



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK
KELOMPOK B MELALUI MEDIA PERMAINAN BALOK
CUISENAIRE DI TK ASY-SYAFA'AH KECAMATAN
SUMBERSARI KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Oleh
Siti Munirotus Sa'adah
NIM 130210205041

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PADA ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2017**



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK
KELOMPOK B MELALUI MEDIA PERMAINAN BALOK
CUISENAIRE DI TK ASY-SYAFA'AH KECAMATAN
SUMBERSARI KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

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

Oleh
Siti Munirotus Sa'adah
NIM 130210205041

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PADA ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2017**

PERSETUJUAN

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK
KELOMPOK B MELALUI MEDIA PERMAINAN BALOK
CUISENAIRE DI TK ASY-SYAFA'AH KECAMATAN
SUMBERSARI KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

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

Oleh:

Nama Mahasiswa : Siti Munirotus Sa'adah
NIM : 130210205041
Angkatan : 2013
Daerah Asal : Jember
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 09 September 1995
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/ PG PAUD

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

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

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

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B melalui Media Permainan Balok *Cuisenaire* di TK Asy-Syafa’ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada :

hari : Jum’at

tanggal : 24 Maret 2017

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dra. Khutobah, M.Pd

NIP 19561003 198212 2 001

Drs. Misno A. Lathief, M.Pd

NIP 19550813 198103 1 003

Anggota I,

Anggota II,

Dr.Susanto, M.Pd

NIP. 19630616 198802 1 001

Drs. Syarifuddin, M.Pd

NIP. 19590520 198602 1 001

Mengesahkan,
Dekan FKIP Universitas Jember

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

NIP. 19680802 199303 1 004

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah Swt atas segala rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa ummatnya pada jalan yang terang. Segala ketulusan dan keikhlasan, kupersembahkan karya ilmiah ini kepada:

1. kedua orang tua tercinta, Ibunda Ning Zaimah (alm) dan Ayahanda Kamat (alm) terimakasih atas do'a, dukungan dan motivasi yang diberikan kepada saya selama ini;
2. keluarga besarku, terimakasih atas do'a, dukungan dan motivasi yang diberikan kepada saya selama ini;
3. guru-guruku sejak TK sampai dengan Perguruan Tinggi, terimakasih atas segala ilmu, bimbingan, keterampilan, dan doa yang diberikan selama ini;
4. alamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan.

MOTTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

“Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.”

*(Terjemahan Surat Al-Mujadalah ayat : 11)**



*⁾ Departemen Agama Republik Indonesia. 2008. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: PT CV Penerbit Diponegoro.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Munirotus Sa'adah

NIM : 130210205041

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B melalui Media Permainan Balok *Cuisenaire* di TK Asy-Syafa’ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” adalah benar-benar karya sendiri, kecuali kutipan yang saya sudah disebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan 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, 23 Maret 2017

Yang menyatakan,

Siti Munirotus Sa'adah
NIM. 130210205041

SKRIPSI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK
KELOMPOK B MELALUI MEDIA PERMAINAN BALOK
CUISENAIRE DI TK ASY-SYAFA'AH KECAMATAN
SUMBERSARI KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Oleh
Siti Munirotus Sa'adah
NIM 130210205041

Pembimbing

Dosen Pembimbing 1 : Dra. Khutobah, M.Pd

Dosen Pembimbing 2 : Drs. Misno A. Lathief, M.Pd

RINGKASAN

Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B melalui Media Permainan Balok *Cuisenaire* di TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017, Siti Munirotus Sa'adah; 130210205041; 2017; 81 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini; Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki anak dalam memahami konsep dasar-dasar matematika atau berhitung permulaan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuan sesuai tahap usia perkembangannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan. Contohnya seperti berhitung benda-benda yang ada disekeliling anak.

Berdasarkan hasil observasi pada kelompok B TK Asy- Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 kemampuan anak khususnya dalam berhitung permulaan masih belum optimal, hal ini terlihat pada saat pembelajaran berlangsung, terdapat 62,6% atau 20 anak dari 32 anak yang kesulitan dalam menyebutkan banyak bilangan dan meghubungkan gambar sesuai jumlahnya. Keadaan ini dipicu oleh kegiatan guru pada proses pembelajaran untuk pengembangan kemampuan berhitung anak hanya dilakukan dengan pemberian tugas atau hanya dengan pengerjaan latihan di lembar kerja anak, hal tersebut dirasa sangat kurang efektif tanpa adanya media permainan yang tepat yang dibutuhkan anak, hal ini juga dapat menurunkan minat anak untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) bagaimanakah penerapan media permainan balok *cuisenaire* untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B di TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017? dan

2) bagaimanakah peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B melalui media permainan balok *cuisenaire* di TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan penelitian ini adalah untuk: 1) mendeskripsikan penerapan media permainan balok *cuisenaire* pada anak kelompok B di TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 dan 2) Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B melalui media permainan balok *cuisenaire* di TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK Asy-Syafa'ah dengan jumlah 30 anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Setiap siklus terdiri atas 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tindakan penelitian dilakukan dengan menggunakan balok *cuisenaire* dilaksanakan dalam 2 siklus, yaitu siklus I dan II menggunakan media balok *cuisenaire*. Metode pengumpul data pada penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B setelah diberikan tindakan dengan menerapkan media permainan balok *cuisenaire*. Diketahui rata-rata hasil belajar anak pada siklus I sebesar 67,2 dan siklus II meningkat menjadi 80. Hal ini menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung anak dari siklus I ke II sebesar 12,8.

Saran bagi guru, hendaknya guru kelompok B menerapkan media permainan balok *cuisenaire* sebagai alternatif dalam proses pembelajaran. Saran kedua ditujukan kepada kepala sekolah yaitu hendaknya memfasilitasi dan mendukung pembelajaran menggunakan media balok *cuisenaire* bagi guru-guru. Saran ketiga ditujukan bagi peneliti lain yaitu dapat dijadikan acuan untuk mengadakan penelitian yang sejenis.

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah Swt atas segala rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B melalui Media Permainan Balok *Cuisenaire* di TK Asy-Syafa’ah Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” dengan baik.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak oleh karena itu, saya menyampaikan terimakasih kepada pihak-pihak sebagai berikut:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. 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 dan selaku dosen pembimbing I;
5. Drs. Misno A. Lathief, M.Pd selaku dosen pembimbing II;
6. Dr.Susanto, M.Pd selaku dosen pembahas;
7. Drs. Syarifuddin, M.Pd selaku dosen penguji;
8. seluruh dosen Program Studi PG PAUD Universitas Jember;
9. kepala sekolah, guru-guru, dan anak kelompok BTK Asy-Syafa’ah Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember;
10. kakak saya Uswatun Hasanah, Sulistyo Wati, M.Yusuf, M. Hamzah, M. Fathur Rohman, Husnul Hotimah,yang selama ini mendo’akan saya;
11. suami saya Toni Firmanto, S.Pd. I yang telah mendukung, memotivasi, dan mendo’akan saya selama ini;
12. teman-teman saya, Nurul Hariyanti, Siti Aminatur R, Novia Rahma, Putri Ratna, Fifi Sintya, dan Hendro Try yang telah memberi semangat, kerjasama, dan bantuan;

13. teman-teman mahasiswa PG PAUD angkatan 2013terimakasih untuk kebersamaan dan kenangan indah selama masa kuliah, dan
14. semua pihak yang membantu terselesaikannya skripsi ini.

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, 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, 23 Maret 2017

Penulis

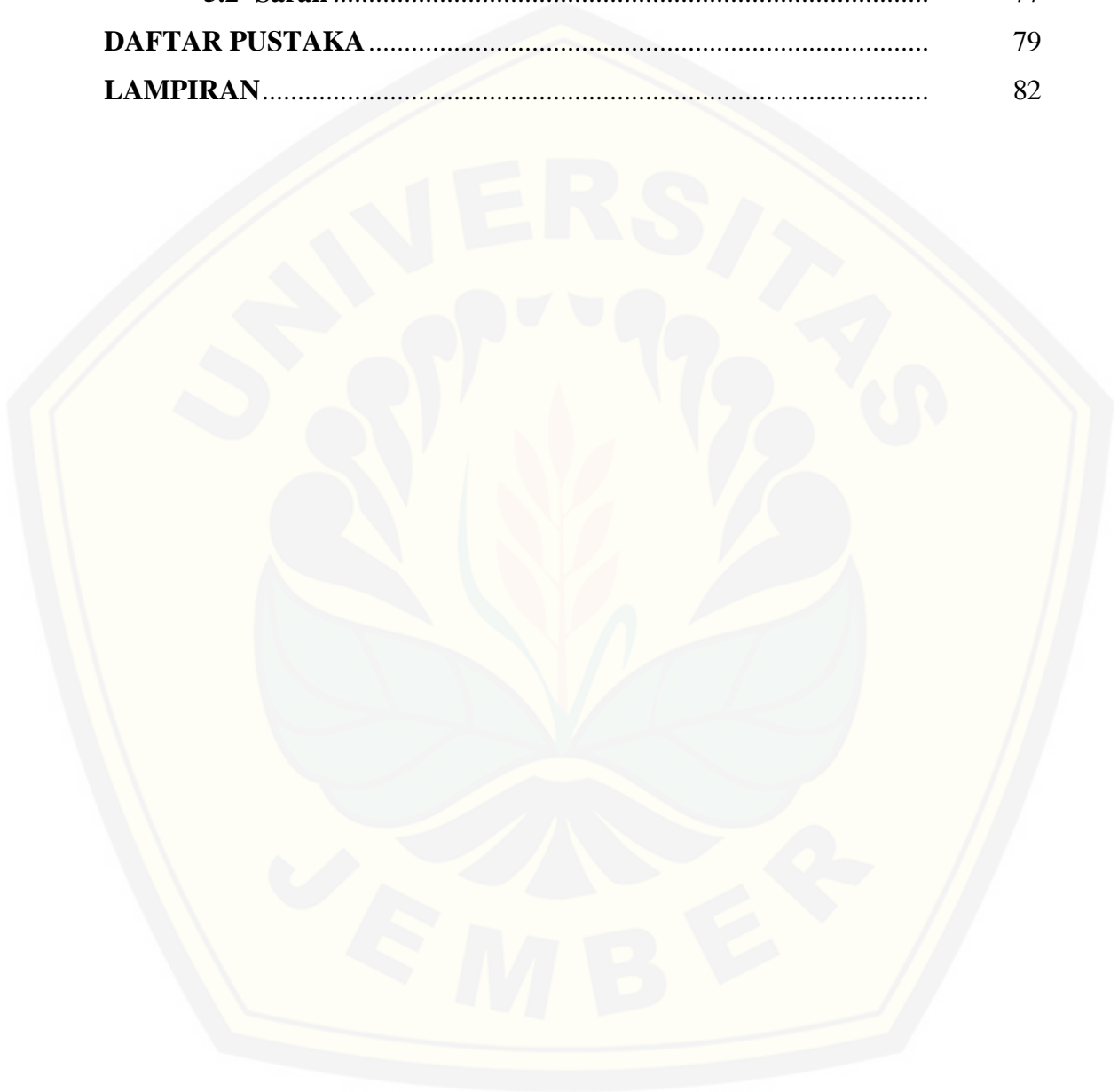
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERNYATAAN	vii
HALAMAN PEMBIMBINGAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Hakekat Anak Usia Dini	8
2.2 Hakekat Perkembangan Kognitif Anak Usia TK	9
2.2.1 Perkembangan Kognitif Anak Usia TK	9
2.2.2 Tahapan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B	10
2.2.3 Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6	
tahun.....	12
2.2.4 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	14

2.3 Hakikat Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia	
TK Kelompok B	15
2.3.1 Pengertian Kemampuan	15
2.3.2 Pengertian Berhitung	16
2.3.3 Kemampuan Berhitung Permulaan	16
2.3.4 Manfaat Berhitung Permulaan.....	18
2.3.5 Tahap-Tahap Berhitung Permulaan.....	18
2.3.6 Prinsip-Prinsip Berhitung Permulaan	20
2.4 Media Pembelajaran	21
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran	21
2.4.2 Fungsi Media Pembelajaran	22
2.5 Hakekat Permainan Balok <i>Cuisenaire</i>	23
2.5.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)	23
2.5.2 Pengertian Bermain	24
2.5.3 Pengertian Permainan.....	26
2.5.4 Balok <i>Cuisenaire</i>	29
2.5.5 Langkah-langkah Penggunaan Media Permainan Ba- lok <i>Cuisenaire</i> dalam Kegiatan Berhitung	31
2.6 Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan melalui Media Permainan Balok <i>Cuisenaire</i>	32
2.7 Penelitian Yang Relevan	35
2.8 Kerangka Berfikir	35
2.9 Hipotesis Tindakan	37
BAB 3. METODE PENELITIAN	38
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	38
3.2 Subjek Penelitian	38
3.3 Definisi Operasional	39
3.3.1 Kemampuan Berhitung Permulaan	39
3.3.2 Media Balok <i>Cuisenaire</i>	39

