematis menuju kearah berbicara, menulis, membaca, dan mendengar.

Suriasumantri (dalam Susanto, 2011: 98), mengungkapkan tentang pengertian matematika. Hakikatnya matematika merupakan cara belajar untuk mengatur jalan pikiran seseorang dengan maksud melalui matematika seseorang dapat mengatur jalan pikirannya. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang

dipakai dalam setiap kehidupan manusia. Mengingat begitu penting kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan ini perlu diajarkan sejak dini dengan berbagai media dan metode yang tepat. Perlunya media dan metode yang tepat dalam pembelajaran matematika ini karena anak sampai usia 5 tahun belum dapat melakukan kegiatan berhitung dengan baik. Masa ini anak berada pada tahap berhitung permulaan, yaitu anak berhitung dengan benda-benda dari lingkungan terdekatnya. Usia 6 tahun anak mulai berkembang konsep bilangan sampai pada peningkatan ke tahap pengertian mengenai jumlah. Konsep jumlah berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan, semakin tinggi kemampuan anak maka semakin mudah untuk memecahkan masalah yang rumit.

### 2.2.3 Tahap Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan untuk menggunakan ketrampilan berhitung. Tahapan matematika anak usia dini mengacu pada hasil penelitian Piaget (dalam Susanto, 2011: 100) tentang intelektual, yang menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra operasioanal, maka penguasaan berhitung anak akan melalui tahapan sebagai berikut:

- a. “Tahap konsep/ pengertian  
Tahap ini anak berekspresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan dilihatnya. Kegiatan menghitung ini dilakukan dengan menarik, sehingga benar-benar dipahami oleh anak.
- b. Tahap transmisi/ peralihan  
Tahap transisi merupakan masa peralihan dari konkret ke lambang. Ini merupakan saat anak mulai benar-benar memahami. Tahap ini diberikan apabila konsep sudah dikuasai oleh anak dengan baik, yaitu anak mampu menghitung kesesuaian antara benda yang dihitung dan lambang bilangan yang disebutkan.
- c. Tahap lambang  
Tahap di mana anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk, dan sebagai jalur dalam mengenal kegiatan berhitung atau matematika”.

Ketiga tingkat penguasaan tahap ini dimulai dari memahami konsep matematika, menghubungkan benda-benda nyata dengan lambang bilangan, dan akhirnya anak memahami lambang bilangan. Adapun konsep matematika yang perlu diberikan pada anak adalah berupa bilangan atau berhitung, pola dan fungsinya, geometri, ukuran, grafis, estimasi, probabilitas, dan pemecahan masalah.

Dines (dalam Susanto, 2011: 101), mengemukakan lima tahapan dalam berhitung yaitu:

- a. “Permainan bebas (*free play*)  
Permainan yang aktivitasnya tidak berstruktur dan tidak diarahkan, namun anak dapat belajar konsep dari yang dibuatnya.
- b. Generalisasi (*generalization*)  
Anak mulai meneliti pola-pola dan keteraturan yang terdapat pada konsep tertentu, mencari kesamaan sifat dalam suatu permainan.
- c. Representasi (*representation*)  
Anak mencari kesamaan sifat dari beberapa situasi sejenis
- d. Simbolis (*symbolization*)  
Anak mampu merumuskan representasi dari setiap konsep dengan menggunakan symbol matematika atau melalui perumusan verbal”.

#### 2.2.4 Prinsip-prinsip dalam Berhitung

Prinsip dalam berhitung untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak dikenalkan melalui permainan berhitung. Yew (dalam Susanto, 2011: 103) mengungkapkan beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak diantaranya: membuat pelajaran yang menyenangkan, mengajak anak terlibat secara langsung, membangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyelesaikan berhitung, fokus pada pencapaian anak. Prinsip-prinsip tersebut dapat disimpulkan bahwa pelajaran berhitung bukan sesuatu yang menakutkan, tetapi merupakan pelajaran yang disenangi dari hati, sehingga anak akan merasa membutuhkan karena menyenangkan.

Dekdiknas (dalam Anggreani, 2013), menjelaskan bahwa prinsip berhitung di Taman Kanak-kanak adalah:

- a. “Permainan berhitung diberikan secara bertahap diawali dengan menghitung benda-benda konkrit melalui pengamatan terhadap lingkungannya.
- b. Pengetahuan dan ketrampilan pada kemampuan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesulitannya.
- c. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah sendiri.
- d. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta bebas bagi anak.
- e. Bahasa yang digunakan dalam pengenalan konsep berhitung menggunakan bahasa yang sederhana yang mudah dipahami anak.
- f. Permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaan berhitung”.

#### 2.2.5 Metode Pengembangan Kemampuan Berhitung

Mengembangkan kemampuan berhitung pada anak dapat dilakukan dengan beberapa metode. Metode yang dikembangkan dalam mengenalkan dan mengembangkan kemampuan berhitung permulaan misalnya: metode ceramah, Tanya jawab, diskusi, demonstrasi, eksperimen, bermain, dan pemberian tugas. Gordon dan Browne (dalam Susanto, 2011: 104), mengemukakan tiga macam pola dalam mengembangkan kemampuan berhitung tersebut adalah:

- a. “Kegiatan dengan pengarahan langsung dari guru  
Kegiatan ini dilakukan dengan pengarahan langsung yakni kondisi dan kegiatannya berada dalam jangka waktu tertentu.
- b. Kegiatan berpola semi kreatif  
Guru memberi kebebasan kepada anak untuk membuat sesuatu.
- c. Kegiatan berpola kreatif  
Cara menghadapkan anak pada berbagai masalah yang harus dipecahkan. Pola ini disesuaikan dengan usia dan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak agar dapat terlaksana dengan baik”.

### 2.3 Permainan pada Anak

Bermain merupakan suatu kegiatan yang melekat pada dunia anak. Solehudin (dalam Masitoh, dkk, 2007: 9.3) menyatakan bahwa bermain pada intinya dapat

dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat spontan, menyenangkan, dan fleksibel. Bermain mempunyai arti yang sangat penting dalam kehidupan anak. Dikatakan bahwa setiap anak sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain pada umumnya dalam keadaan sakit jasmaniah ataupun rohaniah (Montolalu, 2011:1.2). Bermain harus dilakukan atas inisiatif dan keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.

### 2.3.1 Pengertian Bermain

Mutiah (2010:91) menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain bagi anak adalah eksplorasi, eksperimen, peniruan, dan penyesuaian. Menurut Muliawan (dalam Anggreani, 2013: 23) bermain yaitu metode yang menerapkan “permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran bagi anak”. Sedangkan menurut Montolalu(2011: 1.10) bermain merupakan “kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangidan sering tanpa tujuan tertentu”. Berdasarkan uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain ialah suatu kegiatan penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak yang akan mengasikkan proses belajar apabila dilakukan dengan rasa senang.

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian khusus karena kurangnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian terhadap perkembangan anak. Plato adalah orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dalam bermain. Menurut Plato (dalam Mutiah, 2010: 92) anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara memberi sebuah permainan kepada anak.

### 2.3.2 Teori dalam Bermain

Ada dua teori dalam bermain yaitu teori klasik dan teori modern. Teori klasik yaitu teori yang muncul dari abad ke-19 sampai Perang Dunia 1. Kemudian teori modern yaitu teori yang muncul sesudah Perang Dunia 1. Berikut pembahasan tentang masing-masing teori yaitu:

#### a. Teori Klasik

Ada beberapa tokoh yang dikategorikan dalam teori klasik. Mereka menjelaskan mengapa muncul perilaku bermain serta tujuan dari bermain (Mutiah, 2010: 93).

- 1) “Teori surplus energi oleh Friedrich Schiller dan Herbert Spencer  
Bermain dipandang sebagai penutup energi atau tenaga yang berlebih pada seseorang perlu dilepaskan melalui bermain. Kegiatan bermain seperti bergulig, berlari, melompat menjadi ciri khas kegiatan anak kecil. Bermain merupakan suatu insentif dan bukan muncul akibat kelebihan energi.
- 2) Teori rekreasi oleh Moritz Lazarus  
Tujuan bermain adalah untuk memulihkan energi yang sudah terkuras saat bekerja. Bermain adalah lawan dari bekerja dan merupakan cara yang paling ideal untuk memulihkan tenaga. Permainan merupakan penyeimbang antara kerja dengan istirahat.
- 3) Teori ini menganggap anak-anak bermain mengulangi aktivitas para leluhurnya dan menurut hukum dasar biogenesis tiap-tiap anak mengulang kemampuan jiwa raganya.
- 4) Teori praktis/ insting naluri oleh Karl Groos  
Teori ini meyakini bahwa bermain berfungsi untuk memperkuat insting yang dibutuhkan guna kelangsungan hidup di masa mendatang. Teori Karl Groos disebut juga sebagai teori *teleologi*, permainan mempunyai tugas pokok, dengan bermain terjadi proses biologis atau proses berfungsinya organ-organ tubuh.
- 5) Teori sublimasi oleh Clapereau  
Ia berpendapat bahwa bermain bukan saja untuk berfungsinya organ-organ tubuh, tetapi merupakan suatu sublimasi atau pelarian yang positif dari tekanan perasaan yang berlebih. Anak-anak bermain karena dalam hidupnya sehari-hari tidak mendapat kepuasan sehingga lari ke fantasi di dalam permainannya di tempat ia dapat melepas segala kehendak dan kemauannya.

6) Teori reinkarnasi

Teori ini berpendapat bahwa anak-anak selalu bermain dengan permainan yang dilakukan oleh nenek moyangnya. Tetapi permainan itu telah disesuaikan dengan kemajuan ilmu dan teknologi sehingga mengalami perubahan”.

b. Teori Modern

Teori modern mengkaji tentang bermain tidak hanya mengapa muncul perilaku bermain, tetapi juga menjelaskan manfaat bermain bagi perkembangan anak (Mutiah, 2010: 99).

a. “Teori psikoanalisis oleh Sigmund Freud

Teori ini melihat bermain pada anak sebagai alat yang penting bagi pelepasan emosi, benda-benda serta sejumlah ketrampilan sosial. Freud berpendapat bermain sama seperti fantasi atau lamunan. Ia juga berpendapat bahwa bermain memegang peran penting dalam perkembangan emosi anak. Melalui bermain anak dapat mengambil peran aktif sebagai pemindah perasaan negatif ke objek/orang pengganti, serta anak dapat mengemukakan harapan-harapan dan konflik serta pengalaman yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata.

b. Teori kognitif oleh Jean Piaget

Anak menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunia melalui interaksi. Anak menjalani tahapan perkembangan kognisi sampai akhirnya proses berpikir anak menyamai orang dewasa. Saat bermain anak tidak belajar sesuatu yang baru, tetapi mereka belajar mempraktikkan ketrampilan yang baru diperoleh. Perkembangan bermain berhubungan dengan perkembangan kecerdasan seseorang, maka taraf kecerdasan seorang anak akan mempengaruhi kegiatan bermainnya.

c. Teori kognitif oleh Vygotsky

Bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak. Bermain merupakan cara berpikir anak dan memecahkan sebuah masalah. Anak tidak mampu berpikir abstrak karena bagi mereka makna dan objek berbaur menjadi satu. Anak dapat menciptakan *scaffolding* secara mandiri baik pada kontrol diri, penggunaan bahasa, daya ingat, dan kerja sama dengan orang lain.

d. Teori kognitif oleh Jerome Brunner

Brunner memberi penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas. Lebih penting bagi anak dalam bermain adalah makna bermainnya, bukan hasil

akhirnya. Anak tidak memikirkan sasaran yang akan dicapai saat bermain, sehingga ia mampu bereksperimen dengan memadukan perilaku yang baru untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sebenarnya”.

### 2.3.3 Karakteristik Bermain Anak

Ada beberapa karakteristik bermain pada anak (Montolalu, 2011: 2.4), yaitu:

- a. “Bermain adalah sukarela  
Dikatakan sukarela karena kegiatan ini didorong oleh motivasi dari dalam diri seseorang sehingga akan dilakukan oleh anak apabila hal itu bisa memuaskan dirinya. Permainan yang dilakukan anak merupakan kepuasan tersendiri karena tidak harus memenuhi aturan dari luar dan anaklah yang menentukan perannya sendiri.
- b. Bermain yang menyenangkan  
Anak-anak merasa senang untuk melakukan kegiatan bermain. Aktivitas tersebut dapat membuat anak menjadi tenang dan mencegah terjadinya kebosanan.
- c. Bermain adalah pilihan anak  
Anak melakukan kegiatan bermain karena adanya kehendak dari dalam dirinya. Anak melakukan permainan tanpa adanya paksaan sehingga anak merasa senang dalam proses kegiatan bermain
- d. Bermain adalah simbolik  
Bermain tidak harus menggambarkan hal yang sebenarnya. Melalui bermain anak akan mampu menghubungkan pengalaman mereka dengan kenyataan”.

### 2.3.4 Jenis- jenis Permainan

Menurut Masitoh (2007: 9.7) terdapat beberapa jenis permainan yang sesuai dengan karakteristik anak, yaitu permainan sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak dan permainan berdasarkan pada kegemaran anak. Permainan sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak terdiri atas: a. bermain secara soliter, b. bermain secara pararel, c. bermain asosiatif, d. bermain secara kooperatif.

- a) “Bermain secara soliter  
Anak bermain sendiri atau dibantu oleh guru.

- b) Bermain secara paralel  
Anak bermain sendiri-sendiri secara berdampingan. Tidak ada interaksi antara anak satu dengan anak yang lain.
- c) Bermain asosiatif  
Anak bermain bersama dalam kelompoknya.
- d) Bermain secara kooperatif  
Anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak-anak lain untuk membicarakan, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan bermain”.

Jenis-jenis permainan yang sesuai kerekteristik tidak hanya permainan dengan dimensi perkembangan anak, tetapi juga permainan berdasarkan pada kegemaran anak yang terdiri atas: a. bermain bebas, b. bermain berpura-pura.

- a) “Bermain bebas  
Merupakan kegiatan bermain yang tidak memiliki peraturan atau aturan main. Sebagian besar merupakan kegiatan mandiri.
- b) Bermain berpura-pura  
Merupakan bermain yang menggunakan daya khayal, yaitu dengan memakai bahasa berpura-pura, bertingkah laku sesuai karakter tertentu yang di dalam dunia nyata tidak dilakukan”.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis permainan ada dua yaitu permainan sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak dan permainan berdasarkan pada kegemaran anak.

### 2.3.5 Tahapan Perkembangan Bermain

Ada beberapa tahapan perkembangan bermain pada anak yang sesuai dengan kemampuannya (Montolalu, 2011: 2.14), yaitu:

- a. “Tahap manipulatif  
Umumnya tahap ini dapat dilihat pada anak usia 2-3 tahun. Anak melakukan penyelidikan dengan benda-benda yang ia pegang dengan cara membolk-balik, meraba, menjatuhkan, dan sebagainya. Kegiatan bermain ini sangat bermanfaat bagi anak karena ia dapat mengenal sifat dan fungsinya, mereka juga memperoleh pengalaman dan ketrampilan manipulatif yang diperlukan untuk melangkah ke tahap berikutnya.

- b. Tahap simbolis  
Tahap ini hampir tidak terlihat karena anak yang sudah sampai pada simbolis terkadang kembali melakukan kegiatan seperti yang dilakukan pada tahap manipulatif. Anak yang berada pada tahap ini kadang-kadang berbicara sendiri tentang apa yang dibuatnya sesuai dengan fantasinya atau hal-hal yang pernah dilihat di lingkungannya.
- c. Tahap eksplorasi  
Tahap ini anak sering bermain sendiri, ia lebih senang tidak berteman dalam bermain. Kegiatan bermain dilakukan berulang-ulang, walaupun tampak kegiatan bermain tidak menyenangkan tetapi anak yang berada dalam tahap eksplorasi ini mulai memperoleh penemuan-penemuan besar tentang kesibukan yang dilakukannya.
- d. Tahap eksperimen  
Tahap ini pada umumnya anak yang berusia 4-5 tahun. Tahap ini anak mulai melakukan percobaan-percobaan. Perhatian mereka mulai pada kegiatan bentuk dan ukuran.
- e. Tahap dapat dikenal  
Anak usia 5-6 tahun pada umumnya telah mencapai tahapan bermain ini, yaitu membangun bentuk-bentuk yang realistis, bentuk-bentuk yang sudah dikenal dan dilihatnya dalam kehidupan. Anak mulai pandai menggunakan berbagai alat perlengkapan, mereka juga membuat sesuatu secara bersama”.

#### 2.3.6 Manfaat Bermain Bagi Anak

Anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain. Anak dapat melakukan kegiatan fisik, belajar bergaul, bersikap positif, mengembangkan peran sesuai jenis kelamin, dan menyalurkan perasaan. Berikut manfaat bermain bagi anak menurut Montolalu(2001: 1.19), yaitu:

- a. “Bermain memicu kreativitas  
Bermain memacu anak menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya. Kreativitas dapat dipandang sebagai suatu aspek dari pemecahan masalah dalam bermain. Anak menggunakan daya khayalnya dalam bermain, dengan atau tanpa menggunakan alat mereka menjadi lebih kreatif.
- b. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak  
Bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berpikir anak. Bermain membantu perkembangan kognitif anak

serta memberi kontribusi pada perkembangan kecerdasan berpikirnya. Bermain drama bebas anak melatih perilaku sosialnya dan juga ketrampilan yang dimilikinya.

