



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK
KELOMPOK B MELALUI BERMAIN MEDIA POHON HITUNG
DI TK TAMAN INDRIA KECAMATAN BANGOREJO
KABUPATEN BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Oleh

SHINTA HARDIKNA AMIRDYASARI

NIM 130210205055

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

2017



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK
KELOMPOK B MELALUI BERMAIN MEDIA POHON HITUNG
DI TK TAMAN INDRIA KECAMATAN BANGOREJO
KABUPATEN BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Oleh

SHINTA HARDIKNA AMIRDYASARI

130210205055

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

2017



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK
KELOMPOK B MELALUI BERMAIN MEDIA POHON HITUNG
DI TK TAMAN INDRIA KECAMATAN BANGOREJO
KABUPATEN BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Oleh

SHINTA HARDIKNA AMIRDYASARI

NIM 130210205055

Dosen Pembimbing

Pembimbing I : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd

Pembimbing II : Drs. Syarifuddin, M.Pd

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

2017

PERSETUJUAN

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK
KELOMPOK B MELALUI BERMAIN MEDIA POHON HITUNG
DI TK TAMAN INDRIA KECAMATAN BANGOREJO
KABUPATEN BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

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

Oleh:

Nama Mahasiswa : Shinta Hardikna Amirdyasari
NIM : 130210205055
Angkatan : 2013
Daerah Asal : Banyuwangi
Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 2 Mei 1995
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/ S1 PG PAUD

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd
NIP.19610729 198802 2 001

Drs. Syarifuddin, M.Pd
NIP: 19590520198602 1 001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Media Pohon Hitung Anak Kelompok B TK Taman Indria Kecamatan Bangorejo Kabupaten Banyuwangi Tahun Ajaran 2016/2017” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari/tanggal : Rabu, 24 Mei 2017

jam : 10.30 – 12.00

tempat : Ruang 35H. 110

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd

NIP.19610729 198802 2 001

Drs. Syarifuddin, M.Pd

NIP: 19590520 198602 1 001

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Susanto, M.Pd.

NIP: 196306161988021001

Prof. Dr.M. Sulthon, M.Pd.

NIP.19590904 198103 1 005

Mengesahkan,
Dekan FKIP Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M.Se, Ph.D

NIP. 19680802 199303 1 004

PERSEMBAHAN

Puji syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat serta Hidayah-Nya, sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW, yang telah yang membawa kita pada jalan yang terang benderang. Dengan segala ketulusan dan keiklasan, kupersembahkan karya ini kepada :

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Amir dan Ibu Sariyem karena beliau adalah saya bisa menjadi orang sukses dan doamu yang selalu hadir menemani setiap langkahku. Terimakasih atas kasih sayang, nasihat, motivasi, dan perjuanganmu;
2. Guru-guruku sejak taman kanak-kanak sampai degan perguruan tinggi, yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya dengan penuh ikhlas dan kesabaran.
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

MOTTO

Asy Syaikh Muhammad bin Shalih Al 'Utsaimin

Dalam kitab Riyadhus Shalihin Kitabul Ilmi Al Imam An Nawawi menyebutkan hadits nabi shallallahu'alaihi wasallam,

سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَىٰ وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا: قَالَ وَعَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ
الْجَنَّةِ

Dari Abu Hurairah radhiallahu'anhu, sesungguhnya Rasulullah shallallahu'alaihi wasallam bersabda: "Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga." (H.R Muslim)

¹ <https://sunnii.wordpress.com>

PERYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shinta Hardikna Amirdyasari

NIM : 130210205055

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Pohon Hitung Anak Kelompok B TK Taman Indria Banyuwangi Tahun Ajaran 2016/2017” adalah benar-benar karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah disebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas kesalahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember 16 Februari 2017

Shinta Hardikna Amirdyasari
130210205055

RINGKASAN

Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Media Pohon Hitung Anak Kelompok B TK Taman Indria Banyuwangi Tahun Ajaran 2016/2017; Shinta Hardikna Amirdyasari ; 130210205055; 2017: 57 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini (PG-PAUD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Minat anak terhadap angka sangat besar. Kemampuan berhitung dibangun oleh keingintahuan, semangat anak-anak dalam proses pembelajaran, berbagai bentuk angka seringkali ditemui, misalnya permainan kereta angka. Hasil pembelajaran pada kelompok B di TK Taman Indria anak yang belum mampu berhitung disebabkan karena media pembelajaran guru kurang menarik, kurang alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran, metode pembelajaran yang kurang menarik, sehingga minat dan motivasi dalam belajar berhitung pada anak kurang.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk 1) mendeskripsikan menerapkan media pohon hitung dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B di TK Taman Indria kecamatan Bangorejo Kabupaten Banyuwangi, 2) meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B melalui metode pohon hitung di Tk Taman Indria Kecamatan Bangorejo Kabupaten Banyuwangi Tahun Ajaran 2016/2017.

Penelitian ini dilaksanakan di TK TAMAN INDRIA Kecamatan Bangorejo Kabupaten Banyuwangi tahun ajaran 2016/2017. Waktu pelaksanaan di rencanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Subjek penelitian adalah anak kelompok B2 dengan jumlah 25 anak, terdiri atas 10 anak perempuan dan 15 anak laki-laki. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan kemampuan berhitung dengan bermain pohon hitung anak kelompok B TK TAMAN INDRIA

Kecamatan Bangorejo Kabupaten Banyuwangi Tahun Ajaran 2016/2017 mengalami peningkatan. Penerapan bermain pohon hitung di TK Taman Indria di siklus I dengan menerapkan kegiatan bermain pohon hitung diawali dengan pembukaan, pengenalan angka 1-10, tanya jawab melakukan kegiatan mengurutkan angka pada media pohon hitung, dengan cara anak menempelkan angka sesuai dengan jumlah buah yang ada dalam media pohon hitung dan mengurutkan, sambil bernyanyi. Penerapan pada siklus II anak membenahi angka yang belum sempurna atau belum tepat tata letaknya yang terbuat dari kain flanel dan di tempelkan pada media pohon hitung yang terbuat dari styrofoam. Hasil penerapan penelitian di TK TAMAN INDRIA Kecamatan Bangorejo Kabupaten Banyuwangi melalui bermain pohon hitung, kemampuan berhitung anak kelompok B2 mengalami peningkatan.

Saran penelitian ini bagi guru adalah guru hendaknya dapat menggunakan media bermain pohon hitung sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Media Pohon Hitung Anak Kelompok B TK Taman Indria Kecamatan Bangorejo Kabupaten Banyuwangi Tahun Ajaran 2016/2017*”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi S1 pada pendidikan guru anak usi dini , Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

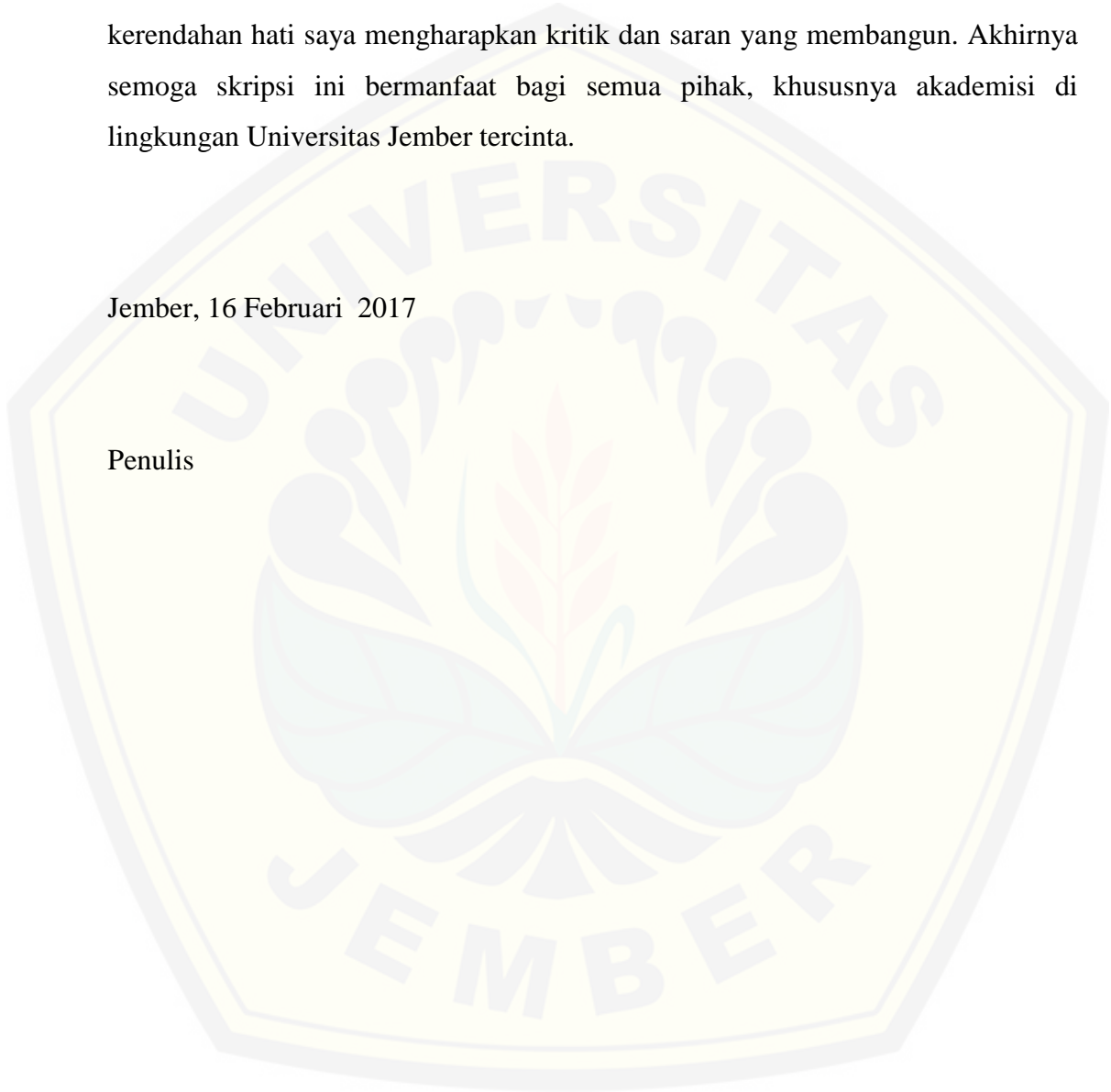
1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dafik, M. Sc, Ph. D selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dra. Khutobah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PG PAUD Universitas Jember;
5. Dr. Nanik Yuliati, M. Pd selaku dosen pembimbing I;
6. Dr.Susanto, M.Pd.selaku dosen pembahas;
7. Seluruh dosen Program Studi PG PAUD Universitas Jember;
8. Kepala sekolah, guru-guru, dan anak kelompok B TK Taman Indria Kecamatan Bangorejo Kabupaten Banyuwangi yang telah memberi ijin penelitian;
9. Ibu saya Sariyem dan ayah saya Amir yang tiada lelah membimbing mendidik dan memberikan semangat serta senantiasa mendoakan saya ;
10. Kakak saya Amirta Widyasari, Sa’adatul Atyyah dan Aris Purwadi, yang selalu setia memberikan semangat dan motivasi yang tiada henti.
11. Sahabat-sahabat saya Zaka, Novi, Via, Tita, zhendy, indriana, Niar, Rendy, Yesi, Home, yang telah mendukung, memotivasi, dan mendo’akan saya selama ini;
12. Sahabat-sahabat PG PAUD angkatan 2013;

13. Semua pihak yang telah membantu baik tenaga maupun pikiran dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga segala bimbingan, bantuan, dukungan, dan motivasi yang mereka berikan mendapatkan balasan dari Allah Swt. Saya menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari kesalahan. Berkenaan dengan hal tersebut dengan segala kerendahan hati saya mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Akhirnya semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya akademisi di lingkungan Universitas Jember tercinta.

Jember, 16 Februari 2017

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERYATAAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GRAFIK	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pengertian Berhitung.....	7
2.2 Landasan Permainan Berhitung	8
2.2.1 Tingkat Perkembangan Mental Anak	8
2.2.2 Masa peka berhitung pada Anak.....	8
2.2.3 Perkembangan Awal Menentukan perkembangan selanjutnya	9
2.3 Tahap Perkembangan Berhitung	10
2.4 Pengembangan Kemampuan Berhitung.....	12
2.5 Prinsip-prinsip dalam berhitung	15

2.6	Karakteristik Bermain Anak.....	17
2.7	Arti Bermain Anak	18
2.8	Manfaat bermain Anak	18
2.9	Jenis-Jenis Bermain Anak.....	19
2.10	Bermain Pohon Hitung.....	20
2.10.1	Pengertian Bermain Pohon Hitung	20
2.10.2	Manfaat Bermain Pohon Hitung	21
2.10.3	Alat dan Bahan	21
2.10.4	Langkah-langkah Metode Bermain Pohon Hitung	22
2.10	Penelitian yang Relevan	22
2.10	Kerangka Berfikir	23
2.10	Hipotesis Penelitian.....	24
BAB 3	METODE PENELITIAN	
3.1	Tempat,Waktu dan Subjek Penelitian.....	25
3.2	Definisi Operasional.....	25
3.2.1	Kemampuan Berhitung.....	25
3.2.2	Bermain Pohon Hitung	25
3.3	Jenis dan Rancangan Penelitian.....	25
3.4	Prosedur Penelitian.....	26
3.4.1	Pra siklus.....	26
3.4.2	Siklus 1	27
3.4.3	Siklus II.....	29
3.5	Data dan Sumber Data	30
3.6	Metode Pengumpulan Data.....	30
3.6.1	Metode Observasi	30
3.6.2	Metode Wawancara	31
3.6.3	Metode Dokumentasi.....	31
3.6.4	Metode Tes	32
3.6	Teknik Analisis Data	32
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1	Gambaran umum sekolah	36
4.2	Pelaksanaan Penelitian	36

4.2.1 Tindakan Pendahuluan	36
4.2.2 Pra siklus	37
4.2.3 Siklus I	38
4.2.4 Siklus II	41
4.3 Hasil Penelitian	44
4.4 Perbandingan Nilai Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	46
4.5 Pembahasan	49
4.6 Temuan Penelitian	51
BAB 5 PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	52
5.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN-LAMPIRAN	57

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Kurikulum 2004 standart kompetensi TK.....	13
3.1 Pedoman pensekoran tes hasil belajar	33
3.2 Kriteria penilaian kemampuan berhitung anak	33
3.3 Kriteria penilaian berhitung anak menggunakan presentase.....	34
4.1 Jadwal penelitian	37
4.2 Persentase hasil belajar pra siklus	44
4.3 Persentase hasil belajar siklus I	45
4.4 Persentase hasil belajar siklus II	46
4.5 Perbandingan nilai hasil belajar kemampuan anak dalam berhitung Pra siklus, Siklus I , dan Siklus II.....	47

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
4.1 Grafik peningkatan hasil belajar anak siklus I dan II	48
4.2 Grafik ketuntasan hasil belajar pra siklus, siklus I dan siklus II ...	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan kerangka berfikir	23
3.1 Model siklus penelitian tindakan kelas	26



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
A. Matrik Penelitian.....	57
B. Pedoman Pengumpulan Data	59
B.1 Pedoman Observasi	59
B.2 Pedoman Wawancara	59
B.3 Pedoman Dokumentasi	59
B.4 Pedoman Tes	59
C. Lembar Hasil Observasi Pra siklus	60
C.1 Lembar Hasil Observasi Pra siklus	60
C.2 Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus 1	61
C.3 Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus II	62
D. Lembar Wawancara Guru Sebelum Penelitian	63
D.1 Pedoman Wawancara Guru Sebelum Penelitian	63
D.2 Pedoman wawancara Guru sebelum Penelitian	63
D.3 Lembar wawancara Guru sesudah Penelitian	64
D.4 Hasil wawancara Guru sebelum Penelitian	65
E. Pedoman Analisis Data Hasil Belajar	66
E.1 Pedoman Tes Data Hasil Belajar	66
E.2 Kriteria Penilaian Bermain Pohon Hitung	66
E.3 Lembar observasi Penilaian Siklus I dan II	67
E.4 Kriteria Presentase Penilaian Kemampuan Berhitung Anak	69
F. Lembar observasi per skor tes hasil Penilaian Siklus I dan II	71
F.1 Lembar observasi per skor tes hasil Penilaian Siklus I.....	71
F.2 Lembar observasi per skor tes hasil Penilaian Siklus II	76
G. Daftar anak, Daftar Nama Guru dan Profil Sekolah	81
G.1 Daftar Nama Anak	81
G.2 Daftar Nama Guru	82
G.3 Profil Sekolah	83
G.4 RKH Pra Siklus	84
H. Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung Anak Pra Siklus.....	86

H.1 Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung Anak Pra Siklus	86
I. Rencana Kegiatan Harian Siklus I dan II	89
I.1 Rencana Kegiatan Harian Siklus I dan II	89
I.2 Rencana Kegiatan Harian Siklus II.....	93
J. ..LembarKerjaSiswa.....	96
K. .Media Pohon Hitung	99
L...Surat Keterangan	100
L.1 Surat keterangan penelitian	101
L.2 Surat Keterangan	102
M. Dokumentasi	103
Gambar 1	103
Gambar 2	103
Gambar 3	104
Gambar 4	104
N. .Biodata	105

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Masa kanak-kanak merupakan suatu periode pada saat individu mengalami perkembangan yang sangat pesat. Banyak yang menyebut sebagai *golden age* (masa emas) dalam kehidupan seseorang. Pada masa ini, semua aspek kecerdasan anak dapat dikembangkan dengan baik dan mudah menerima saran dari orang lain.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Berdasarkan undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia dini tertulis pada ayat 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan merupakan prasarat mengikuti pendidikan dasar” (Sujiono, 2009: 7-8)

Undang-undang No 20 tahun 2003 pasal 28 menyatakan pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui pendidikan formal, non formal dan informal. PAUD, RA merupakan salah satu bentuk pendidikan informal. PAUD berbentuk non formal yaitu kelompok bermain (KB). PAUD berbentuk informal yaitu pendidikan yang ada dalam keluarga.