3.4 Jenis Penelitian	39
3.5 Rancangan Penelitian	40
3.6 Prosedur Penelitian	41
3.6.1 Tindakan Pendahuluan	42
3.6.2 Pelaksanaan Siklus I.....	42
3.6.3 Pelaksanaan Siklus II.....	44
3.7 Metode Pengumpul Data	45
3.7.1 Metode Observasi.....	46
3.7.2 Metode Wawancara.....	46
3.7.3 Metode Tes	46
3.7.4 Metode Dokumentasi	47
3.8 Analisis Data	47
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Gambaran dan Lokasi Sekolah	51
4.2 Jadwal Penelitian	52
4.3 Pelaksanaan Penelitian	52
4.3.1 Prasiklus	52
4.3.2 Siklus I.....	54
4.3.3 Siklus II	59
4.4 Hasil Penelitian	64
4.4.1 Analisis Data Penelitian	64
4.4.2 Analisis Hasil Belajar Anak	69
4.4.3 Perbandingan Hasil Kemampuan Berhitung Permulaan Anak	70
4.4.4 Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Anak	72
4.5 Pembahasan	73
4.6 Temuan Penelitian	74
4.6.1 Temuan Siklus I.....	74
4.6.2 Temuan Siklus II	75

BAB 5. PENUTUP	77
5.1 Kesimpulan	77
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	82



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Media Permainan Balok <i>Cuisenaire</i>	33
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir.....	36
Gambar 3.1 Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas	41
Gambar 4.1 Diagram kemampuan berhitung permulaan anak pra siklus .	65
Gambar 4.2 Diagram kemampuan berhitung permulaan anak siklus I.....	67
Gambar 4.3 Diagram kemampuan berhitung permulaan anak siklus II....	68
Gambar 4.4 Diagram persentase perbandingan kemampuan berhitung permulaan anak pada pra siklus, siklus I dan siklus II.....	69
Gambar 4.5 Grafik persentase perbandingan kemampuan berhitung Permulaan anak siklus I dan II.....	70
Gambar 4.6 Diagram perbandingan rata-rata kemampuan berhitung permulaan anak secara klasikal.....	71
Gambar 4.7 Diagram peningkatan ketuntasan hasil belajar anak dalam kemampuan berhitung permulaan pada siklus I dan II	72

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Implementasi Penerapan Media Permainan Balok <i>Cuisenaire</i> .	34
Tabel 3.1 Pedoman Penskoran Tes Hasil Belajar Anak.....	48
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian kemampuan berhitung anak.....	48
Tabel 3.3 Kualifikasi Penilaian.....	50
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran.....	52
Tabel 4.2 Analisis kemampuan berhitung anak prasiklus.....	65
Tabel 4.3 Analisis kemampuan berhitung anak siklus I.....	66
Tabel 4.4 Analisis kemampuan berhitung anak siklus II.....	68
Tabel 4.5 Perbandingan keterampilan berhitung anak pada pra siklus, siklus I dan siklus II.....	69
Tabel 4.6 Perbandingan kemampuan berhitung permulaan anak.....	70
Tabel 4.7 Perbandingan rata-rata kemampuan berhitung permulaan anak secara klasikal.....	71
Tabel 4.8 Ketuntasan hasil belajar anak dalam kemampuan berhitung permulaan pada siklus I dan II.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN	82
LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA	84
B.1 Pedoman Wawancara.....	84
B.2 Pedoman Observasi	85
B.3 Pedoman Tes	85
B.4 Pedoman Dokumentasi	85
LAMPIRAN C. PEDOMAN WAWANCARA	86
C.1 Pedoman Wawancara Dengan Guru Sebelum Tindakan.....	86
C.2 Pedoman Wawancara Dengan Guru Setelah Tindakan	87
LAMPIRAN D. PEDOMAN OBSERVASI	88
D.1 Pedoman Observasi Aktivitas Guru di Kelas (Saat Tindakan)	88
D.2 Pedoman Observasi Aktivitas Anak	89
LAMPIRAN E. PEDOMAN TES	91
E.1 Pedoman Penskoran Tes Lisan Anak.....	91
E.2 Pedoman Penskoran Tes Tulis Anak	92
E.3 Pedoman Penilaian Berhitung Permulaan Anak	93
E.4 Kualifikasi Pedoman Penilaian keterampilan Berhitung Permulaan Anak	94
E.5 Pedoman Pengolahan Skor Individu	95
E.6 Pedoman Pengolahan Nilai Rata-Rata Kelas.....	95
E.7 Pedoman Pengolahan Persentase nilai	96
LAMPIRAN F. HASIL WAWANCARA	97
F.1 Hasil Wawancara Dengan Guru Sebelum Tindakan.....	97
F.2 Hasil Wawancara Dengan Guru Setelah Tindakan	98
LAMPIRAN G. HASIL OBSERVASI	100
G.1 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I	100

G.2 Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus I.....	102
G.3 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	104
G.4 Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus II.....	106
G.5 Hasil Penilaian Penskoran Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Siklus I.....	108
G.6 Hasil Penilaian Penskoran Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Siklus II.....	111
LAMPIRAN H. DOKUMENTASI	115
H.1 Profil Sekolah	115
H.2 Daftar Nama Guru	116
H.3 Daftar Nama Anak	116
H.4 Rencana Kegiatan Harian Prasiklus	118
H.5 Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Pra Siklus.....	120
LAMPIRAN I. PERANGKAT PEMBELAJARAN	122
I.1 Rencana Kegiatan Siklus I.....	122
I.2 Rencana Kegiatan Siklus II.....	126
I.3 Lembar Kerja Anak Siklus I	130
I.4 Lembar Kerja Anak Siklus II.....	131
I.5 Hasil Lembar Kerja Anak Siklus I.....	132
I.6 Hasil Lembar Kerja Anak Siklus II.....	133
LAMPIRAN J. SURAT KETERANGAN	134
J.1 Surat Ijin Penelitian	134
J.2 Surat Bukti Penelitian.....	135
LAMPIRAN K. DOKUMENTASI FOTO PENELITIAN	136
LAMPIRAN L. DAFTAR RIWAYAT HIDUP	142

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini akan dipaparkan hal-hal yang berkaitan dengan pendahuluan yang meliputi: 1) latar belakang, 2) rumusan masalah, 3) tujuan penelitian, dan 4) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses suatu perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun. Rasyid (2009:64) mengemukakan bahwa anak usia dini merupakan usia emas atau *the golden age* yang sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi multi kecerdasan yang dimiliki anak. Multi kecerdasan tersebut dapat dikembangkan dengan adanya pendidikan untuk anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Hal itu sebagai pondasi awal agar anak siap masuk ke jenjang pendidikan yang selanjutnya.

Menurut Permendiknas nomor 146 tahun 2014 (dalam Depdiknas, 2014:2) Pendidikan Anak Usia Dini, yang selanjutnya disingkat PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu bentuk dari pendidikan anak usia dini. Taman Kanak-kanak menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia empat tahun sampai memasuki jenjang pendidikan dasar (Masitoh, dkk., 2005:1). Pendidikan TK dalam proses pembelajarannya terdapat program yang telah disesuaikan dengan usia anak dan menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak seperti aspek nilai agama dan moral, aspek kognitif, aspek

bahasa, aspek sosial emosional, dan aspek fisik motorik. Perkembangan kognitif pada anak merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan.

Piaget (dalam Suyanto, 2005a:53) mengemukakan bahwa semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama melalui empat tahapan, yaitu: (1) sensorimotor, (2) preoperasional, (3) konkret-operasional, (4) formal-operasional. Setiap anak akan melewati keempat tahapan perkembangannya sesuai dengan usianya.

Anak usia TK berada pada tahap perkembangan pra operasional yaitu rentang usia 4-6 tahun. Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berfikir yang jelas, anak juga telah mulai mengenali beberapa simbol, tanda, bahasa dan gambar (Suyanto, 2005b:55). Anak tidak mampu berpikir seperti orang dewasa pada umumnya. Anak perlu diberi pengalaman yang konkret dirasakan langsung oleh anak.

Salah satu aspek pengembangan kognitif yaitu melalui pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika berhubungan dengan kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan.

Menurut Depdiknas (2007:1) Berhitung merupakan bagian dari matematika, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar dari pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Kemampuan berhitung permulaan ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuan dan karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan (Susanto, 2011:98). Pembelajaran berhitung di TK tidak langsung diajarkan tentang penambahan, pengurangan, pembagian dan perkalian, melainkan diperkenalkan terlebih dahulu dengan matematika sederhana atau disebut dengan berhitung permulaan. Berhitung di Taman Kanak-kanak diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam

pelaksanaannya, berhitung di Taman Kanak-kanak dilakukan secara menarik dan bervariasi (Astuti, 2013).

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, sedangkan permainan matematika merupakan salah satu kegiatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan dasar matematika anak seperti kemampuan melihat, membedakan, meramalkan, memisahkan dan mengenal konsep angka, selain itu juga mampu meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah. Apabila diberikan sejak usia dini maka akan mampu merangsang serta meningkatkan kemampuan anak dalam memahami fenomena alam atau perubahan lingkungan sekitarnya. (Wijarnako dalam Purwanti, 2013).

Anak belajar melalui bermain, hampir semua kegiatan anak adalah bermain, untuk mencapai tujuan yang optimal dalam berhitung permulaan pada anak TK, perhatikan dalam memilih mainan untuk anak-anak ataupun memilih permainan yang sesuai dengan karakteristik anak. Media permainan yang akan meningkatkan kemampuan berhitung di Taman Kanak-Kanak salah satunya adalah balok *cuisenaire*. George Cuisenaire (dalam Eliyawati, 2005:69) menyatakan bahwa balok *cuisenaire* merupakan balok yang terdiri atas balok-balok yang dengan ukuran sebagai berikut: 1 x1 x1 cm berwarna kayu asli; 2 x1 x1 cm berwarna merah; 3 x1 x1 cm berwarna hijau muda; 4 x1 x1 cm berwarna merah muda; 5 x1 x1 cm berwarna kuning; 6 x1 x1 cm berwarna hijau tua; 7 x1 x1 cm berwarna hitam; 8 x1 x1 cm berwarna coklat; 9 x1 x1 cm berwarna biru tua; 10 x1 x1 cm berwarna jingga, dan di ciptakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak, pengenalan bilangan dan untuk peningkatan keterampilan anak dalam bernalar, Balok-balok *cuisenaire* ini digunakan dari tingkat taman kanak-kanak sampai sekolah dasar.

Sudono (2006:36) berpendapat bahwa balok *cuisenaire* yaitu balok sepuluh tingkat dari satu hingga sepuluh. Balok *cuisenaire* diciptakan oleh George Cuisenaire dari Belgia, karena ia mengamati sulitnya pemahaman matematika pada anak. Balok *cuisenaire* ini banyak dipergunakan di berbagai negara Eropa dan di beberapa negara

bagian Australia. Penggunaan balok *cuisenaire* ini diharapkan dapat membantu dalam mengoptimalkan proses pembelajaran berhitung permulaan pada anak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada kelompok B di TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 ditemukan bahwa kemampuan berhitung permulaan anak masih kurang. Mayoritas anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan sesuai banyaknya benda, pembelajaran untuk pengembangan kemampuan berhitung anak hanya dilakukan dengan pemberian tugas atau hanya dengan pengerjaan latihan di lembar kerja anak, hal tersebut dirasa sangat kurang efektif dan tanpa adanya media yang tepat yang dibutuhkan anak, hal ini juga dapat menurunkan minat anak untuk belajar. Diketahui sebanyak 32 anak yang ada, 9,4% atau 3 anak sangat baik, 28% atau 9 anak baik, 43,8% atau 14 anak cukup dan 18,8% atau 6 anak kurang, sehingga ada 20 anak mengalami kesulitan dalam berhitung seperti menyebutkan bilangan dari 1-20, Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda dari 1-20, Menghubungkan/memasangkan banyaknya benda dengan lambang bilangannya dari 1-20, anak sering berbicara sendiri tanpa memperhatikan guru saat memberikan penjelasan dan hanya sebagian anak yang memperhatikan, sehingga pembelajaran tidak terfokus pada tujuan yang diharapkan. Guru harus memilih strategi dan media yang tepat untuk memudahkan dalam penyampaian materi dan tujuan pembelajaran akan tercapai sesuai yang diharapkan.