- c. Bermain dapat menanggulangi konflik  
Tingkah laku yang sering muncul pada anak-anak adalah menolak, bersaing, agresif, bertengkar, meniru, dan lain-lain. Konflik tidak dapat dihindari pada periode ini. Semua tingkah laku di atas, diperlukan untuk mengarahkan anak-anak asosial dan egoistis menjadi makhluk-makhluk sosial. Sekolah memberikan peluang bagi anak melalui bermain dalam kelompok besar maupun kecil untuk mengatasi konflik yang terjadi.
- d. Bermain untuk melatih empati  
Empati adalah pengenalan perasaan, pikiran, dan sikap orang lain dan juga pengenalan jiwa. Empati merupakan faktor yang berperan dalam perkembangan sosial anak, karena dengan empati anak dapat merasakan penderitaan orang lain. Melalui bermain sandiwara boneka sikap empati anak dapat dikembangkan.
- e. Bermain mengasah pancaindra  
Kelima indra, yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, pengucapan, dan perabaan merupakan alat vital yang perlu diasah sejak dini. Tujuannya agar anak menjadi lebih tanggap dan peka terhadap apa yang terjadi di sekitarnya. Banyak jenis permainan yang menunjang perkembangan kepekaan pancaindra, seperti kotak aroma, suara apa, apa rasanya, dan lain-lain.
- f. Bermain sebagai media terapi  
Sigmund Freud menyatakan bahwa anak menggunakan bermain sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah konflik dan kecemasannya. Namun, tidak semua orang dapat melakukannya karena ini memerlukan keahlian khusus dari mereka yang mendapat pendidikan dan pelatihan khusus”.

## 2.4 Kartu Angka

### 2.4.1 Definisi Kartu Angka

Kartu angka merupakan “alat atau perlengkapan yang digunakan guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan angka” (Nurtini, 2013). Kartu angka dapat menimbulkan kesan yang baik pada anak sehingga ia tidak mudah lupa. Depdikbud (dalam Sefi, 2012) kartu angka adalah “kartu yang digunakan untuk mengetahui suatu angka”. Menurut Lestari (2014:22) kartu angka ialah “kartu

berbentuk persegi bertuliskan angka-angka dengan kertas berwarna-warni yang berukuran sesuai kebutuhan dalam kelas”.Berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kartu angka merupakan sebuah alat yang digunakan guru berupa kartu yang bertuliskan angka-angka.

Kartu angka yang digunakan guru sebaiknya berukuran minimal 10 x 7 cm dan maksimal 10 x 17 cm, memiliki ukuran yang sama besar, memiliki warna yang menarik, kertas yang digunakan tidak mudah rusak atau robek dan lain-lain (Montolalu, 1991: 3).

Menurut Susanto (dalam Asiyah, 2012 ) permainan kartu angka berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan berhitung karena dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan. Keuntungan penggunaan kartu angka menurut Asiyah(2012) yaitu:

- a. “Merangsang anak lebih cepat mengenal angka.
- b. Membuat minat anak semakin kuat dalam menguasai konsep bilangan.
- c. Merangsang kecerdasan dan ingatan anak.
- d. Mengembangkan kemampuan kognitif.
- e. Memiliki konsep berhitung dengan baik.
- f. Anak akan belajar mengenal urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik.
- g. Lebih mudah memahami konsep penambahan dan pengurangan”.

#### 2.4.2 Pengaruh Penggunaan Permainan Kartu Angka

Permainan kartu angka berpengaruh positif terhadap peningkatan berhitung, proses pelaksanaan pemahaman konsep bilangan akan memudahkan anak untuk lebih cepat memahaminya. Menurut Rahmawati (dalam Susanto, 2011: 108) mengungkapkan bahwa permainan kartu angka dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka dan membuat minat anak semakin kuat dalam menguasai konsep bilangan.

Rahman menyatakan bahwa pengaruh penggunaan kartu angka terhadap kemampuan berhitung anak diantaranya:

- a. “Anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik.
- b. Anak memiliki konsep berhitung dengan baik.
- c. Anak dapat mengemangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya” (Susanto, 2011: 108).

#### 2.4.3 Manfaat Penggunaan Permainan Kartu Angka

Permainan kartu angka membuat anak belajar banyak mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik. Pemahaman anak tentang berhitung juga akan terbentuk, karena secara langsung ataupun tidak langsung anak mendapat pengetahuan baru yang sebelumnya tidak diketahuinya.

Menurut Rahman (dalam Asiyah, 2012) manfaat penggunaan kartu angka yaitu:

- a. “Merangsang anak lebih cepat mengenal angka.
- b. Membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan.
- c. Merangsang kecerdasan dan ingatan anak.
- d. Mampu mengembangkan kemampuan kognitif.
- e. Memiliki konsep berhitung dengan baik.
- f. Anak akan belajar mengenal urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik.
- g. Anak akan lebih mudah memahami konsep pemahaman penambahan dan pengurangan dengan baik”.

#### 2.4.4 Bahan dan Alat Pembuatan Kartu Angka

Proses pembuatan kartu angka sangatlah mudah dan tidak membutuhkan biaya yang mahal. Bahan dan alat yang dibutuhkan untuk membuat kartu angka tersebut sebagai berikut:

##### a. Bahan

- 1) Kertas karton;
- 2) kertas manila warna-warni;

3)kertas laminating.

b. Alat

- 1) Gunting;
- 2) *cutter* atau pisau;
- 3) penggaris;
- 4) lem;
- 5) spidol atau pensil warna.

#### 2.4.5 Langkah-langkah Pembuatan Kartu Angka

Langkah-langkah pembuatan kartu angka adalah sebagai berikut:

- a. gunting kertas karton dan manila dengan ukuran 10x10 cm;
- b. tulis lambang bilangan pada kertas manila dengan menggunakan spidol/ pensil warna dengan warna hitam;
- c. beri garis tepi pada kertas manila dengan spidol warna hitam;
- d. rekatkan kertas manila yang sudah ditulis angka menggunakan lem dengan kertas karton;
- e. laminating rangkaian kertas yang sudah siap;
- f. setelah selesai, maka kartu angka dapat digunakan dalam pembelajaran.

#### 2.4.6 Penerapan Permainan Kartu Angka pada Pembelajaran

Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru diwajibkan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang berisi rancangan kegiatan yang akan dilaksanakan sesuai dengan tema. Selain itu guru juga harus menyiapkan media pembelajaran.

Langkah-langkan pelaksanaan permainan kartu angka adalah sebagai berikut:

1. Guru mengatur posisi anak berdiri secara bergantian.
2. Guru menyiapkan media kartu angka dan kertas kecil bertuliskan angka yang akan digunakan.

3. Guru memfokuskan perhatian anak dengan mengajak anak bernyanyi sambil menari sebagai pengantar sebelum permainan berlangsung.
4. Guru melakukan percakapan yang berupa peraturan permainan yang akan dilaksanakan.
5. Guru mengajak anak untuk mengambil gulungan kertas kecil secara bergantian.
6. Guru meletakkan kartu angka di dalam tempat yang sudah disediakan sejauh kurang lebih 2 meter dari hadapan anak.
7. Guru memberikan contoh permainan kepada anak.
8. Guru mengajak anak untuk memulai permainan secara bergantian.
9. Guru meminta anak untuk menyebutkan angka-angka yang sudah diperoleh kemudian menuliskan dan menghitung jumlah angka tersebut.
10. Jika anak mampu menyebutkan angka-angka tersebut dan menulis serta menghitung dengan benar, maka anak telah mampu dalam pemahaman berhitung serta menyebutkan angka-angka yang sudah diajarkan.
11. Tunjukkan rasa senang ketika permainan telah selesai dengan cara memuji anak atau dengan memberikan *reward* kepada anak.

Dari serangkaian kegiatan di atas merupakan pelaksanaan perbaikan pembelajaran berhitung dengan menggunakan permainan kartu angka di kelompok B TK Dharma Indria 1 pada semester II.

## 2.5 Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan terkait dengan penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut menggunakan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak. Asiyah (2012) menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung, yang terlihat pada meningkatnya ketuntasan anak dari siklus I mencapai 73% dan siklus II mencapai

93%.Perilaku yang ditunjukkan anak juga berubah setelah diberikan tindakan tersebut.Anak lebih senang dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

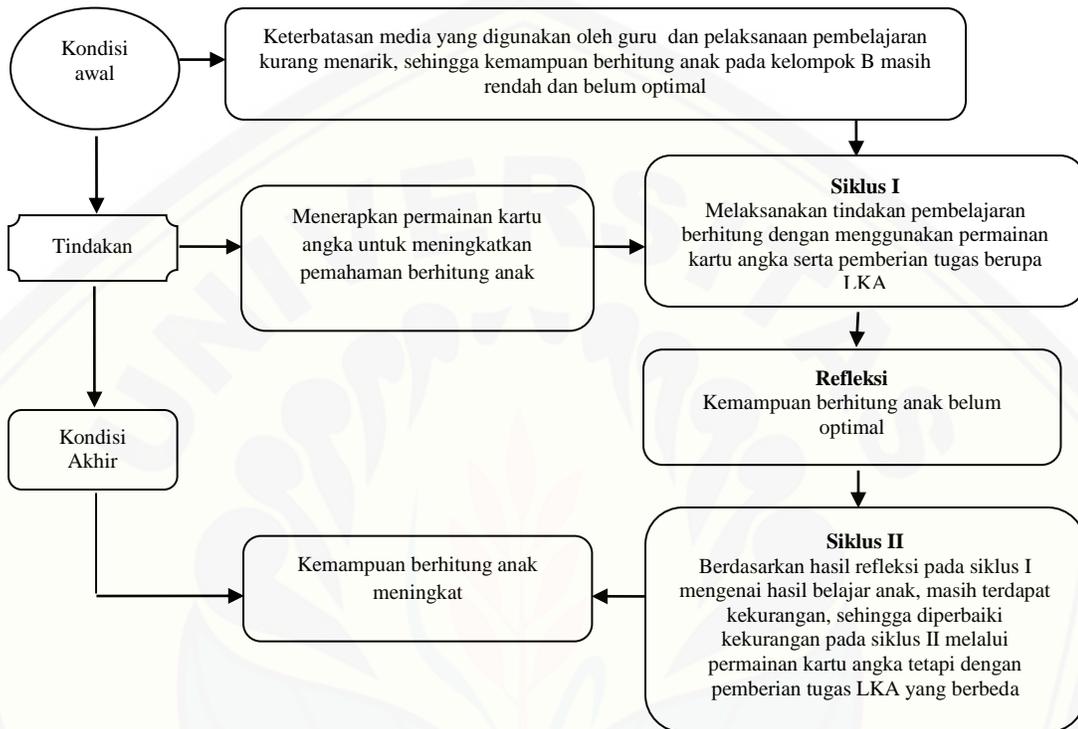
Hasil penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2014) menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu angka dapat meningkatkan pemahaman anak dalam berhitung serta mengenal lambang bilangan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada siklus I mencapai 55,55% dan pada siklus II mengalami kenaikan mencapai 86,86%.

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Nurwidayati (2015) menunjukkan bahwa penggunaan kartu angka dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.Hasil evaluasi pra siklus diperoleh data 4 peserta didik cukup berkembang dan 3 peserta didik kurang berkembang. Hasil evaluasi siklus pertama diperoleh data 3 peserta didik berkembang baik, 3 peserta didik cukup berkembang, dan 1 peserta didik kurang berkebang. Hasil evaluasi siklus kedua diperoleh data 3 peserta didik berkembang sangat baik dan 4 peserta didik berkembang baik. Hasil evaluasi siklus ke tiga diperoleh data 7 peserta didik berkembang baik.

Berdasarkan ke tiga hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan berhitung anak melalui permainan kartu angka. Berdasarkan hasil penelitian pertama, kedua, dan ketiga, maka permainan kartu angka dapat diterapkan sebagai proses pembelajaran yang menarik, dan efisien bagi anak.

## 2.6 Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir dalam penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat dalam bangun kerangka penelitian pada gambar sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka berfikir permainan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak

Berdasarkan hasil belajar anak di semester I dalam pembelajaran berhitung di kelompok B1 TK Dharma Indria 1, menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak masih rendah, hal ini disebabkan penggunaan media pembelajaran belum optimal serta dalam mengajarkan berhitung guru langsung menuliskan angka-angka di papan tulis sehingga pembelajaran kurang menarik dan anak cenderung pasif, untuk itu perlu dilakukan perbaikan pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut. Hal ini dilakukan dengan penggunaan permainan kartu angka sebagai perantara, kartu angka ini dipilih karena banyak memiliki kelebihan selain itu juga menarik minat anak, membantu memudahkan anak dalam mengenal angka serta berhitung. Kegiatan

akan dilaksanakan dalam bentuk individu, sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan anak secara menyeluruh.

Tindakan dilakukan berdasarkan pada penerapan permainan kartu angka untuk meningkatkan pemahaman berhitung. Permainan kartu angka disesuaikan dengan tema pembelajaran yang ada di semester 2 tahun pelajaran 2015/2016 pada kelompok B. Kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu menyebutkan angka 1-20, melakukan penjumlahan angka-angka 1-20 serta pengurangan angka-angka 1-20 . Tahapan yang akan dilaksanakan selanjutnya adalah merefleksikan hasil peningkatan kemampuan berhitung, apabila siklus I hasilnya belum optimal, akan diperbaiki pada siklus selanjutnya yaitu siklus II.

## **2.7 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian ini adalah jika guru menggunakan permainan kartu angka maka kemampuan berhitung 1-20 pada anak kelompok B di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 akan meningkat.

### BAB 3. METODE PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan tinjauan pustaka yang telah dikemukakan, dalam bab 3 ini diuraikan mengenai metode penelitian sebagai pedoman dalam penelitian. Metode penelitian yang dimaksud mencakup: 1) Jenis Penelitian; 2) Tempat dan Waktu Penelitian; 3) Data dan Sumber Data; 4) Definisi Operasional; 5) Rancangan Penelitian; 6) Metode Pengumpulan Data; 7) Prosedur Penelitian; 8) Teknik Analisis Data.

#### 3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah “sebuah penelitian tindakan (*action reseach*) yang diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas” (Masyhud, 2012: 156). Penelitian ini dilakukan dengan mengkaji sebuah permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran yang ada di kelas.

Kemmis ( dalam Wiriaatmadja, 2005: 13) mengemukakan definisi penelitian tindakan sebagai berikut:

“penelitian tindakan adalah suatu bentuk inkuiri melalui refleksi diri yang dilakukan oleh peserta kegiatan pendidikan tertentu (misalnya guru, siswa, dan kepala sekolah) dalam situasi sosial serta keabsahan dari (a) praktek-praktek sosial atau kependidikan mereka, (b) pemahaman mereka mengenai praktek-praktek pendidikan, dan (c) situasi yang memungkinkan terlaksananya kegiatan praktek”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk upaya perbaikan dalam kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta kegiatan pendidikan khususnya yang terjadi di Kelompok B TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016, yaitu pada rendahnya kemampuan berhitung pada anak.

### **3.2 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. Waktu penelitian direncanakan pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016 selama 2 minggu. Penelitian dilakukan di kelompok B TK Dharma Indria 1 karena kemampuan berhitung pada anak masih rendah. Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016, dengan jumlah anak 30, terdiri dari 15 anak perempuan dan 15 anak laki-laki.

### **3.3 Data dan Sumber Data**

Data penelitian ini diperoleh melalui (1) hasil observasi yang dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung, (2) hasil wawancara dengan guru kelas setelah proses pembelajaran selesai dengan menggunakan metode tanya jawab, (3) dokumentasi diperoleh dari hasil belajar anak, daftar nama anak, dan foto kegiatan saat pembelajaran sedang berlangsung.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari guru kelas kelompok B dan anak kelompok B TK Dharma Indria 1 kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016.

### **3.4 Definisi Operasional**

Definisi operasional bertujuan untuk menghindarkan kesalah pahaman dalam penafsiran kata yang berhubungan dengan judul penelitian. Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati atau diobservasi (Masyhud, 2012: 35). Berikut adalah definisi operasional yang dimaksud yaitu:

### 3.4.1 Kemampuan Berhitung

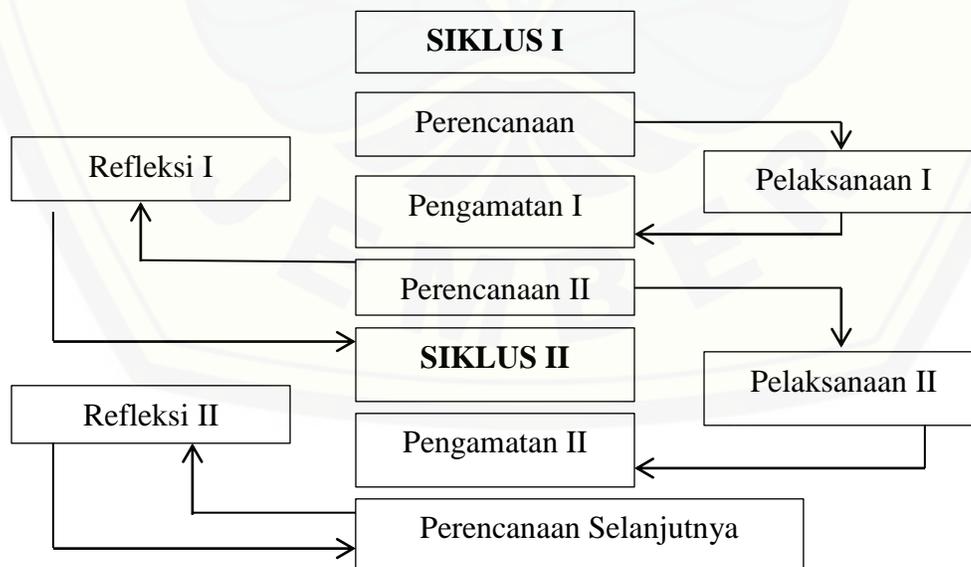
Kemampuan berhitung dalam penelitian ini adalah potensi anak kelompok B TK Dharma Indria I untuk mengembangkan matematika yang meliputi mengenal lambang bilangan 1-20, penjumlahan angka 1-20 dan pengurangan angka 1-20.