Taman kanak-kanak memiliki peran yang sangat penting dalam proses peletakan dasar pendidikan generasi bangsa pada masa yang akan datang. Peran orang tua, guru dan penyelenggaraan lembaga pendidikan anak usia dini perlu mengetahui potensi yang dimiliki anak.

Setiap anak memiliki potensi yang berbeda-beda. Pengembangan berbagai potensi dapat dilakukan salah satu dengan cara permainan berhitung. Permainan berhitung di TK diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja tetapi kesiapan mental sosial dan emosional. Pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik dan bervariasi.

Masa anak-anak identik dengan masa bermain. bermain merupakan sebagian dari perkembangan seorang anak. Piaget (dalam Mayesti, 1990:42) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kepuasan atau kesenangan bagi diri seseorang.(Sujiono,2004 : 13.17).

Jeffre Mc Conkey dan Simon Hewson (dalam Sujiono, 2012:146) berpendapat bahwa terdapat karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami yaitu: bermain muncul dari diri anak, bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati, bermain adalah aktivitas sesungguhnya, bermain harus difokuskan kepada proses daripada hasil, bermain harus didominasi oleh pemain, bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkan ketrampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti dasar (Depdiknas,2007:2)

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia TK. Upaya-upaya pendidikan yang diberikan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi atau bahan ajar dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak dan membuat anak tidak merasa bosan dalam pembelajaran (Sujiono,2004:13.17)

Kemampuan berhitung pada anak-anak kelompok B TK Taman Indria kecamatan Bangorejo kabupaten Banyuwangi masih rendah. Kelompok B belum menguasai lambang bilangan dengan baik. Hal ini dibuktikan pada saat pembelajaran, masih banyak anak yang tidak bisa mengurutkan bilangan, sebagian anak juga masih kesulitan dalam menyebutkan atau membedakan lambang bilangan.

Sehubungan dengan hal tersebut, dari hasil pengamatan yang dilakukan pada kelompok B di TK Taman Indria, dalam kemampuan anak berhitung masih rendah. Berdasarkan hasil pengamatan selama mengikuti proses pembelajaran pada

kelompok B di TK Taman Indria anak yang belum mampu berhitung disebabkan karena kurang pemanfaatan media yang ada dilingkungan sekitar, kurang penggunaan alat peraga yang ada di kelas dalam pembelajaran, kurangnya pembiasaan anak menyebutkan angka, dan kurangnya kegiatan yang melibatkan anak secara langsung untuk berhitung, sehingga minat dan motivasi dalam belajar berhitung pada anak kurang.

Bermain pohon hitung merupakan kegiatan yang akan di terapkan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak, karena bermain pohon hitung memungkinkan dapat meningkatkan berhitung anak dengan menunjukkan benda-benda yang kongkret, pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan dan disesuaikan dengan prinsip-prinsip pada anak usia dini, sehingga anak tidak merasa sedang belajar, aktivitas belajar anak menjadi lebih nyaman dan menyenangkan.

Bermain pohon hitung ini akan didukung dengan penggunaan media yang kongkret yaitu media pohon hitung. Bermain pohon hitung mempunyai keunggulan yaitu anak dapat belajar sambil bermain serta memudahkan dalam meningkatkan daya ingat, berfikir logis dan sistematis. Pembelajaran bermain pohon hitng dapat menciptakan suasana yang menyenangkan memicu anak untuk memusatkan perhatiannya secara penuh, sehingga pembelajaran dapat bermakna dan sesuai harapan.

1.2 Rumusan Masalah

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

- a. Bagaimanakah penerapan media pohon hitung untuk meningkatkan kemampuan anak kelompok B dalam berhitung di TK Taman Indria Kecamatan Bangorejo Kabupaten Banyuwangi tahun ajaran 2016/2017.
- b. Bagaimanakah peningkatan kemampuan anak kelompok B dalam berhitung dengan menggunakan media pohon hitung di TK Taman Indria Kecamatan Bangorejo Kabupaten Banyuwangi tahun ajaran 2016/2017.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk :

- a. Mendeskripsikan penerapan media pohon hitung dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B di TK Taman Indria Kecamatan Bangorejo Kabupaten Banyuwangi tahun ajaran 2016/2017.
- b. Meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B melalui metode pohon hitung di TK Taman Indria Kecamatan Bangorejo Kabupaten Banyuwangi tahun ajaran 2016/2017.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi Anak
 - 1) Anak memiliki keterampilan berhitung sejak dini;
 - 2) Anak dapat melatih daya ingat dan konsentrasi dalam berhitung sejak dini;
 - 3) Anak dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini.
- b. Bagi Guru
 - 1) Guru dapat mengembangkan kemampuan berhitung yang menyeluruh dan terprogram;
 - 2) Guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak;
 - 3) Memberi wawasan kepada guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak, khususnya melalui metode bermain pohon hitung;
 - 4) Guru dapat menciptakan pembelajaran kreatif, inovatif;
- c. Bagi Sekolah
 - 1) Bagi sekolah sebagai bekal pemahaman dalam menyiapkan alat permainan yang kreatif dan menyenangkan;
 - 2) Bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas akademik sehingga program-program sekolah dapat terlaksana dengan baik;
 - 3) Meningkatkan mutu pendidikan;

- 4) Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan efisien sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa meningkat.

d. Bagi Peneliti

- 1) Memperoleh pengalaman langsung dalam penggunaan metode pohon hitung dalam meningkatkan kempuan berhitung anak;
- 2) Dapat dijadikan refrensi untuk penelitian berikutnya;
- 3) Sebagai sarana belajar untuk pengetahuan dan ketrampilan dengan terjun langsung sehingga dapat melihat, merasakan, dan menghayati apakah praktik-praktik pembelajaran yang dilakukan selama ini sudah efektif dan efisien;
- 4) Mengembangkan hubungan personal dengan pihak-pihak yang terkait dalam penelitian.
- 5) Memberikan wawasan dalam meningkatkan kemampuan berhitung.
- 6) Memberikan gambaran dan masukan untuk melaksanakan dan mengimplementasikan di lapang secara real.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Berhitung Permulaan

Kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang memahami mengenai bilangan, bilangan dan pengoperasiannya yang diberikan pada anak sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak. Berhitung memahami mengenai konsep bilangan, lambang bilangan atau angka (Hariwijaya dan Sustiwi, 2008: 186)

Berhitung dekat dengan kehidupan sehari-hari di sekitar tempat tinggal, sekolah, tempat umum dan di mana saja. Anak dapat mengenal konsep bilangan, lambang bilangan atau angka, sehingga mampu berhitung dengan baik dan benar (Hariwijaya dan Sustiwi, 2008: 186), sedangkan menurut Alwi, H (2003:140) berpendapat bahwa berhitung berasal dari kata hitung yang mempunyai makna keadaan, setelah mendapat awalan ber-akan berubah menjadi makna yang m suatu kegiatan menghitung (menjumlahkan, mengurangi, membagi, mengalihkan dan sebagainya).

Aisyah, Nyimas (2007:6-5) berpendapat kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Semua aktivitas kehidupan manusia memerlukan kemampuan berhitung. Matematika adalah cara mengatur jalan pikiran seseorang, dengan melalui berhitung seseorang dapat mengatur jalan pikirannya dengan menguasai matematika dan teorinya. Salah satu cabang dari matematika adalah berhitung (Susanto. 2005:98).

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa berhitung merupakan kemampuan memahami konsep dasar-dasar matematika. Berhitung digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti, penambahan, pengurangan, pembagian, ataupun perkalian yang semuanya tidak dilepaskan dari kehidupan manusia sehari-hari. Kemampuan berhitung perlu diajarkan sejak usia dini.

2.2 Landasan Permainan Berhitung

2.2.1 Tingkat Perkembangan Mental Anak

Jean Piaget, menyatakan kegiatan belajar memerlukan kesiapan dalam diri anak yaitu belajar membutuhkan aktifitas baik fisik maupun pikis. Kegiatan belajar pada anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan mental anak. Anak usia dini berada pada tahap pra-operasional kongkrit yaitu tahap persiapan kearah pengorganisasian pekerjaan yang kongkrit dan berpikir intuitif. Anak mampu mempertimbangkan tentang ukuran besar, bentuk dan benda-benda pada interpretasi dan pengalamannya (Depdiknas, 2007:4-5).

Yusuf (dalam Masitoh, 2014:13-14) mengemukakan perkembangan mental anak prasekolah sebagai berikut :

Anak mampu memahami simbol-simbol seperti meja, kursi; Berfikirnya masih dibatasi oleh persepsi misalnya anak berfikir hanya terfokus pada satu objek saja; Berfikir masih kaku misalnya anak masih berfikir pada keadaan awal pada satu permasalahan; Anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan suatu atas dasar satu dimensi. Misalnya warna, bentuk, ukuran

Berdasarkan paparan diatas, dapat di tarik kesimpulan bahwa kegiatan belajar harus disesuaikan dengan perkembangan mental anak. Perkembangan mental anak mempengaruhi kesiapan dalam proses pembelajaran anak di kelas, tanpa adanya kesiapan mental anak di kelas mempengaruhi cara berfikirnya.

2.2.2 Masa Peka Berhitung Pada Anak

Perkembangan anak dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Anak menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, orang tua dan guru di Tk harus memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan baik dan optimal (Depdiknas, 2007:5)

Anak usia 4-6 merupakan masa paling efektif mengenalkan berhitung, karena usia 4-6 sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahu yang tinggi akan terrealisasikan dengan mendapat stimulus, rangsangan, motivasi yang sesuai dengan perkembangan anak (Sujiono, 2012:46)

Kegiatan berhitung melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wadah belajar dan bekerja bagi anak.

Anak lebih tertarik mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya (Depdiknas, 2007:4-6).

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa kesiapan anak mempengaruhi kemampuan dalam berhitung, guru harus lebih tanggap dalam memberikan pembelajaran kepada anak. Media, permainan dan cara guru mengajar mempengaruhi rasa tertarik atau minat anak di dalam pembelajaran berhitung di kelas.

2.2.3 Perkembangan Awal Menentukan Perkembangan Selanjutnya

Hurlock (dalam Depdiknas, 2007: 5-6) mengatakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak yang sudah terpenuhinya segala kebutuhan baik fisik maupun psikis di awal perkembangannya dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya.

Piaget (dalam Depdiknas, 2007: 5-6) juga mengatakan peningkatan perkembangan mental anak ke tahap yang lebih tinggi dapat dilakukan dengan memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman kongkrit. Dasar perkembangan mental anak dengan menggunakan benda-benda di lingkungan sekitarnya. Pendidikan di Tk sangat penting untuk mencapai keberhasilan belajar pada tingkat pendidikan selanjutnya.

Menurut Bloom (dalam Depdiknas 2007: 5-6) mempelajari bagaimana belajar (*learning to learn*) pada masa pendidikan TK menjadikan kebiasaan di tingkat pendidikan selanjutnya. Halaman ini tidak hanya proses pelatihan agar anak mampu membaca, menulis dan berhitung, tetapi merupakan cara belajar mendasar, yang meliputi kegiatan yang dapat memotivasi anak untuk menemukan kesenangan untuk belajar, mengembangkan konsep diri (perasaan mampu dan percaya diri), melatih kedisiplinan, keberminatan, spontanitas, inisiatif, dan apresiasi.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa memperkaya pengalaman anak terutama pengalaman kongkrit, dapat meningkatkan

perkembangan mental anak ke tingkat yang lebih tinggi. Kegiatan anak dalam mengembangkan konsep diri anak dapat dilakukan dengan benda yang nyata yang ada dilingkungan sekitar anak.

2.3 Tahap Perkembangan Berhitung

Permainan berhitung di Taman Kanak-kanak dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung di jalur matematika yaitu :

a. Penguasaan konsep

Pemahaman tentang sesuatu benda dan kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan. Penguasaan konsep sangat diperlukan dalam berhitung.

b. Masa Transisi

Proses berfikir merupakan masa pelatihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, benda kongkrit mulai di kenalkan dengan bentuk lambangnya. Misalnya ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah pensil), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari bilangan satu itu.

c. Lambang

Merupakan bentuk dari berbagai konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk (Mutiah,2010:161).

Tahap berhitung merupakan suatu proses terus-menerus dan perlu yang dari kongkrit ke arah yang abstrak. Tahap berhitung meliputi :

a. Kongkrit yaitu anak diberi materi yang nyata untuk disentuh, dilihat dan di terapkan melalui kemampuan verbal.



Contoh :

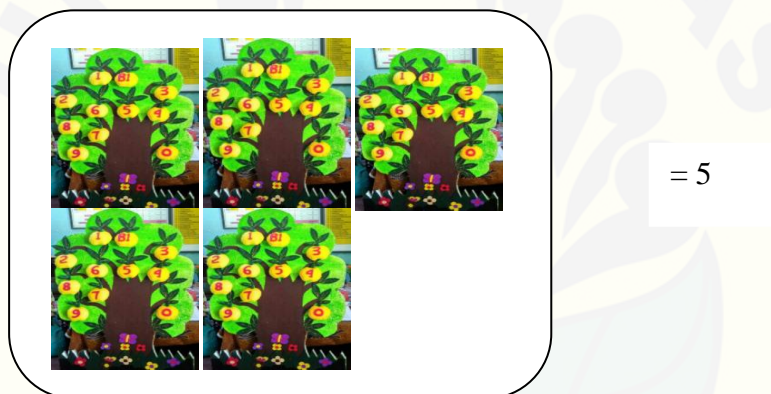
- b. Visual yaitu anak diberi perhatian untuk mengetahui gambar-gambar yang memiliki konsep.

Contoh : kartu gambar sebanyak 6



- c. Simbol yaitu anak diperkenalkan dengan simbol-simbol yang memiliki konsep.

Hitunglah jumlah pohon dibawah ini !



- d. Abstrak yaitu anak memahami konsep angka, bentuk dan simbol angka.

Contoh : 6 = bilangan enam (Depdiknas,2007:7).

Konsep pengenalan berhitung untuk anak usia dini mencakup beberapa hal yaitu:

- Korespondensi satu-satu : memulai bilangan dengan tingkat sederhana, satu pohon, satu daun, satu buah.
- Pola merupakan kemampuan untuk memunculkan pengetahuan sehingga anak mampu memperhatikan urutan berikutnya setelah melihat bentuk 2-3 pola berurutan. Contoh: 1,4,6,1.
- Memiliki/ mayoritas/ kasifikasi, anak belajar mengklasifikasikan materi dan mengelompokkan berdasarkan bentuk ukuran, bentuk warna, contoh : kaos kaki dengan sepatu, baju dengan celana.

- d. Waktu dan ruang adalah dua hal ini merupakan bagian-bagian dari proses kehidupan sehari-hari.

Contoh : waktu = 1 hari ruang = sempit

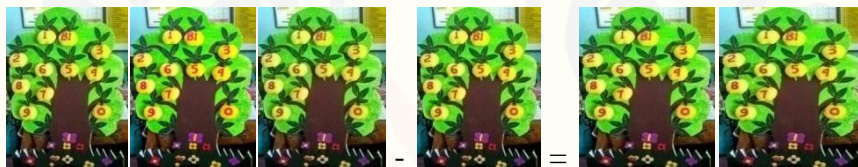
2 hari = luas

- e. Penambahan dan pengurangan yaitu kedua hal ini dapat dikenalkan kepada anak prasekolah dengan memanipulasi benda

Contoh : Penambahan



Pengurangan



- f. Membilang merupakan kemampuan mengulang angka-bilangan yang akan membantu pemahaman anak tentang arti sebuah bilangan atau mengucapkannya. Contoh : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 dan seterusnya

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa Tahapan dalam berhitung penting. Pembelajaran konsep berhitung anak usia dini melalui beberapa tahapan yaitu korespondensi satu-satu, memilah, menyebutkan bilangan, membilang, makna angka, ruang, penjumlahan, dan pengurangan. Tahapan dalam berhitung sangatlah penting tanpa adanya media anak akan sulit mengerti apa artinya berhitung.

2.4 Pengembangan Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung permulaan pada kelompok B mengacu pada kurikulum 2004 standart kopetensi TK/RA. Program pengembangan kemampuan berhitung menurut Depdiknas tahun 2004, dapat digambarkan dengan, pada tabel berikut ini:

Tabel 2.1 Kurikulum 2004 Standart Kompetensi TK/RA

Kompetensi Dasar	Hasil belajar	Indikator
Anak mampu memahami konsep sederhana memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari	Anak dapat memahami bilangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10. 2. Membilang (mengenal) konsep bilangan dengan benda-benda sampai 10 3. Membuat urutan benda 1-10 dengan benda-benda 4. Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda samapi 10 (anak tidak suruh menulis) 5. Membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama banyaknya, yang tidak sama lebih banyak dan lebih sedikit. 6. Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda 1-10.

Sumber : Depdiknas,2004:22-23

Pengembangan peningkatan berhitung di TK bertujuan untuk memperkenalkan dalam menggunakan hitungan. Materi terdapat dalam kurikulum 2004 Standart Kopetensi Taman Kanak-Kanak.

Teori pengembangan struktur intelektual yang diungkapkan Jean Piaget (dalam Susanto. 2011: 105-108) bahwa anak yang berusia 2-7 tahun mengalami struktur intelektual pada tahap yang disebut tahap pra operasional. Usia ini anak dalam berpikirnya tidak didasarkan pada keputusan yang logis melainkan hanya dilihat seketika.