Sehubungan dengan hal di atas diperlukan suatu tindakan yang dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini melalui pembelajaran yang menarik dan inovatif. Dalam mengajarkan berhitung permulaan pada anak diperlukan media yang menarik bagi anak. Keberhasilan suatu pembelajaran pada anak usia dini salah satunya dipengaruhi oleh media yang digunakan karena media sangat berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran. Media permainan balok *cuisenaire* adalah media yang digunakan dalam penelitian. Adapun judul dari penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B Melalui Media Permainan Balok *Cuisenaire*

di TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1.2.1 Bagaimanakah penerapan media permainan balok *cuisenaire* untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B di TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?

1.2.2 Bagaimanakah peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B melalui media permainan balok *cuisenaire* di TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk.

1.3.1 Mendeskripsikan penerapan media permainan balok *cuisenaire* pada anak kelompok B di TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.

1.3.2 Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B melalui media permainan balok *cuisenaire* di TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1.4.1 Bagi Anak

- a. Dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak;
- b. Anak mendapat pengalaman lapangan bagaimana cara meningkatkan kemampuan berhitung permulaan dengan menggunakan media permainan balok *cuisenaire*;
- c. Dapat melatih daya ingat dan konsentrasi dalam berhitung sejak dini;
- d. Memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi anak.

1.4.2 Bagi Guru

- a. Menambah pengetahuan dan keterampilan guru dalam penggunaan media;
- b. Sebagai bahan evaluasi bagi guru dalam peningkatan kognitif anak;
- c. Dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif;
- d. Sebagai masukan dalam memberikan alternatif untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dan untuk perbaikan proses belajar mengajar sehingga hasil belajar siswa meningkat.

1.4.3 Bagi pihak sekolah

- a. Dapat memberi ide dan gagasan dalam menggunakan media permainan balok *cuisenaire* untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan;
- b. Dapat meningkatkan kualitas akademik sehingga program-program sekolah dapat terlaksana dengan baik;
- c. Dapat meningkatkan kualitas tenaga pendidik;
- d. Sebagai bahan evaluasi agar sekolah lebih meningkatkan kualitas dalam pembelajaran disekolah.

1.4.4 Bagi Peneliti

- a. Dapat memberikan wawasan dalam meningkatkan berhitung permulaan pada anak usia dini melalui media balok *cuisenaire*;
- b. Dapat memberikan pengalaman penelitian dalam meningkatkan berhitung

- permulaan pada anak usia dini;
- c. Dapat memberikan pengalaman dan bekal dalam terjun langsung sebagai guru yang profesional;
- d. Menambah wawasan tentang penulisan karya tulis ilmiah;
- e. Sebagai masukan dan pertimbangan untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang berhitung permulaan.

1.4.5 Bagi peneliti lain

- a. Sebagai sarana menambah wawasan dan informasi tentang peningkatan kemampuan berhitung pada anak;
- b. Sebagai tambahan wawasan keilmuan tentang anak usia dini serta dapat memberikan manfaat akademik;
- c. Sebagai tambahan referensi khususnya dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini;
- d. Dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya;
- e. Memberikan gambaran penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan teori-teori yang berkaitan dengan ruang lingkup atau objek yang dijadikan dasar dalam penelitian. Teori yang digunakan dalam penelitian ini mencakup: (1) hakikat anak usia dini, (2) hakikat perkembangan kognitif anak usia TK, (3) hakikat kemampuan berhitung permulaan anak usia TK kelompok B, (4) media pembelajaran, (5) hakikat permainan balok *cuisenaire*, (6) peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui media permainan balok *cuisenaire*, (7) penelitian yang relevan, (8) kerangka berfikir, dan (9) hipotesis penelitian.

2.1 Hakikat Anak Usia Dini

Masa kanak-kanak merupakan suatu periode pada saat individu mengalami perkembangan yang sangat pesat. Banyak ahli menyebut periode ini sebagai *golden age* (masa emas) dalam kehidupan seseorang. Trianto (2011:14) mengemukakan bahwa anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*) di mana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan yang selanjutnya.

Berbeda dengan pendapat NAEYC (dalam Hartati, 2005:7) mengemukakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Anak usia dini merupakan kelompok individu yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan.

Anak usia Taman Kanak-Kanak menurut Syaodih (2005:7) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Proses perkembangan anak TK meliputi lima aspek. Aspek perkembangan pada anak TK meliputi aspek nilai agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek bahasa, dan aspek sosial emosional.

Pada penelitian ini yang dimaksud anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan

perkembangan baik fisik maupun mental yang sangat pesat dalam berbagai aspek kehidupan dan aspek perkembangan.

2.2 Hakikat Perkembangan Kognitif Anak Usia TK

Pembahasan untuk hakikat perkembangan kognitif anak usia TK, berturut-turut akan diuraikan mengenai: (1) perkembangan kognitif anak usia TK, (2) tahapan perkembangan kognitif anak kelompok B (5-6 Tahun), (3) karakteristik perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, (4) faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Berikut ini adalah masing-masing uraiannya.

2.2.1 Perkembangan Kognitif Anak Usia TK

Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk dari satuan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun (Sujiono, 2013:13). Taman Kanak-Kanak pada dasarnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak (Anderson dalam Purwanti, 2013:2).

Perkembangan kognitif merupakan kemampuan untuk berfikir seorang individu. Patmonodewo (2003:27) berpendapat bahwa kognitif diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Berk dalam Partini (2003:1) juga mengungkapkan bahwa kemampuan kognitif menunjuk pada proses dan produk dari dalam akal pikiran manusia yang membawanya untuk tahu. Dalam hal ini termasuk semua kegiatan mental manusia yang meliputi: mengingat, menghubungkan, menggolong-golongkan, memberikan simbol, mengkhayal, memecahkan masalah, mencipta dan membayangkan kejadian dan mimpi. Jadi kemampuan kognitif memiliki kontribusi yang besar dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.

Menurut Gunarsa (2006:141) perkembangan kognitif mempunyai 5 aspek,

yaitu:

- a. **Kematangan.** Kematangan merupakan pengembangan dari susunan syaraf. Misalnya kemampuan melihat atau mendengar disebabkan oleh kematangan yang sudah dicapai oleh susunan syaraf yang bersangkutan.
- b. **Pengalaman,** yaitu hubungan timbal balik antara organisme dengan lingkungannya, dengan dunianya.
- c. **Transmisi sosial,** yaitu pengaruh-pengaruh yang diperoleh dalam hubungannya dengan lingkungan sosial, misalnya cara pengasuhan dan pendidikan dari orang lain yang diberikan kepada anak.
- d. **Ekuilibrasi** yaitu adanya kemampuan yang mengatur dalam diri anak, agar ia selalu mampu mempertahankan keseimbangan dan penyesuaian diri terhadap lingkungannya.

Pada penelitian ini yang dimaksud perkembangan kognitif merupakan proses untuk memperoleh pengetahuan baru dari yang tidak tau melalui berbagai kegiatan yang dilakukan. Perkembangan kognitif itu sendiri berkaitan dengan kemampuan intelegensi yaitu aspek persepsi, pikiran, penalaran dan pemecahan masalah.

2.2.2 Tahapan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B (5-6 Tahun)

Perkembangan kognitif anak dibagi menjadi beberapa tahapan berdasarkan usia. Setiap tahapan perkembangan menggambarkan kemampuan yang dicapai sesuai dengan rentan usianya. Piaget (dalam Hurlock, 1978:39) mengemukakan bahwa kemampuan kognitif seorang anak berkembang dalam empat tahapan, yaitu tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7), tahap operasi konkret (8-11 tahun), dan tahap operasi formal (11 tahun keatas).

Anak kelompok B usia 5-6 tahun perkembangan kognitifnya berada pada tahap praoperasional. Menurut Piaget (dalam Purnamasari, 2013:11) pada tahap praoperasional konsep stabil dibentuk, penalaran mental muncul, egosentrisme mulai kuat dan kemudian melemah, serta keyakinan pada hal-hal bagus terbentuk.

Piaget dalam Suparno (2001:25) juga mengungkapkan bahwa tahap praoperasional dibagi menjadi dua bagian, yaitu: (1) usia 2-4 tahun, dicirikan sebagai perkembangan pemikiran simbolis. Diwarnai dengan mulai digunakannya simbol-simbol untuk menghadirkan suatu benda atau pemikiran, khususnya penggunaan bahasa yang biasanya di gunakan anak, (2) usia 4-7 tahun perkembangan anak berada pada tahap pemikiran intuitif.

Pada tahap pemikiran intuitif, menurut Piaget (dalam Purnamasari, 2013:12) anak-anak mulai menggunakan penalaran primitif dan ingin tahu dari semua bentuk pertanyaan yang dilontarkan. Sejalan dengan hal tersebut Piaget dalam Partini (2003:5-6) menjelaskan bahwa pada masa ini anak masih belum stabil. Anak sudah mulai belajar nama-nama benda, menggolongkan dan menyempurnakan kecakapan panca inderanya, mulai tumbuh konsep hubungan yang sifatnya masih kasar, misalnya lebih besar, lebih tua atau lebih tinggi. Anak masih memiliki sifat egosentrisme, anak percaya akan kenyataan dunia seperti apa yang dilihatnya.

Piaget (dalam Susanto, 2011:49) mengatakan bahwa anak pada rentang usia 3-4 tahun sampai 5-6 tahun masuk dalam perkembangan berfikir pra-operasional konkret. Pada saat ini sifat egosentris pada anak semakin nyata, anak dapat memanipulasi objek simbol. Menurut Santrock (dalam Purwanti, 2013: 12), pemikiran praoperasional konkret menjadi dua tahap yaitu sub tahap ini menjelaskan bagaimana anak pada praoperasional konkret menjadi pemikiran. Berikut ini adalah uraian dari tahap-tahap pemikiran pra-operasional konkret.

a. Sub tahap simbolis

Sub tahap simbolis adalah tahap dimana anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada. Tahap ini anak tidak memperhatikan kenyataan yang terjadi, penuh khayalan dan kaya akan imajinasi serta penuh daya cipta, contohnya anak menggambarkan kereta api yang berjalan di atas awan, anak menggambarkan laut dengan warna *pink* atau anak menggambarkan ayam bisa terbang.

b. Sub tahap pemikiran intuitif

Sub tahap intuitif terjadi kira-kira antara usia 4-6 tahun, pada sub tahap ini anak-anak mulai menggunakan penalaran primitif dan ingin tahu jawaban atas semua bentuk pertanyaan, anak cenderung mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Ketika anak mengetahui jawaban atas pertanyaan, anak akan yakin dengan pengetahuan dan pemahanan yang dia dapat tetapi belum begitu sadar bagaimana mereka tahu apa yang mereka ketahui itu.

Sejalan dengan hal tersebut, Morisson (2008:75) menjelaskan bahwa terdapat beberapa tahap berpikir praoperasional yaitu:

- a. masih bersifat egosentris dalam banyak hal, mengekspresikan ide dan mendasarkan persepsi terutama cara mereka memahami atau melihat benda-benda yang ada di sekelilingnya.
- b. masih sangat memusat atau *centralized*. Anak masih berfikir atau memusatkan sesuatu pada satu hal saja.
- c. rasa ingin tahu yang tinggi. Anak akan selalu bertanya tentang hal-hal yang sedang terjadi di sekelilingnya.
- d. anak merasa bahwa semua orang berfikir dan bertindak sama seperti mereka.

Pada penelitian ini yang dimaksud bahwa perkembangan kognitif anak dibagi menjadi beberapa tahap yaitu tahap simbolis dimana anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan suatu objek yang tidak ada dan tahap pemikiran intuitif yaitu anak mulai menggunakan penalarannya dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

2.2.3 Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Menurut Syaodih (2005:12) karakteristik anak usia Taman Kanak-kanak adalah anak sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti untuk belajar. Pada perkembangan kognitif anak usia dini memiliki karakteristik yang sesuai dengan tahap usianya.

Anak rentang usia 5-6 tahun pada umumnya secara kognitif dalam hal matematika sudah dapat melakukan banyak hal, menurut Depdiknas (dalam Purwanti, 2013:15) Standar Perkembangan Anak diantaranya; (1) menyebut dan membilang 1 s/d 20; (2) mengenal lambang bilangan; (3) menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan; (4) membuat urutan bilangan dengan benda-benda; (5) membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih sedikit dan lebih banyak; (6) menyebut hasil penambahan dan pengurangan dengan benda.

Menurut Caplan dan Caplan (Ramli, 2005:196) karakteristik anak usia dini dalam perkembangan kognitif pada usia lima tahun adalah 1) suka mempraktikkan kemampuan intelektual, 2) dapat menghitung dengan benar jari-jari dari satu tangan dengan menggunakan jari telunjuk dari tangan yang lain dan mengemukakan jumlahnya, 3) dapat memadankan bilangan dengan jumlah benda, 4) memahami beberapa kata-kata ukuran dan kuantitas, 5) mulai melihat hubungan antara kapasitas wadah yang berbeda-beda bentuk, 6) mempelajari hubungan antara bilangan tertulis dan terucapan, 7) dapat menyalin huruf-huruf besar nama tertentu, 8) dapat memisah-misahkan benda berdasarkan ukuran, warna, bentuk, dll., 9) menikmati permainan gambar lotto, permainan gambar domino, dan permainan kelompok lainnya, 10) memisahkan dan memadankan benda-benda menurut tekstur, bau, rasa, dan sebagainya, 11) memadankan 10 warna, 12) membayangkan dan membicarakan minat cita-citanya.