### 3.4.2 Permainan Kartu Angka

Permainan kartu angka dalam penelitian ini adalah cara mengajar guru menggunakan sebuah kartu yang bertuliskan angka-angka dengan melalui bertanya dan menjawab dengan anak kelompok B TK Dharma Indria I yang dilaksanakan melalui permainan.

## 3.5 Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas dipilih karena bersifat memperbaiki suatu permasalahan yang terjadi di dalam kelas. Penelitian ini terdiri dari 4 tahapan dalam setiap siklusnya. Empat tahapan yang digunakan pada PTK yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) pengamatan, 4) refleksi. Berikut model dan penjelasan untuk masing-masing tahapan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model Skema Penelitian Tindakan Kelas Arikunto (dalam Sefi, 2012)

Penelitian dilakukan dengan siklus penelitian. Siklus II dilakukan apabila hasil dari siklus I belum mencapai target ketuntasan yang telah ditentukan. Siklus II dilaksanakan dengan pedoman dari hasil yang diperoleh pada siklus I.

### **3.6 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data merupakan tahap yang sangat menentukan dalam proses penelitian. Metode pengumpulan data terdiri dari langkah-langkah yang harus dilakukan dalam memperoleh data (Masyhud, 2012: 201). Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini antara lain.

#### **3.6.1 Metode Observasi**

Metode observasi dilakukan untuk mendapatkan data mengenai kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka. Hal-hal yang diamati selama proses pembelajaran adalah bagaimana anak mampu menyebutkan, menjumlah, dan mengurangkan angka. Metode observasi juga digunakan untuk merekam data anak maupun guru. Observasi yang dilakukan kepada guru bertujuan untuk mendapatkan data apakah guru mengajar dengan baik dan sesuai rencana pembelajaran yang sudah direncanakan sebelumnya.

#### **3.6.2 Metode Wawancara**

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data lebih mendalam tentang lingkungan sekolah, profil sekolah, hasil belajar anak, proses pembelajaran sehari-hari, perangkat pembelajaran, dan keadaan sekolah. Wawancara ini dilakukan kepada guru kelompok B dan Kepala Sekolah TK Dharma Indria I. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data seberapa besar persentase anak yang sudah dan belum memahami dalam berhitung. Wawancara yang dilakukan kepada guru kelompok B bertujuan agar mendapatkan informasi tentang kemampuan pemahaman berhitung anak di kelompok B.

### 3.6.3 Metode Tes

Tes yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah tes lisan dan tes tulis. Metode tes lisan bertujuan untuk mendapatkan data bagaimana hasil peningkatan pemahaman mengenal angka 1-20 pada anak kelompok B. Tes lisan berisi tanya jawab tentang mengenal angka 1-20 dengan menggunakan kartu angka. Metode tes tulis bertujuan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar anak dalam menulis angka 1-20, menulis penjumlahan dan pengurangan angka 1-20 dengan tepat pada anak kelompok B.

### 3.6.4 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data secara konkrit berupa daftar nama anak kelompok B, daftar guru, nilai hasil belajar anak, proses pembelajaran, profil sekolah, dan lembar pengamat.

## 3.7 Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan dengan mengikuti berbagai macam rencana, desain dan model implementasi. Secara umum rencana, desain dan implementasi penelitian tindakan kelas terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Masyhud, 2012:166). Pelaksanaan penelitian akan dilakukan dalam 2 siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2, apabila siklus 1 hasilnya belum optimal maka akan dilanjutkan pada siklus 2 sampai mencapai keberhasilan yang diharapkan.

### 3.7.1 Pra Siklus

Pra siklus dilakukan sebelum siklus I. Kegiatan yang dilaksanakan dalam pra siklus adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi.

a. Observasi

Dilakukan pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung untuk mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman anak dalam berhitung.

b. Wawancara

Dilakukan kepada guru kelompok B TK Dharma Indria 1 terhadap proses pembelajaran pemahaman anak dalam berhitung.

c. Dokumentasi

Dilakukan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian yang berupa jumlah anak dalam kelas, profil sekolah, dan hasil belajar anak.

Berdasarkan tahap pra siklus tersebut ditemukan permasalahan pada kelompok B TK Dharma Indria 1 yaitu pemahaman berhitung anak masih rendah. Tindakan yang dapat dilakukan dalam mengatasi hal tersebut adalah dengan menggunakan permainan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

### 3.7.2 Siklus I

Berdasarkan pengamatan pada tahap pra siklus, hasil yang didapat yaitu rendahnya kemampuan berhitung anak kelompok B TK Dharma Indria 1, sehingga diterapkan pada siklus I. Penerapan siklus I bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan berhitung pada anak melalui permainan kartu angka. Langkah-langkah pada siklus I dilaksanakan berdasarkan 4 tahapan, yaitu:

a. Perencanaan

Ada beberapa yang akan dilaksanakan pada tahap perencanaan penelitian, diantaranya:

- 1) Menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi Rencana Kegiatan Harian (RKH), Lembar Kerja Anak (LKA), dan menyiapkan lembar penilaian anak;
- 2) Menyiapkan media yang digunakan untuk permainan yaitu kartu angka;
- 3) Mengenalkan kartu angka kepada anak;
- 4) Menyusun langkah-langkah permainan dengan menggunakan kartu angka;

- 5) Menyiapkan instrument penilaian yang meliputi lembar observasi kegiatan anak, lembar penilaian tes hasil belajar kemampuan berhitung anak, dan pedoman wawancara;
- 6) Mengatur jadwal tindakan pelaksanaan;
- 7) Melakukan stimulasi pembelajaran.

b. Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian berupa pelaksanaan dalam pembelajaran. Pelaksanaan dari siklus I ini yaitu:

- 1) Kegiatan pendahuluan/ awal
  - a) Guru mengajak anak menyanyikan lagu sambil menunggu anak lain yang belum datang;
  - b) Guru membuka pembelajaran dengan berdoa bersama;
  - c) Guru mengucapkan salam kepada anak-anak;
  - d) Guru mengabsen anak-anak;
  - e) Guru mngajak anak untuk mengingat kembali materi pembelajaran di hari sebelumnya.
- 2) Kegiatan Inti
  - a) Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari;
  - b) Guru menunjukkan media permainan;
  - c) Guru mengajak anak untuk mengamati media yang akan digunakan;
  - d) Guru dan anak melakukan tanya jawab tentang media permainan yang akan digunakan;
  - e) Guru menjelaskan bagaimana cara melaksanakan permainan tersebut;
  - f) Guru memberikan contoh pelaksanaan permainan;
  - g) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan seperti yang sudah dicontohkan;
  - h) Guru mengajak anak untuk menjawab pertanyaan yang tertera dalam media permainan;

- i) Guru membagikan LKA kepada setiap anak yang sudah mengikuti permainan.
  - j) Guru memberi tes lisan kepada anak yang sudah selesai mengerjakan LKA
- 3) Kegiatan Penutup
- a) Guru melakukan evaluasi pembelajaran;
  - b) Guru memberikan motivasi kepada anaka;
  - c) Guru dan anak berdoa selesai belajar bersama-sama;
  - d) Guru mengucapkan salam kepada anak.

c. Observasi

Tahap observasi dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan pada tahap observasi yaitu pencatatan dan pengamatan kegiatan pembelajaran yang dicatat dalam lembar observasi yang sudah dibuat sebelumnya. Kegiatan yang diobservasi terkait dengan aktivitas guru mengajar, aktivitas anak dan hasil pembelajarana anak khususnya pemahaman berhitung.

d. Refleksi

Tahap ini merupakan evaluasi dari tindakan yang telah dilakukan. Apabila hasil yang di dapat pada siklus I belum tercapai dari yang telah ditentukan maka diperlukan tindakan selanjutnya agar hasil pembelajaran lebih meningkat dan mencapai target yang telah ditentukan. Langkah selanjutnya dilakukan perbaikan pada siklus II.

### 3.7.3 Siklus II

Tahap ini merupakan perbaikan dari siklus I. Berbagai kekurangan yang ada pada siklus I diperbaiki pada siklus II. Desain penelitian yang digunakan pada siklus II pada dasarnya sama, hanya ada beberapa perbaikan dan evaluasi dari hasil yang diperoleh dari siklus I.

### 3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan langkah yang sangat penting dan kritis dalam suatu kegiatan penelitian. Analisis data menjelaskan data yang diperoleh tersebut dianalisis untuk mengetahui hasil akhir. Data yang diperoleh setelah melakukan penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik data deskriptif kualitatif dan data analisis kuantitatif.

Analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk menghitung angka-angka hasil pengukuran indikator pencapaian. Analisis data deskriptif kuantitatif hanya memaparkan angka-angka tanpa menampilkan kualitas yang lebih mendalam (Masyhud, 2012: 275). Analisis deskriptif kualitatif telah memberikan gambaran kualitas atau mutu dari hasil tindakan yang dilakukan (Masyhud, 2012: 275). Analisis ini dilakukan bukan sekedar menunjukkan jumlah angka-angka, tetapi angka-angka tersebut telah menunjukkan makna atau sebagai simbol kualitas dari hasil tindakan yang dilakukan. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data kuantitatif diperoleh dengan melalui skor hasil belajar anak.

Data yang dianalisis pada penelitian tindakan kelas ini yaitu:

- a. Hasil belajar anak tentang kemampuan pemahaman berhitung melalui permainan kartu angka dapat diterapkan penilaian seperti table di bawa ini:

Tabel 3.1 Pedoman Penilaian Hasil Belajar Anak

No	Nama	Indikator penilaian pemahaman berhitung anak			Skor	Nilai	Kriteria
		Kemampuan anak menyebutkan angka 1-20	Kemampuan anak mengenal penjumlahan angka 1-20	Kemampuan anak mengenal pengurangan angka 1-20			
		4	4	4	12	100	Sangat baik

Tabel 3.2 Kriteria Pedoman Penilaian Tes Tulis

Indikator Penilaian	Skor	Kriteria Penilaian
Kemampuan anak mengenal penjumlahan angka 1-20	1	Anak belum mampu menjumlahkan angka 1-20 dengan bantuan guru
	2	Anak kurang mampu menjumlahkan angka 1-20 dengan bantuan guru
	3	Anak sudah mampu menjumlahkan angka 1-20 dengan bantuan guru
	4	Anak sudah mampu menjumlahkan angka 1-20 dengan mandiri
Kemampuan anak mengenal pengurangan angka 1-20	1	Anak belum mampu melakukan pengurangan angka 1-20 dengan bantuan guru
	2	Anak kurang mampu melakukan pengurangan angka 1-20 dengan bantuan guru
	3	Anak sudah mampu melakukan pengurangan angka 1-20 dengan bantuan guru
	4	Anak sudah mampu melakukan pengurangan angka 1-20 dengan mandiri

Tabel 3.3 Kriteria Pedoman Penilaian Tes Lisan

Indikator Penilaian	Skor	Kriteria Penilaian
Kemampuan anak menyebutkan angka 1-20	1	Anak mampu menyebutkan angka 1-5
	2	Anak mampu menyebutkan angka 1-10
	3	Anak mampu menyebutkan angka 1-15
	4	Anak mampu menyebutkan angka 1-20

b. Data yang diperoleh dari hasil tes anak dianalisis secara kuantitatif, kemudian dianalisis untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran di kelas yang berupa pembelajaran pemahaman berhitung melalui permainan kartu angka di kelompok B TK Dharma Indria 1. Analisis data tersebut menggunakan rumus sebagai berikut:

- 1) Rumus pengukuran keberhasilan belajar anak secara individu tentang kemampuan berhitung anak sebagai berikut:

$$P_i = \frac{\sum s_{rt}}{\sum s_i} \times 100$$

Keterangan :

P<sub>i</sub> : prestasi individu

srt : skor ril tercapai individu

si : skor ideal yang dapat dicapai individu

(Sumber: Masyhud, 2014:284)

- 2) Setelah didapatkan nilai untuk setiap anak, dapat diketahui nilai rata-rata belajar klasikal dengan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

M : Mean (rata-rata)

$\sum x$  : Jumlah Nilai

N : Banyak Nilai (jumlah anak)

- 3) Analisis Persentase Ketuntasan

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan:

fr = frekuensi relatif

f = frekuensi yang di dapat

ft = frekuensi total

100% = konstanta

(sumber : Magsun, dkk. 1992:22,28)

Berikut adalah kriteria penilaian pemahaman berhitung anak dengan menggunakan persentase baik individu maupun kelompok.

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian

<b>Kualifikasi</b>	<b>Nilai</b>
Sangat baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Sangat kurang	0-20

(Masyhud, 2014:289)

Keberhasilan dari proses belajar pemahaman berhitung anak melalui permainan kartu angka ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak.

- 1) Nilai yang diperoleh anak melalui hasil belajar, jika mencapai  $\geq 70\%$ , maka anak dinyatakan tuntas dan mengalami peningkatan pemahaman berhitung anak melalui permainan kartu angka.
- 2) Nilai yang diperoleh satu kelas berdasarkan hasil belajar anak, jika mencapai nilai  $\geq 70\%$ , maka pembelajaran di kelas dinyatakan tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka.

## BAB 5. PENUTUP

Bab 5 ini diuraikan mengenai: 1) kesimpulan, dan 2) saran. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan analisis penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut.

5.1.1 Penerapan permainan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016 dilaksanakan dalam 2 siklus dengan prosedur penyampaian materi, tanya jawab, pelaksanaan permainan, pemberian tugas, dan evaluasi. Siklus I dilakukan dengan menjelaskan dan memberi contoh permainan serta dilanjutkan dengan pemberian tugas. Siklus II yang dilakukan hampir sama dengan siklus I, tetapi dalam pengerjaan tugas diberi contoh bagaimana cara melakukan penjumlahan dan pengurangan dengan mudah. Untuk memperbaiki kekurangannya ditunjang dengan pemberian *reward*, dan pemberian kesempatan untuk berlatih dan memahami.

5.1.2 Melalui permainan kartu angka, kemampuan berhitung anak kelompok B TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember mengalami peningkatan. Keberhasilan tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata kemampuan berhitung anak pada siklus I 69,9 dan siklus II 82,78

### 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian tentang peningkatan kemampuan berhitung pada anak kelompok B di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang kabupaten Jember, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

### 5.2.1 Bagi guru

- a. Guru hendaknya memberikan permainan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran dan juga untuk menarik perhatian anak supaya anak tidak pasif serta untuk meningkatkan hasil belajar anak.
- b. Guru hendaknya memahami pemilihan tema serta dalam pemberian tugas diupayakan sesuai dengan kemampuan anak.
- c. Guru hendaknya lebih kreatif dalam pembelajaran terutama tentang pembelajaran berhitung.

### 5.2.2 Bagi kepala sekolah

- a. Kepala sekolah hendaknya memotivasi guru untuk menerapkan suatu permainan dalam pembelajaran seperti permainan kartu angka dalam proses pembelajaran berhitung dan pemahaman lambang bilangan.
- b. Kepala sekolah hendaknya memberikan fasilitas bagi guru dalam menerapkan permainan kartu angka.

### 5.2.3 Bagi peneliti lain

- a. Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk melaksanakan penelitian sejenis, terutama pada ruang lingkup yang lebih luas dan bermanfaat bagi pengembangan pendidikan.
- b. Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian yang sejenis, guna menambah wawasan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Anggreani, C. 2013. "Upaya Meningkatkan kemampuan Berhitung Dengan Menggunakan Metode Bermain Melalui Media Ikan Di Akuarium Pada Kelompk B". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Bengkulu: FKIP Universitas Bengkulu.
- Asiyah, S. 2012. "Penggunaan Media Kartu Angka Dalam meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Surabaya: FKIP Universitas Negeri Surabaya.
- Elfanany, B. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta. Araska
- Hasanah, M. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press.
- Lestari, D. 2014. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jogjakarta: FKIP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Maghsun, H, Sofwan, H, dan Lhatif, Misno A. 1992. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jember: Universitas Jember
- Masbied. 2014. Definisi Pemahaman. [http:// duniapelajar.com/ tag/ definisi-pemahaman/](http://duniapelajar.com/tag/definisi-pemahaman/) [di unduh pada tanggal 6 Januari 2016]
- Masitoh, dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Masyhud, S. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Penuntun Teori dan Praktik Penelitian bagi Calon Guru, Guru, dan Praktisi Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK)
- Masyhud, S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan: Penuntun Teori dan Praktik Penelitian bagi Calon Guru, Guru, dan Praktisi Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK)
- Montolalu.1991. *Bermain Dengan Angka*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Morrison, G. 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Mutiah, D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta. Prenada Media Group.