Perilaku dapat diamati pada perkembangan anak, antara lain menggunakan kata-kata untuk menyatakan suatu benda, menghitung secara sederhana, secara konkret dapat dilakukan perbandingan yang lebih tinggi,dan lebih banyak, pada tahap permulaan praoperasional, anak masih sukar melihat hubungan dan mengambil kesimpulan secara konsisten (Susanto, 2011 : 106)

Sesuai dengan petunjuk (Depdiknas, 2004: 23-24) setiap pengolahan tenaga pendidik taman kanak-kanak wajib menggariskan tentang karakteristik perkembangan intelektual anak, khususnya pada anak usia 4-6 tahun yaitu:

- a. Membentuk permainan secara sederhana, misalnya anak dapat membentuk bilangan dengan plastisin contohnya anak membentuk bilangan 6;
- b. Menciptakan suatu bentuk dengan menggunakan tanah liat sesuai dengan kreativitas anak misalnya anak dapat membuat boneka dari tanah liat;
- c. Menggunakan balok-balok menjadi bangunan, misalnya anak dapat menyusun balok menjadi rumah;
- d. Menyebut 1-10, misalnya anak di minta ke depan dan menuliskan angka 1-10 di papan;
- e. Memahami lambang bilangan misalnya $I=1$
- f. Menghubungkan konsep dengan lambang bilangan misalnya guru menunjukkan jumlah benda, anak menghitungnya dan menuliskan atau menyebutkan jumlah benda tersebut;
- g. Memahami konsep sama, lebih banyak, dan lebih sedikit lebih banyak, dan lebih sedikit misalnya anak memahami jumlah buah sedikit dan banyak;
- h. Memahami penjumlahan dengan benda-benda, misalnya anak mengetahui jumlah teman yang ada di kelasnya;
- i. Menunjukkan keganjalan suatu gambar misalnya ada gambar pohon tetapi tidak ada daunnya;

Menurut Harlock (1993:51-52), pemahaman konsep bilangan permulaan, dipahami sejalan dengan bertambahnya pengalaman yang dipahami anak. Konsep bilangan berhubungan dengan kata-kata, ketika anak mulai berbicara. Pengalaman yang di alami oleh anak mempengaruhi konsep bilangan anak.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa, program pengembangn kemampuan berhitung permulaan di Taman Kanak-Kanak memiliki tujuan untuk memperkenalkan anak-anak dalam mengenalkan hitungan. Pengembangan kemampuan berhitung harus sesuai dengan materi pada Kurikulum 2004 Standart Kopetensi Taman Kanak-Kanak.

2.5 Prinsip-prinsip dalam Berhitung

Menurut Depdiknas (2008:8) mengemukakan prinsip-prinsip dalam menerapkan kemampuan berhitung di Taman Kanak-kanak yaitu permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung jumlah benda-benda atau pengalaman secara kongkret yang diawali melalui pengamatan di alam sekitar dan diawali dengan tingkat kesukarannya, misal dari kongkret ke abstrak, mudah kesukar dan dari sederhana ke kompleks.

Permainan berhitung anak berhasil jika anak diberi kesempatan ikut berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalah sendiri. Permainan berhitung diperlukan suasana yang menyenangkan dan rasa aman serta kebebasan bagi anak, untuk itu diperlukan media atau alat peraga yang sesuai dengan benda sebenarnya, menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.

Yew (dalam Susanto, 2011:103) mengemukakan beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak, diantaranya membuat pelajaran yang menyenangkan, mengajak anak terlibat langsung membangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyesuaikan berhitung, hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya fokus kepada anak yang dicapai. Pelajaran yang mengasyikan dengan melakukan aktivitas yang menghubungkan kegiatan berhitung dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut Depdiknas (2007:2), dalam melaksanakan pembelajaran berhitung pada anak usia dini, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan, diantaranya yaitu:

- a. Permainan membilang diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda kongkrit yang ada disekitarnya.
- b. Bahasa yang digunakan dalam konsep berhitung, bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak;
- c. Permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuatu tahap penguasaannya yaitu tahap konsep, masa transisi, dan lambang.
- d. Permainan membilang membutuhkan suasana yang menyenangkan bagi anak, diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.

- e. Pengetahuan dan ketrampilan pada permainan membilang diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.
- f. Mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Prinsip-prinsip menurut (Depdiknas 2007:3) yang harus diperhatikan dalam menyampaikan pembelajaran berhitung kepada anak usia dini yaitu:

- a. Apabila ada anak yang cepat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, menunjukkan bahwa anak tersebut telah siap untuk diberikan permainan berhitung dengan tingkat kesulitan yang tinggi.
- b. Apabila anak menunjukkan tingkat laku jenuh, diam, acuh, tak acuh atau mengalihkan perhatiannya, menunjukkan bahwa telah terjadi masalah pada anak itu, berarti anak membutuhkan perhatian atau perlakuan yang lebih khusus dari guru untuk mengatasi masalah pada anak tersebut.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa prinsip dalam berhitung yaitu permainan berhitung di berikan secara bertahap, pembelajaran berhitung harus menyenangkan, menarik, dan pembelajaran berhitung guru mengajak anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran dikelas, bahasa yang digunakan dalam pembelajaran berhitung harus bahasa yang mudah dipahami oleh anak.

2.6 Karakteristik Bermain Anak

Anak-anak selalu termotivasi untuk bermain. Artinya bermain secara alamiah memberi kepuasan terhadap anak. Melalui bermain bersama dalam kelompok sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan yang selalu memberi kepuasan baginya.

Beberapa karakteristik bermain anak, yaitu :

- a. Bermain relatif bebas dari aturan-aturan, kecuali anak-anak membuat aturan mereka sendiri;
- b. Bermain seakan-akan kegiatan itu dalam kehidupannya nyata (bermain drama);

- c. Bermain lebih memfokuskan pada kegiatan atau perbuatan dari pada hasil akhir produknya;
- d. Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak (Montolalu 2011:6-7)

Karakteristik bermain anak menurut Jeffre dan Hewson (dalam sujiono 2012:146) adalah :

- a. Bermain muncul dari diri anak;
- b. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat;
- c. Bermain merupakan aktivitas nyata yang sesungguhnya;
- d. Bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil;
- e. Bermain harus didominasi oleh pemain;
- f. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain;

Karakteristik bermain anak menurut Hurlock (1995:322-326) adalah sebagai berikut:

- a. Bermain dipengaruhi oleh tradisi;
- b. Bermain mengikuti pola yang diramalkan;
- c. Ragam kegiatan permainan menurun dengan bertambahnya usia
- d. Bermain menjadi sosial dengan meningkatkan usia
- e. Jumlah teman menuru dengan bertambahnya usia
- f. Permainan masa kanak-kanak
- g. Bermain dapat diramalkan dengan usia
- h. Terdapat variasi yang jelas dalam permaian anak

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan karakteristik bermain itu kegiatan yang langsung pada diri sendiri dari dalam diri anak, yang mengutamakan proses dan hasil. Karakteristik bermain sangatlah penting dalam kegiatan bermain anak, dengan mengenali karakteristik bermain anak, guru dapat memahami karakter masing-masing anak.

2.7 Arti Bermain Bagi Anak

Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan setiap hari, anak bermain adalah hidup dan hidup dalam bermain (Mayesty, 1990:196-197). Anak usia dini tidak membedakan antara bermain dan belajar. Anak-anak menikmati permainan dan bermain ketika memiliki kesempatan.

Piaget (dalam Mayesty, 1990-42) mengatakan bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan kepuasan bagi diri seseorang. Menurut Dockett dan Flerr (dalam Sujiono, 2012:144) kegiatan bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang dilakukan dalam mencapai suatu tugas akhir.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa bermain kegiatan yang dilakukan oleh anak setiap hari yang menyenangkan. Kegiatan bermain sebagai sosialisasi, melalui bermain dapat memberi kesempatan anak berkreasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

2.8 Manfaat Bermain Bagi Anak

Bermain merupakan pengalaman yang berguna bagi anak, beberapa manfaat bermain bagi anak antara lain (Tedja saputra, 2001:30-40) perkembangan fisik kegiatan yang melibatkan gerakan tubuh anak yang membuat tubuh anak menjadi lebih sehat, untuk perkembangan motorik kasar anak dan motorik halus anak, untuk perkembangan aspek sosial anak, perkembangan kognitif anak, mengasah ketajaman keindraan anak, untuk mengembangkan ketrampilan olahraga anak.

Vygotsky menyatakan bahwa bermain akan mempengaruhi perkembangan anak melalui 3 cara yaitu : pertama melalui bermain akan menciptakan suatu kemampuan yang aktual hal itu disebut dengan *Zone Proximal Develoment (ZPD)*. Dengan kemampuan ZPD ini kemampuan anak yang awalnya berupa potensi akan terealisasikan dalam perilakunya. Kedua bermain memfasilitasi separasi (pemisahan) pemikiran dari objeknya merupakan persiapan berfikir abstrak. Ketiga bermain akan mengembangkan

penguasaan diri, anak akan bertindak dalam skenario dan bertindak sembarangan. (Mutiah, 2010:146)

Bermain memiliki manfaat bagi anak antara lain :

- a. Bermain memicu kreativitas;
- b. Bermain bermanfaat menceraskan otak;
- c. Bermain bermanfaat menanggulangi konflik;
- d. Bermain bermanfaat untuk melatih empati;
- e. Bermain bermanfaat mengasah pancaindra;
- f. Bermain sebagai media trapi;
- g. Bermain melakukan penemuan (Montolalu, B.E.F. 2011: 11-22)

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, bermain bermanfaat untuk belajar bergaul bersama temannya, bermain memicu kreativitas, mencerdaskan otak, mengasah ketajaman keindraan, dan melatih motorik kasar dan motorik halus anak. Bermain pada anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif, sosial emosional dan moral.

2.9 Jenis-jenis Permainan yang Baik untuk Anak

Jenis permainan anak terdiri dari dua yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Jenis permainan masa kanak-kanak adalah : permainan bayi, permainan perorangan, permainan tetangga, permainan tim dan permainan dalam ruangan (Hurlock, 2005:320-321)

(Triharsono, 2013:49) menyatakan bahwa pengertian ragam permainan berdasarkan jenis sebagai berikut :

- a. Permainan aktif yaitu kesenangan yang timbul dari apa yang dilakukan oleh individu agar aktif bergerak dan berperan serta dalam pembelajaran contohnya bermain pasir dan air;
- b. Permainan pasif adalah permainan yang dimana anak hanya melihat atau mendengarkan saja tanpa ikut serta langsung dalam permainan contohnya membaca;

Dua jenis permainan dalam pembelajaran permainan yaitu permainan terpimpin dan permainan terikat. Permainan terpimpin mengarah pada permainan yang digunakan untuk mendidik. Permainan terikat pada suatu peraturan tertentu yang dibuat berdasarkan kesempatan bersama dalam permainan.

Permainan biasanya diciptakan oleh guru, misalnya permainan dalam lingkaran, permainan dengan angka atau huruf dan lain sebagainya. Permainan yang kedua permainan yang digunakan dalam proses belajar yang memang digunakan dalam proses belajar yang memang digunakan semata-mata sebagai permainan murni atau permainan bebas, misalnya untuk penyegaran atau *ice breaking* (Depdiknas, 2007:16).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan jenis permainan yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Permainan yang mengarah pada permainan yang digunakan untuk pendidikan atau bisa disebut permainan terpimpin. Jenis permainan dilaksanakan dengan baik sehingga dapat terlihat manfaatnya pada seluruh aspek perkembangannya.

2.10 Bermain Pohon Hitung

2.10.1 Pengertian Bermain Pohon Hitung

Menurut Tresnawati (2013:19), Media pohon hitung merupakan suatu media yang jenisnya visual. Media pohon hitung adalah mainan dukasi untuk melatih kemampuan kognitif anak seperti berhitung, mengenal angka, dan mengenal bentuk angka.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan Media pohon hitung adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran di Taman Kanak-kanak yang merupakan permainan edukasi untuk melatih berhitung anak-anak melalui media permainan edukatif. Media ini adalah alat permainan edukasi (APE) untuk kelompok pendidikan anak usia dini (PAUD).

2.10.2 Manfaat Bermain Pohon Hitung

Manfaat bermain pohon hitung yaitu : Menurut Tresnawati (2013:19), media pohon hitung merupakan suatu media yang jenisnya visual. Media pohon hitung adalah mainan edukasi untuk melatih kemampuan kognitif anak. Adapun manfaat dari pohon hitung untuk melatih kemampuan kognitif anak seperti berhitung, mengenal angka, dan mengenal bentuk angka. Sedangkan secara khusus media pohon hitung digunakan dengan tujuan :

- a. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat anak untuk belajar.
- b. Mampu mengurutkan angka atau lambang bilangan 1-10.
- c. Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh anak.
- d. Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif.

Manfaat dari media pohon hitung untuk melatih kemampuan kognitif anak seperti berhitung, mengenal angka dan pengenalan aneka benda. Misalnya indikator yang ingin dicapai menunjuk lambang bilangan 1-10. Anak diperintahkan untuk mengambil kartu buah dan pada gambar buah tersebut sudah tertulis angkanya, kemudian mengantungkan atau menempelkan gambar kartu angka tersebut pada paku kecil sesuai dengan perintah yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain pohon hitung yaitu, meningkatkan daya ingat, Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak, mengenal lambang bilangan, dan menambah kosakata anak.

2.10.3 Alat dan Bahan

Bahan yang dibutuhkan dalam permainan ini menggunakan pohon hitung adalah mainan berbahan styrofoam, styrofoam bergambar menyerupai sebatang pohon, sedangkan buah-buahnya terpisah dari styrofoam atau terbuat dari kertas flanel yg dibentuk menyerupai buah yang di gambar buah sudah tertulis angka 1-10, dan kain flanel yang di beri angka yang berfungsi sebagai kartu angka

2.10.4 Langkah-langkah Metode Bermain Pohon Hitung

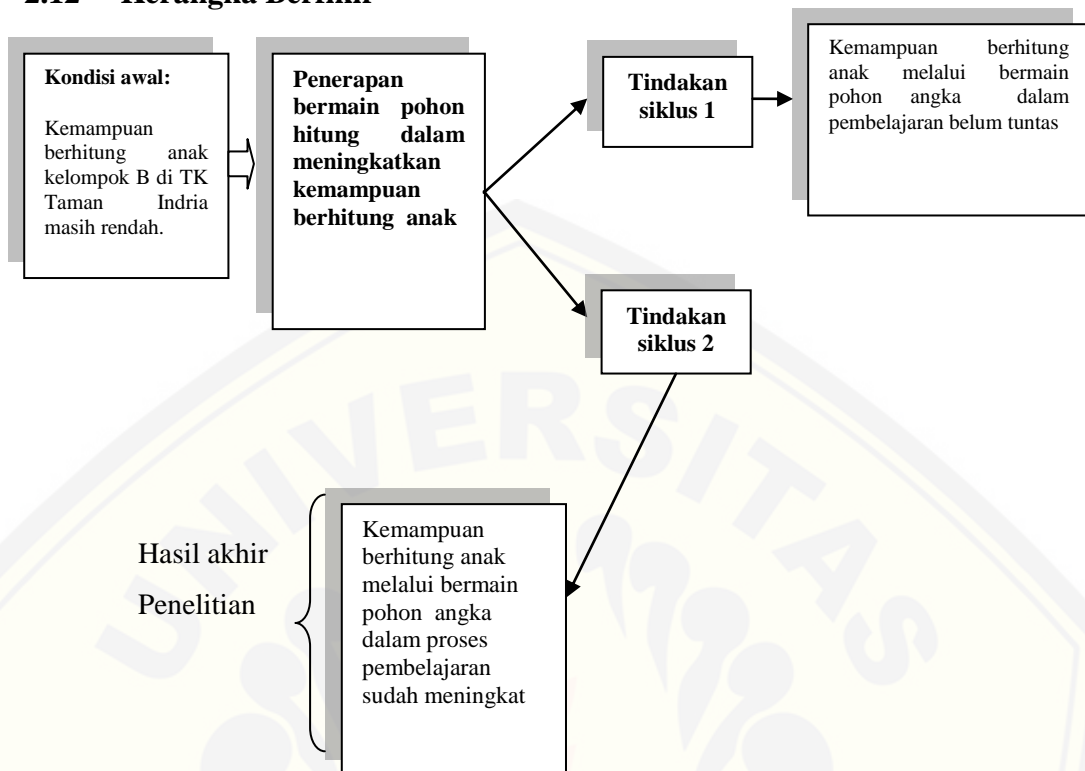
- a. Guru menyiapkan sejumlah buah disteroform yang berbentuk pohon,
- b. Guru menggantungkan kartu buah yang sudah berisi angka pada paku kecil yang sudah di pasang gambar pohon
- c. Guru memerintah anak untuk mengambil kartu buah yang di belakang gambar buah tersebut sudah tertulis angkanya
- d. Guru kemudian menggantungkan gambar kartu angka tersebut pada paku kecil sesuai dengan perintah yang diberikan oleh guru anak menempelkan angka pada pohon hitung.

2.11 Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Dewisantri (2015) tentang pengenalan konsep bilangan 1-10 dengan permainan pohon hitung pada anak kelompok B di Tk Siti Massita 1 Desa Passi 1 Kecamatan Passi Barat Kabupaten Bolaang Mongodow Gorontalo, hasilnya menunjukkan bahwa kegiatan yang dilakukan sudah baik, yaitu melakukan kegiatan berhitung bersama-sama menggunakan jari tangan, untuk membantu menggunakan pohon hitung agar anak mudah mengingat, dan anak-anak sangat antusias melakukan kegiatan, sebab media yang digunakan menarik perhatian anak, anak tidak mudah bosan dan anak-anak juga mendapat kesempatan untuk menunjuk bilangan.

Penelitian yang dilakukan oleh Didith Pramunditya Ambara (2015) menunjukkan bahwa kemampuan berhitung menggunakan media pohon hitung meningkat. perkembangan kognitif anak di TK Pertiwi Bangli, setelah dilaksanakan penerapan metode pemberian tugas berbantuan media pohon hitung terjadi peningkatan sebesar 24,75% dari siklus I sebesar 60,50% yang berarti pada kategori rendah, mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 85,25% yang menunjukkan kategori tinggi.

2.12 Kerangka Berfikir



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berfikir

(Sumber Masyhud, 2012: 192)

Kondisi awal, guru masih menggunakan media pemberian tugas dan tanya jawab kepada anak, tanpa menggunakan media yang menarik. Hal tersebut berdampak kurang tertariknya anak terhadap pembelajaran berhitung. Berdasarkan kondisi itu maka dilakukan dengan menggunakan media yang menarik kepada anak yaitu media pohon hitung.