Menurut Sofia Hartati dalam Purwanti (2013), “Karakteristik perkembangan merupakan tugas perkembangan pada suatu periode yang harus dicapai dan dikuasai oleh seorang anak”. Tugas perkembangan meliputi berbagai karakteristik perilaku pada setiap aspek perkembangan.

Pada penelitian ini yang dimaksud bahwa karakteristik anak usia dini secara umum adalah bersifat aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap apa yang di lihat dan karakteristik perkembangan kognitifnya yaitu mulai berkembang dengan menggunakan kemampuan intelektualnya.

2.2.4 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi proses perkembangan kognitif anak. Menurut Patmonodewo (2003:27) “menyatakan bahwa perkembangan kecerdasan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan pengalaman”. Susanto (2011:59-60) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif adalah:

a. Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak lahir.

b. Faktor Lingkungan

John Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang belum ternoda, dikenal dengan teori tabula rasa. Taraf intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

c. Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Ada dua pembentukan yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

e. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

f. Faktor Kebebasan

Keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.

Pada penelitian ini yang dimaksud dengan faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif yaitu Faktor kematangan, yang merupakan faktor utama yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak. Faktor kematangan berkaitan dengan fisik atau psikis seseorang dalam melaksanakan fungsinya dalam kehidupan.

2.3 Hakikat Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia TK Kelompok B

Pembahasan tentang hakikat kemampuan berhitung permulaan anak usia TK kelompok B, berturut-turut diuraikan mengenai: (1) pengertian kemampuan, (2) pengertian berhitung, (3) kemampuan berhitung permulaan, (4) manfaat berhitung permulaan, (5) tahap-tahap berhitung permulaan, (6) prinsip-prinsip berhitung permulaan. Berikut ini adalah masing-masing uraiannya.

2.3.1 Pengertian kemampuan

Kemampuan mempunyai peranan yang penting bagi manusia, dengan kemampuan manusia bisa mengembangkan potensi yang dimiliki. Kemampuan berasal dari kata mampu yang mempunyai arti kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, kemudian di beri awalan ke dan akhiran -an, yang selanjutnya menjadi kata. Kemampuan mempunyai arti kesanggupan, kecakapan, kekuatan (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa:2005).

Menurut Munandar (dalam Susanto, 2011:97) “kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya”. Kemampuan merupakan potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan.

Pendapat lain dari Aisyah (2016:11) kemampuan merupakan kecakapan atau potensi atau kesanggupan dalam diri setiap individu yang menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir untuk melakukan berbagai macam tugas dalam suatu pekerjaan.

Pada penelitian ini yang dimaksud kemampuan adalah kesanggupan atau kecakapan menguasai suatu keahlian untuk melakukan suatu tindakan yang dipermatang dan imbangi dengan pemahaman dan pembiasaan yang telah dilakukan.

2.3.2 Pengertian berhitung

Berhitung merupakan bagian dari ilmu matematika dan merupakan salah satu hal penting dalam kehidupan sehari-hari. Susanto (2011:98) menyatakan bahwa berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia. Setiap aktivitasnya manusia tidak lepas dari peran matematika, mulai dari penambahan, pengurangan, pembagian, sampai perkalian.

Sejalan dengan Susanto, Aisyah (2016:12) menyebutkan bahwa berhitung merupakan salah satu cabang dari matematika yang mempelajari operasi penjumlahan, pengurangan, operasi perkalian dan operasi pembagian. Pada anak usia dini berhitung dilakukan dengan cara yang sederhana atau disebut dengan berhitung permulaan.

Pada penelitian ini yang dimaksud berhitung adalah sebuah cara menyenangkan untuk belajar memahami konsep bilangan melalui operasi penjumlahan, pengurangan, operasi perkalian dan operasi pembagian.

2.3.3 Kemampuan Berhitung Permulaan

Kemampuan berhitung permulaan saling berkaitan dengan pemahaman bilangan dan lambang bilangan atau angka. Mariana (dalam Aisyah, 2016:12) menyebutkan bahwa kemampuan berhitung pada anak usia TK merupakan kemampuan dalam memahami konsep dasar-dasar matematika atau berhitung permulaan. Dasar-dasar matematika yang dimaksudkan adalah mengenai bilangan

dasar, angka dan pengoperasiannya yang diberikan pada anak sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak. Sejalan dengan Martini, Susanto (2011:98) menyatakan bahwa kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Susanto (2011:62) mengungkapkan kemampuan yang dikembangkan pada penguasaan berhitung atau konsep berhitung permulaan untuk anak usia dini meliputi: a) mengenali atau membilang angka; b) menyebutkan urutan bilangan; c) menghitung benda; d) mengenali himpunan dengan nilai bilangan benda; e) memberi nilai bilangan pada suatu bilangan himpunan benda; f) mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan konsep dari konkret ke abstrak; g) menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan; h) menggunakan konsep waktu misalnya hari ini; i) menyatakan waktu dengan jam; j) mengurutkan lima hingga sepuluh benda berdasarkan urutan tinggi besar; k) mengenai penambahan dan pengurangan.

Pada penelitian ini yang dimaksud kemampuan berhitung permulaan untuk anak usia dini adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak dalam memahami konsep dasar-dasar matematika meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian sesuai tahap usia perkembangan anak.

Secara keseluruhan, berdasarkan teori dan karakteristik perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, dapat disimpulkan bahwa pengembangan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun diantaranya mengenal konsep bilangan dasar yaitu membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) 1 sampai 20, mengurutkan bilangan 1-20, mengenal lambang bilangan 1-20 (menyebutkan dan menunjuk lambang bilangan 1-20), dan memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20, dan menghitung hasil penjumlahan dan pengurangan dari 1-20.

2.3.4 Manfaat Berhitung Permulaan

Berhitung untuk anak usia dini mempunyai banyak manfaatnya. Menurut Aisyah (dalam Aisyah, 2016:14) manfaat dari berhitung adalah dapat membuat anak berpikir logis dan sistematis sejak dini. Berhitung membuat anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat, dengan berhitung anak-anak memiliki ketelitian, konsentrasi, daya apresiasi yang tinggi, serta memiliki kreativitas dan juga imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan. Prawastiningtyas (2015:29) juga mengungkapkan tentang manfaat berhitung bagi anak usia dini yaitu:

- a. menghindari ketakutan anak pada matematika sejak awal;
- b. membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain anak berdasarkan konsep matematika yang benar;
- c. membelajarkan anak berdasarkan konsep berhitung yang benar, menarik dan menyenangkan;
- d. membantu anak belajar matematika berhitung secara alami melalui kegiatan bermain.

Pada penelitian ini yang dimaksud manfaat dari berhitung permulaan untuk anak adalah memperkenalkan matematika sejak awal dan menghindari ketakutan anak pada matematika dengan belajar secara alami melalui permainan berdasarkan konsep matematika yang benar sehingga dapat membuat anak berfikir secara logis sejak dini.

2.3.5 Tahap-Tahap Berhitung Permulaan

Tahap-tahap berhitung permulaan dapat dilakukan untuk membantu anak mempercepat penguasaan berhitung dalam konsep matematika. Tahapan berhitung pada anak usia dini dengan mengacu pada hasil penelitian Jean Piaget (dalam Aisyah, 2016:15) tentang intelektual, yang menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra-operasional diantaranya sebagai berikut.

- a. Tahap konsep/pengertian

Tahap ini anak bereksresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya. Kegiatan berhitung ini harus dilakukan dengan memikat, sehingga benar-benar dipahami oleh anak. Guru dan orang tua harus memberikan pelajaran yang menarik dan berkesan, sehingga anak tidak menjadi jera atau bosan pada tahap pengertian ini.

b. Tahap transmisi/peralihan

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

c. Tahap lambang

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

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

1. Permainan bebas (*free play*)
2. Generalisasi (*generalization*)
3. Representasi (*representation*)
4. Simbolisasi (*symbolization*)
5. Formalisasi (*formalization*)

Mudjito (2007:6) juga menyatakan bahwa kegiatan berhitung di TK dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung yaitu:

a. Penguasaan konsep

Pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkret atau nyata, seperti menghitung bilangan;

b. Masa transisi

Proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkret menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkret itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya;

c. Lambang

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya, lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh dan lambang 9 menggambarkan konsep bilangan sembilan.

Pada penelitian ini yang dimaksud tahapan dalam berhitung permulaan anak adalah dimulai dari tahap pengenalan konsep di mana anak sudah mengenal angka, tahap transmisi di mana anak sudah mulai mengalihkan pemikiran dari konkret ke lambang, dan tahap lambang dimana anak mulai diberi kesempatan untuk menulis sendiri tanpa paksaan tentang lambang bilangan, bentuk-bentuk dalam mengenalkan kegiatan berhitung.

2.3.6 Prinsip-Prinsip Berhitung

Pelaksanaan berhitung pada anak memiliki beberapa prinsip. Prinsip yang dirumuskan dalam buku Pedoman permainan Berhitung di TK oleh Depdiknas (2007:2) yaitu:

- a. pembelajaran bilangan diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar langsung;
- b. pengetahuan dan keterampilan pada pembelajaran bilangan diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks, dengan begitu anak lebih mudah untuk belajar sambil bermain dengan berhitung;
- c. pembelajaran bilangan akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri;
- d. pembelajaran bilangan membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media

- yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan;
- e. bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak;
 - f. dalam Pembelajaran bilangan anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasa-annya yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang;
 - g. dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Pada penelitian ini yang dimaksud mengajarkan berhitung pada anak memiliki beberapa prinsip yang semestinya harus digunakan. Pembelajaran berhitung dilakukan dengan bertahap yaitu dimulai dari benda-benda nyata yang dapat dilihat oleh anak tidak abstrak. Tahap pembelajaran bilangan tersebut dimulai dari yang mudah menuju yang sulit. Mengajarkan berhitung disesuaikan dengan kepribadian anak, sehingga dibutuhkan suasana yang menyenangkan dan menggunakan bahasa yang sederhana.

2.4 Media Pembelajaran

Pembahasan pada sub bab media pembelajaran, berturut-turut akan diuraikan mengenai: (1) pengertian media pembelajaran; (2) fungsi media pembelajaran. Berikut ini adalah masing-masing uraiannya.

2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad, 2006:5).

Pendapat lain dari Asmawati (dalam Aisyah, 2016:18) menyatakan bahwa media adalah saluran penyampaian pesan, sedangkan Criticos (dalam Aisyah,

2016:18) mengemukakan bahwa media merupakan pesan dari komunikator menuju komunikan.

Pada penelitian ini yang dimaksud media adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara penyampai pesan-pesan pengajaran dari guru kepada siswa agar proses pembelajaran berjalan sesuai tujuan yang diharapkan.

2.4.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pelajaran akan sangat bermanfaat jika digunakan dengan baik dan benar. Menurut Daryanto (dalam Aisyah, 2016:20) fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau;
- b. mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi;
- c. memperoleh gambaran yang jelas tentang benda-benda dan hal-hal yang sukar diamati;
- d. mendengar suara yang sukar di tangkap;
- e. mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati;
- f. mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk di dekati.

Menurut Harjanto (1997:245-246) juga menyebutkan beberapa fungsi media pembelajaran. Menurutnya fungsi media pembelajaran antara lain:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka);
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra;
- c) Mengatasi sikap pasif anak didik sehingga timbul kegairahan belajar;
- d) Memberikan persepsi yang sama.

Pada penelitian ini yang dimaksud fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar agar proses belajar pembelajaran menjadi lebih baik agar tujuan pembelajaran bisa tercapai.

2.5 Hakekat Permainan Balok *Cuisenaire*

Pembahasan pada sub bab Balok *cuisenaire*, berturut-turut akan diuraikan mengenai; (1) pengertian alat permainan edukatif (APE) ; (2) pengertian bermain, (3) permainan, (4) balok *cuisenaire*, (5) Langkah-langkah penggunaan media permainan balok *cuisenaire* dalam kegiatan berhitung permulaan. Berikut ini adalah masing-masing uraiannya.