- Nurtini. 2013. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Kelompok B". Tidak Diterbitkan. Jurnal. Sumbawa: FKIP Universitas Terbuka.
- Nurwidayati, A. 2015. Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak usia Dini Melalui Permainan *Flash Card*". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: FKIP Universitas Negeri Jember.
- Purwanti. 2013. "Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Kelompok B". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sefi, G. 2012. Meningkatkan kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Penjumlahan Permulaan Melalui Media Kartu Angka Kelompok B. <http://jhptump-a-gilangsefi-374-babi-iii/> [di unduh pada tanggal 29 januari 2016]
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Paud*. Yogyakarta. Pedagogi.
- Wiriaatmadja, R. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya

LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B Melalui Permainan Kartu Angka di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimanakah Penerapan Permainan Kartu Angka Untuk Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?</li> <li>2. Bagaimanakah Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok B Dalam Berhitung Melalui Permainan Kartu Angka di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemampuan Berhitung</li> <li>2. Permainan Kartu Angka</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemampuan Berhitung                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Menyebutkan lambang bilangan 1-20</li> <li>b. Mengenal penjumlahan angka 1-20</li> <li>c. Mengenal pengurangan angka 1-20</li> </ol> </li> <li>2. Permainan Kartu Angka                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kertas tidak mudah robek</li> <li>b. Ukuran kertas 10x10 cm</li> <li>c. Kemenarikan warna</li> <li>d. Angka ditulis bolak-balik</li> <li>e. Perbedaan warna kertas pada angka genap dan ganjil</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Subjek: Siswa kelompok B</li> <li>2. Informan:                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru kelompok B</li> </ol> </li> <li>3. Literatur yang relevan</li> <li>4. Dokumen</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penentuan daerah penelitian di TK Dharma Indria 1</li> <li>2. Jenis penelitian : Penelitian Tindakan Kelas</li> <li>3. Pengumpulan Data:                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Observasi</li> <li>b. Wawancara</li> <li>c. Dokumentasi</li> <li>d. Tes</li> </ol> </li> <li>4. Analisis Data:                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Data Kualitatif</li> <li>b. Data Kuantitatif</li> </ol> </li> </ol> <p>- Analisis data individu/anak Rumus: <math display="block">pi = \frac{\sum srt}{\sum st} \times 100[sic]</math></p> <p>Keterangan: pi : prestasi Individu srt : Skor riil tercapai si : Skor ideal yang dapat dicapai oleh individu</p> <p>- Analisis data klasikal/kelas Rumus: <math display="block">M = \frac{\sum x}{N}</math></p> <p>Keterangan: M : Mean (rata-rata) <math>\sum x</math> : Jumlah Nilai N : Banyaknya Nilai (jumlah anak)</p> <p>(Magsun, dkk. 1992)</p>	Jika guru menggunakan permainan kartu angka maka pemahaman anak kelompok B di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 dalam berhitung akan meningkat

**LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA****B.1 Pedoman Observasi**

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Kegiatan anak selama proses pembelajaran dalam pemahaman berhitung melalui permainan kartu angka	Pengamat
2	Kegiatan guru selama proses pembelajaran anak	Pengamat

**B.2 Pedoman Wawancara**

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Pendapat guru tentang penggunaan media, metode dan kegiatan anak sebelum dan sesudah diterapkannya permainan kartu angka dalam proses kemampuan berhitung anak	Guru
2	Pendapat guru tentang peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan kartu angka pada anak	Guru
3	Kendala selama proses pembelajaran kemampuan berhitung anak	Guru

**B.3 Pedoman Dokumentasi**

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Profil sekolah TK Dharma Indria I	Dokumen
2	Daftar nama guru TK Dharma Indria I	Dokumen
3	Daftar nama anak kelompok B TK Dharma Indria I	Dokumen
4	RPPH pra siklus	Dokumen
5	Daftar nilai kemampuan berhitung pra siklus anak kelompok B TK Dharma Indria I	Dokumen
6	Foto kegiatan	Dokumen

**B.4 Pedoman Tes**

No	Data yang diambil	Sumber data
1	Hasil belajar kemampuan berhitung melalui permainan kartu angka di TK Dharma Indria I	Anak kelompok B TK Dharma Indria I

**LAPIRAN C. PEDOMAN OBSERVASI**

**C.1 Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru di Kelas**

Nama Guru :

Haru/ Tanggal :

Petunjuk : 1. berilah tanda (√) pada kolom cek sesuai dengan aktivitas yang dilakukan dalam pembelajaran  
 2. jika jumlah hasil pengamatan “Ya”  $\geq 70\%$  maka hasil kegiatan guru di kelas sudah sesuai harapan dan jika jawaban “Tidak”  $\geq 70\%$  maka kegiatan guru di kelas tidak sesuai harapan

No	Aspek yang Diamati	Cek	
		Ya	Tidak
<b>I</b>	<b>PENDAHULUAN</b>		
1.	Membuka pelajaran dengan salam dan doa		
2.	Mengajak anak menyanyikan lagu untuk memberi semangat pada anak		
3.	Mengajak anak untuk mengingat kembali materi pembelajaran di hari sebelumnya		
<b>II</b>	<b>KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN</b>		
4.	Menjelaskan materi yang akan dipelajari		
5.	Menunjukkan media permainan yang berupa kartu angka dan mengajak anak untuk mengamati kartu angka satu persatu		
6.	melakukan tanya jawab dan umpan balik		
7.	Menjelaskan cara pelaksanaan permainan dan memberi contoh pelaksanaan permainan		
8.	Memberi kesempatan anak untuk melakukan permainan		
9.	Membagi LKA kepada setiap anak		
<b>III</b>	<b>KEGIATAN PENUTUP PEMBELAJARAN</b>		
10.	Melakukan evaluasi pembelajaran		
11.	Menutup pembelajaran dengan doa dan salam		
Jumlah			

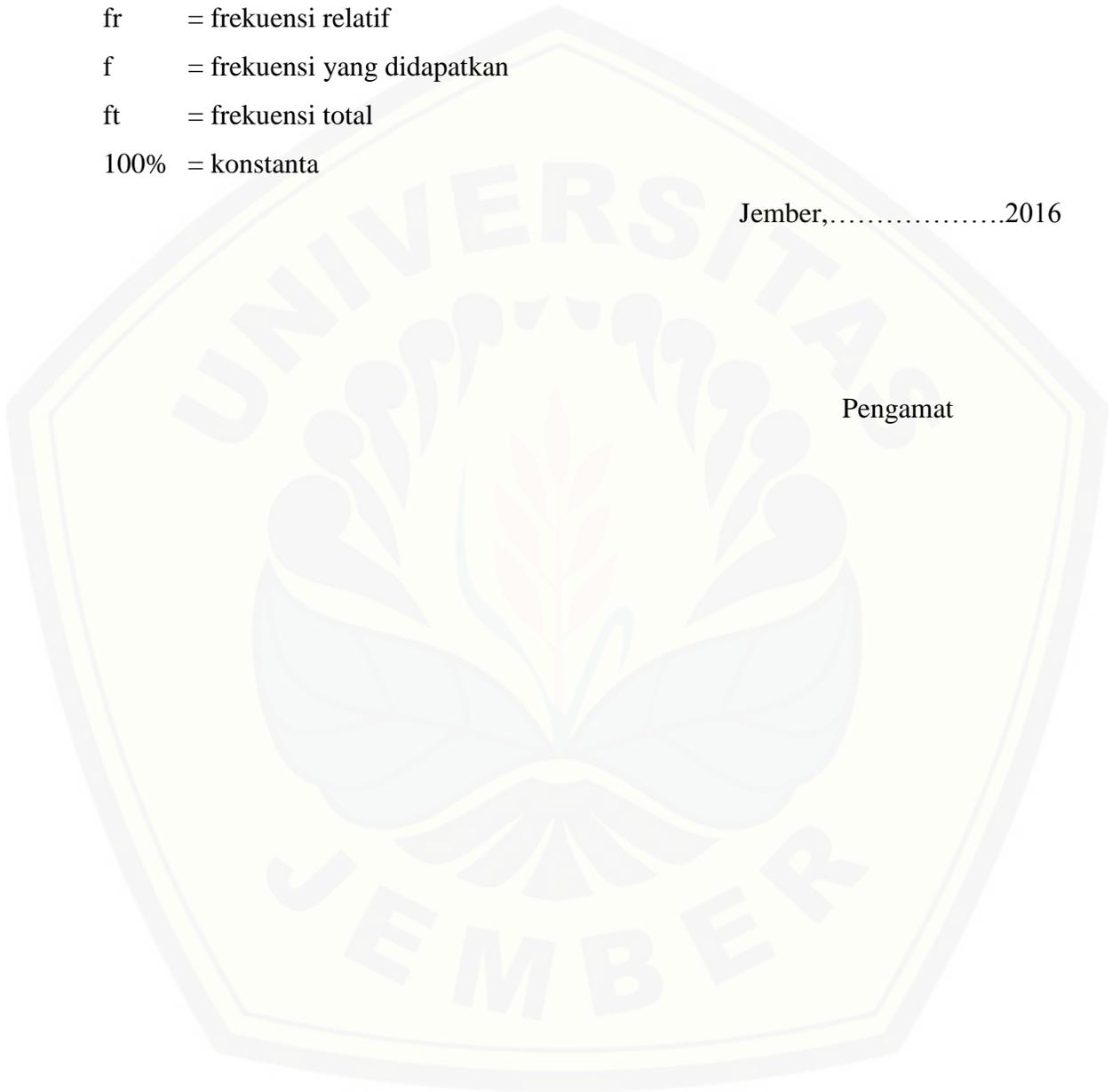
Persentase keterlaksanaan kegiatan guru ( $fr$ ) =  $\frac{f}{ft} \times 100\% = \dots\dots\dots$

Keterangan:

- fr = frekuensi relatif
- f = frekuensi yang didapatkan
- ft = frekuensi total
- 100% = konstanta

Jember,.....2016

Pengamat



## C.2 Hasil Observasi Kegiatan Guru

### C.2.1 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I

Nama Guru : Qoyumil Hikmah

Hari/ Tanggal : Kamis, 7 April 2016

Petunjuk : 1. berilah tanda (√) pada kolom cek sesuai dengan kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran  
2. jika jumlah hasil pengamatan “Ya”  $\geq 70\%$  maka hasil kegiatan guru di kelas sudah sesuai harapan dan jika jawaban “Tidak”  $\geq 70\%$  maka kegiatan guru di kelas tidak sesuai harapan

No	Aspek yang Diamati	Cek	
		Ya	Tidak
<b>I</b>	<b>PENDAHULUAN</b>		
1.	Membuka pelajaran dengan salam dan doa	√	
2.	Mengajak anak menyanyikan lagu untuk memberi semangat pada anak	√	
3.	Mengajak anak untuk mengingat kembali materi pembelajaran di hari sebelumnya		√
<b>II</b>	<b>KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN</b>		
4.	Menjelaskan materi yang akan dipelajari	√	
5.	Menunjukkan media permainan yang berupa kartu angka dan mengajak anak untuk mengamati kartu angka satu persatu	√	
6.	melakukan tanya jawab dan umpan balik	√	
7.	Menjelaskan cara pelaksanaan permainan dan memberi contoh pelaksanaan permainan	√	
8.	Memberi kesempatan anak untuk melakukan permainan	√	
9.	Membagi LKA kepada setiap anak	√	
<b>III</b>	<b>KEGIATAN PENUTUP PEMBELAJARAN</b>		
10.	Melakukan evaluasi pembelajaran	√	
11.	Menutup pembelajaran dengan doa dan salam	√	
Jumlah		10	1

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru (fr) =  $\frac{f}{ft} \times 100\%$

Hasil pengamatan Ya =  $\frac{10}{11} \times 100\% = 90,9\%$

Hasil pengamatan Tidak =  $\frac{1}{11} \times 100\% = 9,10\%$

Berdasarkan hasil pengamatan hasil kegiatan guru sudah sesuai harapan karena didapat jumlah “Ya” sebesar 91,7% sudah  $\geq 70\%$  sedangkan jumlah “Tidak” sebesar 8,3%.

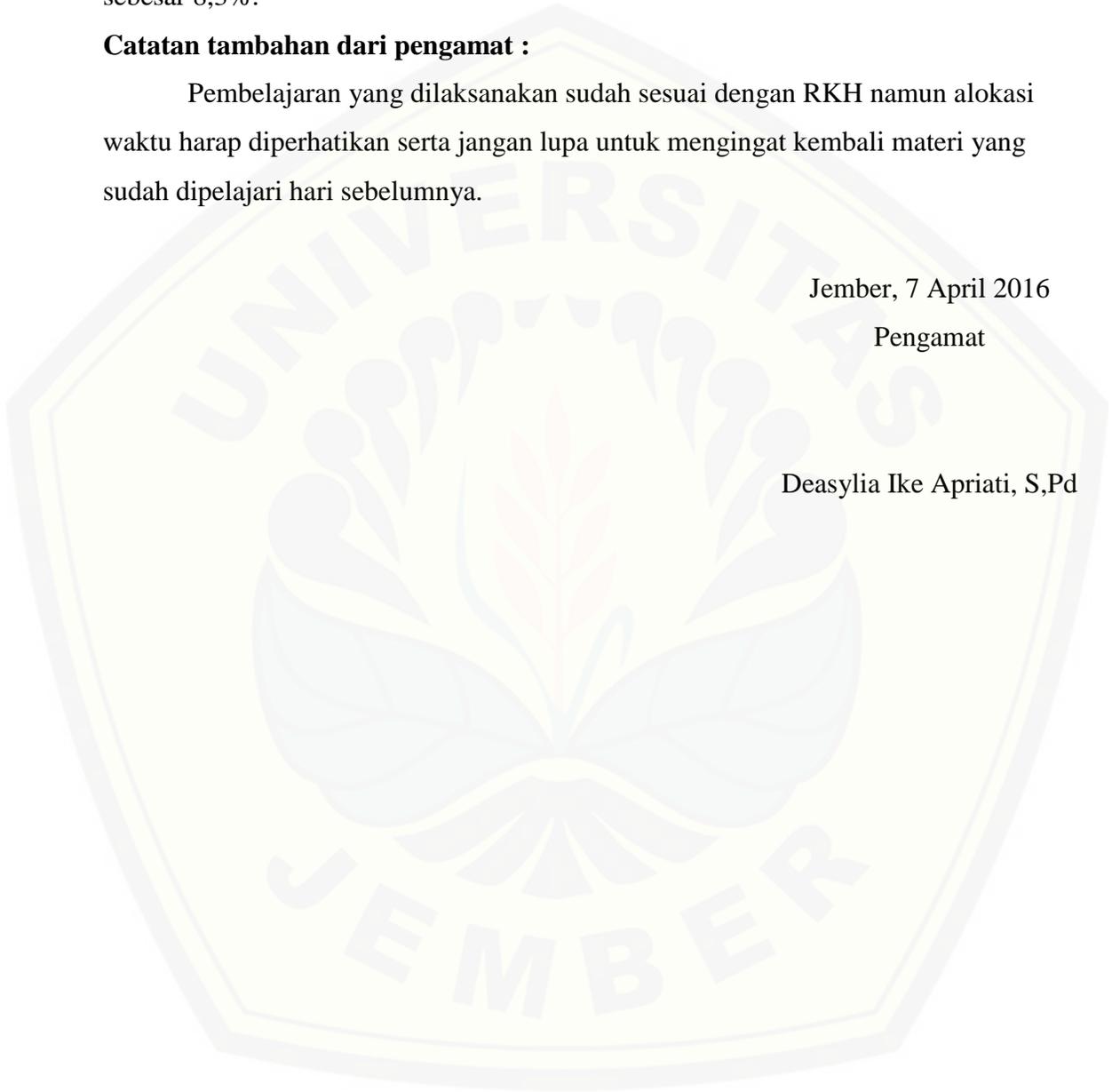
**Catatan tambahan dari pengamat :**

Pembelajaran yang dilaksanakan sudah sesuai dengan RKH namun alokasi waktu harap diperhatikan serta jangan lupa untuk mengingat kembali materi yang sudah dipelajari hari sebelumnya.

Jember, 7 April 2016

Pengamat

Deasylia Ike Apriati, S,Pd



**C.2.2 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I I**

Nama Guru : Qoyumil Hikmah

Hari/ Tanggal : Senin, 11 April 2016

- Petunjuk : 1. berilah tanda (√) pada kolom cek sesuai dengan kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran
2. jika jumlah hasil pengamatan “Ya”  $\geq 70\%$  maka hasil kegiatan guru di kelas sudah sesuai harapan dan jika jawaban “Tidak”  $\geq 70\%$  maka kegiatan guru di kelas tidak sesuai harapan

No	Aspek yang Diamati	Cek	
		Ya	Tidak
<b>I</b>	<b>PENDAHULUAN</b>		
1.	Membuka pelajaran dengan salam dan doa	√	
2.	Mengajak anak menyanyikan lagu untuk memberi semangat pada anak	√	
3.	Mengajak anak untuk mengingat kembali materi pembelajaran di hari sebelumnya	√	
<b>II</b>	<b>KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN</b>		
4.	Menjelaskan materi yang akan dipelajari	√	
5.	Menunjukkan media permainan yang berupa kartu angka dan mengajak anak untuk mengamati kartu angka satu persatu	√	
6.	melakukan tanya jawab dan umpan balik	√	
7.	Menjelaskan cara pelaksanaan permainan dan memberi contoh pelaksanaan permainan	√	
8.	Memberi kesempatan anak untuk melakukan permainan	√	
9.	Membagi LKA kepada setiap anak	√	
<b>III</b>	<b>KEGIATAN PENUTUP PEMBELAJARAN</b>		
10.	Melakukan evaluasi pembelajaran	√	
11.	Menutup pembelajaran dengan doa dan salam	√	
Jumlah		11	

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru (fr) =  $\frac{f}{ft} \times 100\%$

Hasil pengamatan Ya =  $\frac{11}{11} \times 100\% = 100\%$

Hasil pengamatan Tidak =  $\frac{0}{11} \times 100\% = 0\%$

Berdasarkan hasil pengamatan hasil kegiatan guru sudah sesuai harapan karena didapat jumlah “Ya” sebesar 100% sudah  $\geq 70\%$  sedangkan jumlah “Tidak” sebesar 0%.