Siklus I

Proses pembelajaran pada siklus I guru menggunakan media pohon hitung dalam berhitung, didalam proses pembelajaran guru melakukan tanya jawab kepada anak. Guru melibatkan anak dalam proses pembelajaran dikelas.

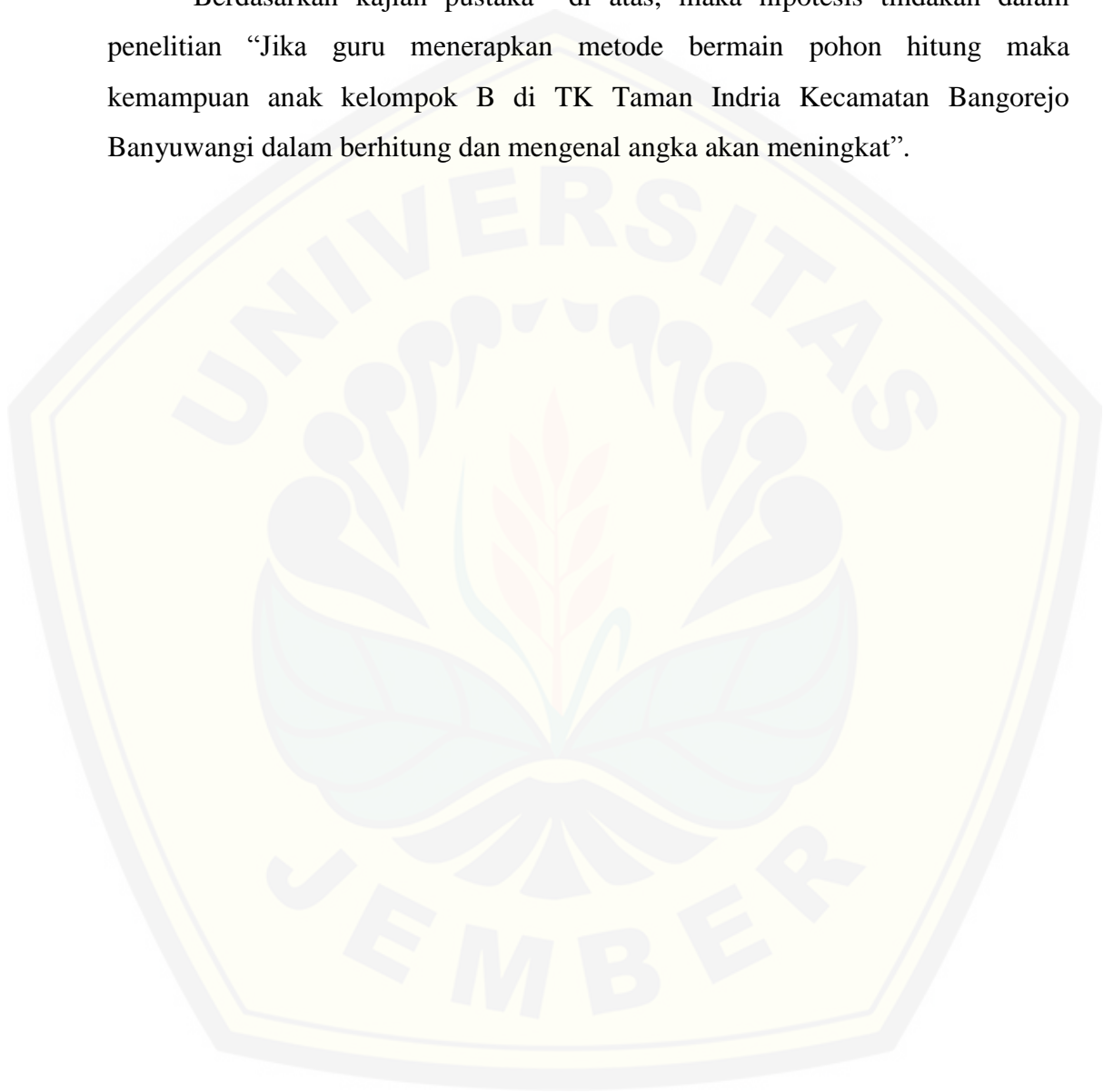
Siklus II

Proses pembelajaran pada siklus II merupakan pembelajaran yang dirancang berdasarkan perbaikan-perbaikan pada siklus I. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan II diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung.

di Kelompok Tk Taman Indria Kecamatan Bangorejo, Banyuwangi Tahun Ajaran 2015/2016

2.13 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian “Jika guru menerapkan metode bermain pohon hitung maka kemampuan anak kelompok B di TK Taman Indria Kecamatan Bangorejo Banyuwangi dalam berhitung dan mengenal angka akan meningkat”.



BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Tempat, Waktu dan Subyek Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di TK TAMAN INDRIA Kecamatan Bangorejo Kabupaten Banyuwangi tahun ajaran 2016/2017. Waktu pelaksanaan di rencanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Beberapa pertimbangan melakukan penelitiandi TK TAMAN INDRIA yaitu, mengetahui kondisi dan lokasi penelitian, sehingga memudahkan untuk melakukan penelitian di lokasi tersebut, adanya permasalahan yang sesuai judul penelitian dan adanya kesediaan dari pihak TK TAMAN INDRIA sebagai tempat penelitian. Subjek penelitian adalah anak kelompok B dengan jumlah 25 anak, terdiri dari 15 anak perempuan dan 10 anak laki-laki.

3.2 Definisi Operasional

Variabel-variabel yang perlu didefinisikan dalam penelitian ini antara lain:

a. Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung dalam penelitian ini adalah pemahaman anak usia dini yang memahami tentang angka, bilangan, pengurangan dan penjumlahan.

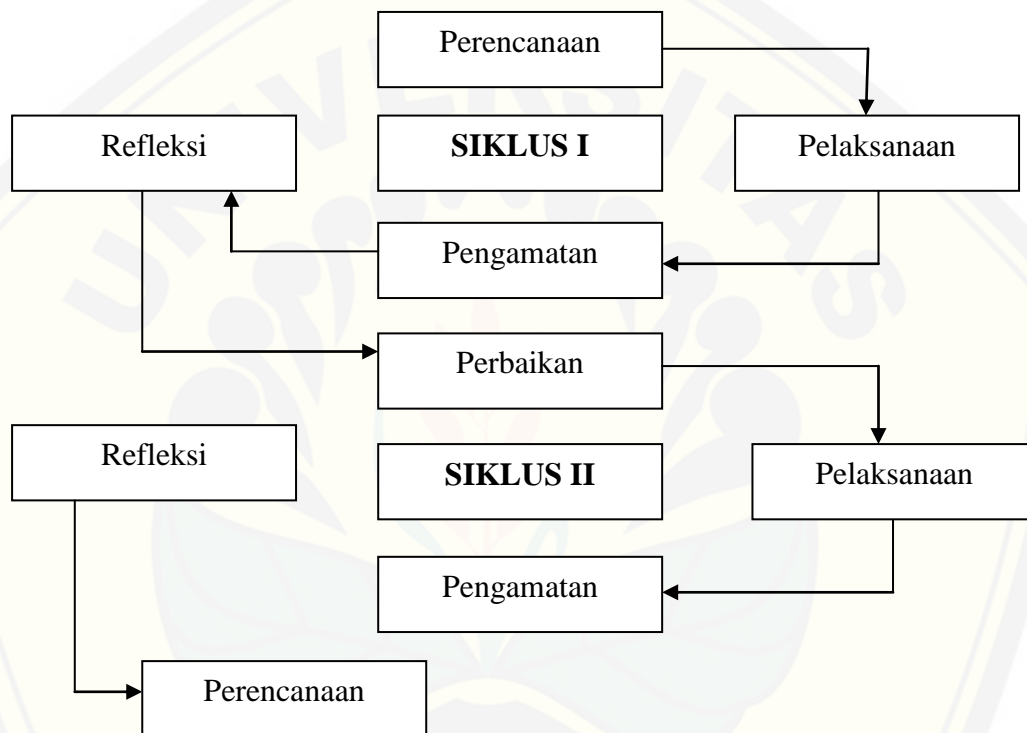
b. Bermain Pohon Hitung

Bermain Pohon hitung merupakan sebuah permainan matematika dalam hal berhitung perpaduan dengan belajar inovasi pohon bilangan.

3.3 Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam ini, untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B di TK TAMAN INDRIA Kecamatan Bangorejo Kabupaten Banyuwangi. Penelitian tindakan kelas adalah suatu penyelidikan atau kajian secara sistematis dan terencana yang dilakukan oleh peneliti atau praktisi (guru) untuk memperbaiki pembelajaran dikelasnya dengan jalan mengadakan perbaikan atau perubahan dan mempelajari akibat yang ditimbulkan.

Desain penelitian yang digunakan adalah model Hopkins (dalam Arikunto, 2010:105), jenis penelitiannya menggunakan Penelitian Tindakan kelas yaitu mengadakan penyelidikan atau kajian secara sistematis dan berencana yang dilakukan untuk meneliti kemampuan berhitung anak dengan bermain pohon hitung.



Gambar 3.1 Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto,2010,137)

3.4 Prosedur Penelitian

Pelaksanaan pada penelitian mengikuti alur siklus. Berikut adalah masing-masing penjelasannya.

a. Pra Siklus

Penelitian ini diawali dengan meminta izin kepada pihak sekolah yaitu kepala sekolah TK Taman Indria sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas. Langkah selanjutnya yaitu melakukan observasi pada siswa kelompok B untuk mengetahui kemampuan anak dalam berhitung, metode pembelajaran

apakah yang pernah diterapkan pada saat pembelajaran berhitung. Kegiatan selanjutnya setelah proses pembelajaran di kelas yaitu wawancara dengan guru kelas B dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang perkembangan kemampuan anak dalam berhitung, sedangkan dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data sekolah, guru, nama siswa, dan nilai perkembangan yang berkaitan dengan kemampuan berhitung anak. Kemampuan anak dalam mengurutkan membilang, mengurutkan angka 1-10 atau mengurutkan benda 1-5 sangat kurang. Siswa yang mendapatkan bintang 2 dicapai oleh 9 orang (37,5%), bintang 3 dicapai oleh 10 orang (50%), dan siswa yang memperoleh bintang 4 ada 3 orang (12,5%). Hasil yang diperoleh ini masih jauh dari harapan sekolah

b. Siklus 1

Berdasarkan pengamatan awal pada pra siklus, hasil yang didapatkan adalah rendahnya kemampuan anak dalam berhitung B TK Taman Indria, sehingga di terapkan siklus 1, penerapan siklus 1 bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan berhitung melalui media pohon hitung. Langkah-langkah dilaksanakan berdasarkan 4 tahapan yaitu sebagai berikut:

1) Perencanaan

Beberapa kegiatan yang dilakukan dalam merencanakan tindakan adalah:

- a) Menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi rencana kegiatan mingguan (RKM), rencana kegiatan (RKH), lembar penilaian anak;
- b) Persiapan pembelajaran kegiatan berhitung beserta media
- c) Pembuatan instrument penelitian untuk persiapan penelitian tindakan kelas
- d) lembar observasi terhadap guru dan anak, pedoman wawancara terhadap guru.
- e) Pembuatan alat peraga kartu angka, dan pohon hitung.

2) Pelaksanaan

Adapun tujuan dari pelaksanaan tindakan ini adalah untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan, keberhasilan, dan hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain pohon hitung.

- a) Langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakan antara lain :

Peraturan ruang dari kelompok besar, Tempat duduk anak di bagi secara berkelompok yang terdiri kelompok kecil, setiap kelompok terdiri dari 3 sampai 4 anak.

b) Kegiatan pembelajaran

Tahap pelaksanaan ini, ditunjukkan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang dibuat oleh guru. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan pendahuluan

- a. guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam;
- b. guru dan anak berdoa sebelum kegiatan pembelajaran;
- c. guru mengabsen anak
- d. guru bernyanyi bersama anak-anak;
- e. guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini kepada anak;

2. Kegiatan inti

- a. guru menjelaskan dan tanya jawab dengan anak tentang materi hari ini;
- b. guru mengkondisikan peserta didik dengan membuat barisan melingkar sambil bernyanyi;
- c. guru mengenalkan angka 1-10 kepada anak;
- d. guru menyuruh menyebutkan angka 1-10 kepada anak
- e. guru mengajak anak mengurutkan angka dan menempelkan sesuai dengan urutan buah yang sudah bertuliskan angka pada pohon;
- f. Kemudian guru memberi tebakan diantara buah 1 dan 2 dan memberi tugas anak untuk menghitung dan mengurutkan angka 1-10;
- g. Guru memberikan contoh kepada anak-anak cara memasang satu persatu sesuai angkanya;

3. Kegiatan penutup

- a. guru mengevaluasi tentang materi pada hari ini;
- b. guru mengajak anak untuk bernyanyi, berdoa sebelum pembelajaran selesai;
- c. guru mengucapkan salam sebelum pembelajaran selesai.

3) Observasi

Kegiatan observasi dilakukan bersama-sama dengan pelaksanaan tindakan, peneliti dibantu oleh 2 pengamat(guru dan asisten peneliti). Pengamatan dilakukan untuk memperoleh gambaran kegiatan anak dan guru dalam pembelajaran di kelas sehingga diketahui kekurangan dan kendala yang muncul dalam pelaksanaan tindakan.

4) Refleksi

Refleksi merupakan upaya untuk mengkaji apa dan bagaimana dampak dari suatu tindakan kelas. Refleksi dilakukan dengan cara menganalisis, memahami, menjelaskan, menyimpulkan hasil observasi, wawancara, dan hasil kegiatan selama pembelajaran berlangsung.

Tahap refleksi diperlukan untuk mengkaji segala hal yang telah terjadi selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil tindakan yang disertai observasi, dan refleksi, dapat diketahui kelemahan dan kekurangan kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk menentukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya yaitu siklus II. Tindakan siklus II dilakukan bila dalam siklus I belum terjadi peningkatan hasil belajar yang diharapkan.

5) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada siklus I dilakukan karena dalam pelaksanaan pembelajaran, penerapan metode mengajar bersifat konvensional, dan evaluasi hanya mengacu pada kegiatan anak.

a) Siklus II

1. Perencanaan

Perencanaan pada siklus II ini adalah meninjau kualitas kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I, meliputi RKH, unjuk kerja, dan evaluasi terakhir.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pada siklus II sama dengan pelaksanaan kegiatan pada siklus I.

3. Observasi

Kegiatan observasi pada siklus II dilakukan bersama-sama dengan pelaksanaan kegiatan

4. Refleksi

Refleksi pada siklus II ini dilakukan untuk menganalisis unjuk kerja anak dan hasil evaluasi akhir anak pada dasar perbaikan I .

5. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada siklus II ini dilakukan apabila dalam pelaksanaan siklus I belum ada peningkatan yang signifikan, sehingga perlu perbaikan pada siklus II pada RKH.

3.5 Data dan Sumber Data

Data di dapat dari hasil observasi, wawancara dan tes hasil belajar. Data dari hasil observasi berupa aktivitas guru dan anak dalam pembelajaran berhitung dengan menggunakan media kereta angka. Observasi tersebut berpedoman pada format observasi guru. Wawancara dilakukan setelah kegiatan pembelajaran berhitung, baik sebelum dan sesudah menggunakan media kereta angka di kelas terhadap guru sebagai narasumber. Data yang diperoleh dari tes lisan berupa tanya jawab.

Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan semua anak kelompok B TK Taman Indria Kecamatan Bangorejo Banyuwangi yang terdiri dari 15 anak perempuan dan 10 anak laki-laki.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Berikut adalah masing-masing penjelasannya.

a. Metode observasi

Menurut Sudikin dan Mundir (2005:218) observasi adalah pengamatan atau penginderaan langsung terhadap suatu benda, kondisi, situasi, proses atau

perilaku. Metode dokumentasi ini digunakan pada saat penelitian karena untuk memperoleh data-data tertulis yang dibutuhkan pada saat penelitian.

Jenis observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi langsung yang dilakukan oleh guru kelompok B. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas atau kegiatan guru dalam proses pembelajaran, pengamatan hasil belajar anak terkait kemampuan berhitung anak kelompok B. Observasi dilakukan dibantu oleh guru kelas B TK Taman Indria.

Metode ini dilakukan dengan cara mengamati kemampuan berhitung anak sesuai dengan indikator penilaian yaitu kemampuan anak menyebutkan angka 1-10, kemampuan menyusun angka 1-10, kemampuan menempelkan angka. Alat yang digunakan berupa lembar pegamatan dengan acuan pedoman lembar observasi yang telah dibuat.

b. Metode wawancara

Menurut Sudikin dan Mundir (2005:217-218) wawancara (interview), yaitu dialog atau Tanya jawab yang dilakukan pewawancara untuk memperoleh informasi dari responden terwawancara. Metode wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang umum digunakan untuk mendapatkan data berupa keterangan lisan dari suatu narasumber atau responden tertentu.

Wawancara dilakukan kepada guru kelompok B TK Taman Indria, karena wawancara ini bertujuan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran dikelas, kemampuan berhitung anak dan kendala-kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran berhitung. Wawancara dilakukan dengan guru dan dilaksanakan sebelum penelitian dan setelah melaksanakan penelitian guna untuk memperoleh data yang berkaitan dengan pendapat dan tanggapan guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui bermain pohon hitung.

c. Metode Dokumentasi

Menurut Sudikin dan Mundir (2005:218) istilah dokumenter atau dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Metode observasi merupakan cara untuk mengadakan pengamatan terhadap obyek, baik yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.