2.5.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

APE merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak. Pada dasarnya pembelajaran pada anak usia dini menekankan pada dua bidang pengembangan yaitu :

1. Bidang pengembangan pembiasaan yang meliputi pengembangan kemampuan moral dan nilai-nilai agama serta pengembangan social emosional dan kemandirian.
2. Bidang pengembangan kemampuan dasar yang meliputi pengembangan bahasa, kognitif, fisik-motorik dan seni (Purwanti, 2013).

Permainan edukatif adalah suatu permainan yang sangat menyenangkan dan menarik yang dapat mendidik serta bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir dan bergaul dengan lingkungan anak. Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari alat pendidikan yang digunakan, khususnya usia antara 0 – 6 tahun.

Menurut Sugianto (dalam Purwanti:2013) Alat permainan edukatif adalah suatu alat permainan yang di rancang khusus untuk kepentingan pendidikan. Sedang menurut Depdiknas (2007) alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan bermain yang mengandung nilai edukatif dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak sehingga anak belajar melalui alat permainan edukatif tersebut.

Pada penelitian ini yang dimaksud bahwa alat permainan edukatif adalah alat atau sarana permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan kompetensi yang dimiliki anak serta dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak didik TK agar mereka mendapatkan pengalaman belajar.

2.5.2 Pengertian Bermain

Bermain merupakan hal yang paling disukai oleh anak, sehingga bermain dilakukan dengan sambil belajar untuk anak usia dini. Bermain dibutuhkan anak untuk mencari pengalaman dengan belajar. Menurut Parten (Montolalu, dkk, 2011:2.21) kegiatan bermain sebagai sarana anak untuk bersosialisasi. Metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran siswa dan bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa pertimbangan hasil (Fadlillah, 2012:168).

Menurut Bettelheim (dalam Fadlillah, 2012:168) kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir. Bermain memberikan kepuasan bagi anak untuk melakukan aktivitas kegiatan dalam bermain.

Pada penelitian ini yang dimaksud bermain merupakan pengalaman belajar bagi anak secara langsung untuk mendapatkan kepuasan tersendiri. Bermain membuat anak lebih senang dan semangat.

a. Karakteristik Bermain Bagi Anak

Bermain merupakan cara alamiah yang dilakukan oleh anak. Menurut Montolalu, dkk (2011, 1.2-1.3) Karakteristik bermain bagi anak sebagai berikut:

- 1) bermain relatif. Bebas dengan adanya aturan-aturan untuk menciptakan bermain yang kondusif dan tertera, terkecuali anak bermain dengan membuat aturan permainan sendiri;
- 2) bermain dengan pura-pura (bermain drama) seakan bermain dengan kehidupan yang terjadi secara nyata, misalnya: bermain guru dan anak (guru sedang mengajar), bermain dokter-dokteran dan adanya pasien;

- 3) bermain yang lebih mementingkan pada kegiatan bermain atau dengan perbuatan untuk mendapat hasil akhir. Bermain untuk mencapai kemampuan dan perbuatan yang menanamkan kebaikan dan hal yang positif;
- 4) bermain yang mengikutsertakan anak yang terlibat dalam melakukan interaksi dengan lawan bermainnya atau dengan bermain bersama.

b. Manfaat Bermain

Bermain mempunyai manfaat yang sangat besar bagi tumbuh kembang dan pengetahuan anak. Salah satunya mengembangkan pengetahuan kognitif anak salah satunya dalam hal ini yaitu berhitung. Menurut Fadlillah dan Khorida, (2012:148) menyebutkan manfaat bermain sebagai berikut:

- 1) motorik yaitu dengan melakukan aktivitas fisik melalui bermain yang dapat melibatkan gerakan-gerakan tubuh anak untuk membuat badan menjadi sehat dan kuat.
- 2) afeksi yaitu melakukan bermain yang berhubungan dengan psikologi pada anak. Misal emosi, sifat dan karakter ataupun perasaan yang diciptakan melalui bermain tersebut menumbuhkan rasa percaya diri dan harga diri melalui kegiatan bermain.
- 3) kognitif yaitu dengan melakukan kegiatan bermain anak juga dapat mengembangkan kecerdasannya dengan logika, nalar, peningkatan daya ingat pada anak dan mengembangkan pengetahuan yang sistematis.
- 4) spiritual yaitu memanfaatkan aktivitas bermain dengan membentuk karakter yang baik dan membentuk akhlak yang baik pula.
- 5) keseimbangan yaitu melatih dan mengembangkan antara nilai positif dan negatif dalam kegiatan bermain.

Menurut Montolalu, dkk (2011:1.5) juga mengungkapkan manfaat bermain bagi anak Taman Kanak-kanak (TK) sebagai berikut:

- a) melatih anak untuk membedakan perilaku yang baik dan tidak baik;
- b) menanamkan kepribadian dan budi pekerti yang baik dan positif;

- c) melatih anak untuk bersikap ramah saat bermain bersama orang lain, membantu teman, saling berbagi antara alat permainan yang digunakan bersama dan menunjukkan kepedulian bersama teman bermainnya;
- d) menanamkan kedisiplinan dan tanggung jawab saat bermain. Membersihkan dan menata peralatan permainan yang telah digunakan;
- e) menciptakan bermain dengan melatih anak untuk mencintai lingkungan sekitar dan ciptaan Tuhan;
- f) melatih anak untuk taat pada peraturan permainan dan juga tertib saat bermain;
- g) melatih anak untuk mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan juga berani dalam melakukan permainan yang menantang dan untuk mencobanya, anak memiliki sikap ingin tahu yang tinggi, sebab itu maka anak akan terus mencoba mengembangkan pengetahuannya dengan bermain;
- h) menjaga keamanan saat bermain dengan berhati-hati;
- i) melatih anak untuk memahami konsep tentang benar, salah, jujur, dan adil dalam melakukan permainan dan bersikap untuk saling berbagi dan bergantian saat bermain.

Pada penelitian ini yang dimaksud manfaat bermain bagi anak yaitu memberikan peluang kepada anak untuk mencoba mengembangkan pengetahuan yang tinggi karena anak memiliki sikap ingin tahu yang tinggi, selain itu juga dapat mengoptimalkan perkembangan dan pertumbuhan anak secara langsung melalui bermain.

2.5.3 Pengertian Permainan

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari.

Permainan adalah suatu benda yang dapat digunakan anak sebagai sarana bermain dalam rangka mengembangkan kreativitas dan segala potensi yang dimiliki

oleh anak (Fadlillah, 2012:126).

Menurut Semiawan (dalam Purwanti, 2013:34) Permainan anak dapat menyatakan kebutuhan tanpa dihukum atau terkena teguran. Mansur (dalam Fadlillah, 2012:144) mengemukakan permainan adalah kegiatan yang menyenangkan, memotivasi anak dan kegiatan yang suka rela dan dipilih secara bebas oleh pemain.

Pada penelitian ini yang dimaksud permainan adalah suatu benda yang dapat digunakan anak sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan potensi dan membuat anak merasa senang dan bahagia, anak juga menjadi aktif dalam kegiatan. Anak juga mampu melepas kejenuhan dengan permainan karena dapat merangsang anak untuk lebih aktif.

a. Faktor Yang Berpengaruh Dalam Permainan

Permainan sangat berkaitan dengan anak, permainan memberikan kesempatan anak untuk berfikir dan praktik langsung sehingga anak akan mendapatkan pengalaman secara langsung dalam melakukan permainan. Permainan juga alat yang penting untuk menyediakan kegiatan fisik dan mental yang diperlukan anak untuk mendorong perkembangan kognitif (Morisson, 2012:69). Permainan membuat anak senang dan aktif untuk melakukan sesuatu yang berulang-ulang.

Faktor yang mempengaruhi permainan pada anak (Fadlillah, Khorida, Lilik, 2012:158-159) antara lain yaitu:

- 1) perkembangan motorik
permainan anak melibatkan kemampuan motorik halus dan motorik kasar pada anak;
- 2) kesehatan
anak yang sehat, maka dalam mengembangkan kemampuan melalui permainan semakin banyak tenaga yang keluar untuk bermain aktif seperti olahraga;
- 3) intelegensi
kemampuan berfikir setiap anak tidak sama dengan anak lainnya, maka dari itu intelegensi berpengaruh dalam permainan;
- 4) jenis kelamin

permainan yang menunjukkan perbedaan anak laki-laki dan perempuan, misalnya permainan boneka yang cenderung permainan anak perempuan;

5) lingkungan

lingkungan mempengaruhi anak dalam melakukan permainan, jika lingkungan yang kurang mendukung akan berpengaruh dengan pencapaian kemampuan dari kegiatan bermain;

6) sosial dan ekonomi

alat permainan yang mahal lebih disukai dari anak kalangan sosial-ekonomi yang lebih tinggi. Anak dari golongan menengah kebawah lebih menyukai permainan yang sederhana, karena terhambat dengan ekonomi keluarga;

7) jumlah waktu bebas

waktu bermain yang bebas tergantung sesuai waktu yang dimiliki anak untuk melakukan permainan;

8) peralatan bermain

alat permainan yang dimiliki anak berpengaruh dengan permainannya dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak, semakin banyak peralatan bermain maka anak akan lebih mudah mengembangkan kemampuan yang dimiliki.

Pada penelitian ini yang dimaksud permainan yang baik yaitu permainan yang mampu memberikan pengetahuan baru untuk anak dan menarik bagi anak agar anak merasa nyaman dan tertarik, hal itu juga akan berpengaruh pada perkembangannya.

b. Ciri-Ciri Permainan Bagi Anak

Permainan mengeksplorasi daya pikir anak untuk berimajinasi dan berkembang. Ciri-ciri permainan bagi anak yaitu serbaguna, menarik, berukuran besar, tahan lama, sesuai kebutuhan anak, tidak membahayakan anak, dapat mengembangkan daya fantasi, mendorong anak untuk bermain bersama, dan dapat menghasilkan kegiatan yang positif bagi anak (Septiana, 2015).

Ciri-ciri permainan yang menarik bagi anak menurut Montolalu, dkk (2011:2.7) adalah sebagai berikut :

- 1) anak dalam bermain diberikan kesempatan yang banyak untuk mengembangkan kemampuannya;
- 2) anak saat bermain mendapatkan tantangan dan anak mampu melakukan tantangan tersebut dengan baik sehingga anak berpartisipasi aktif;
- 3) berbagai keadaan yang menimbulkan masalah dalam emosi anak, sosial dan fisik yang sudah diperhitungkan dengan matang;
- 4) memberikan tujuan yang jelas, konsisten untuk menggali ketercapaian anak;
- 5) evaluasi dalam permainan yang baik secara formal dan informal dengan memahami anak, bahwa anak berada dalam masa yang masih mencoba-coba dan membuat kesalahan;
- 6) anak yang masih belajar dari pengalaman yang baru, maka akan mengalami kesalahan;
- 7) pengalaman dalam permainan yang diberikan pada anak untuk melatih pengendalian dalam diri anak;
- 8) permainan yang menciptakan interaksi sosial dengan teman dalam bermain secara positif.

Pada penelitian ini ciri-ciri permainan yang baik digunakan untuk anak yaitu dengan memperhatikan alat permainan yang aman, nyaman dan dapat mengembangkan kemampuan dan potensi anak.

2.5.4 Balok *Cuisenaire*

Menurut Kamus Etimologi Bahasa Indonesia balok merupakan sebuah batang kayu yang telah dirimbasi, akan tetapi belum dijadikan sebagai papan (Tiyas, Andriyanto, dan Widjajanti, 2011). Menurut Sudono (2006:36) Balok *cuisenaire* yaitu balok sepuluh tingkat dari satu hingga sepuluh. Balok *cuisenaire* diciptakan oleh George Cuisenaire dari Belgia, karena ia mengamati sulitnya pemahaman matematika pada anak. Balok *cuisenaire* ini banyak dipergunakan di berbagai negara Eropa dan di beberapa negara bagian Australia.

Sejalan dengan Sudono, George Cuisenaire dalam Eliyawati (2005:69) juga menyebutkan bahwa balok *cuisenaire* merupakan balok yang terdiri atas balok-balok yang dengan ukuran sebagai berikut: 1 x1 x1 cm berwarna aslinya (warna kayu); 2 x1 x1 cm berwarna merah; 3 x1 x1 cm berwarna hijau muda; 4 x1 x1 cm berwarna merah muda; 5 x1 x1 cm berwarna kuning; 6 x1 x1 cm berwarna hijau tua; 7 x1 x1 cm berwarna hitam; 8 x1 x1 cm berwarna coklat; 9 x1 x1 cm berwarna biru tua; 10 x1 x1 cm berwarna jingga.

Balok *cuisenaire* digunakan bagi anak usia TK sampai dengan sekolah dasar, sebagai salah satu alat permainan bagi tingkat pendidikan dasar, alat ini dapat membantu anak dan memiliki manfaat yang besar (Sudono, 2006:21). Sejalan dengan hal tersebut, Eliyawati (2005:69) menyatakan bahwa balok *cuisenaire* diciptakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan, dan untuk peningkatan ketrampilan anak dalam bernalar.