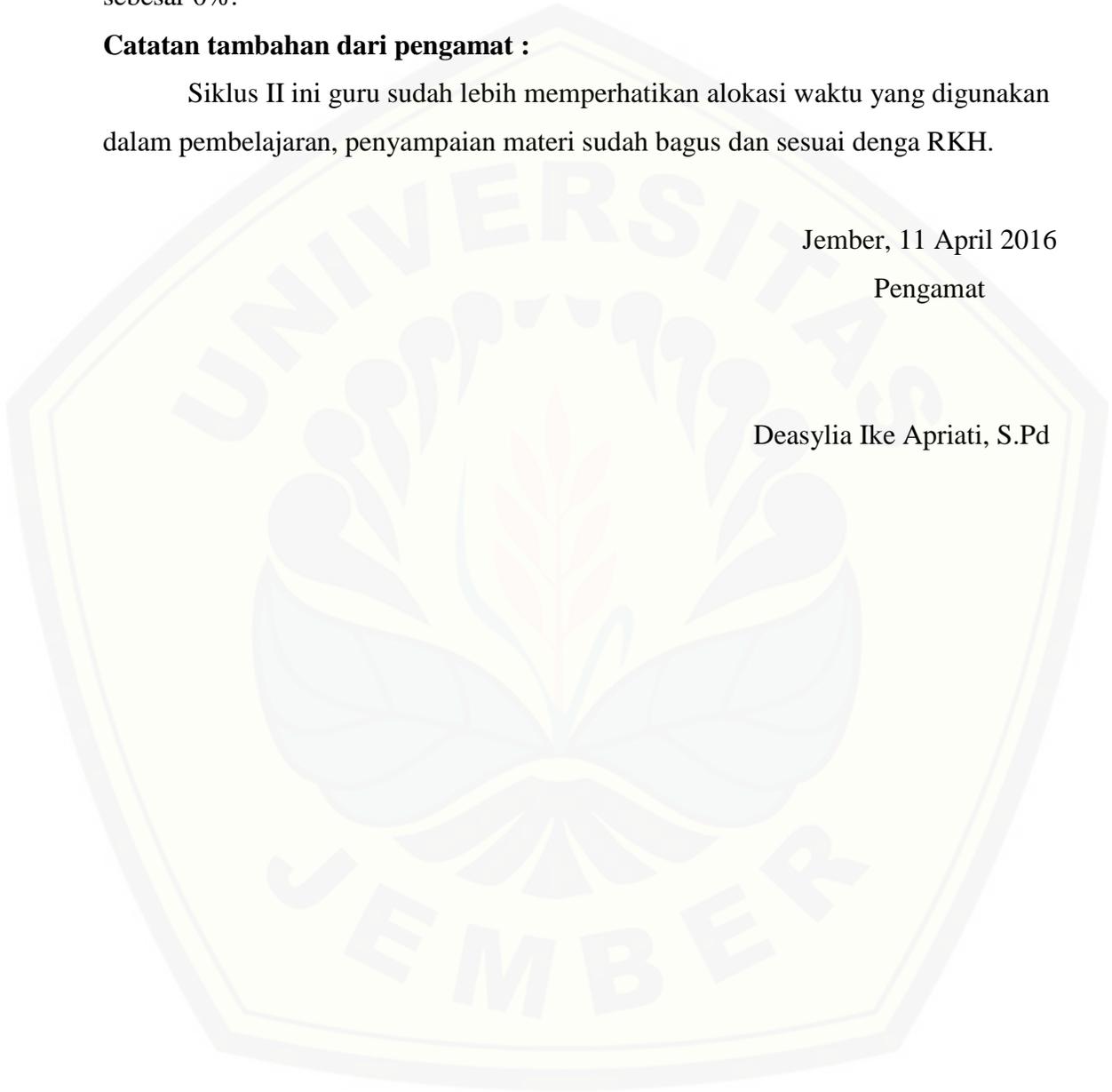
**Catatan tambahan dari pengamat :**

Siklus II ini guru sudah lebih memperhatikan alokasi waktu yang digunakan dalam pembelajaran, penyampaian materi sudah bagus dan sesuai dengan RKH.

Jember, 11 April 2016

Pengamat

Deasylia Ike Apriati, S.Pd



**LAMPIRAN D.PEDOMAN WAWANCARA**

**D.1 Pedoman Wawancara dengan Guru Sebelum Penelitian**

- Tujuan : Untuk mengetahui pembelajaran di kelas sebelum tindakan perbaikan siklus, kemampuan berhitung anak, kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran, dan tanggapan anak tentang pelaksanaan kegiatan pembelajaran
- Bentuk : Wawancara bebas
- Nama guru :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kegiatan apa yang ibu gunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di kelas?	
2	Bagaimanakah kemampuan anak dalam berhitung?	
3	Bagaimana tanggapan anak tentang pelaksanaan kegiatan tersebut pada saat pembelajaran berlangsung?	
4	Kendala apa saja yang ibu hadapi ketika pembelajaran berlangsung?	

Jember,.....2015

Guru Kelompok B

Pewawancara

Deasylia Ike Apriati, S.Pd

Qoyumil Hikmah  
NIM. 120210205098

**D.2 Pedoman Wawancara dengan Guru Setelah Penelitian**

Tujuan : Untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, kemampuan anak dalam berhitung, serta mengetahui kendala yang dialami oleh guru pada saat pembelajaran

Bentuk : Wawancara bebas

Nama guru :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimanakah pendapat ibu mengenai pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan permainan kartu angka di kelompok B?	
2	Bagaimana kemampuan anak dalam berhitung setelah diterapkan permainan kartu angka?	
3	Adakah saran yang ibu berikan sebagai bahan perbaikan pada pembelajaran berikutnya?	

Jember,.....2016

Guru Kelompok B

Pewawancara

Deasylia Ike Apriati, S.Pd

Qoyumil Hikmah

NIM. 120210205098

### D.3 Hasil Wawancara

#### D.3.1 Hasil Wawancara dengan Guru Sebelum Penelitian

Tujuan : Untuk mengetahui pembelajaran di kelas sebelum tindakan perbaikan siklus, pemahaman berhitung anak, kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran, dan tanggapan anak tentang pelaksanaan kegiatan

Bentuk : Wawancara bebas

Nama guru : Deasylia Ike Apriati, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kegiatan apa yang ibu gunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di kelas?	Kegiatan pembelajaran untuk berhitung biasanya hanya mengerjakan LKS dan juga menyalin tulisan yang ada di papan tulis.
2	Bagaimanakah kemampuan anak dalam berhitung?	Ada beberapa anak yang masih belum mampu untuk menyebutkan angka 1-20, belum mampu untuk melakukan penjumlahan dan pengurangan
3	Bagaimana tanggapan anak tentang pelaksanaan kegiatan tersebut pada saat pembelajaran berlangsung?	Anak senang dalam mengerjakan
4	Kendala apa saja yang ibu hadapi ketika pembelajaran berlangsung?	Kendalanya anak sulit untuk diajak tanya jawab serta mengungkapkan pendapat, sehingga anak menjadi pasif

Jember, 3 November 2015

Guru Kelompok B

Pewawancara

Deasylia Ike Apriati, S.Pd

Qoyumil Hikmah  
NIM.120210205098

**D.3.2 Hasil Wawancara dengan Guru Setelah Penelitian**

Tujuan : Untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, kemampuan anak dalam berhitung, serta mengetahui kendala yang dialami oleh guru pada saat pembelajaran

Bentuk : Wawancara bebas

Nama guru : Deasylia Ike Apriati, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimanakah pendapat ibu mengenai pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan permainan kartu angka di kelompok B?	Bagus, karena anak merasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran
2	Bagaimana kemampuan anak dalam berhitung setelah diterapkan permainan kartu angka?	Kemampuan anak dalam berhitung sudah cukup baik, dari semula banyak anak yang masih kurang bisa dalam melakukan penjumlahan dan pengurangan sekarang sudah baik
3	Adakah saran yang ibu berikan sebagai bahan perbaikan pada pembelajaran berikutnya?	Harus lebih memperhatikan alokasi waktu saat pembelajaran, dan saat mengajar harus lebih kreatif supaya anak tidak mudah bosan

Jember, 11 April 2016

Guru Kelompok B

Pewawancara

Deasylia Ike Apriati

Qoyumil Hikmah  
NIM. 120210205098

**D.4 Pedoman Wawancara dengan Anak Ketika Penelitian**

- Tujuan : Untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh anak
- Bentuk : Wawancara bebas
- Responden :
- Nama :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Angka berapa yang kamu peroleh dalam permainan?	
2	Kesulitan apa yang kamu alami selama bermain kartu angka?	
3	Apakah kamu senang bermain kartu angka dalam pembelajaran berhitung?	

Jember,.....2016

Pewawancara

Qoyumil Hikmah  
NIM. 120210205098

**D.4.1 Hasil Wawancara dengan Anak yang Mendapat Nilai Tinggi**

- Tujuan : Untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh anak
- Bentuk : Wawancara bebas
- Responden : Anak kelompok B
- Nama : Amirah Jasmine

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Angka berapa yang kamu peroleh dalam permainan?	Angka yang saya peroleh 1, 2,3,6, 10, 11,19.
2	Kesulitan apa yang kamu alami selama bermain kartu angka?	Tidak ada bu. Saya merasa senang bermain kartu angka.

Jember, 11 April 2016

Pewawancara

Qoyumil Hikmah  
NIM. 120210205098

**D.4.2 Hasil Wawancara dengan Anak yang Mendapat Nilai Rendah**

- Tujuan : Untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh anak
- Bentuk : Wawancara bebas
- Responden : Anak kelompok B
- Nama : Hafizh Juan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Angka berapa yang kamu peroleh dalam permainan?	Angka yang saya peroleh 3,5,8,9,10,11
2	Kesulitan apa yang kamu alami selama bermain kartu angka?	Saya takut tidak bisa menghitung angka yang ada pada kartu angka bu

Jember, 11 April 2016

Pewawancara

Qoyumil Hikmah  
NIM. 120210205098









No	Nama	Indikator Penilaian Tes Lisan dan Tes Tulis Anak												Skor	Nilai	Ketuntasan	
		Kemampuan anak menyebutkan angka 1-20				Kemampuan anak mengenal penjumlahan 1-20				Kemampuan anak mengenal pengurangan 1-20						T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
25	Lala																
26	Agil																
27	Putri																
28	Rama																
29	Asa																
30	Via																
<b>Jumlah</b>																	
<b>Nilai rata-rata</b>																	

**E.4 Kriteria Pedoman Penilaian Kemampuan Berhitung Anak****Kriteria Penilaian Tes Tulis**

<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Skor</b>	<b>Kriteria Penilaian</b>
Kemampuan anak mengenal penjumlahan angka 1-20	1	Anak belum mampu menjumlahkan angka 1-20 dengan bantuan guru
	2	Anak kurang mampu menjumlahkan angka 1-20 dengan bantuan guru
	3	Anak sudah mampu menjumlahkan angka 1-20 dengan bantuan guru
	4	Anak sudah mampu menjumlahkan angka 1-20 dengan mandiri
Kemampuan anak mengenal pengurangan angka 1-20	1	Anak belum mampu melakukan pengurangan angka 1-20 dengan bantuan guru
	2	Anak kurang mampu melakukan pengurangan angka 1-20 dengan bantuan guru
	3	Anak sudah mampu melakukan pengurangan angka 1-20 dengan bantuan guru
	4	Anak sudah mampu melakukan pengurangan angka 1-20 dengan mandiri

**Kriteria Penilaian Tes Lisan**

<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Skor</b>	<b>Kriteria Penilaian</b>
Kemampuan anak menyebutkan angka 1-20	1	Anak mampu menyebutkan angka 1-5
	2	Anak mampu menyebutkan angka 1-10
	3	Anak mampu menyebutkan angka 1-15
	4	Anak mampu menyebutkan angka 1-20

### E.5 Analisis Data Kemampuan Berhitung Anak

- 1) Rumus pengukuran keberhasilan belajar anak secara individu tentang kemampuan berhitung anak sebagai berikut:

$$P_i = \frac{\sum s_{rt}}{\sum s_i} \times 100$$

Keterangan :

$P_i$  : prestasi individu

$s_{rt}$  : skor ril tercapai individu

$s_i$  : skor ideal yang dapat dicapai individu

- 2) Setelah didapatkan nilai untuk setiap anak, dapat diketahui nilai rata-rata belajar klasikal dengan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

$M$  : Mean (rata-rata)

$\sum x$  : Jumlah Nilai

$N$  : Banyak Nilai (jumlah anak)

- 3) Analisis Persentase Ketuntasan

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan:

$fr$  = frekuensi relatif

$f$  = frekuensi yang di dapat

$ft$  = frekuensi total

100% = konstanta

(sumber : Magsun, dkk. 1992: 22,28)

Tabel. Kriteria Penilaian Kemampuan Berhitung Anak

<b>Kualifikasi</b>	<b>Nilai</b>
Sangat baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Sangat kurang	0-20

(Masyhud, 2014:289)

Keberhasilan dari proses pembelajaran jika:

- a. Nilai yang diperoleh anak berdasarkan hasil tes lisan dan tes tulis mencapai  $\geq 70\%$  maka anak dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka.
- b. Nilai yang diperoleh suatu kelas berdasarkan tes lisan dan tes tulis mencapai  $\geq 70\%$  maka pembelajaran di kelas dikatan tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka.

**E.6 PENILAIAN TES HASIL BELAJAR ANAK SIKLUS I****E.6.1 Hasil Penilaian Tes Lisan Anak siklus I**

No	Nama	Indikator Penilaian Tes Lisan Anak				Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Kemampuan anak menyebutkan angka 1-20						SB	B	C	K	SK	T	TT
		1	2	3	4									
1	M. Luiz Marcel				√	4	100	√					√	
2	Sabria Adiguna				√	4	100	√					√	
3	Riski Akbar			√		3	75		√				√	
4	Azzulayca X				√	4	100	√					√	
5	Raikhan Alief			√		3	75		√				√	
6	Fenny Frazzety				√	4	100	√					√	
7	Ichsan Muharromi			√		3	75		√				√	
8	Melati C			√		3	75		√				√	
9	Rista Aufa A				√	4	100	√					√	
10	Hadin Putra P				√	4	100	√					√	
11	Amirah Jasmine K				√	4	100	√					√	
12	Arjuna Nararya P				√	4	100	√					√	
13	Satria Diris S			√		3	75		√				√	
14	Hafizh Juan F		√			2	50			√				√
15	Dini Oktamiarti G				√	4	100	√					√	
16	Danita Salsa P				√	4	100	√					√	
17	Azizah Azalia B.P			√		3	75		√				√	
18	Dewi Wahyufitri D			√		3	75		√				√	
19	Rakha Winna A			√		3	75		√				√	
20	Nabila Cahya N				√	4	100	√					√	
21	Satria Adiguna				√	4	100	√					√	
22	Aprillio Jovaroni				√	4	100	√					√	
23	Rafael Zainur S				√	4	100	√					√	
24	Asyraf Zain N				√	4	100	√					√	

No	Nama	Indikator Penilaian Tes Lisan Anak				Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Kemampuan anak menyebutkan angka 1-20						SB	B	C	K	SK	T	TT
		1	2	3	4									
25	Lala				√	4	100	√					√	
26	Agil				√	4	100	√					√	
27	Putri				√	4	100	√					√	
28	Rama			√		3	75		√				√	
29	Asa				√	4	100	√					√	
30	Via				√	4	100	√					√	
<b>Jumlah</b>							2725						√	
<b>Nilai rata-rata</b>							90,8	√					√	

#### E.6.2 Hasil Penilaian Tes Tulis Anak siklus I

No	Nama	Indikator Penilaian Tes Tulis Anak								Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Kemampuan anak mengenal penjumlahan 1-20				Kemampuan anak mengenal pengurangan 1-20						SB	B	C	K	SK	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4									
1	M. Luiz Marcel			√			√			5	62,5		√					√
2	Sabria Adiguna			√			√			5	62,5		√					√
3	Riski Akbar			√			√			5	62,5		√					√
4	Azzulayca X			√			√			5	62,5		√					√
5	Raikhan Alief		√				√			4	50			√				√
6	Fenny Frazzety			√			√			5	62,5		√					√
7	Ichsan Muharromi		√				√			4	50			√				√
8	Melati C		√				√			4	50			√				√
9	Rista Aufa A			√			√			5	62,5		√					√

No	Nama	Indikator Penilaian Tes Tulis Anak								Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan			
		Kemampuan anak mengenal penjumlahan 1-20				Kemampuan anak mengenal pengurangan 1-20						SB	B	C	K	SK	T	TT		
		1	2	3	4	1	2	3	4											
10	Hadin Putra P			√			√			5	62,5		√					√		
11	Amirah Jasmine K				√			√		7	87,5	√					√			
12	Arjuna Nararya P			√						5	62,5		√					√		
13	Satria Diris S		√					√		4	50			√				√		
14	Hafizh Juan F		√					√		4	50			√				√		
15	Dini Oktamiarti G			√				√		5	62,5		√					√		
16	Dianita Salsa P			√				√		5	62,5		√					√		
17	Azizah Azalia B.P		√					√		4	50			√				√		
18	Dewi Wahyufitri D		√					√		4	50			√				√		
19	Rakha Winna A		√					√		4	50			√				√		
20	Nabila Cahya N			√				√		5	62,5		√					√		
21	Satria Adiguna			√				√		5	62,5		√					√		
22	Aprillio Jovaroni				√			√		6	75		√				√			
23	Rafael Zainur S			√				√		5	62,5		√					√		
24	Asyraf Zain N			√				√		5	62,5		√					√		
25	Lala			√				√		6	75		√				√			
26	Agil			√				√		6	75		√				√			
27	Putri		√					√		4	50			√				√		
28	Rama		√					√		4	50			√				√		
29	Asa			√				√		6	75		√				√			
30	Via			√				√		6	75		√				√			
<b>Jumlah</b>												1837,5								
<b>Nilai rata-rata</b>												61,25		√						√