Instrument yang digunakan pada dokumentasi pada penelitian ini berupa data diri anak, presentasi anak dalam menjawab pertanyaan guru, dan lembar evaluasi individu, profil sekolah, daftar nama guru, perangkat pembelajaran berupa rkm, rkh dan hasil penilaian, daftar nama anak kelompok B TK Taman Indria. Metode dokumentasi ini digunakan karena untuk lebih dapat mengamati kemampuan anak dalam berhitung di TK Taman Indria Banyuwangi.

d. Metode Tes

Metode tes merupakan salah satu cara untuk memperoleh data hasil belajar anak setelah mengikuti pembelajaran di kelas. Menurut Masyhud (2012:203) tes terbagi menjadi 5 jenis, yaitu tes hasil belajar, tes IQ, tes kepribadian, tes bakat, dan tes sikap. Metode tes Lebih akurat karena test berulang-ulang direvisi.

Test merupakan suatu metode penelitian psikologis untuk memperoleh informasi tentang berbagai aspek dalam tingkah laku dan kehidupan batin seseorang, dengan menggunakan pengukuran yang menghasilkan suatu deskripsi kuantitatif tentang aspek yang diteliti. Penelitian ini menggunakan jenis tes lisan dan tes hasil belajar berupa tanya jawab tentang angka dengan menyebutkan angka 1-10. Tes hasil belajar dilaksanakan pada setiap akhir siklus yang digunakan untuk memperoleh hasil dari setiap siklus dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui bermain pohon hitung dan menentukan untuk melanjutkan ke siklus selanjutnya.

3.7 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Menurut Masyhud (2012:269) teknik data deskriptif kualitatif merupakan teknik menganalisis data dengan menggunakan angka-angka secara sederhana, baik dijumlahkan maupun pengurangan. Hal yang diperoleh dalam penelitian dikuantifikasikan dan disimpulkan secara kualitas atau mutu dari angka-angka yang telah diperoleh dari hasil tindakan.

Teknik data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data dari hasil tes belajar, sedangkan teknik analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil wawancara digunakan untuk mengetahui tanggapan dan kendala-

kendala yang dihadapi dalam pembelajaran berhitung sebelum dan sesudah penerapan media kereta angka. Data hasil observasi digunakan untuk mengetahui aktifitas atau kegiatan guru dan anak dalam proses pembelajaran. Tes hasil belajar yang telah diperoleh melalui analisis data deskriptif kualitatif juga dianalisis menggunakan kualitatif, hal ini digunakan untuk menggambarkan kualitas angka yang telah diperoleh. (Masyhud, 2012:238)

Langkah-langkah analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif yang berupa tes hasil belajar dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Hasil belajar anak tentang kemampuan berhitung menggunakan bermain kereta angka dengan pedoman sebagai berikut.

Tabel 3.1 Pedoman Penskoran Tes Hasil Belajar Anak

		Indikator Penilaian Berhitung Anak			Total nilai
No	Nama	Kemampuan menyebutkan angka 1-10(4)	Kemampuan mengurutkan angka 1-10(4)	Kemampuan menempelkan angka 1-10(4)	12

Tabel 3.2 Kriteria penilaian kemampuan berhitung anak

Indikator penilaian	Skor	Kriteria penilaian
Kemampuan menyebutkan bilangan 1-10	1	Anak mampu menyebutkan bilangan 1-5
	2	Anak mampu menyebutkan bilangan 1-6
	3	Anak mampu menyebutkan bilangan 1-8
	4	Anak mampu menyebutkan bilangan 1-10
Kemampuan mengurutkan angka 1-10	1	Anak mampu menyusun bilangan 1-5
	2	Anak mampu menyusun bilangan 1-6
	3	Anak mampu menyusun bilangan 1-8
	4	Anak mampu menyusun bilangan 1-10
Kemampuan menempelkan angka 1-10 pada pohon hitung	1	Anak mampu menempelkan bilangan 1-5
	2	Anak mampu menempelkan bilangan 1-6
	3	Anak mampu menempelkan bilangan 1-8
	4	Anak mampu menempelkan bilangan 1-10

Analisis data dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam berhitung.

- 1) Presentase kegiatan anak dalam pembelajaran berlangsung dapat dicari dengan rumus :

Analisis Data individu / siswa

$$P_i = \frac{\sum s_{rt}}{\sum s_i} \times 100 \text{ [Sic]}$$

Keterangan :

P_i : Nilai Individu

S_{rt} : Skor rill tercapai individu

S_i : skor ideal yang harus dicapai

100 % : Kostanta

- 2) Presentase rata-rata seluruh kemampuan berhitung anak selama pembelajaran berlangsung di cari dengan rumus :

$$P_K = \frac{\sum s_{rtk}}{\sum s_{ik}} \times 100 \text{ [Sic]}$$

Ket :

P_k : Prestasi kelompok

S_{rtk} : Skor rill tercapai kelas

S_{ik} : Skor ideal yang harus dicapai secara keseluruhan siswa

100 % : Kostanta

Berikut ini adalah kriteria penilaian bermain berhitung dengan menggunakan presentase, secara individu.

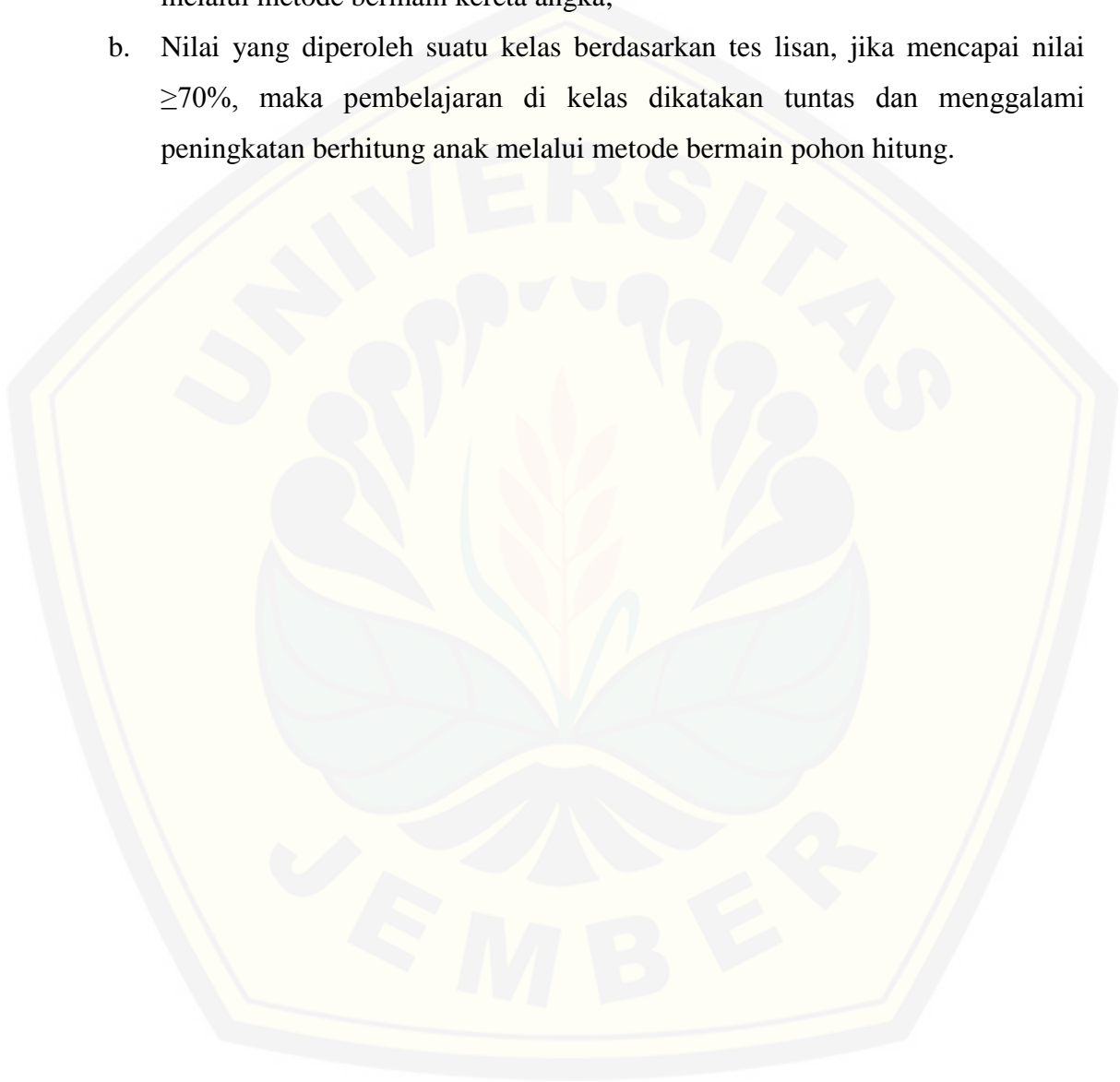
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Berhitung Anak Menggunakan Persentase

Kualifikasi	Kriteria Nilai
Sangat baik	81 - 100
Baik	61 - 80
Cukup	41 - 60
Kurang	21 - 40
Sangat Kurang	0 - 20

(Mashyud, 2016:289)

Keberhasilan dari proses belajar berhitung anak menggunakan pohon hitung ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak, yaitu :

- a. Nilai yang diperoleh anak berdasarkan hasil tes belajar, jika mencapai $\geq 70\%$, maka anak dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan berhitung anak melalui metode bermain kereta angka;
- b. Nilai yang diperoleh suatu kelas berdasarkan tes lisan, jika mencapai nilai $\geq 70\%$, maka pembelajaran di kelas dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan berhitung anak melalui metode bermain pohon hitung.





BAB 5. PENUTUP

Bab ini diuraikan mengenai kesimpulan dan saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada anak kelompok B2 TK Taman Indria Kecamatan Bangorejo Kabupaten Banyuwangi Tahun Ajaran 2016/2017. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah dikemukakan dalam bab 4. Maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

- 5.1.1 Penerapan bermain pohon hitung di TK Taman Indria di siklus 1 pada saat proses pembelajaran anak-anak aktif dalam pembelajarannya, namun masih kurang tertib, ada anak yang ikut maju pada saat guru menjelaskan tentang media dan cara mengerjakan, sehingga guru tidak optimal dalam menjelaskan. Pada siklus II, dilakukan kegiatan bernyanyi sambil bermain terlebih dahulu sebelum anak melakukan kegiatan atau mengerjakan tugas sehingga anak akan lebih tertib dan fokus saat saat mendengarkan guru menerangkan tugas dan mengerjakan, Penerapan pada siklus II penerapan bermain pohon hitung pada siklus II sudah optimal dan anak bisa tertib dan mengerjakan tugas dengan baik dalam peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B2 TK Taman Indria Banyuwangi.
- 5.1.2 Melalui bermain pohon hitung, kemampuan berhitung anak kelompok B2 TK Taman Indria Kecamatan Bangorejo Kabupaten Banyuwangi mengalami peningkatan. Peningkatan persentase hasil belajar anak pada pra siklus nilai rata-rata 49 % siklus I nilai rata-rata sebesar 70,92 % pada siklus II nilai rata-rata sebesar 80,3%.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian tentang peningkatan berhitung anak kelompok B2 melalui bermain pohon hitung di TK Taman Indria Kecamatan Bnagorejo Kabupaten Banyuwangi, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

5.2.1 Bagi Guru

- a. hendaknya guru kelompok B2 dapat menerapkan bermain pohon hitung sebagai alternatif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak;
- b. hendaknya guru kelompok B1, dan B2 juga menerapkan bermain pohon hitung dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak;
- c. hendaknya guru kelompok B2 lebih memotivasi anak agar lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran kegiatan bermain pohon hitung;
- d. hendaknya guru kelompok B2 dapat secara terus menerus berusaha untuk meningkatkan kemampuan berhitung dalam mengembangkan materi, sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukan dapat terus menerus meningkat seiring dengan kemampuan anak.

5.2.2 Bagi Kepala Sekolah

- a. hendaknya penelitian dengan menerapkan bermain pohon hitung dapat dijadikan salah satu alternatif untuk lebih mengembangkan pembelajaran di TK Taman Indria Kecamatan Siliragung Kabupaten Banyuwangi;
- b. hendaknya menyarankan kepada guru-guru untuk menerapkan bermain pohon hitung dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak;
- c. hendaknya memfasilitasi media pohon hitung bagi guru-guru, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

5.2.3 Bagi Peneliti Lain

- a. penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengadakan penelitian sejenis, terutama ruang lingkup yang lebih luas dan bermanfaat bagi pengembangan pendidikan;

- b. penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian yang sejenis guna menambah wawasan dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Adiningsi, Nu. 2008. *Permainan Kreatif Kecerdasan Balita*. Bandung: Karya Cipta.
- Aisyah, Nyimas, Dkk. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Alwi, Hasan, Dkk. 2003. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta
- Charner, Kathy. 2005. *Brain power Aktivitas Tematik untuk Anak*. Jakarta : Erlangga
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum Standar kompetensi TK/RA*. Jakarta : Direktorat Pendidikan Taman Kanak-kanak.
- Depdiknas. 2007. *Permainan Berhitung Pemulaan di Taman Kanak-kanak* . Jakarta: Direktorat Pendidikan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan.
- Djamarah. 2011. *Psikolog Belajar*. Jakarta : Rineka cipta
- Dockten, Sue dan Marlyn floor. 2000. *Play and Pedagogy in Early Childhood-Bending the Rules*. Sidney: Harcourt.
- Didith Pramunditya Ambara. (Volume 3 No. 1 –Tahun 2015) “Penerapan metode Pemberian Tugas Berbantu media Pohon Hitung untuk Meningkatkan Perkembangan Kongkitif Anak Kelompok B1”. Tidak diterbitkan.Skripsi.Surabaya
- Hariwijaya, M dan Sustiwi, A. 2008. *Pendekatan Multipe Intellegen*. Yogyakarta: Erlangga.
- Hurlock, E.B. 1993. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: PT Erlangga.
- Hurlock, B. 2005. *Perkembangan Anak*. Jakarta:Erlangga.

- Jeffre Dorothy M, Roy McConkey dan Simon Hewson. 1984. *Let Me Play*.
Canada: Human Horizons Series.
- Magsum, H, Sofwan, dan Lathif, Misno, A. 1992. *Pengantar Statistik Pendidikan Jember*: Universitas Jember.
- Masitoh, Dkk. 2014. *Strategi Pembelajaran TK*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Masyhud, M. Sulthon 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Penentuan Teori dan Praktik Guru, Guru dan Praktisi Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Prpfsi Kependidikan (LPMPK).
- Mayesty, Mary. 1990. *Creaative Activity for young Children 4th Ed Play, Deveolement, and Creativity*. New York: Delmar Publishers Inc.
- Montolalu, B.E.F. 2011. *Bermain dan Permainan*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Ninik Novita Sari. 2011. "Penggunaan media pohon hitung untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B TK PKK 1 Ngadirejo Kecamatan Kepanjenkidul Kota Blitar. Tidak di Terbitkkan. Skripsi. Blitar
- Sudikin dan Mundir. 2005. *Metode Penelitian*. Surabaya: Insan Cendikia
- Sujiono, Bambang dan Yuliani Sujiono. 2004. *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta : Elexamedia Computido
- Sujiono, Bambang dan Yulianti. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Sujiono, Y. N. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Triharso, A. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Andi Offset.

Lampiran A. Matrik Penelitian

Matrik Penelitian

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
<p>Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Media Pohon Hitung Anak Kelompok B TK Taman Indria Banyuwangi Tahun Ajaran 2016/2017</p>	<p>1. Bagaimanakah penerapan pohon hitung untuk meningkatkan kemampuan anak kelompok B dalam berhitung di TK Taman Indria Banyuwangi Tahun ajaran 2016/2017?</p> <p>2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan anak Kelompok B dalam Berhitung dengan menggunakan Pohon Hitung di TK Taman Indria Banyuwangi Kecamatan Bangorejo Kabupaten Banyuwangi Tahun Ajaran 2016/2017</p>	<p>1. Bermain Pohon Hitung</p> <p>2. Kemampuan Berhitung</p>	<p>1. Penggunaannya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyusun - Menempelkan bilangan dari 1-10 pada pohon hitung. <p>2. Nilai / skor Kegunaan berhitung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menyebutkan bilangan 1-10 - Anak dapat mengurutkan bilangan dan menempelkan bilangan 1-10 pada media pohon hitung 	<p>1. Subyek Penelitian : Siswa Kelompok B Tk Taman Indria kecamatan Siliragung Kabupaten Banyuwangi</p> <p>2. Informasi penelitian</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kepala Sekolah b. Guru kelas kelompok B <p>1. Dokumen</p> <p>2. Literatur yang relevan</p>	<p>1. Jenis Penelitian : Penelitian Tindakan Kelas (PTK)</p> <p>2. Pengumpulan Data :</p> <ul style="list-style-type: none"> Observasi Dokumentasi Tes lisan analisis Data Kuantitatif <p>3. Analisis Data Individu / siswa</p> $Ni = \frac{sti}{smi} \times 100\%$ <p>Ket :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ni : Nilai Individu Sti : Sekor Tercapai Individu 100% : Konstanta Analisis nilai rata-rata $M = \frac{\sum X}{N}$ <p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> M : mean X : jumlah nilai N : banyaknya nilai 	<p>Jika guru Menggunakan bermain Pohon Hitung bilangan maka kemampuan anak kelompok B di Tk Taman Indria Kecamatan Bangorejo Kabupaten Banyuwangi dalam berhitung akan meningkat.</p>

					<p>Rumus Presentase ketuntasan belajar</p> $fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$ <p>Keterangan : fr : frekuensi relatif f : frekuensi yang dicapai ft : frekuensi total 100% : Konstanta (sumber, Magsum, dkk. 1992)</p>	
--	--	--	--	--	---	--









Lampiran B. Pedoman Pengumpulan Data

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

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Aktivitas guru atau peneliti dalam mengajar anak kelompok B2 TK TAMAN INDRIA	Guru kelompok B TK TAMAN INDRIA Kecamatan Bangorejo Banyuwangi

B.2 Pedoman Wawancara

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Metode pembelajaran yang digunakan guru ketika mengajar dikelas	Guru kelompok B TK TAMAN INDRIA Kecamatan Bangorejo Banyuwangi
2	Media yang sering digunakan pada saat pembelajaran	Guru kelompok B TK TAMAN INDRIA Kecamatan Bangorejo Banyuwangi
3	Kendala yang sering terjadi dalam pembelajaran di kelas	Guru kelompok B TK TAMAN INDRIA Kecamatan Bangorejo Banyuwangi

B.3 Pedoman Dokumentasi

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Daftar nama anak kelompok B2 TK TAMAN INDRIA BANYUWANGI	Dokumen

B.4 Pedoman Tes

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Kemampuan berhitung pada anak setelah bermain pohon hitung setiap akhir siklus	Anak Kelompok B2 TK TAMAN INDRIA BANYUWANGI

LAMPIRAN C Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru Pra Siklus**C1. Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru**

Nama guru : Shinta Hardikna Amirdyasari

Tema/subtema : Tanaman / macam-macam buah

Tanggal : 30 Maret 2017

Petunjuk: berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan aspek yang telah ditentukan.