Balok *cuisenaire* memiliki beberapa keunggulan yaitu balok-balok tersebut terbuat dari kayu dan dicat dengan sepuluh warna yang berbeda sehingga dengan bahan kayu menjadikan media ini tahan lama dan tidak mudah rusak. Sudono (2006:21) menjelaskan bahwa balok *cuisenaire* bukan hanya sekedar mengembangkan konsep matematika, tetapi untuk pengembangan bahasa dan untuk peningkatan ketrampilan anak. Eliyawati (2005:94) juga mengungkapkan bahwa balok *cuisenaire* memiliki fungsi untuk mengembangkan motorik halus, melatih ketelitian dan mengembangkan kecerdasan anak.

Pada penelitian ini yang dimaksud media permainan balok *cuisenaire* merupakan balok yang terdiri atas 1 hingga 10 dan memiliki ukuran yang berbeda dan warna yang berbeda yaitu ruas 1 berwarna abu-abu, ruas 2 berwarna hijau muda, ruas 3 berwarna ungu, ruas 4 berwarna hijau tua, ruas 5 berwarna oranye, ruas 6 berwarna kuning, ruas 7 berwarna biru, ruas 8 berwarna merah, ruas 9 berwarna merah muda, dan ruas 10 berwarna coklat yang diciptakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak.

2.5.5 Langkah-langkah Penggunaan Media Permainan Balok *Cuisenaire* dalam Kegiatan Berhitung Permulaan

Menurut Anggani Sudono (2006:21) terdapat beberapa metode untuk lebih memahami konsep penggunaan media permainan balok *cuisenaire* yaitu dimulai dengan:

- 1) menghitung tanpa mengerti, asal urutannya sesuai (*root counting*);
- 2) menghitung dan memadukan satu-satu (*one to one correspondence*);
- 3) menggunakan balok *cuisenaire* secara bebas.

Langkah-langkah penggunaan media permainan balok *cuisenaire* dalam berhitung permulaan terdiri atas beberapa tahapan, yaitu:

- 1) guru memperkenalkan balok *cuisenaire* kepada anak;
- 2) guru menunjukkan media permainan balok *cuisenaire*;
- 3) guru mengajak anak untuk menghitung bersama-sama menghitung jumlah balok pada masing-masing ruas;
- 4) guru memberikan penjelasan kegiatan pertama membilang banyak benda 1-20 dengan media permainan balok *cuisenaire* yaitu, anak diminta untuk membilang balok berwarna merah yaitu dengan jumlah 8. Guru melepaskan seluruh balok pada ruas 8 dan memasukkannya satu-satu sambil berkata satu, dua, tiga, empat, dst hingga sepuluh;
- 5) guru menjelaskan kegiatan kedua yaitu menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan banyak benda dari 1-20 dengan media permainan balok *cuisenaire*, cara memainkannya yaitu, anak diminta untuk menghitung hasil penambahan dan pengurangan yang di sebutkan guru;
- 6) guru memanggil satu persatu anak untuk maju kedepan. Kegiatan pertama dan kedua dilaksanakan sekaligus pada masing-masing anak setiap mendapatkan giliran.

2.6 Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan melalui Media Permainan Balok *Cuisenaire*

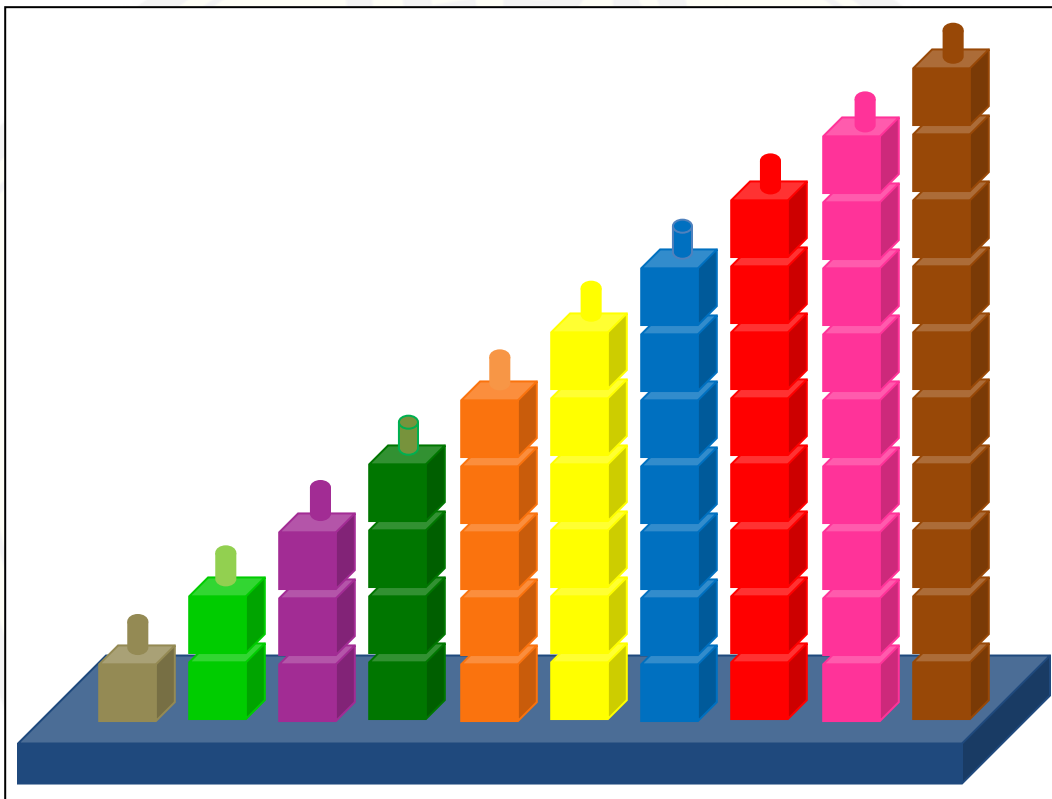
Kemampuan berhitung permulaan merupakan kemampuan tentang mengenal konsep matematika melalui kegiatan yang sederhana. Anak biasanya mengenal sesuatu terutama berhitung melalui kegiatan dalam permainan yang dirangsang agar kemampuan anak berkembang dengan baik dan optimal. Anak mengenal angka secara sederhana dan bertahap, anak belajar berhitung dengan benda-benda yang ada disekitar dengan stimulus bantuan melalui permainan yang menyenangkan, pada usia enam tahun anak mulai berkembang dalam konsep jumlah (berhubungan penjumlahan dan pengurangan) (Susanto, 2011:99). Semakin tinggi kemampuan anak dalam berhitung maka akan mudah dalam memecahkan masalah.

Media permainan balok *cuisenaire* adalah media permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak melalui kegiatan yang dapat merangsang anak dalam mengenal matematika. Penggunaan media balok *cuisenaire* memiliki dampak positif terhadap anak dalam meningkatkan berhitung permulaan, hal ini terjadi ketika anak mengenal angka, berhitung dan mengurutkan balok *cuisenaire* mulai dari jumlah terendah hingga jumlah tertinggi pada balok *cuisenaire* dan sebaliknya, anak juga dapat menyebutkan bilangan dari 1-20, Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda dari 1-20, Menghubungkan/memasangkan banyaknya benda dengan lambang bilangannya dari 1-20.

Proses pelaksanaan pemahaman konsep tersebut membuat anak menjadi lebih cepat memahaminya. Menurut (Sudono, 2006:21) balok *cuisenaire* digunakan bagi anak usia TK sampai dengan sekolah dasar, alat ini memiliki manfaat yang besar dan selain mengembangkan konsep matematika.

Sejalan dengan hal tersebut Eliyawati (2005:69) menyatakan bahwa balok *cuisenaire* diciptakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan, dan untuk peningkatan keterampilan anak dalam bernalar.

Media permainan balok *cuisenaire* memberikan pengaruh positif terhadap pengalaman anak mengenal konsep bilangan. Balok *cuisenaire* juga membuat anak belajar banyak mengenai urutan bilangan dan pemahaman tentang konsep angka dengan baik. Media balok *cuisenaire* dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak, karena dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin bertambah dalam belajar berhitung permulaan.



Gambar 2.1 Media Permainan Balok *Cuisenaire*

Berikut ini adalah tabel implementasi penerapan media permainan balok *cuisenaire* yang akan di terapkan di TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.

Tabel 2.1 Implementasi Penerapan Media Permainan Balok *Cuisenaire*

Kegiatan Awal	Kegiatan Guru	Kegiatan Anak
Kegiatan Awal: Memberikan arahan tentang penggunaan media permainan balok <i>cuisenaire</i>	a. Membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak anak untuk berdoa. b. Bercakap-cakap dengan anak tentang tema yang berlangsung. c. Absensi anak dengan cara berhitung dan bernyanyi d. Menginformasikan tema yang akan di pelajari e. Mengadakan tanya jawab untuk menggali pengetahuan awal dengan materi bilangan.	a. Menjawab salam dan berdoa bersama. b. Berdialog dengan guru dan bernyanyi bersama-sama. c. Berhitung dengan berurutan. d. Memperhatikan informasi dari guru. e. Menjawab pertanyaan dari guru
Kegiatan Inti: Penggunaan media permainan balok <i>cuisenaire</i>	a. Bernyanyi bersama b. Menunjukkan media permainan yang akan di gunakan oleh guru yaitu balok <i>cuisenaire</i> c. Menanyakan kepada anak tentang apa yang di lihat oleh anak d. Menjelaskan kepada anak tentang media permainan balok <i>cuisenaire</i> e. Mengajak anak untuk membilang 1-20 f. Mengajak anak untuk berhitung dengan balok <i>cuisenaire</i> g. Mengajak anak bermain menghitung penambahan dan pengurangan dengan balok <i>cuisenaire</i> h. Membagikan lembar kerja kepada anak	a. Bernyanyi bersama b. Memperhatikan guru saat menunjukkan media c. Menjawab pertanyaan guru sesuai dengan pengetahuan anak d. Memperhatikan informasi yang disampaikan guru e. Membilang angka 1-20 f. Menghitung balok <i>cuisenaire</i> g. Bermain menghitung penambahan dan pengurangan dengan balok <i>cuisenaire</i> h. Mengerjakan tugas dari guru
Kegiatan penutup: Memberikan penguatan dan reward kepada anak	a. Melakukan refleksi materi yang telah dipelajari b. Memberikan penguatan dan penghargaan kepada anak c. Menutup pelajaran dengan membaca doa	a. Menjawab pertanyaan guru b. Menjawab pertanyaan guru c. Berdoa bersama

2.7 Penelitian Yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan terkait dengan penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut menggunakan balok *cuisenaire* untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak.

Purnamasari (2013) dalam penelitiannya tentang meningkatkan kemampuan membilang menggunakan balok *cuisenaire*, menyimpulkan bahwa media balok *cuisenaire* dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan, hal ini terlihat pada tindakan siklus I diperoleh rata-rata sebesar 48%, pada indikator membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda yang mencapai kriteria sebesar 52%, tindakan siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yaitu 83%.

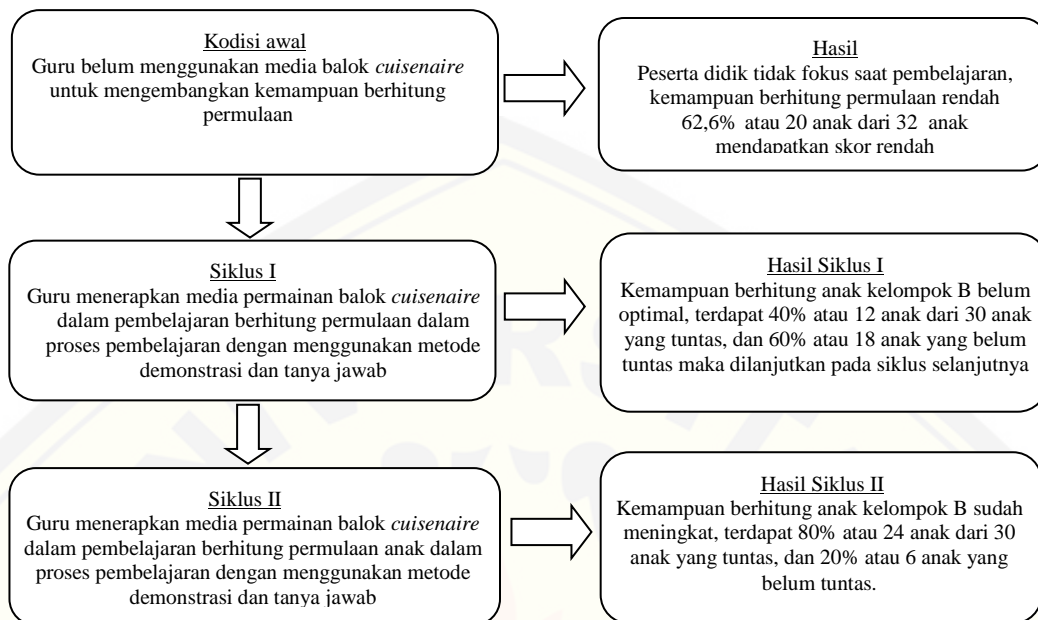
Purwanti (2013) dalam penelitiannya tentang peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan balok angka menyatakan dalam penelitiannya terjadi peningkatan dalam kemampuan berhitung yaitu pada kondisi pra siklus perkembangan kemampuan berhitung anak sebesar 37% yang berkembang sangat baik dan pada siklus I meningkat 66%, pada siklus II meningkat lagi menjadi 86%.