**E.6.3 Hasil Penilaian Tes Lisan dan Tes Tulis Siklus I**

No	Nama	Indikator Penilaian Tes Lisan dan Tes Tulis Anak												Skor	Nilai	Ketuntasan	
		Kemampuan anak menyebutkan angka 1-20				Kemampuan anak mengenal penjumlahan 1-20				Kemampuan anak mengenal pengurangan 1-20							
		Tes Lisan				Tes Tulis											
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			T	TT
1	M. Luiz Marcel				√			√			√			9	75	√	
2	Sabria Adiguna				√			√			√			9	75	√	
3	Riski Akbar			√				√			√			8	66,6		√
4	Azzulayca X				√			√			√			9	75	√	
5	Raikhana Alief			√			√				√			8	58,3		√
6	Fenny Frazzety				√			√			√			9	75	√	
7	Ichsan Muharromi			√			√				√			7	58,3		√
8	Melati C			√			√				√			7	58,3		√
9	Rista Aufa A				√			√			√			9	75	√	
10	Hadin Putra P				√			√			√			9	75	√	
11	Amirah Jasmine K				√				√			√		11	91,7	√	
12	Arjuna Nararya P				√			√			√			9	75	√	
13	Satria Diris S			√			√				√			7	58,3		√
14	Hafizh Juan F		√				√				√			6	50		√
15	Dini Oktamiarti G				√			√			√			9	75	√	
16	Danita Salsa P				√			√			√			9	75	√	
17	Azizah Azalia B.P			√			√				√			7	58,3		√
18	Dewi Wahyufitri			√			√				√			7	58,3		√
19	Rakha Winna A			√			√				√			7	58,3		√
20	Nabila Cahya N				√			√			√			9	75	√	
21	Satria Adiguna				√			√			√			9	75	√	
22	Aprillio Jovaroni				√				√		√			10	83,3	√	
23	Rafael Zainur S				√			√			√			9	75	√	
24	Asyraf Zain N				√			√			√			9	75	√	

No	Nama	Indikator Penilaian Tes Lisan dan Tes Tulis Anak												Skor	Nilai	Ketuntasan	
		Kemampuan anak menyebutkan angka 1-20				Kemampuan anak mengenal penjumlahan 1-20				Kemampuan anak mengenal pengurangan 1-20						T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
25	Lala				√			√			√			9	75	√	
26	Agil				√			√			√			9	75	√	
27	Putri				√		√				√			8	66,6		√
28	Rama			√			√				√			7	58,3		√
29	Asa				√			√			√			9	75	√	
30	Via				√			√			√			9	75	√	
<b>Jumlah</b>															2099,6	19	11
<b>Nilai rata-rata</b>															69,9		√

**a. Perhitungan nilai rata-rata kelas**

$$M = \frac{2099,6}{30} = 69,9$$

Berdasarkan hasil analisis tes kemampuan berhitung anak pada siklus I, hasil nilai rata-rata kelas yaitu 69,9. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan tetapi belum mencapai target sesuai dengan kriteria keberhasilan dari proses pembelajaran kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka yang ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak dalam satu kelas, yaitu  $\geq 70$ .

**b. Perhitungan persentase hasil belajar anak berdasarkan ketuntasan**

Anak dikatakan tuntas apabila mencapai nilai  $\geq 70$ , dan dikatakan belum tuntas apabila mencapai nilai  $\leq 70$

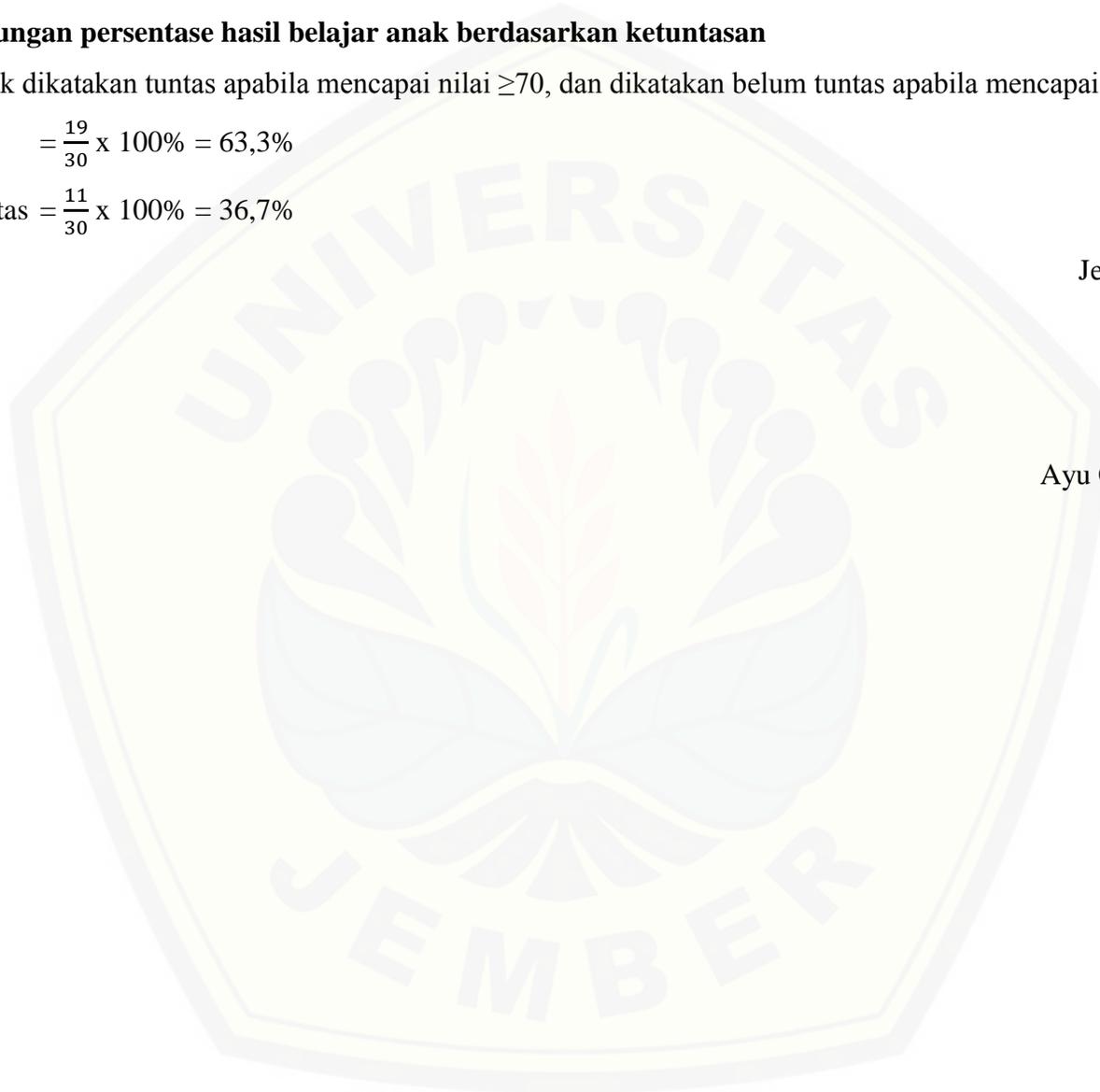
$$\text{Tuntas} = \frac{19}{30} \times 100\% = 63,3\%$$

$$\text{Belum Tuntas} = \frac{11}{30} \times 100\% = 36,7\%$$

Jember, 7 April 2016

Pengamat

Ayu Clarasaty Putri W



**E.7 PENILAIAN TES HASIL BELAJAR ANAK SIKLUS II**

**E.7.1 Hasil Penilaian Tes Lisan Anak siklus II**

No	Nama	Indikator Penilaian Tes Lisan Anak				Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Kemampuan anak menyebutkan angka 1-20						SB	B	C	K	SK	T	TT
		1	2	3	4									
1	M. Luiz Marcel				√	4	100	√					√	
2	Sabria Adiguna				√	4	100	√					√	
3	Riski Akbar				√	4	100	√					√	
4	Azzulayca X				√	4	100	√					√	
5	Raikhan Alief				√	4	100	√					√	
6	Fenny Frazzety				√	4	100	√					√	
7	Ichsan Muharromi				√	4	100	√					√	
8	Melati C			√		3	75		√				√	
9	Rista Aufa A				√	4	100	√					√	
10	Hadin Putra P				√	4	100	√					√	
11	Amirah Jasmine K				√	4	100	√					√	
12	Arjuna Nararya P				√	4	100	√					√	
13	Satria Diris S			√		3	75		√				√	
14	Hafizh Juan F		√			2	50			√				√
15	Dini Oktamiarti G				√	4	100	√					√	
16	Danita Salsa P				√	4	100	√					√	
17	Azizah Azalia B.P				√	4	100	√					√	
18	Dewi Wahyufitri D			√		3	75		√				√	
19	Rakha Winna A				√	4	100	√					√	
20	Nabila Cahya N				√	4	100	√					√	
21	Satria Adiguna				√	4	100	√					√	
22	Aprillio Jovaroni				√	4	100	√					√	
23	Rafael Zainur S				√	4	100	√					√	
24	Asyraf Zain N				√	4	100	√					√	

No	Nama	Indikator Penilaian Tes Lisan Anak				Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan		
		Kemampuan anak menyebutkan angka 1-20						SB	B	C	K	SK	T	TT	
		1	2	3	4										
25	Lala				√	4	100	√					√		
26	Agil				√	4	100	√					√		
27	Putri				√	4	100	√					√		
28	Rama			√		3	75		√				√		
29	Asa				√	4	100	√					√		
30	Via				√	4	100	√					√		
<b>Jumlah</b>							2850								
<b>Nilai rata-rata</b>							95	√						√	

**E.7.2 Hasil Penilaian Tes Tulis Anak siklus II**

No	Nama	Indikator Penilaian Tes Tulis Anak								Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Kemampuan anak mengenal penjumlahan 1-20				Kemampuan anak mengenal pengurangan 1-20						SB	B	C	K	SK	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4									
1	M. Luiz Marcel			√			√			5	62,5		√					√
2	Sabria Adiguna				√			√		7	87,5	√					√	
3	Riski Akbar			√			√			5	62,5		√					√
4	Azzulayca X			√				√		6	75		√					√
5	Raikhan Alief		√				√			4	50			√				√
6	Fenny Frazzety				√			√		7	87,5	√					√	
7	Ichsan Muharromi			√			√			4	50			√				√
8	Melati C		√				√			4	50			√				√
9	Rista Aufa A				√			√		7	87,5	√					√	

No	Nama	Indikator Penilaian Tes Tulis Anak								Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan		
		Kemampuan anak mengenal penjumlahan 1-20				Kemampuan anak mengenal pengurangan 1-20						SB	B	C	K	SK	T	TT	
		1	2	3	4	1	2	3	4										
10	Hadin Putra P			√			√			5	62,5		√					√	
11	Amirah Jasmine K				√				√	8	100	√						√	
12	Arjuna Nararya P				√				√	7	87,5	√						√	
13	Satria Diris S		√						√	4	50			√				√	
14	Hafizh Juan F		√						√	4	50			√				√	
15	Dini Oktamiarti G				√				√	7	87,5	√						√	
16	Dianita Salsa P				√				√	7	87,5	√						√	
17	Azizah Azalia B.P				√				√	7	87,5	√						√	
18	Dewi Wahyufitri D			√					√	5	62,5	√						√	
19	Rakha Winna A				√				√	7	87,5	√						√	
20	Nabila Cahya N				√				√	7	87,5	√						√	
21	Satria Adiguna				√				√	8	100	√						√	
22	Aprillio Jovaroni				√				√	8	100	√						√	
23	Rafael Zainur S				√				√	7	87,5	√						√	
24	Asyraf Zain N				√				√	7	87,5	√						√	
25	Lala				√				√	7	87,5	√						√	
26	Agil				√				√	7	87,5	√						√	
27	Putri			√					√	5	62,5		√					√	
28	Rama			√					√	6	75		√					√	
29	Asa				√				√	7	87,5	√						√	
30	Via			√					√	6	75		√					√	
<b>Jumlah</b>												2312,5							
<b>Nilai rata-rata</b>												77,08	√						√

**E.7.3 Hasil Penilaian Tes Lisan dan Tes Tulis Siklus II**

No	Nama	Indikator Penilaian Tes Lisan dan Tes Tulis Anak												Skor	Nilai	Ketuntasan	
		Kemampuan anak menyebutkan angka 1-20				Kemampuan anak mengenal penjumlahan 1-20				Kemampuan anak mengenal pengurangan 1-20						T	TT
		Tes Lisan				Tes Tulis											
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	M. Luiz Marcel				√			√			√			9	75	√	
2	Sabria Adiguna				√				√			√		11	91,7	√	
3	Riski Akbar				√			√			√			9	75	√	
4	Azzulayca X				√			√				√		10	83,3	√	
5	Raikhan Alief				√		√				√			8	66,7		√
6	Fenny Frazzety				√				√			√		11	91,7	√	
7	Ichsan Muharromi				√			√			√			9	75	√	
8	Melati C			√			√				√			7	58,3		√
9	Rista Aufa A				√				√			√		11	91,7	√	
10	Hadin Putra P				√			√			√			9	75	√	
11	Amirah Jasmine K				√				√				√	12	100	√	
12	Arjuna Nararya P				√				√			√		11	91,7	√	
13	Satria Diris S			√			√				√			7	58,3		√
14	Hafizh Juan F		√				√				√			6	50		√
15	Dini Oktamiarti G				√				√			√		11	91,7	√	
16	Danita Salsa P				√				√			√		11	91,7	√	
17	Azizah Azalia B.P				√				√			√		11	91,7	√	
18	Dewi Wahyufitri			√			√				√			8	66,7	√	
19	Rakha Winna A				√				√			√		11	91,7	√	
20	Nabila Cahya N				√				√			√		11	91,7	√	
21	Satria Adiguna				√				√				√	12	100	√	
22	Aprillio Jovaroni				√				√				√	12	100	√	
23	Rafael Zainur S				√				√			√		11	91,7	√	
24	Asyraf Zain N				√				√			√		11	91,7	√	

No	Nama	Indikator Penilaian Tes Lisan dan Tes Tulis Anak												Skor	Nilai	Ketuntasan	
		Kemampuan anak menyebutkan angka 1-20				Kemampuan anak mengenal penjumlahan 1-20				Kemampuan anak mengenal pengurangan 1-20						T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
25	Lala				√			√				√		10	83,3	√	
26	Agil				√			√				√		10	83,3	√	
27	Putri				√			√			√			9	75	√	
28	Rama			√				√				√		9	75	√	
29	Asa				√				√			√		11	91,7	√	
30	Via				√			√				√		10	83,3	√	
<b>Jumlah</b>															2483,6	26	4
<b>Nilai rata-rata</b>															82,7	√	

**c. Perhitungan nilai rata-rata kelas**

$$M = \frac{2483,6}{30} = 82,7$$

Berdasarkan hasil analisis tes kemampuan berhitung anak pada siklus II, hasil nilai rata-rata kelas yaitu 82,78. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dan mencapai target sesuai dengan kriteria keberhasilan dari proses pembelajaran kemampuan berhitung anak melalui permainan kartu angka yang ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak dalam satu kelas, yaitu  $\geq 70$ .