No	Aspek yang dimatai	Ya	Tidak
1	Apakah guru membuka pembelajaran dengan baik ?	✓	
2	Keterampilan Menjelaskan . menggunakan kalimat sederhana?		✓
3	Apakah guru menguasai strategi pembelajaran yang ada di kelas?		✓
4	Apakah guru melibatkan anak dalam proses pembelajaran di kelas?		✓
5	Apakah guru memberikan bimbingan pada anak saat menghadapi kesulitan dalam pembelajaran?	✓	
6	Apakah guru mengamati kegiatan anak selama pembelajaran Saat anak mengerjakan di kelas?	✓	
7	Apakah guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya selama kegiatan pembelajaran?	✓	
8	Apakah guru membimbing anak dalam menyimpulkan materi diakhir kegiatan pembelajaran?		✓
9	Apakah guru memberikan penguatan dan dorongan pada anak selama kegiatan pembelajaran?		✓
10	Apakah guru melaksanakan penilaian di akhir pembelajaran ?	✓	

Berdasarkan data tersebut dapat di ketahui,
 $5/10 \times 100 = 50\%$

Jember, 30 Januari 2017

Pengamat

Sa'adatul Atyyah

C2. Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru di Kelas Siklus I**Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru**

Nama guru : Shinta Hardikna Amirdyasari

Tema/subtema : Tanaman / macam-macam buah

Tanggal : 11 April 2017

Petunjuk: berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan aspek yang telah ditentukan.

No	Aspek yang dimatai	Ya	Tidak
1	Apakah guru membuka pembelajaran dengan baik	✓	
2	Keterampilan Menjelaskan . menggunakan kalimat sederhana	✓	
3	Apakah guru menguasai strategi pembelajaran yang ada di kelas?		✓
4	Apakah guru melibatkan anak dalam proses pembelajaran di kela	✓	
5	Apakah guru memberikan bimbingan pada anak saat menghadapi kesulitan dalam menempelkan angka pada kereta	✓	
6	Apakah guru mengamati kegitan anak selama pembelajaran Saat anak mengerjakan di kelas		✓
7	Apakah guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya selama kegiatan pembelajaran	✓	
8	Apakah guru membimbing anak dalam menyimpulkan materi diakhir kegiatan pembelajaran ?		✓
9	Apakah guru memberikan penguatan dan dorongan pada anak selama kegiatan pembelajaran	✓	
10	Apakah guru melaksanakan penilaian di akhir pembelajaran ?	✓	

Berdasarkan data tersebut dapat di ketahui,

$$7/10 \times 100 = 70 \%$$

Jember, 30 Januari 2017

Pengamat

Sa'adatul Atyyah

C3. Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru di Kelas Siklus II**Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru**

Nama guru : Shinta Hardikna Amirdyasari

Tema/subtema : tumbuhan / macam-macam warna buah

Tanggal : 13 April 2017

Petunjuk: berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan aspek yang telah ditentukan.

No	Aspek yang dimatai	Ya	Tidak
1	Apakah guru membuka pembelajaran dengan baik ?	✓	
2	Keterampilan Menjelaskan . menggunakan kalimat sederhana?	✓	
3	Apakah guru menguasai strategi pembelajaran yang ada di kelas?	✓	
4	Apakah guru melibatkan anak dalam proses pembelajaran di kelas?	✓	
5	Apakah guru memberikan bimbingan pada anak saat menghadapi kesulitan dalam menempelkan angka pada kereta?	✓	
6	Apakah guru mengamati kegiatan anak selama pembelajaran Saat anak mengerjakan di kelas ?	✓	
7	Apakah guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya selama kegiatan pembelajaran?	✓	
8	Apakah guru membimbing anak dalam menyimpulkan materi diakhir kegiatan pembelajaran ?		✓
9	Apakah guru memberikan penguatan dan dorongan pada anak selama kegiatan pembelajaran?	✓	
10	Apakah guru melaksanakan penilaian di akhir pembelajaran ?	✓	

Berdasarkan data tersebut dapat di ketahui,

$9/10 \times 100 = 90\%$

Jember, 30 Januari 2017

Pengamat

Sa'adatul Atyyah

Lampiran D. Lembar Wawancara Guru Sebelum Penelitian**D.1 Pedoman Wawancara Sebelum Penelitian****D.1.1 Pedoman Wawancara Guru Sebelum Penelitian**

Tujuan : Untuk mengetahui model, metode, dan media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru, serta kendala yang dihadapi ketika pembelajaran.

Responden : Guru Kelompok B2 TK Taman Indria

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Model atau metode pembelajaran seperti apa yang biasa Ibu gunakan dalam pembelajaran di kelas ?	
2.	Media apa yang biasa Ibu gunakan pada saat pembelajaran ?	
3.	Apa saja kendala yang dihadapi Ibu ketika pembelajaran berlangsung ?	
4.	Pernahkah Ibu menerapkan metode pembelajaran Bermain kereta angka?	

Banyuwangi , 30 Januari 2017

Pewawancara

Shinta Hardikna Amirdyasari

NIM. 130210205055

D.2 Hasil Wawancara

D.2.1 Hasil Wawancara Guru Sebelum Penelitian

Tujuan : Untuk mengetahui model, metode, dan media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru, serta kendala yang dihadapi ketika pembelajaran.

Responden : Guru Kelompok B2 TK Taman Indria

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Model atau metode pembelajaran seperti apa yang biasa Ibu gunakan dalam pembelajaran di kelas ?	Metode ceramah, bercerita, dan tanya jawab.
2.	Media apa yang biasa Ibu gunakan pada saat pembelajaran ?	LKS (majalah, buku paket) dan gambar.
3.	Apa saja kendala yang dihadapi Ibu ketika pembelajaran berlangsung ?	Anak pasif, konsentrasi kurang, tidak patuh pada tata tertib yang ada.
4.	Pernahkah Ibu menerapkan metode pembelajaran Bermain pohon hitung ?	Belum pernah.

Banyuwangi , 30 Januari 2017

Pewawancara

Shinta Hardikna Amirdyasari

NIM. 130210205055

D.3 Pedoman Wawancara Setelah Penelitian

D.3.1 Pedoman Wawancara Guru Setelah Penelitian

Tujuan : Untuk mengetahui model, metode, dan media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru, serta kendala yang dihadapi ketika pembelajaran.

Responden : Guru Kelompok B2 TK Taman Indria

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pendapat Ibu mengenai pembelajaran dengan menggunakan bermain pohon hitung?	bermain pohon hitung sangat baik , menarik, inspiratif dan inovatif bila di terapkan di tk kelompok B
2.	Bagaimana kegiatan anak pada saat pembelajaran berlangsung setelah diterapkan bermain pohon hitung?	Anak sangat antusias ketika di terapkan kegiatan bermain pohon hitung di kelas.
3.	Bagaimana kemampuan anak pada saat pembelajaran berlangsung setelah diterapkan bermain pohon hitung?	Kemampuan anak kelompok B setelah diterapkan bermain pohon hitung kemampuan berhitung anak meningkat.
4.	Adakah saran yang Ibu berikan sebagai bahan perbaikan pada pembelajaran berikutnya ?	proses pembelajarannya sudah bagus, namun lebih baik bisa di kembangkan lebih optimal lagi.

Banyuwangi , 30 Januari 2017

Pewawancara

Shinta Hardikna Amirdyasari

NIM. 130210205055

Lampiran E. Pedoman Analisis Data Hasil Belajar

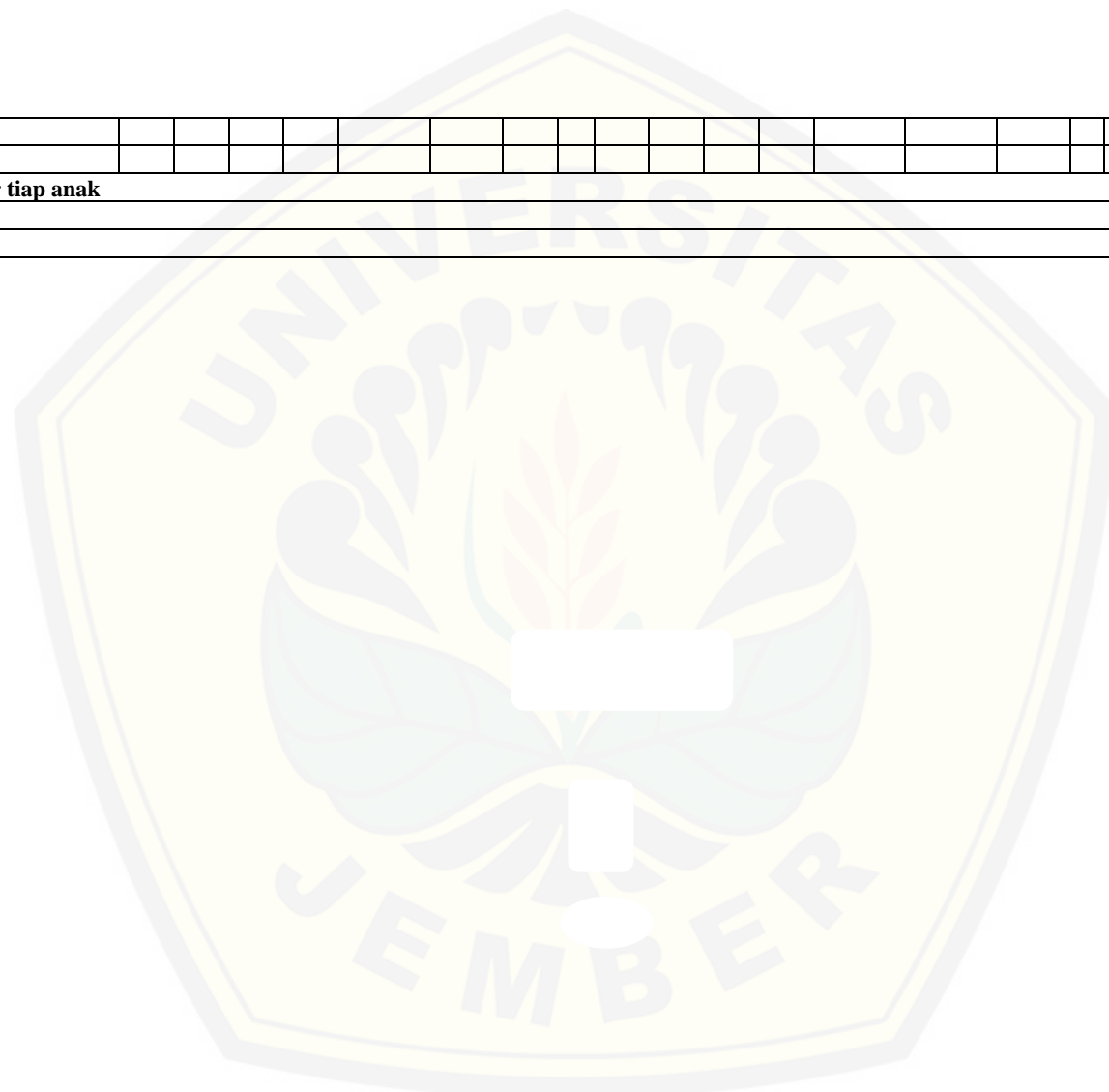
E.1 Pedoman penilaian tes hasil belajar anak

No	Nama	Indikator Penilaian Berhitung anak			Total nilai
		Kemampuan menyebutkan angka 1-20(4)	Kemampuan mengurutkan angka 1-20(4)	Kemampuan menempelkan angka 1-20(4)	
					12

E.2 Kriteria Penilaian Bermain Kereta Angka

Indikator penilaian	Skor	Kriteria penilaian
Kemampuan menyebutkan bilangan 1-10	1	Anak mampu menyebutkan angka 1-10
	2	Anak mampu menyebutkan angka 6-10
	3	Anak mampu menyebutkan angka 8-10
	4	Anak mampu menyebutkan angka 9-10
Kemampuan mengurutkan angka 1-10	1	Anak mampu menyusun angka 1-10
	2	Anak mampu menyusun angka 6-10
	3	Anak mampu menyusun angka 8-10
	4	Anak mampu menyusun angka 9-10
Kemampuan menempelkan angka 1-10 pada pohon hitung	1	Anak mampu menempelkan angka 1-10
	2	Anak mampu menempelkan angka 6-10
	3	Anak mampu menempelkan angka 8-10
	4	Anak mampu menempelkan angka 9-10

24	Rizky																			
25	Ridho M																			
Jumlah skor tiap anak																				
Nilai																				
Kriteria																				



E.4 Kriteria Presentase Penilaian Kemampuan berhitung Anak

- 1) Rumus pengukur keberhasilan anak secara individu tentang kemampuan berhitung

$$P_i = \frac{\sum s_{rt}}{\sum s_i} \times 100 \text{ [Sic]}$$

Keterangan :

P_i : Prestasi Individu

s_{rt} : Skor riil tercapai individu

s_i : Skor ideal yang dapat dicapai individu

100% : Konstanta

- 2) Rumus pengukur keberhasilan belajar anak secara kelompok tentang kegiatan bermain pohon hitung

$$P_k = \frac{\sum s_{rtk}}{\sum s_{ik}} \times 100 \text{ [Sic]}$$

Keterangan :

P_k : prestasi kelompok

s_{rtk} : Skor riil tercapai kelas (jumlah skor tercapai seluruh kelas)

s_{ik} : Skor ideal yang dapat dicapai seluruh siswa dalam kelas

100% : konstanta

(Mashyud, 2014:284-286)

Berikut kriteria penilaian kemampuan kognitif dengan menggunakan presentase, baik secara individual maupun kelompok kelas.

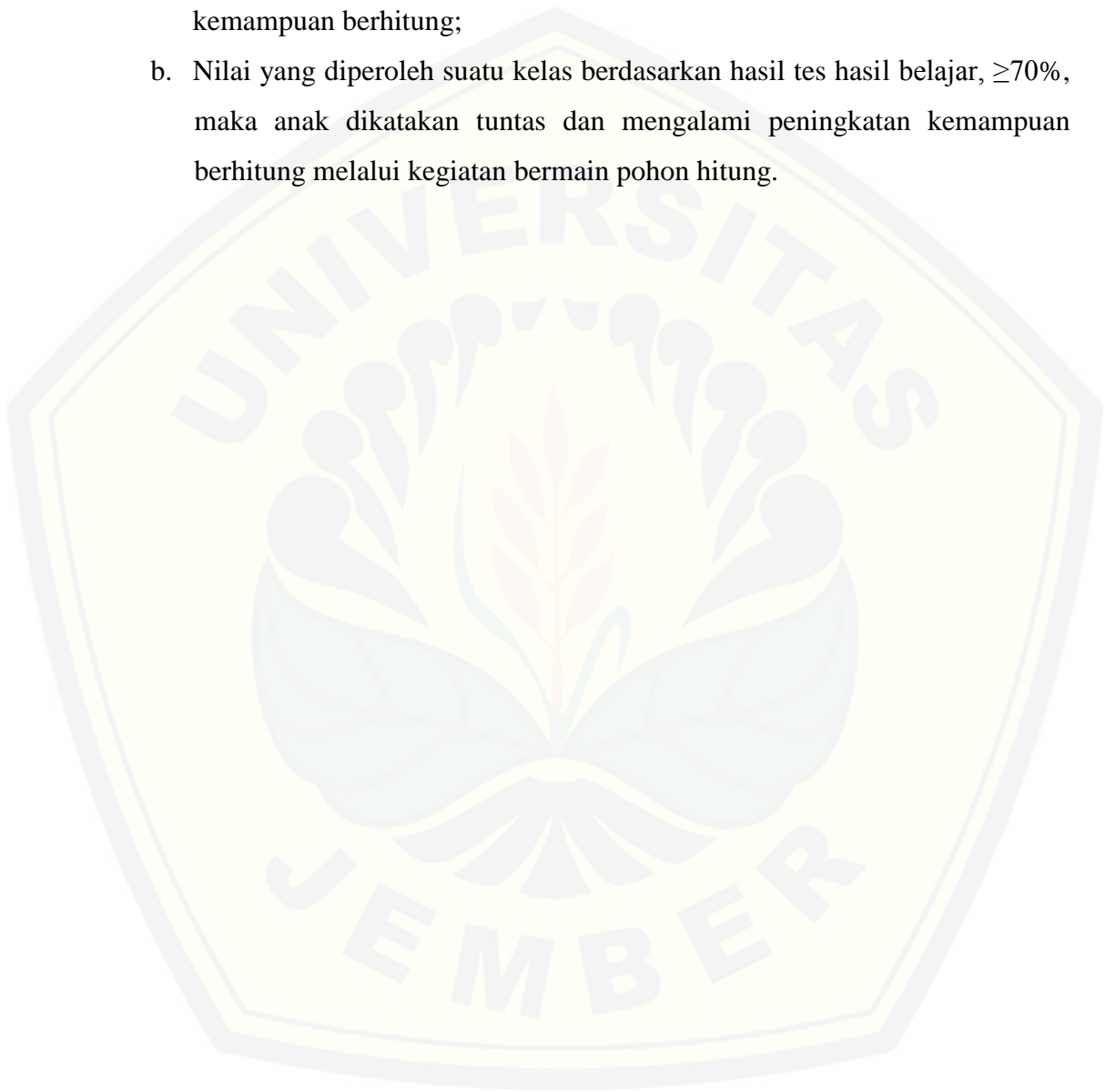
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Kemampuan Kognitif Anak Menggunakan Presentase

Kualifikasi	Kriteria Skor (%)
Sangat Baik	76-100
Baik	51-75
Cukup	26-50
Kurang	0-25

(Masyhud, 2016:289)

Keberhasilan dari proses kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bermain pohon hitung ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak, yaitu :

- a. Nilai yang diperoleh anak berdasarkan hasil tes hasil belajar, jika mencapai $\geq 70\%$, maka anak dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan berhitung;
- b. Nilai yang diperoleh suatu kelas berdasarkan hasil tes hasil belajar, $\geq 70\%$, maka anak dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan berhitung melalui kegiatan bermain pohon hitung.