Nur (tanpa tahun) penelitiannya tentang meningkatkan kemampuan berhitung awal melalui permainan kubus bergambar, menyimpulkan bahwa permainan kubus bergambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung awal, hal ini terlihat 43% dari jumlah anak sebanyak 14 anak, hanya 6 anak yang dapat mencapai target berhasil dan meningkat pada siklus I mencapai 30% menjadi 73%, dan siklus II mencapai 86%.

Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media permainan balok *cuisenaire* dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan presentase kemampuan berhitung permulaan dalam setiap siklusnya.

2.8 Kerangka Berfikir

Dari kajian teori di atas, peneliti dapat menyimpulkan pemikirannya dalam kerangka berpikir, sebagai berikut.



Gambar 2.2 Kerangka Berfikir

Kondisi awal pada pembelajaran berhitung permulaan di dalam kelas kurang efektif, yaitu guru masih berfokus pada pemberian tugas pada LKA dan tidak menggunakan media yang efektif, hal ini menyebabkan anak menjadi ramai sendiri ketika guru menjelaskan bahkan ada yang bicara sendiri, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang kondusif. Berdasarkan keadaan yang demikian, maka dilakukan suatu tindakan yaitu dengan menggunakan media permainan balok *cuisenaire* dan pembelajaran berhitung permulaan dilakukan dalam dua siklus.

a. Tindakan Siklus I

Siklus I guru menggunakan media permainan balok *cuisenaire* dalam pembelajaran berhitung permulaan di dalam kelas. Media permainan balok *cuisenaire* yang digunakan merupakan balok yang beraneka warna sehingga anak tertarik untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

b. Tindakan Siklus II

Kemampuan berhitung permulaan anak pada siklus I diduga belum optimal, perlu

dilakukan tindakan siklus II. Proses pembelajaran pada siklus II ini hampir sama dengan siklus I, namun pada siklus II ini merupakan pembelajaran yang dirancang berdasarkan perbaikan dari refleksi pada siklus I dan yang membedakan dengan siklus I yaitu digunakannya metode demonstrasi dan tanya jawab. Setelah melakukan tindakan melalui siklus I dan siklus II, pada kondisi akhir kemampuan berhitung permulaan anak meningkat dengan menggunakan media permainan balok *cuisenaire* sebagai media mengajar dalam pembelajaran berhitung permulaan.

2.9 Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika guru menggunakan media balok *cuisenaire* dalam pembelajaran berhitung permulaan anak maka kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 akan meningkat.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan memaparkan hal-hal yang berkaitan dengan metode penelitian yang meliputi 1) tempat dan waktu penelitian; 2) subjek penelitian; 3) definisi operasional; 4) jenis penelitian; 5) rancangan penelitian, 6) prosedur penelitian; 7) metode pengumpul data; dan 8) analisis data. Secara terperinci diuraikan sebagai berikut.

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Pemilihan tempat dan waktu penelitian ini menggunakan metode *purposive area* artinya peneliti memiliki tujuan dan pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampel tempat penelitian. Beberapa pertimbangan ini adalah keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga, sehingga tidak dapat dilakukan pengambilan sampel besar dan jauh atau memiliki tujuan khusus lainnya (Masyhud, 2014:73). Penelitian ini dilaksanakan di TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Adapun beberapa pertimbangan yang menjadi alasan dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. adanya kesediaan TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember untuk dijadikan tempat penelitian;
- b. adanya permasalahan yang sesuai dengan judul penelitian dan belum pernah dilakukan penelitian sejenis di TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember;
- c. sudah diketahui kondisi dan tempat di TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember sehingga memudahkan untuk melakukan penelitian.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017. Jumlah

anak di kelompok B sebanyak 32 anak, yang terdiri atas 16 anak laki-laki dan 16 anak perempuan.

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional diperlukan untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam mengartikan beberapa variabel dalam penelitian ini. Adapun definisi operasional dari variabel yang digunakan adalah sebagai berikut.

3.3.1 Kemampuan Berhitung Permulaan

Kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan anak kelompok B di TK Asy-Syafa'ah dalam menyebutkan bilangan dari 1-20, Menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda dari 1-20, Menghubungkan/memasangkan banyaknya benda dengan lambang bilangannya dari 1-20.

3.3.2 Media Balok *Cuisenaire*

Media balok *cuisenaire* adalah media berupa balok dengan sepuluh tingkat dari satu hingga sepuluh dan memiliki ukuran dan warna yang berbeda yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B TK Asy-Syafa'ah.

3.4 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu penyelidikan atau kajian secara sistematis dan terencana yang dilakukan oleh peneliti atau praktisi (guru) untuk memperbaiki pembelajaran di kelasnya dengan jalan mengadakan perbaikan atau perubahan dan mempelajari akibat yang ditimbulkan (Sunardi, 2008:3). Sejalan dengan Sunardi, Masyhud (2014:172) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) atau PTK secara umum dapat diartikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang di aplikasikan

dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Wibawa (dalam Aisyah, 2016:33) mengemukakan beberapa karakteristik penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu sebagai berikut:

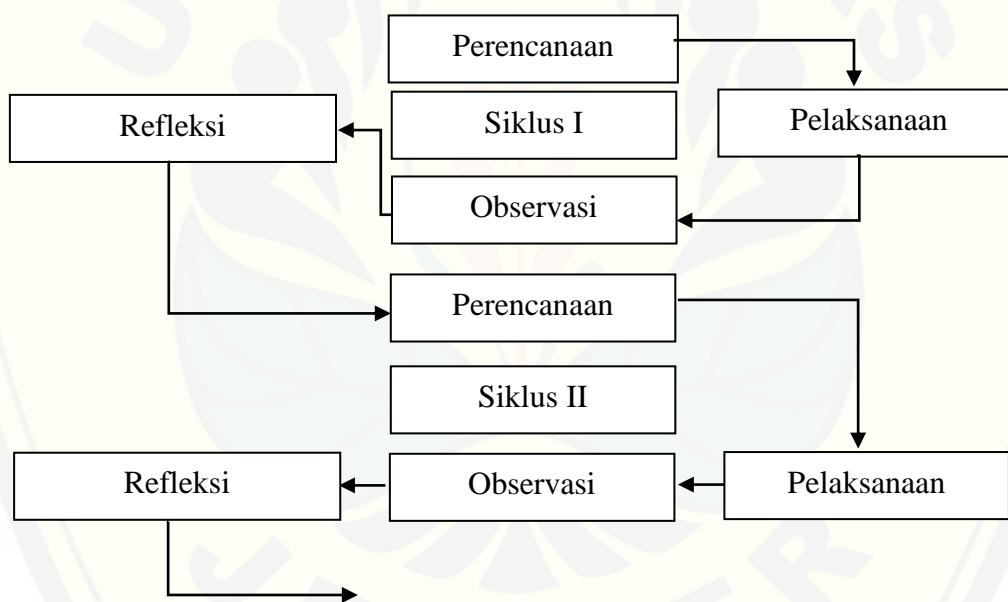
- a. didasarkan pada masalah yang dihadapi dalam pembelajaran;
- b. adanya kolaborasi dalam pelaksanaannya;
- c. peneliti memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktek instruksional;
- d. dilakukan dalam rangkaian langkah dan beberapa siklus.

Pada penelitian ini yang dimaksud penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu tindakan yang bertujuan untuk memperbaiki proses belajar-mengajar di kelas dengan mengadakan tindakan perbaikan atau perubahan PTK yang di laksanakan pada anak kelompok B di TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember yang bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas. Adapun masalah yang terjadi pada anak kelompok B adalah rendahnya kemampuan berhitung permulaan. Harapannya tindakan-tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki praktek belajar tersebut dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B di TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017.

3.5 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Arikunto (2010) mengemukakan bahwa bentuk penelitian tindakan tidak pernah berupa kegiatan tunggal, tetapi rangkaian kegiatan yang akan kembali ke asal yaitu dalam bentuk siklus. Tahap refleksi, akan diperoleh informasi dari tindakan pada siklus I. Hasil dari tindakan pada siklus I akan menjadi bahan untuk menyusun perencanaan dan perbaikan pada siklus berikutnya. Perubahan-perubahan yang terjadi pada saat diberikan tindakan harus dicermati, kemudian di rencanakan suatu tindakan perbaikan pada siklus berikutnya. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum dilaksanakan siklus I, diadakan tindakan

pendahuluan untuk mengetahui kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B di TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Siklus I dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya dan dilakukan sebagai acuan refleksi terhadap pelaksanaan siklus II, sedangkan siklus II merupakan siklus perbaikan jika dalam pelaksanaan siklus I terdapat tujuan penelitian yang masih belum tercapai. Tindakan pada siklus II tetap dilaksanakan meskipun pada siklus I kemampuan berhitung permulaan anak sudah meningkat, tetapi hanya dalam 1 kali pertemuan. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kenaikan tingkat keberhasilan. Empat tahapan pada masing-masing siklus di atas dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut.



Gambar 3.1 Model Siklus Penelitian Tindakan oleh Kemmis dan MC Taggart (Arikunto,2010:13)

3.6 Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Jika dalam pelaksanaan siklus pertama, tindakan yang dilakukan dianggap belum mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan, maka dapat dilakukan perbaikan pada siklus

berikutnya. Tiap-tiap siklus yang dilaksanakan terdiri atas beberapa tahap, yaitu (1) tahap perencanaan; (2) tahap pelaksanaan; (3) observasi; dan (4) refleksi.

3.6.1 Tindakan Pendahuluan

Tindakan pendahuluan dilakukan dengan tujuan mengetahui gambaran selama proses pembelajaran berlangsung dan kemampuan berhitung permulaan anak sebelum dilakukan tindakan serta sebagai kegiatan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah sebagai berikut.

a. Wawancara

kegiatan ini dilakukan dengan guru kelas di luar jam pelajaran yang meliputi metode dan media pembelajaran yang biasa digunakan guru, kendala yang sering terjadi selama pembelajaran berhitung, kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B dan karakteristik anak kelompok B.

b. Observasi

kegiatan ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui secara langsung kemampuan berhitung permulaan anak, aktivitas anak dan keterampilan guru dalam pembelajaran di kelas.

c. Membuat kesepakatan tentang jadwal pelaksanaan penelitian

kegiatan ini dilakukan dengan guru dan kepala sekolah tentang jadwal pelaksanaan penelitian.

3.6.2 Pelaksanaan Siklus I

Tahapan pada setiap siklus I meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

a. Perencanaan

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) menyiapkan media permainan balok *cuisenaire*;
- 2) mengenalkan media permainan balok *cuisenaire* kepada guru;

- 3) menyusun langkah-langkah kegiatan dengan menggunakan media balok *cuisenaire*;
- 4) menyusun RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian);
- 5) menyusun LKA (Lembar Kerja Anak);
- 6) menyusun instrumen penelitian, meliputi lembar pedoman observasi guru dan anak;
- 7) melakukan simulasi menggunakan media balok *cuisenaire*.

b. Tindakan

Tindakan dilakukan dengan pelaksanaan rencana pembelajaran yang sudah disusun sebelumnya pada tabel 2.1. Diaplikasikannya media balok *cuisenaire* pada pembelajaran berhitung permulaan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. Tes dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung secara bergantian. Diakhiri pembelajaran dilakukan wawancara dengan guru untuk mengetahui pendapat mengenai pembelajaran berhitung permulaan yang telah dilaksanakan.

c. Observasi

Observasi dilaksanakan secara langsung pada saat pelaksanaan tindakan. Observasi dilakukan dengan mengamati kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B, aktivitas anak dan keterampilan guru selama proses pembelajaran. Kemampuan berhitung anak yang diamati adalah kemampuan anak dalam menyebutkan bilangan dari 1-20, kemampuan anak dalam menghitung hasil penambahan dan pengurangan dengan benda dari 1-20, kemampuan anak dalam menghubungkan/memasangkan banyaknya benda dengan lambang bilangannya dari 1-20, sedangkan observasi yang dilakukan pada guru adalah keterampilan guru di dalam kelas. Kegiatan observasi ini dilakukan oleh 6 pengamat yaitu 1 pengamat (guru kelompok B) yang akan mengobservasi keterampilan guru (peneliti) selama mengajar dengan menggunakan media balok *cuisenaire*, 1 guru dan 4 pengamat yang lain yaitu mahasiswa PG PAUD Universitas Jember yang akan mengamati kemampuan berhitung permulaan anak dan aktivitas anak

selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan dengan pelaksanaan tindakan pembelajaran.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk menganalisis dan meninjau kembali hasil pengamatan terhadap penelitian yang telah dilaksanakan. Jika hasil belum mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan maka dapat dilakukan perbaikan selanjutnya yaitu siklus II sebagai acuan untuk perencanaan tindakan yang selanjutnya.