**d. Perhitungan persentase hasil belajar anak berdasarkan ketuntasan**

Anak dikatakan tuntas apabila mencapai nilai  $\geq 70$ , dan dikatakan belum tuntas apabila mencapai nilai  $\leq 70$

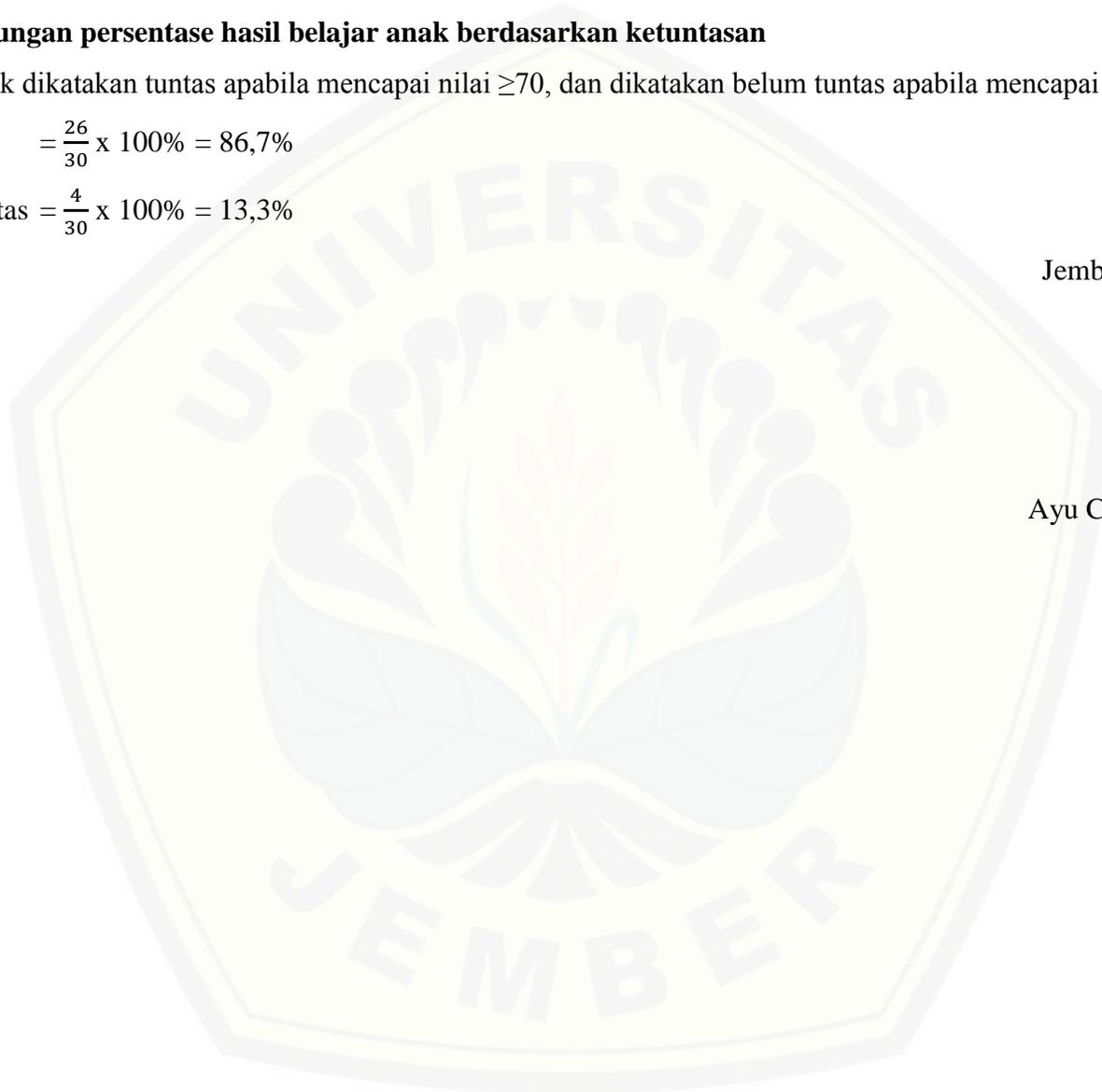
$$\text{Tuntas} = \frac{26}{30} \times 100\% = 86,7\%$$

$$\text{Belum Tuntas} = \frac{4}{30} \times 100\% = 13,3\%$$

Jember, 11 April 2016

Pengamat

Ayu Clarasaty Putri W



**LAMPIRAN F. DOKUMENTASI****F.1 Profil Sekolah**

<b>Profil Taman Kanak-kanak Dharma Indria 1 Patrang Jember</b>		
1	Nama Lembaga	TK Dharma Indria 1 Patrang Jember
2	Jenis program	Taman Kanak-kanak
3	Tahun Berdiri	1975
4	Alamat Lengkap	
	Jalan	Jalan Jeruk no. 10
	RT/RW/Dusun	RT 02 RW 03
	Desa/Kelurahan	Patrang
	Kecamatan	Patrang
	Kabupaten/Kota	Jember
	Propinsi	Jawa Timur
5	Penanggung Jawab Kelembagaan	Yayasan
	Nama Lengkap	Ny. Priwahyu Hartanti
	Jabatan	Ketua Yayasan
	No. Tlp/Hp	
6	Penanggung Jawab Pengelolaan/Kepala	
	Nama Lengkap	Rohatun, S.Pd
	Jabatan	Kepala TK
	No. Tlp/Hp	085292211226
7	Ijin Kelembagaan/Yayasan	
	Dikeluarkan	Dinas Pendidikan Kabupaten
	Nomor	421.1/4393/436.336/2007
	Tanggal/Bulan/Tahun	1 Nopember 2007
8	NPWP Lembaga	
	Nomor	03.197.667.3-626.000
	Nama Lembaga yang tertera di NPWP	TK Dharma Indria 1
9	Rekening Bank An.Lembaga	
	Nama Bank	BRI UNIVERSITAS JEMBER
	No. Rekening	0872-01-019835-53-0
	Nama Lembaga yang ada di Rekening	TK Dharma Indria 1
	Alamat	Jl.Jeruk No.10

**F.2 Daftar Nama Anak**

**Daftar Nama Anak Kelompok B TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang  
Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016**

No	Nama	Jenis Kelamin
1	M. Luiz Marchel	L
2	Sabria Adiguna	P
3	Riski Akbar	L
4	Azzulayca X	P
5	Raikhan Alif	L
6	Fenny Frazzety	P
7	Ichsan Muharromi	L
8	Melati Cahyaning	P
9	Rista Aufa A	P
10	Hadin Putra P	L
11	Amirah Jasmine K	P
12	Arjuna Naraya P	L
13	Satria Diris S	L
14	Hafizh Juan F	L
15	Dini Oktamiarti G	P
16	Dianita Salsa P	P
17	Azizah Azalia B.P	P
18	Dewi Wahyufitri D	P
19	Rakha Winna A	L
20	Nabila Cahya N	P
21	Satria Adiguna	L
22	Aprillio Jovaroni	L
23	Rafael Zainur S	L
24	Asyraf Zain N	L
25	Lala	P
26	Agil	L
27	Putri	P
28	Rama	L
29	Asa	P
30	Via	P

Jumlah anak laki-laki : 15

Jumlah anak perempuan : 15

**F.3 Daftar Nama Guru****Daftar Nama Guru TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten  
Jember Tahun Ajaran 2015/2016**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>NIP</b>	<b>Jabatan</b>
1	Rohatun, S. Pd	196807192008012007	Kepala sekolah
2	Tutik Purwantini, S. Pd	197105052006042039	Guru
3	Imanah	-	Guru
4	Deasylia Ike A, S. Pd	-	Guru



## LAMPIRAN G. PERANGKAT PEMBELAJARAN

### G.1 RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH) PRA SIKLUS

#### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Usia : 5 – 6 Tahun  
Semester/Minggu : I / 7  
Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema : Keluarga/ Profesi Keluarga/ Kakekku Nelayan  
Hari/Tanggal : Kamis, 17 September 2015

**Kompetensi Dasar (KD)** : (1.1,1.2),2.3,(3.3,4.3),(3.8,4.8),(3.15,4.15))

#### Tujuan Pembelajaran

- a. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya
- b. Mengembangkan perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu dan kreatif
- c. Mengembangkan motorik halus (menebalkan dan mewarnai)
- d. Mengenal konsep bilangan
- e. Mengenal konsep warna
- f. Mengenal lingkungan alam (hewan)
- g. Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni

#### Media / Sumber belajar

- a. LKS, spido, pensil

#### Langkah Kegiatan

- I. Pembukaan
  - a. SOP
  - b. Membaca surat-surat pendek
  - c. Bercakap tentang nelayan
- II. Inti
  1. Mengamati
    - Gambar orang yang sedang mencari ikan dan membawa ikan

- Anak-anak mengamati langsung gambar orang yang sedang mencari ikan dan membawa ikan

## 2. Menanya

- Guru mendorong anak-anak untuk bertanya apa yang anak-anak ketahui dari apa yang dilihat, misalnya: gambar apa yang bu guru bawa? Nelayan itu tempatnya di mana? Apa yang sedang nelayan lakukan? Apa yang diperoleh nelayan di laut? Apa yang dibawa oleh nelayan?.

## 3. Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan

- Guru dan anak berdiskusi tentang pertanyaan anak. Guru menyiapkan peralatan untuk pembelajaran.

### **Kegiatan I**

- Bernyanyi “seorang nelayan”
- Anak menyiapkan spidol untuk menyambung garis putus-putus pada gambar dan menebalkan gambar perahu dan ikan

### **Kegiatan II**

- Anak menyambung garis putus-putus pada gambar dan mewarnai gambar perahu dan ikan
- Anak menghitung jumlah ikan pada gambar

### **Kegiatan III**

- Anak bermain seolah-olah sedang memancing ikan

## III. SOP, bermain bebas, makan minum

## IV. penutupan

- Membicarakan mengenai kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari
- Mengulang lagu-lagu
- SOP

## Kegiatan Pengaman

- Permainan lego dan puzzle

Rencana Evaluasi

- Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu pada indikator sebagai penanda perkembangan)
- Teknik pencatatannya (hasil karya dan observasi)

Mengetahui,

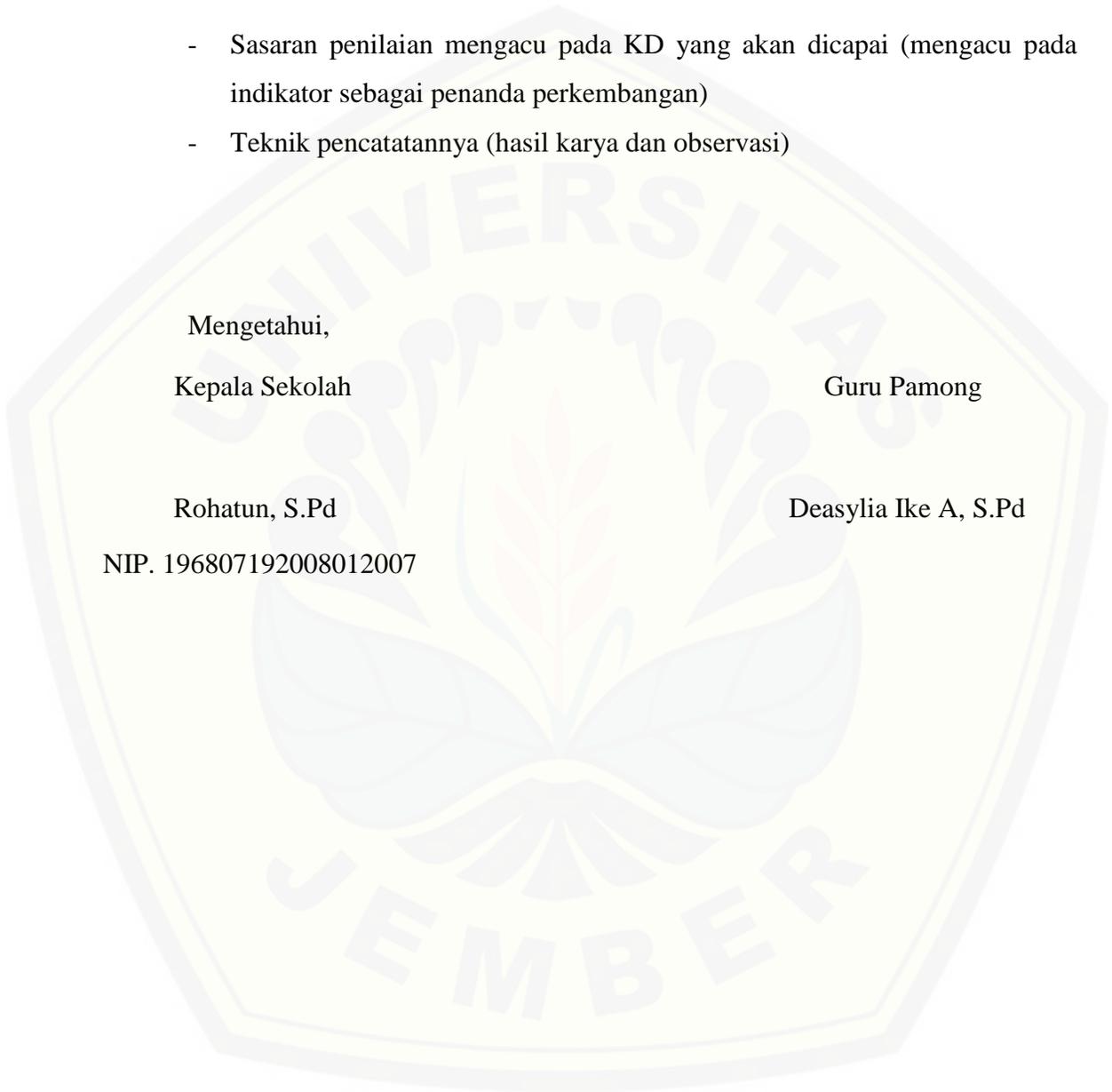
Kepala Sekolah

Rohatun, S.Pd

NIP. 196807192008012007

Guru Pamong

Deasylia Ike A, S.Pd



**G.2 HASIL PRA SIKLUS KEMAMPUAN BERHITUNG**

**Lembar Hasil Pra Siklus Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B di TK  
Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran  
2015/2016**

Tema/Subtema/Sub-sub tema : Keluargaku/Profesi Keluargaku/Kakekku Nelayan

No	Nama Anak	Kriteria Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
1.	M. Luiz Marchel		√			
2.	Sabria Adiguna P.		√			
3.	Riski Akbar			√		
4.	Azzulaycka X.			√		
5.	Raikhan Alief				√	
6.	Fenny Frazzety				√	
7.	Ichsan Muharromi			√		
8.	Melati Cahyaningtyas				√	
9.	Rista Aufa		√			
10.	Hadin Putra P.		√			
11.	Amirah Jasmine K.	√				
12.	Arjuna Nararya P.		√			
13.	Satria Diris S.				√	
14.	Hafizh Juan F.				√	
15.	Dini Oktamiarti	√				
16.	Danita Salsa P.			√		
17.	Azizah Azalia B.P				√	
18.	Dewi Wahyufitri D.				√	
19.	Rakha Winna A.				√	
20.	Nabila Cahya N.		√			
21.	Satria Adiguna D.		√			
22.	Aprillio Jovaroni	√				
23.	Rafael Zainur S.	√				
24.	Lala	√				
25.	Asyraf Zain Naji S.			√		
26.	Agil	√				
27.	Putri				√	

No	Nama Anak	Kriteria Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
28.	Rama			√		
29.	Asa		√			
30.	Via				√	
<b>JUMLAH</b>		<b>6</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>0</b>
<b>Persentase (%)</b>						

**a. Perhitungan persentase berdasarkan kriteria**

$$\text{Rumus} = \frac{\text{frekuensi}}{\text{jumlah keseluruhan anak}} \times 100\%$$

- Jumlah anak Sangat Baik (SB) 6 anak  $= \frac{6}{30} \times 100\% = 20\%$
- Jumlah anak Baik (B) 8 anak  $= \frac{8}{30} \times 100\% = 26,7\%$
- Jumlah anak Cukup (C) 6 anak  $= \frac{6}{30} \times 100\% = 20\%$
- Jumlah anak Kurang (K) 10 anak  $= \frac{10}{30} \times 100\% = 33,3\%$
- Jumlah anak Sangat Kurang (SK) 0 anak  $= \frac{0}{30} \times 100\% = 0\%$

**b. Perhitungan nilai rata-rata kelas**

**Jumlah Skor yang Diperoleh Anak**

No	Kualifikasi	Skor	Jumlah Anak	Jumlah Skor
1.	Sangat Baik	4	6	24
2.	Baik	3	8	24
3.	Cukup	2	6	12
4.	Kurang	1	10	10
5.	Sangat Kurang	0	0	0
<b>Jumlah</b>			<b>30</b>	<b>70</b>

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{70}{4 (30)} \times 100 = 58,3$$

**c. Perhitungan persentase anak berdasarkan ketuntasan**

$$\text{Anak tuntas} = \frac{14}{30} \times 100 = 46,7\%$$

$$\text{Anak belum tuntas} = \frac{16}{30} \times 100 = 53,3\%$$

**Keterangan:**

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa, kemampuan berhitung anak kelompok B di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember masih rendah. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan anak yang tuntas sebesar 46,7% dan anak yang belum tuntas sebesar 53,3% dengan nilai rata-rata kelas 58,3.

Jember, 17 September 2015

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Rohatun, S.Pd  
NIP. 196807192008012007

Deasylia Ike A, S.Pd

### G.3 RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I

#### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Usia : 5 – 6 Tahun  
Semester/Minggu : II / 12  
Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema : Tanah air/ Benderaku/ bendera negaraku  
Hari/Tanggal : Kamis, 7 April 2016

**Kompetensi Dasar (KD)** : (1.2,2.5,( 3.1,4.1),(3.3,4.3),(3.7,4.7),(3.12,4.12))

#### Tujuan Pembelajaran

- a. Menghargai diri sendiri dan orang lain sebagai rasa syukur terhadap Tuhan
- b. Mengembangkan sikap percaya diri dan kemandirian
- c. Mengembangkan motorik kasar dan motorik halus
- d. Mengenal kegiatan ibadah sehari-hari (membaca doa-doa pendek)
- e. Mengenal lingkungan sosial (budaya)
- f. Mengenal keaksaraan awal (menyebutkan angka dan jumlah dengan cara menghitung)

#### Media / Sumber belajar

- a. Kartu angka, gambar anak membawa bendera, lembar kerja, pensil warna, pensil

#### Langkah Kegiatan

##### I. Pembukaan

- a. SOP
- b. Doa-doa/ surat-surat pendek
- c. Bercakap tentang materi dan permainan yang akan dimainkan

##### II. Inti

1. Mengamati
  - Mengamati gambar anak membawa bendera
  - Mengamati kartu angka yang telah disediakan
2. Menanya
  - Guru mendorong anak-anak untuk bertanya apa yang anak-anak ketahui dari apa yang dilihatnya, seperti “apa yang dibawa oleh anak pada gambar?”, “apa yang akan dilakukan dengan kartu angka tersebut?”, dan lain-lain.

3. Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan
  - Guru dan anak berdiskusi tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan yang akan diberikan.