Lampiran F. Lembar Hasil Observasi Penskoran Tes Hasil Belajar Anak

F.1 Lembar Hasil Observasi Penilaian Kemampuan Berhitung Anak Siklus I

No	Nama	Indikator Penilaian Kemampuan Berhitung Anak												Skor	Nilai	Kualifikasi				Ketuntasan		
		Kemampuan menyebutkan bilangan 1-20				Kemampuan menyusun angka 1-20				Kemampuan menempelkan angka 1-20 pada pohon hitung						SB	B	C	K	T	TT	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
1	Rohid		√					√					√	9	75		√				√	
2	Khaidar	√					√					√		6	50			√				√
3	Moza			√			√						√	9	75		√				√	
4	Devina	√					√						√	6	50			√				√
5	Raditya			√			√				√			7	58			√				√
6	Dimas				√		√					√		9	75		√				√	
7	Angel		√				√					√		6	50			√				√
8	Galih			√				√						10	83	√					√	
9	Ganes				√					√			√	12	100	√					√	
10	Kevin		√					√			√			6	50			√				√
11	Kenza			√				√				√		9	75		√				√	
12	Maura				√			√				√		10	83	√					√	
13	Maurina				√		√					√		9	75		√				√	
14	Aska			√						√			√	11	91,6	√					√	
15	Nazril		√						√			√		9	75		√				√	
16	Nabila			√					√			√		10	83	√					√	
17	Ogisy				√				√				√	12	100	√					√	
18	Rehan			√				√				√		9	75		√				√	
19	Rio							√					√	11	91,6	√					√	
20	Serlyn	√							√	√				3	25					√		√

No	Nama	Indikator Penilaian Kemampuan Berhitung Anak												Skor	Nilai	Kualifikasi				Ketuntasan	
		Kemampuan menyebutkan bilangan 1-20				Kemampuan menyusun angka 1-20				Kemampuan menempelkan angka 1-20 pada pohon hitung						SB	B	C	K	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4								
21	Uddin				√				√			√		10	83	√				√	
22	Velly		√						√			√		8	66		√				√
23	Willyam			√					√				√	9	75		√			√	
24	Rizky		√						√			√		6	50			√		√	
25	Ridho		√						√			√		7	58,3		√				√
	Jumlah														1440,2	8	9	7	1		
	Rata-rata														70,92		√			√	

Banyuwangi, 11 April 2017

Pengamat

Pengamat

Pengamat

Indah kartikasari

Novi Nurlailah

Andini Wulandari

Keterangan :

a. Perhitungan persentase hasil penilaian anak berdasarkan kriteria

$$1) \text{ Sangat baik} = \frac{8}{25} \times 100\% = 32\%$$

$$2) \text{ Baik} = \frac{10}{25} \times 100\% = 40\%$$

$$3) \text{ Cukup} = \frac{6}{25} \times 100\% = 24\%$$

$$4) \text{ Kurang} = \frac{1}{25} \times 100\% = 4\%$$

b. Perhitungan nilai anak secara klasikal

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

Ket :

M : mean (rata-rata)

$\sum x$: jumlah nilai

N : banyaknya nilai (anak)

$$M = \frac{1440,02}{25} = 70,92 \text{ (aktif)}$$

Berdasarkan hasil analisis data hasil belajar anak pada siklus I, hasil nilai seluruh anak yaitu 70,92 dengan kualifikasi Baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan namun sudah mencapai target sesuai dengan kriteria keberhasilan dari proses pembelajaran berhitung anak melalui bermain pohon hitung ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak, yaitu ≥ 70 .

c. Perhitungan persentase ketuntasan hasil belajar anak

$$\leq 70 = \frac{9}{25} \times 100\% = 36\%$$

$$\geq 70 = \frac{16}{25} \times 100\% = 64\%$$

1) Rumus pengukur keberhasilan belajar anak secara individu tentang berhitung

$$Pi: \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100 \text{ [sic]}$$

Ket :

Pi: Prestasi individu

srt: Skor riil tercapai individu

s_i : Skor ideal yang dapat dicapai individu

100 : Konstanta

2) Rumus pengukur keberhasilan belajar anak secara kelas tentang berhitung

$$3) M : \frac{\sum x}{N}$$

Ket :

M : mean (rata-rata)

$\sum x$: jumlah nilai

N : banyaknya nilai (anak)

100 : Konstanta (Masyhud, 2014:284-286)

Kriteria penilaian berhitung anak

No	Kualifikasi	Kriteria Nilai
1	Sangat baik	76-100
2	Baik	51-75
3	Cukup	26-50
4	Kurang	0-25

(Masyhud,2016:289)

F.2 Lembar Hasil Observasi Penilaian Kemampuan Berhitung Anak Siklus II

No	Nama	Indikator Penilaian Kemampuan Berhitung Anak												Skor	Nilai	Kualifikasi				Ketuntasan	
		Kemampuan menyebutkan bilangan 1-10				Kemampuan menyusun angka 1-10				Kemampuan menempelkan angka 1-10 pada pohon hitung						SB	B	C	K	T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4								
1	Rohid				√			√					√	11	91,6	√				√	
2	Khaidar			√				√					√	9	75		√			√	
3	Moza				√			√					√	11	91,6	√				√	
4	Devina			√				√					√	9	75		√			√	
5	Raditya			√				√					√	9	75		√			√	
6	Dimas				√			√					√	11	91,6	√				√	
7	Angel		√				√			√				6	50			√			√
8	Galih			√				√					√	11	91,6	√				√	
9	Ganes				√					√			√	12	100	√				√	
10	Kevin			√				√					√	8	70		√			√	
11	Kenza		√				√						√	7	58,3		√				√
12	Maura				√			√					√	11	91,6	√				√	
13	Maurina				√			√					√	10	83	√				√	
14	Aska				√			√					√	12	100	√				√	
15	Nazril			√				√					√	11	91,6	√				√	
16	Nabila			√				√					√	9	75		√			√	
17	Ogisy				√			√					√	12	100	√				√	
18	Rehan				√			√					√	9	75		√			√	
19	Rio				√			√					√	11	91,6	√				√	
20	Serlyn		√				√						√	6	50			√			√
21	Uddin				√			√					√	11	91,6	√				√	
22	Velly			√				√					√	9	75		√			√	
23	Willyam			√				√					√	10	83	√				√	

No	Nama	Indikator Penilaian Kemampuan Berhitung Anak												Skor	Nilai	Kualifikasi				Ketuntasan		
		Kemampuan menyebutkan bilangan 1-10				Kemampuan menyusun angka 1-10				Kemampuan menempelkan angka 1-10 pada pohon hitung						SB	B	C	K	T	TT	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
24	Rizky		√				√					√		7	58,3		√					√
25	Ridho			√			√					√		8	66,6		√					√
	Jumlah														2007	13	10	2	0			
	Rata-rata														80,3	√					√	

Banyuwangi, 13 Maret 2017

Pengamat

Pengamat

Pengamat

Indah Kartikasari

Novi Nurlailah

Andini Wulandari

Keterangan:**a. Perhitungan persentase hasil penilaian anak berdasarkan kriteria**

$$1) \text{ Sangat baik} = \frac{13}{25} \times 100\% = 52\%$$

$$2) \text{ Baik} = \frac{10}{25} \times 100\% = 40\%$$

$$3) \text{ Cukup} = \frac{2}{25} \times 100\% = 8\%$$

$$4) \text{ Kurang} = \frac{0}{25} \times 100\% = 0\%$$

b. Perhitungan nilai anak secara klasikal

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

Ket :

M : mean (rata-rata)

 $\sum x$: jumlah nilai

N : banyaknya nilai (anak)

$$M = \frac{2007}{25} = 80,3$$

Berdasarkan hasil analisis data hasil belajar anak pada siklus II, hasil nilai seluruh anak yaitu 80,3 dengan kualifikasi Sangat baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dan telah mencapai target sesuai dengan kriteria keberhasilan dari proses pembelajaran berhitung anak melalui bermain pohon hitung ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak, yaitu ≥ 70 .

c. Perhitungan persentase ketuntasan hasil belajar anak

$$\leq 70 = \frac{5}{25} \times 100\% = 20\%$$

$$\geq 70 = \frac{20}{25} \times 100\% = 80\%$$

- 5) Rumus pengukur keberhasilan belajar anak secara individu tentang berhitung

$$Pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100 \text{ [sic]}$$

Ket :

Pi: Prestasi individu

srt: Skor riil tercapai individu

s_i : Skor ideal yang dapat dicapai individu

100 : Konstanta

- 6) Rumus pengukur keberhasilan belajar anak secara kelas secara klasikal tentang berhitung

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

Ket :

M : mean (rata-rata)

$\sum x$: jumlah nilai

N : banyaknya nilai (anak)

100 : Konstanta

Kriteria penilaian berhitung anak

No	Kualifikasi	Kriteria Nilai
1	Sangat baik	76-100
2	Baik	51-75
3	Cukup	26-50
4	Kurang	0-25

(Masyhud, 2015:28

Lampiran G. Daftar Anak, Daftar Nama Guru dan Profil Sekolah**G1. Daftar Nama Anak**

**Daftar Nama Anak Kelompok B1 TK Khotijah 80
Tahun Ajaran 2015/2016**

No.	Nama	Jenis Kelamin
1.	A. Basyari Rohid	Laki-laki
2.	A. Khaidar Alkhodil	Laki-laki
3.	Alexa A dea moza	Perempuan
4.	Devina Aulia R	Perempuan
5.	Dhoni Raditya	Laki-laki
6.	Dimas cahya	Laki-laki
7.	Exida Angel .K	Perempuan
8.	Galih Asmoro	Laki-laki
9.	Ganes Eka W.	Perempuan
10.	Kevin Nander	Laki-laki
11.	Kenza Ebin	Laki-laki
12.	Maura Angelina	Perempuan
13.	Maurina mayang.	Perempuan
14.	M. Aska Dwi	Laki-laki
15.	M. Nazril A	Laki-laki
16.	Nabila Zahwa	Perempuan
17.	Ogisyaifira C	Perempuan
18.	Rehan maulana	Laki-laki
19.	Rio Damar	Laki-laki
20.	Serlyn Windy	Perempuan
21.	Sholahuddin Al.	Laki-laki
22.	Velly Cahyatul	Perempuan
23.	Willyam N	Laki-laki
24.	Rizky	Laki-laki
25.	Ridho M	Laki-laki

Jumlah :**Laki-laki : 15 anak Perempuan : 10 anak**

G.2 Daftar Nama Guru**Daftar Guru TK Taman Indria****Kecamatan Bangorejo Banyuwangi Tahun Pelajaran 2016/2017**

NO	NAMA	L/P	TEMPAT TANGGAL LAHIR	STATUS KEPEGAWAIAN	TUGAS MENGAJAR
1.	Tukiyah	P	Banyuwangi, 20 November 1970	PNS	KEL. B2
2	Sugiyati	P	Banyuwangi, 4 April 1971	GTU	KEL. B1
3	Yunita Maulidia	P	Banyuwangi 3 Oktober 1991	GTU	KEL. A1
4	Sa'adatul Atyyah	P	Sidoarjo 16 Januari 1994	GTU	KEL. A2

G3 Profil Sekolah**Profil Sekolah****A. Identitas Sekolah**

Nama	: TK TAMAN INDRIA
Alamat Sekolah	: Desa Pedotan Kecamatan Bangorejo Banyuwangi
NPSN	: 20569211
Nomor statistik Sekolah	: 002052502001
Nomor identitas Sekolah	: 000110
Tahun berdiri	: -
Tahun beroperasi	: -
Status kepemilikan	: Milik Yayasan
Surat Kepemilikan Tanah	: -
Luas Tanah	: ± 1.400 m ²
Luas Bangunan	: 081233238869

B. Peserta didik

Kelompok	Jumlah Peserta Didik			Keterangan
	2014/2015	2015/2016	2016/2017	
A	60	73	71	
B	65	74	70	
jumlah	125	137	141	

C. Jumlah rombongan belajar

- a. Kelas A : 2 rombongan
- b. Kelas B : 2 rombongan

Lampiran G.4 RKH Pra-Siklus

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema : Tanaman

Sub Tema : macam-macam Buah

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Sumber Belajar	Alat	Nilai					
				Nama	NAM	B	K	FK	SE
- Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (moral dan agama)	I. Kegiatan awal - Berbaris, baca ikrar, berdoa, salam		Percakapan	1. Rohid	2	3	2	4	2
				2. Ahmad	3	2	4	2	2
				3. Monza	2	2	3	3	3
				4. Devina	4	1	2	2	2
				5. Radit	3	2	2	3	1
- Menjawab pertanyaan (bahasa) - Berjalan mundur berjalan ke samping pada garis lurus (fisik motorik) - Mengelompokkan benda yang sama (kognitif)	II. Kegiatan inti - Menjawab pertanyaan guru tentang macam-macam buah - Berjalan di atas papan titian - Mengelompokkan benda besar dan kecil	Gambar, papan kayu,	Tanya jawab, praktek langsung	6. Dimas	2	2	2	2	3
				7. Angel	4	3	1	2	3
				8. Galih	1	3	2	2	3
				9. Genes	3	2	1	2	4
				10. Kevin	2	4	1	3	2
				11. Kenza	2	3	3	3	2
				12. Maura	3	2	2	3	2
				13. Maurin	1	2	2	2	3
				14. Azka	1	3	2	2	3
				15. Nazril	4	3	1	2	3
- Mengikuti peraturan dalam permainan (sosial emosial)	III. Istirahat - Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas	Air, lap, ember Bermain bebas		16. Nabila	2	3	2	2	3
				17. Ogis	4	2	2	3	3
				18. Rehan	3	2	3	2	2
				19. Rio	3	1	3	2	2
				20. Serlin	2	1	2	2	2

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Sumber Belajar	Alat	Nilai					
				Nama	NAM	B	K	FK	SE
	IV. Kegiatan akhir			21. Udin	3	2	2	3	3
	- Bernyanyi			22. Velly	1	2	2	2	3
	- Evaluasi			23. Williyam	2	2	2	2	2
	- Berdoa, pulang			24. Rizky	3	2	2	3	1
				25. Ridho	1	2	3	3	2

Catatan

1 ☆ = Belum Berkembang (BB)

2 ☆ ☆ = Mau Berkembang (MB)

3 ☆ ☆ ☆ = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 ☆ ☆ ☆ ☆ = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Guru Kelompok B2

YUNITA MAULIDYA

Mengetahui,

Kepala TK

TUKIYAH

Lampiran H. HASIL PENILAIAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK**PRA-SIKLUS****Lembar Penilaian Kemampuan Berhitung Anak di Kelompok B2 TK
TAMAN INDRIA Tahun Pelajaran 2016/2017**

No	Nama	Penilaian			
		SB	B	C	K
1	A. Basyari Rohid			√	
2	A. Khaidar Alkhodil				√
3	Alexa A dea moza	√			
4	Devina Aulia R				√
5	Dhoni Raditya			√	
6	Dimas cahya		√		
7	Exida Angel .K				√
8	Galih Asmoro		√		
9	Ganes Eka W.				√
10	Kevin Nander	√			
11	Kenza Ebin				√
12	Maura Angelina			√	
13	Maurina mayang.		√		
14	M. Aska Dwi				√
15	M. Nazril A		√		
16	Nabila Zahwa				√
17	Ogisyfira C			√	
18	Rehan maulana				√
19	Rio Damar		√		
20	Serlyn Windy				√
21	Sholahuddin Al.				√
22	Velly Cahyatul			√	
23	Willyam N				√
24	Rizky		√		
25	Ridho M			√	
Jumlah frekuensi		2	6	6	11
presentase		8	24	24	44

Keterangan

$$\frac{\text{jumlah nilai anak yang memperoleh nilai}}{\text{jumlah keseluruhan anak}} \times 100\%$$

Rumus :

$$\text{Sangat baik} = \frac{2}{25} \times 100 = 8$$

$$\text{Baik} = \frac{6}{25} \times 100 = 24$$

$$\text{Cukup} = \frac{6}{25} \times 100 = 24$$

$$\text{Kurang} = \frac{11}{25} \times 100\% = 44$$

Jumlah Nilai Yang Di Peroleh Anak

No	Kualifikasi nilai	Skor	Jumlah anak	Jumlah nilai
1	Sangat baik	4	2	8
2	Baik	3	6	18
3	Cukup	2	6	12
4	Kurang	1	11	11

$$\text{jumlah nilai rata - rata kelas} = \frac{\sum srtk}{\sum sik} \times 100\%$$

$$\text{Jumlah nilai rata-rata kelas} = 49/25 \times 100 = 49\%$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh saat pra siklus yakni 8 % anak kriteria sangat baik, 15 % anak baik, 12% anak cukup dan 5% anak kriteria kurang dengan rata-rata kelas 49% anak. Maka dari itu dilakukan siklus I untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak di kelompok B2 TK Taman Indria Banyuwangi.

Mengetahui,

Guru kelompok B2

Kepala Sekolah

Yunita Maulidya

Tukiyah
NIP. 197011202007012020



Lampiran I. Rencana Kegiatan Harian Siklus I dan II

Lampiran I. 1Rencana Kegiatan Harian Siklus 1

RENCANA KEGIATAN HARIAN TAHUN AJARAN 2016/2017

TK TAMAN INDRIA BANYUWANGI

Kelompok : TK B
Semester/Minggu : 2/8
Tema : Tanaman
Sub tema : Macam-macam buah
Hari/tanggal : Selasa 11 April 2017
Alokasi Waktu : 07.30-10.30

Pembukaan :

- Salam dipagi hari : menyambut kedatangan setiap anak dengan kehangatan dan cinta
- Jurnal Pagi : menanyakan situasi dan kondisi anak pada pagi ini
- Ikrar dan Berdoa : anak bersama guru membaca doa bersama- sama sebelum belajar

Kegiatan Inti :

Aspek Pengembangan dan Indikator	Strategi Pengembangan			Pengalaman Belajar dan Urutan Kegiatan	Asessmen Perkembangan Anak
	Materi	Metode	Media		
- Mengucapkan syair-syair keagamaan (NAM)	Mengucapkan syair – syair keagamaan	Praktek langsung		- Anak dapat menyucapkan syair macam-macam sifat nabi,	• Perbuatan
- Menirukan kembali 4-5 urutan kata (Bahasa)	Menirukan kata	Bercakap-cakap dan tanya jawab		- Anak dapat menirukan kata “ “Yang menciptaka tumbuhan ”	• Lisan
- Mengurutkan dan ,menyebutkan angka 1-20 (Kognitif)	Megurutkan angka	Tanya jawab,		- Anak dapat menyebutkan angka 1-10, dan mengurutkan angka 1-10 pada pohon hitung	• Unjuk kerja
- Menempel gambar sederhana (fisik motorik)		Praktek langsung	Buah dari kain flanel	- Anak dapat menempel angka 1-10 pada pohon hitung	• Perbuatan
- Suka Menolong (Sosemos)	Suka menolong	Praktek Langsung		- Anak dapat membantu temannya di kelas membersihkan kotoran	• Perbuatan

Penutup :

- Jurnal Siang : review kegiatan satu hari, umpan balik dan informasi tentang kegiatan esok hari sebagai motivasi bagi anak.
- Bernyanyi, Doa pulang dan salam

Banyuwangi, 11 April 2017

Guru Kelas kelompok B2

Mahasiswa Peneliti

Yunita Maulidya

Shinta Hardikna A.S
NIM.130210205055

Mengetahui

Kepala Sekolah TK

Tukiyah

NIP. 197011202007012020

Lampiran I.2 Rencana Kegiatan Harian Siklus II

RENCANA KEGIATAN HARIAN TAHUN AJARAN 2015/2016

TK TAMAN INDRIA BANYUWANGI

Kelompok : TK B
Semester/Minggu : 2/8
Tema : tanaman
Sub tema : macam – macam warna buah
Hari/tanggal : Kamis 13 April 2017
Alokasi Waktu : 07.30-10.30

Pembukaan :

- Salam dipagi hari : menyambut kedatangan setiap anak dengan kehangatan dan cinta
- Jurnal Pagi : menanyakan situasi dan kondisi anak pada pagi ini
- Ikrar dan Berdoa : anak bersama guru membaca doa bersama- sama sebelum belajar

Kegiatan Inti :

Aspek Pengembangan dan Indikator	Strategi Pengembangan			Pengalaman Belajar dan Urutan Kegiatan	Asesmen Perkembangan Anak
	Materi	Metode	Media		
Berdoa sebelum kegiatan (NAM)		Praktek langsung		- Anak dapat berdoa sebelum kegiatan tanpa bantuan guru.	• Perbuatan
- Menjawab pertanyaan sesuai dengan cerita (Bahasa)		Bercakap-cakap dan tanya jawab		- Anak dapat menjawab pertanyaan guru tentang macam-macam buah	• Lisan
- Mengurutkan dan ,menyebutkan angka 1-10 (Kognitif)	Megurutkan angka	Tanya jawab,		- Anak dapat menyebutkan angka 1-10, dan mengurutkan angka 1-10 pada pohon hitung	• Unjuk kerja
- Menyanyi dengan diiringi media (fisik motorik)		Praktek langsung		- Anak dapat bernyanyi tetang buah-buahan dengan bermain bersama teman-teman dan guru	• Perbuatan
- menyelesaikan tugas sampai selesai (Sosemos)		Praktek Langsung		- Anak dapat menyelesaikan tugas sampai selesai	• Perbuatan

Penutup :

- Jurnal Siang : review kegiatan satu hari, umpan balik dan informasi tentang kegiatan esok hari sebagai motivasi bagi anak.
- Bernyanyi, Doa pulang dan salam

Guru Kelas kelompok B2

Yunita Maulidya
NUPTK.

Banyuwangi, 13 April 2017

Mahasiswa Peneliti

Shinta Hardikna A.S
NIM. 130210205055

Mengetahui

Kepala Sekolah TK

Tukiyah

NIP. 197011202007012020

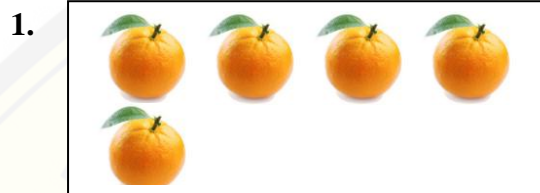


Lampiran J LKS

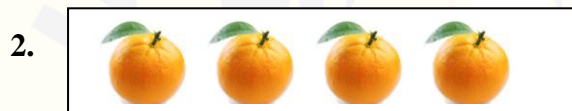
LEMBAR KERJA SISWA



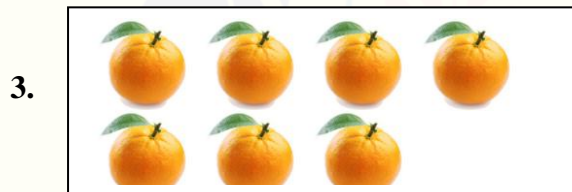
HITUNGLAH GAMBAR BUAH DI BAWAH INI KEMUDIAN HUBUNGKAN DENGAN ANGKA YANG ADA DI BAWAH INI !



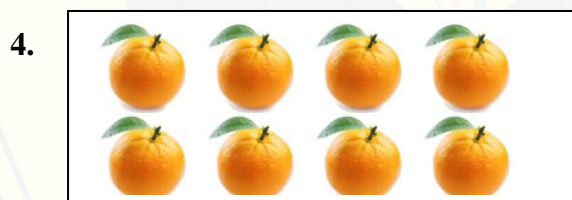
6



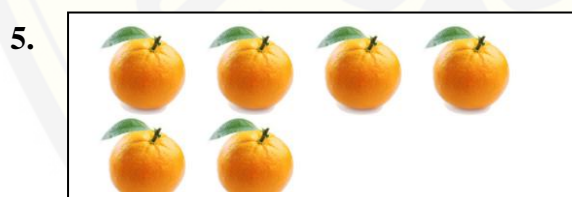
8



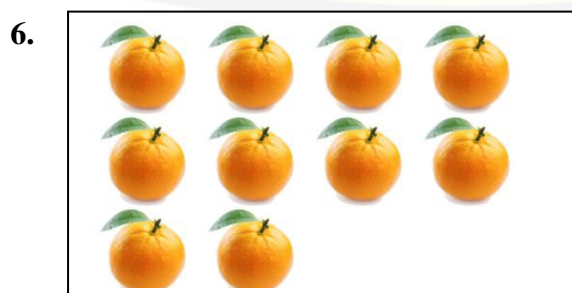
7



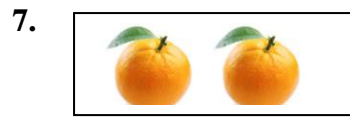
5



10



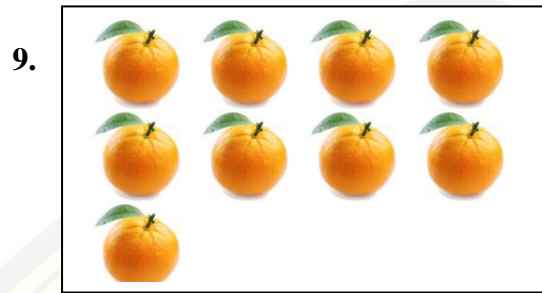
4



9



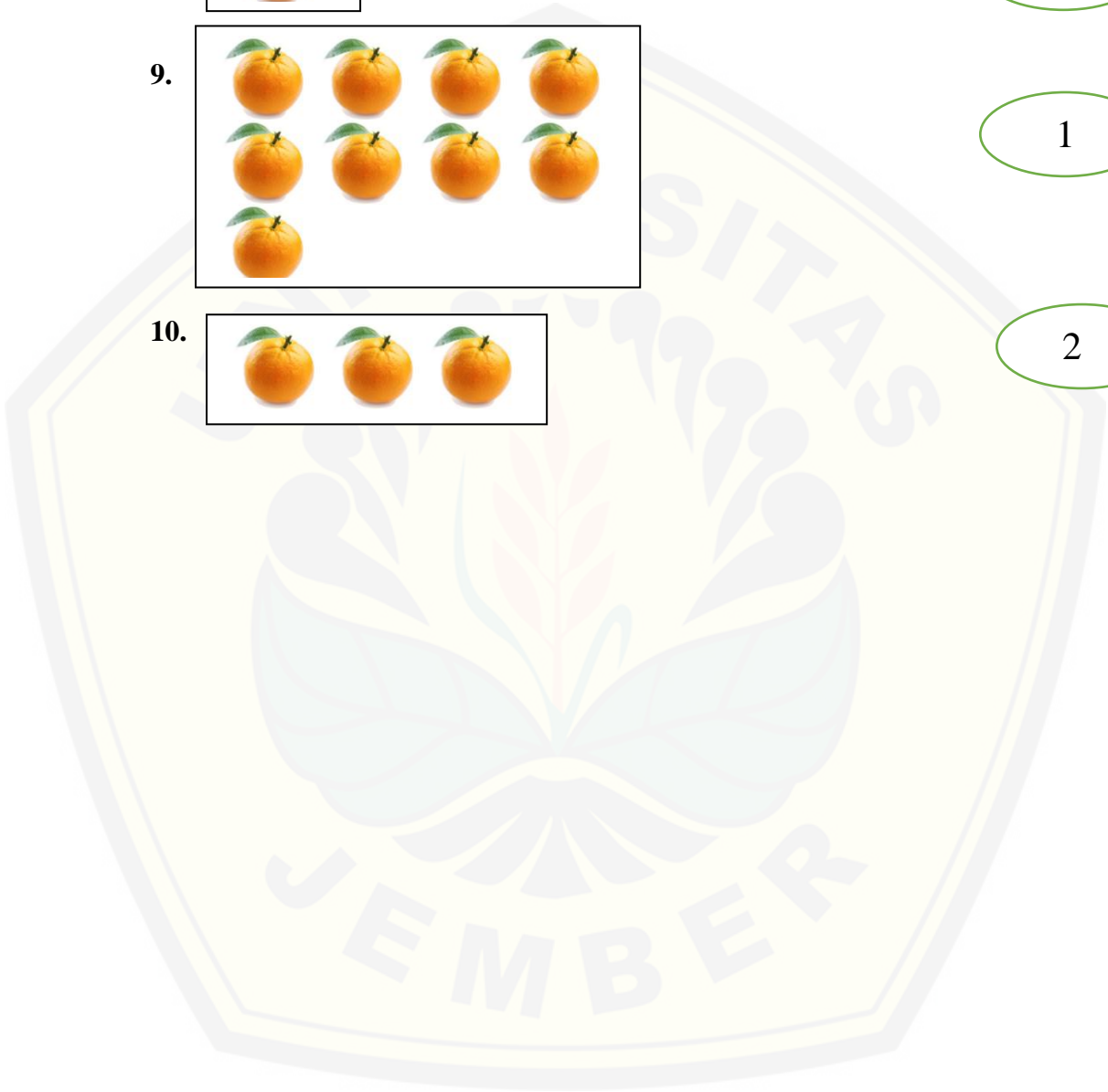
3



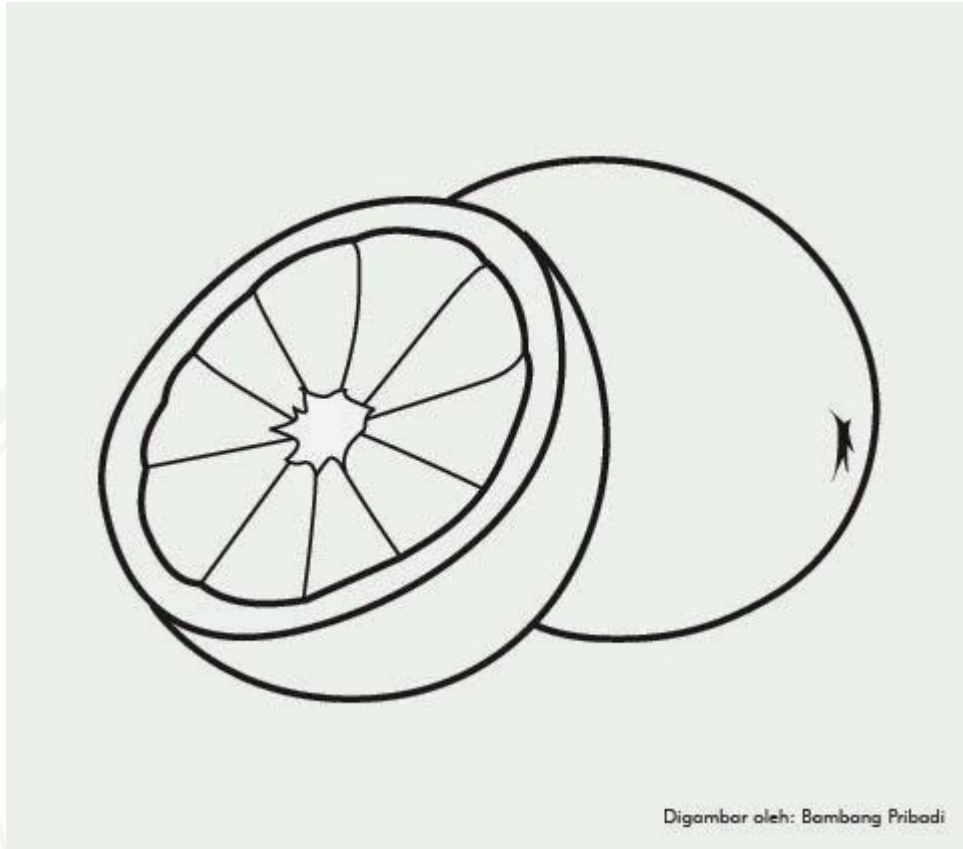
1



2



WARNAILAH GAMBAR DI BAWAH INI !



Lampiran K Media




Media Pohon Hitung



LAMPIRAN L SURAT KETERANGAN

L1. Lampiran surat observasi

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN
TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jln. Kalimantan 37 Kampus Bumi Tegalboto Kotak Pos 162 Jember 6812
Telp/fax (0331) 334988, 336084
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor **1348** UN25.1.5/PL.5/2017 **21 FEB 2017**
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala TK. TK Taman Indria
Banyuwangi

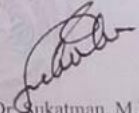
Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.


Nama : Shinta Hardikna Amirdyasari
NIM : 130210205055
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Bermaksud mengadakan penelitian tentang "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Pohon Hitung Anak Kelompok B TK Taman Indria Banyuwangi Tahun Pelajaran 2016/2017" di sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon perkenan kesediaan Saudara/i untuk dapat menerima dan memberikan informasi yang diperlukan.

Atas perhatian dan kerjasama saudara/i, kami mengucapkan terimakasih.

a.n Dekan
Pembantu Dekan I

Dr. Sukatman, M.Pd.
NIP. 19640123 199512 1 001

L2. Lampiran Surat Penelitian

**PERGURUAN TAMAN SISWA CABANG PEDOTAN
BAGIAN TAMAN INDRIA
Jln. Taman Siswa No 1 Pedotan Kebondalem Bangorejo
Banyuwangi 68487**

Banyuwangi, 13 April 2017

Nomor : 22.2/14/429.101.18.709/2017
Lampiran :

Perihal : **Surat Keterangan Selesai Penelitian**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **TUKIYAH S.Pd**
NIP : 197011202007012020
Jabatan : Kepala Sekolah


Memberitahukan dengan hormat bahwa Mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : **Shinta Hardikna Amirdya Sari**
NIM : 130210205
Jurusan/ Program : Ilmu Pendidikan/ S1 PG PAUD

Telah selesai melakukan penelitian di TK TAMAN INDRIA PEDOTAN Kecamatan BANGOREJO Kabupaten Banyuwangi, dengan judul: "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Pohon Hitung Anak kelompok B di TK TAMAN INDRIA Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2016/2017".

Demikian surat keterangan kami buat, atas perhatian dan kerjasamanya, kami mengucapkan terima kasih.

Pedotan, 13 april 2017

Kepala Sekolah

Tukiyah S.P.d
NIP. 197011202007012020

LAMPIRAN M DOKUMENTASI



Gambar 1. Penjelasan pohon hitung dan kegiatan tanya jawab tentang materi



Gambar 2. Kegiatan menempelkan buah dari kain flanel pada media pohon hitung



Gambar 3 . saat guru menyuruh anak menyebutkan angka 1-10



Gambar 6. Saat anak mengerjakan tugas dari guru

Lampiran N BIODATA

Nama : Shinta Hardikna Amirdyasari
 NIM : 130210205055
 Tempat/Tanggal Lahir : Banyuwangi, 2 Mei 1995
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat Asal : Dusun Sumberbening Desa Kesilir RT 02 RW 01
 Kecamatan Siliragung Kabupaten Banyuwangi ,
 Kode Pos : 68488
 Alamat Tinggal :Jalan Kalimantan No 25 F, Kelurahan Summersari,
 Kabupaten Jember
 Telepon : 085813211120
 Program Studi : S1 Pendidikan Guru PAUD
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

No.	Pendidikan	Tempat	Tahun
1	SD 5 Kesilir	Banyuwangi	2007
2	SMP Negeri 2 Siliragung	Banyuwangi	2010
3	Madrasah Aliyah	Banyuwangi	2013
4	S1 PG PAUD UNEJ	Jember	2017