#### **Kegiatan I**

- Guru dan anak Menyanyikan lagu “satu ditambah satu”
- Guru menjelaskan tentang permainan yang akan dimainkan
- Guru menyiapkan media kartu angka dan menyiapkan kertas undian yang bertuliskan angka-angka
- Guru mencontohkan cara permainan
- Guru membagi anak menjadi 5 kelompok

#### **Kegiatan II**

- Guru mengajak anak untuk mengikuti permainan yang telah dijelaskan dan dicontohkan secara bergantian sesuai nama kelompok yang dipanggil
- Anak yang sudah melaksanakan permainan bisa mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru

#### **Kegiatan III**

- Anak menyiapkan pensil untuk mengerjakan lembar kerja yang telah disiapkan guru
- Anak mengerjakan lembar kerja sampai selesai
- Anak yang sudah selesai mengerjakan tugas melanjutkan tes lisan yang akan ditanyakan oleh guru

### **III. SOP, bermain bebas, makan minum**

#### **IV. penutupan**

- Membicarakan mengenai kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari
- SOP

#### **Kegiatan Pengaman**

- Permainan lego, puzzle

#### **Rencana Evaluasi**

- Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu pada indikator sebagai penanda perkembangan)
- Teknik pencatatannya (hasil karya dan observasi)

Jember, 7 April 2016

Guru kelas

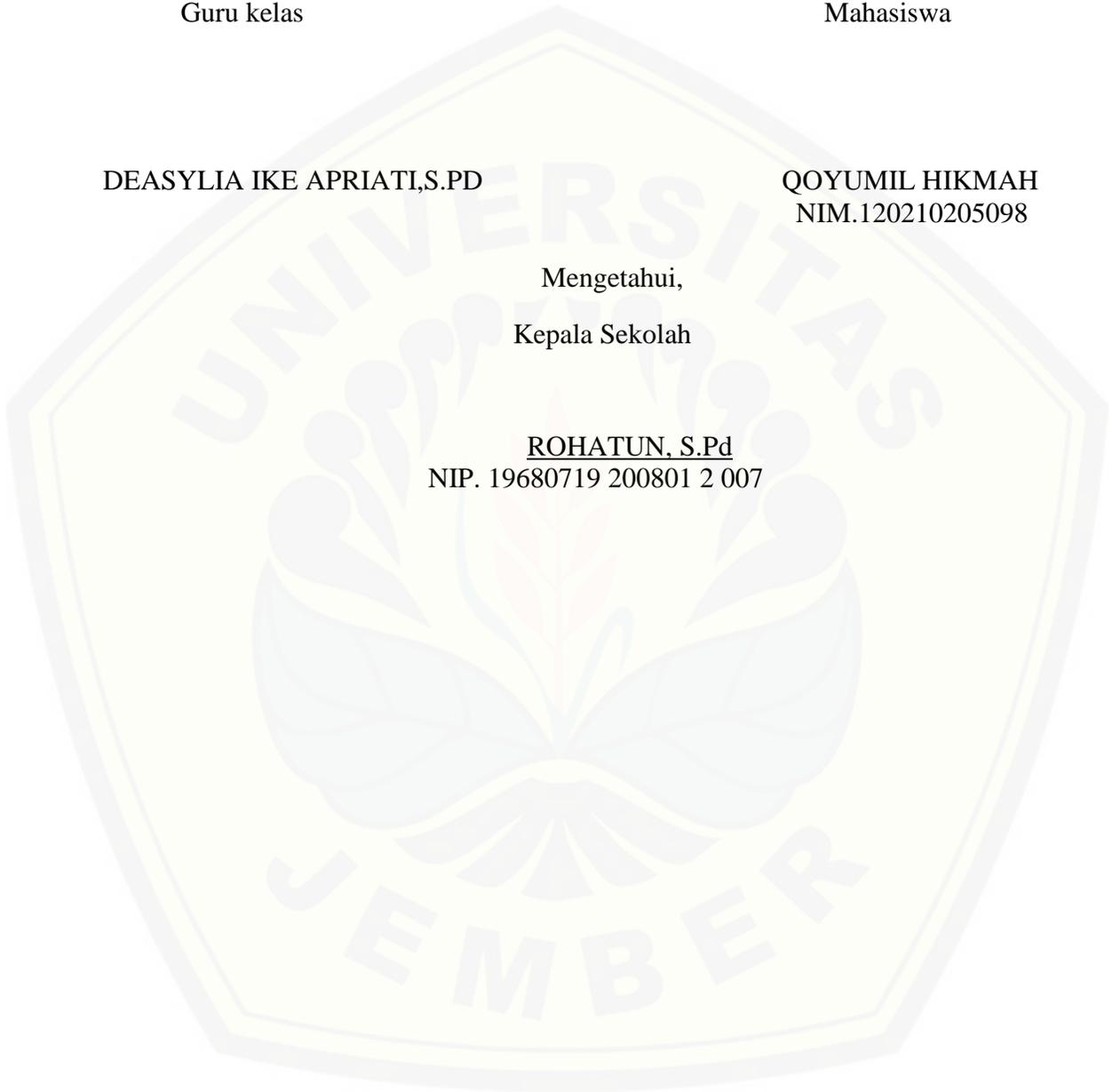
Mahasiswa

DEASYLIA IKE APRIATI,S.PD

QOYUMIL HIKMAH  
NIM.120210205098

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

ROHATUN, S.Pd  
NIP. 19680719 200801 2 007



**G.4 RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II****Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**

Usia : 5 – 6 Tahun  
 Semester/Minggu : II / 12  
 Tema/Sub Tema/Sub-sub Tema : Tanah air/ Pahlawan/ Pahlawan Indonesia  
 Hari/Tanggal : Senin, 11 April 2016

**Kompetensi Dasar (KD)** : (1.2,2.5,( 3.1,4.1),(3.3,4.3),(3.7,4.7),(3.12,4.12))

**Tujuan Pembelajaran**

- a. Menghargai diri sendiri dan orang lain sebagai rasa syukur terhadap Tuhan
- b. Mengembangkan sikap percaya diri dan kemandirian
- c. Mengembangkan motorik kasar dan motorik halus
- d. Mengenal kegiatan ibadah sehari-hari (membaca doa-doa pendek)
- e. Mengenal lingkungan sosial (budaya)
- f. Mengenal keaksaraan awal (menyebutkan angka dan jumlah dengan cara menghitung)

**Media / Sumber belajar**

- a. Kartu angka, gambar pahlawan, lembar kerja, pensil warna, pensil

**Langkah Kegiatan****I. Pembukaan**

- a. SOP
- b. Doa-doa/ surat-surat pendek
- c. Bercakap tentang materi dan permainan yang akan dimainkan

**II. Inti**

1. Mengamati
  - Mengamati gambar pahlawan yang ada di dalam kelas
  - Mengamati kartu angka yang telah disediakan
2. Menanya
  - Guru mendorong anak-anak untuk bertanya apa yang anak-anak ketahui dari apa yang dilihatnya, seperti “ada berapa jumlah pahlawan yang ada di dalam kelas?”, “siapa nama pahlawan-pahlawan tersebut?”, “apa yang akan dilakukan dengan kartu angka tersebut?”, dan lain-lain.
3. Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan
  - Guru dan anak berdiskusi tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan yang akan diberikan.

### **Kegiatan I**

- Guru dan anak menyanyikan lagu “ibu kita kartini”
- Guru memberikan penjelesan tentang permainan yang akan dimainkan
- Guru menyiapkan media kartu angka
- Guru mencontohkan cara permainan
- Guru membagi anak menjadi 5 kelompok

### **Kegiatan II**

- Guru mengajak anak untuk mengikuti permainan yang telah dijelaskan dan dicontohkan oleh guru secara bergantian sesuai kelompok yang dipanggil
- Anak yang sudah melaksanakan permainan bisa mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru

### **Kegiatan III**

- Anak menyiapkan pensil dan pensil warna untuk mengerjakan lembar kerja yang telah disiapkan guru
- Anak mengerjakan lembar kerja sampai selesai
- Anak yang sudah selesai mengerjakan tugas melanjutkan tes lisan yang akan ditanyakan oleh guru

### **III. SOP, bermain bebas, makan minum**

#### **IV. penutupan**

- Membicarakan mengenai kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari
- SOP

#### **Kegiatan Pengaman**

- Permainan lego, puzzle

#### **Rencana Evaluasi**

- Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu pada indikator sebagai penanda perkembangan)
- Teknik pencatatannya (hasil karya dan observasi)

Jember, 11 April 2016

Guru kelas

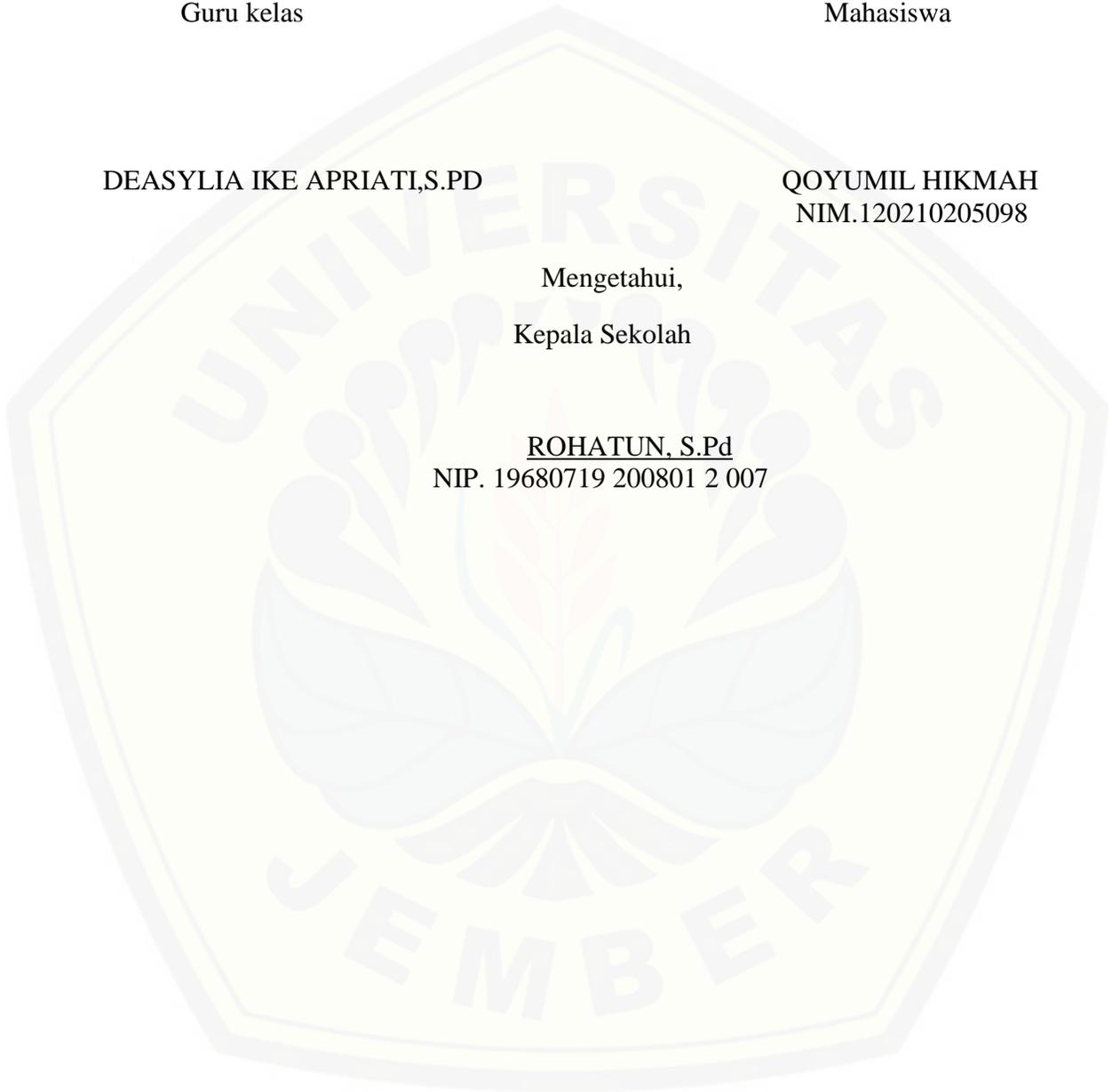
Mahasiswa

DEASYLIA IKE APRIATI,S.PD

QOYUMIL HIKMAH  
NIM.120210205098

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

ROHATUN, S.Pd  
NIP. 19680719 200801 2 007



**LAMPIRAN H. LEMBAR KERJA ANAK (LKA)****H.1 LKA Siklus I**

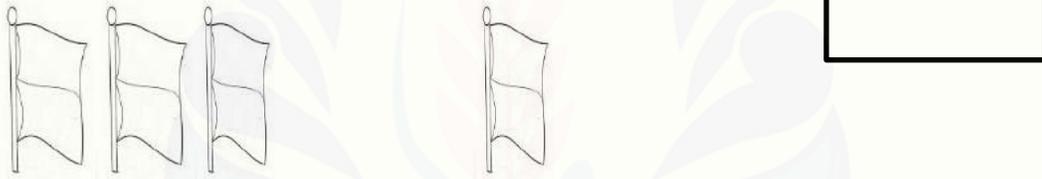
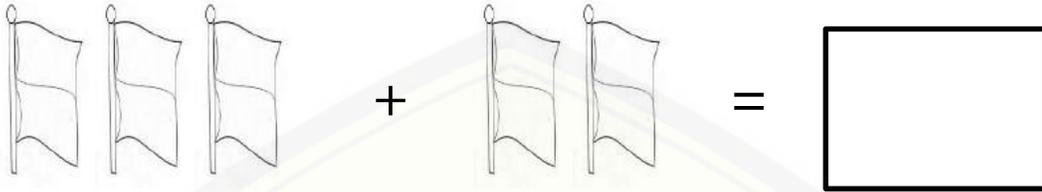
- Tulislah angka yang kamu peroleh dari permainan kartu angka yang telah kamu mainkan di dalam kotak di bawah!
- Hitunglah angka-angka itu dengan benar!

$$\square + \square = \square$$

$$\square - \square = \square$$

Nama	Nilai

- Warnai dan hitunglah penjumlahan bendera di bawah ini!



Nama	Nilai

**H.2 LKA Siklus II**

- Tulislah angka yang kamu peroleh dari permainan kartu angka yang telah kamu mainkan di dalam kotak di bawah!
- Hitunglah angka-angka itu dengan benar!

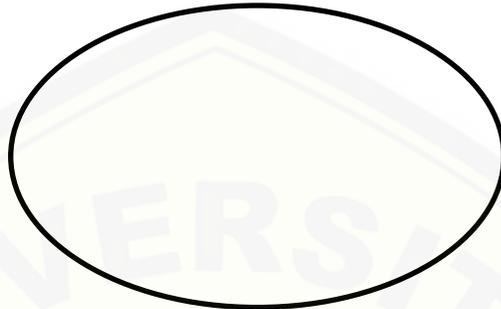
$$\square + \square = \square$$

$$\square - \square = \square$$

$$\square - \square = \square$$

Nama	Nilai

- **Hitunglah jumlah gambar pahlawan yang ada di dalam kelas!**
- **Kemudian tulislah pada lingkaran dibawah ini!**



- **Warnailah gambar pahlawan di bawah ini dengan menggunakan teknik kontur!**



Ki Hajar Dewantara

**LAMPIRAN I. FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN**  
**I.1 Kegiatan Pembelajaran Pra Siklus**



Gambar 1. Guru menuliskan pembelajaran berhitung di papan tulis



Gambar 1. Anak mengerjakan tugas yang ada di papan tulis

**I.2 Media Siklus I dan Siklus II**



Gambar 1. Media permainan yang digunakan pada siklus I dan siklus II

### I.3 Foto Pelaksanaan Kegiatan Siklus I



Gambar 1. Anak mendengarkan penjelasan guru



Gambar 2. guru menunjukkan kartu angka yang akan digunakan untuk permainan



Gambar 3. Anak melaksanakan permainan kartu angka



Gambar 4. Anak melaksanakan permainan kartu angka dengan mencari kartu yang ada di dalam kotak



Gambar 5. Anak mengerjakan LKA



Gambar 6. Anak melakukan tes lisan

#### I.4 Foto Pelaksanaan Kegiatan Siklus II



Gambar 1. Anak mendengarkan penjelasan permainan dari guru



Gambar 2. Guru dan anak melaksanakan permainan kartu angka



Gambar 3. Anak mengambil kartu angka yang mereka inginkan



Gambar 4. Anak yang belum mendapat giliran bermain mengerjakan LKA pengaman terlebih dahulu



Gambar 5. Anak yang sudah melakukan permainan mengerjakan LKA yang telah disediakan oleh guru



Gambar 5. Anak melakukan tes lian setelah selesai mengerjakan tugas

**LAMPIRAN J. SURAT IZIN PENELITIAN**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121  
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475  
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 22085/UN25.1.5/PL.5/2016  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

24 MAR 2016

Yth. Kepala TK Dharma Indria I  
Patrang- Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Qoyumil Hikmah  
NIM : 120210205098  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program studi : Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini

Bernaksud mengadakan penelitian tentang "Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok B dalam Berhitung melalui Permainan Kartu Angka di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016" di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Pembantu Dekan I,

Dr. Sulatman, M. Pd.  
NIP 19640123 1998812 1 001

LAMPIRAN K. SURAT BUKTI PENELITIAN

 **TK DHARMA INDRIA I**  
NSS : 00.2.05.24.18.019  
TERAKRIDITASI : A  
Alamat : Jl. Jeruk No. 10 Perum Dosen Patrang – Jember

---

**SURAT KETERANGAN**  
**Nomor : 0046/TK. DH I/413.01.019/2016**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rohatun, S.Pd.  
NIP : 196807192008012007  
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Qoyumil Hikmah  
NIM : 120210205098  
Program Studi : Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini (PG PAUD)

Telah melaksanakan penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B Melalui Permainan Kartu Angka di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016” pada bulan April 2016.

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 25 April 2016  
Kepala Tk Dharma Indria I

  
**Rohatun, S.Pd.**  
NIP.196807192008012007



**LAMPIRAN L. BIODATA**

**BIODATA MAHASISWA**



Nama : Qoyumil Hikmah  
NIM : 120210205098  
Tempat/Tanggal lahir : Banyuwangi, 20 Januari 1994  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Alamat Asal : Ds. Setail RT/RW: 04/08, Kecamatan  
Genteng, Kabupaten Banyuwangi  
Alamat Tinggal : Jalan Kalimantan II. No. 7c Kecamatan  
Sumpersari, Jember  
Telepon : 0895329554751  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru PAUD  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