3.6.3 Pelaksanaan siklus II

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada siklus I, maka kekurangan dan kendala-kendala yang terjadi selama tindakan pembelajaran akan diperbaiki pada siklus II agar kemampuan berhitung permulaan anak dapat berkembang dengan lebih baik dari siklus sebelumnya. Tahapan dalam siklus II sama dengan siklus I yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

a. Perencanaan

Tahap perencanaan siklus II sama dengan siklus I, dalam tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menyusun perbaikan yaitu dengan mengidentifikasi masalah yang timbul dengan mengacu dari hasil refleksi pada siklus I. Setelah diketahui hasilnya, selanjutnya dilakukan alternatif pemecahan masalah pada tahapan tindakan penyusunan skenario pembelajaran. Siklus II tetap menggunakan media mabok *cuisenaire* namun terdapat kotak ajaib yang disesuaikan dengan tema dan lembar observasi mengacu pada aspek pengamatan yang sama dengan siklus I.

b. Tindakan

Tindakan dilakukan dengan pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sudah disusun sebelumnya pada tabel 2.1. Diaplikasikannya media balok *cuisenaire* pada pembelajaran berhitung permulaan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. Tes dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung secara bergantian, dan yang membedakan antara siklus I dan siklus II yaitu pada metode yang di ajarkan kepada anak. Diakhiri pembelajaran

dilakukan wawancara dengan guru untuk mengetahui pendapat mengenai pembelajaran berhitung permulaan yang telah dilaksanakan.

c. Observasi

Observasi dilaksanakan secara langsung pada saat pelaksanaan tindakan. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B, aktivitas anak dan keterampilan guru selama proses pembelajaran. Kemampuan berhitung anak yang diamati adalah kemampuan anak dalam menyebutkan bilangan dari 1-20, kemampuan anak dalam **menghitung** hasil penambahan dan pengurangan dengan benda dari 1-20, kemampuan anak dalam menghubungkan/memasangkan banyaknya benda dengan lambang bilangannya dari 1-20, sedangkan observasi yang dilakukan pada guru adalah keterampilan guru di dalam kelas. Kegiatan observasi ini dilakukan oleh 6 pengamat yaitu 1 pengamat (guru kelompok B) yang akan mengobservasi keterampilan guru (peneliti) selama mengajar dengan menggunakan media permainan balok *cuisenaire*, 1 guru dan 4 pengamat yang lain yaitu mahasiswa PG PAUD Universitas Jember yang akan mengamati kemampuan berhitung permulaan anak dan aktivitas anak selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui secara langsung perkembangan peningkatan kemampuan berhitung permulaan kelompok B.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk menganalisis dan meninjau kembali hasil pengamatan terhadap penelitian yang telah dilaksanakan. Jika hasil sudah mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan maka dapat diperoleh kesimpulan dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

3.7 Metode Pengumpul Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

3.7.1 Metode Observasi

Observasi adalah upaya untuk merekam peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan berlangsung (Masyhud, 2012:168). Metode observasi dipilih karena dapat mengamati secara langsung proses pembelajaran dalam tindakan penelitian yang dilakukan di kelompok B TK Asy-Syafa'ah kecamatan Sumpersari kabupaten Jember. Hal tersebut dilakukan untuk memperoleh data yang obyektif sesuai dengan hasil yang telah diamati sesuai dengan pedoman yang telah ditentukan, yaitu kemampuan anak dalam menyebutkan bilangan dari 1-20, kemampuan anak dalam menghitung hasil penambahan dan pengurangan dengan benda dari 1-20, kemampuan anak dalam menghubungkan/memasangkan banyaknya benda dengan lambang bilangannya dari 1-20.

3.7.2 Metode Wawancara

Wawancara adalah kegiatan yang diperoleh untuk memperoleh data tentang tindakan terhadap aktivitas dan hasil belajar (Masyhud, 2012:1954). Metode wawancara dipilih karena dapat mengetahui kebenaran informasi yang dibutuhkan setelah dilakukannya tindakan penelitian. Kegiatan tersebut bertujuan untuk mengetahui argumen guru kelompok B TK Asy-Syafa'ah tentang peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B TK Asy-Syafa'ah melalui media balok *cuisenaire*.

3.7.3 Metode Tes

Tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang dilakukan untuk mengukur potensi individu (Masyhud, 2012:215). Metode tes ini dilakukan untuk memperoleh data peningkatan kemampuan anak dalam berhitung permulaan setelah penerapan media balok *cuisenaire* dalam proses pembelajaran. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes lisan dan tes tulis, karena dengan menggunakan kedua tes tersebut dapat mengetahui kemampuan anak secara lisan maupun tertulis. Tes diperlukan untuk menentukan tingkat pencapaian untuk setiap anak dan mengukur

indikator keberhasilan belajar anak yaitu kemampuan anak dalam menyebutkan bilangan dari 1-20, kemampuan anak dalam menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan benda dari 1-20, kemampuan anak dalam menghubungkan/memasangkan banyaknya benda dengan lambang bilangannya dari 1-20.

3.7.4 Metode Dokumentasi

Dokumentasi adalah instrumen pengumpul data untuk membantu dalam menyaring data yang bersumber dari dokumentasi (Masyhud, 2014:227). Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dilakukan dengan mendapatkan data anak kelompok B TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Summersari Kabupaten Jember. Metode dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data tertulis yang dibutuhkan yaitu profil sekolah TK Asy-Syafa'ah, nama guru TK Asy-Syafa'ah, dan rencana kegiatan harian (RKH).

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis data deskriptif kualitatif dilakukan untuk menganalisis data hasil wawancara dan lembar observasi. Data diperoleh dari lembar wawancara yang dilakukan saat sebelum dan setelah tindakan penelitian. Data hasil wawancara bertujuan untuk mengetahui pendapat dan kendala yang dihadapi dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak.

Analisis data deskriptif kuantitatif bertujuan untuk menganalisis data hasil tes kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Summersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 yang dilaksanakan selama siklus I berlangsung dan siklus selanjutnya. Kriteria pengisian lembar pedoman penilaian kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B sebagai berikut:

Tabel 3.1 Pedoman Penskoran Tes Hasil Belajar Anak

		Indikator Penilaian Berhitung Anak			Total Skor
No	Nama	Kemampuan menyebutkan bilangan 1-20	Kemampuan Menghitung hasil penambahan dan pengurangan dari 1-20	Menghubungkan/Memasangkan banyak gambar dengan lambang bilangan dari 1-20	
		(4)	(4)	(4)	(12)

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian kemampuan berhitung anak

Indikator penilaian	Skor	Kriteria Penilaian
Kemampuan menyebutkan bilangan dari 1-20	1	Anak belum mau membilang dari 1-20
	2	Anak mau membilang dari 1-20 dengan sepenuhnya bantuan guru namun masih belum tepat
	3	Anak mampu membilang dari 1-20 tanpa bantuan guru namun masih belum tepat
	4	Anak mampu membilang 1-20 tanpa bantuan guru dan sudah mampu membilang dengan tepat
Kemampuan Menghitung hasil penambahan dan pengurangan dari 1-20	1	Anak belum mau menghitung hasil penambahan dan pengurangan dari 1-20
	2	Anak mau menghitung hasil penambahan dan pengurangan 1-20 dengan sepenuhnya bantuan guru
	3	Anak mampu menghitung hasil penambahan dan pengurangan dari 1-20 tanpa bantuan guru dan tidak semua jawaban benar
	4	Anak mampu menghitung hasil penambahan dan pengurangan dari 1-20 tanpa bantuan guru dan semua jawaban benar
	1	Anak belum mau menghubungkan banyak benda dengan lambang bilangan dari 1-20

Indikator penilaian	Skor	Kriteria Penilaian
Menghubungkan/ memasang banyak benda dengan lambang bilangan dari 1-20	2	Anak mampu menghubungkan banyak benda dengan lambang bilangan 1-20 dengan sepenuhnya bantuan guru
	3	Anak mampu menghubungkan banyak benda dengan lambang bilangan 1-20 dan tidak semua jawaban benar
	4	Anak mampu menghubungkan banyak benda dengan lambang bilangan 1-20 dan semua jawaban benar

Data nilai kemampuan berhitung permulaan anak yang diperoleh sebelum dan sesudah penerapan media permainan balok *cuisenaire* dalam tahap tindakan diubah menjadi nilai presentase untuk kemampuan berhitung permulaan secara individu. Data analisis untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, yaitu upaya peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak melalui media permainan balok *cuisenaire*.

- a. menghitung kemampuan anak secara individu menggunakan rumus:

$$pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Ket:

pi : prestasi individual

srt : skor riil tercapai individu

si : skor ideal yang dapat dicapai individu

100 : konstanta (Masyhud, 2014:284)

- b. menghitung rata-rata kelas dengan menggunakan rumus:

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

Ket:

M : mean

X : jumlah nilai

N : banyaknya nilai (jumlah anak) (Magsun, dkk 1992:28)

c. menghitung ketuntasan anak secara klasikal digunakan rumus:

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

Ket:

fr : frekuensi relatif

f : frekuensi yang didapatkan

f_t : frekuensi total

100 : konstanta (Magsun, dkk, 1992)

Terdapat kualifikasi penilaian kemampuan berhitung permulaan anak dengan menggunakan skor, baik secara individu maupun klasikal.

Tabel 3.3 Kualifikasi Penilaian

Kualifikasi	Kriteria Skor
Sangat Baik	$75 < N \leq 100$
Baik	$50 < N \leq 75$
Cukup	$25 < N \leq 50$
Kurang	$0 < N \leq 25$

(Modifikasi, Mashyud, 2014)

Keberhasilan dari kemampuan berhitung permulaan melalui media permainan balok *cuisenaire* dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- Nilai yang diperoleh anak berdasarkan hasil tes belajar, jika mencapai nilai ≥ 70 , maka anak dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui media permainan balok *cuisenaire*;
- Nilai yang diperoleh satu kelas berdasarkan hasil tes lisan dan tes tulis, jika mencapai nilai ≥ 70 , maka pembelajaran di kelas dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui media permainan balok *cuisenaire*.

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan analisis penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

5.1.1 Penerapan media permainan balok *cuisenaire* pada kelompok B di TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017, dilaksanakan melalui 2 siklus, dan setiap siklus pembelajaran dilaksanakan dengan menunjukkan media permainan balok *cuisenaire*, memberikan contoh cara berhitung menggunakan media permainan balok *cuisenaire*, dan menilai kemampuan berhitung anak melalui dua tes, yaitu (1) tes lisan (menyebutkan bilangan dari 1-20 dan menghitung hasil penambahan dan pengurangan dengan media permainan balok *cuisenaire*); dan (2) tes tulis (menghubungkan banyak gambar dengan lambang bilangannya).

5.1.2 Melalui penerapan media balok *cuisenaire* dalam pembelajaran berhitung permulaan anak kelompok B TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 dapat meningkat. Nilai rata-rata kelas pada siklus I yaitu 67,2 dan pada siklus II meningkat menjadi 80. Hal ini menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak dari siklus I ke siklus II sebesar 12,8, dan diperoleh persentase ketuntasan hasil belajar anak secara klasikal pada siklus I yaitu 40%, dari 30 anak terdapat 12 anak yang tuntas. Peningkatan persentase hasil belajar anak dapat dilihat setelah tindakan pada siklus II, yaitu 80%, dari 30 anak terdapat 24 yang tuntas.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian tentang peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak melalui media permainan balok *cuisenaire* pada kelompok B di TK Asy-

Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

5.2.1 Bagi guru

- a. hendaknya guru mempertimbangkan kemampuan berhitung permulaan anak dengan menggunakan media permainan balok *cuisenaire*;
- b. hendaknya guru menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak;
- c. hendaknya memberikan contoh yang benar kepada anak dalam berhitung menggunakan media permainan balok *cuisenaire*;

5.2.2 Bagi kepala sekolah

- a. hendaknya memfasilitasi dan mendukung pembelajaran menggunakan media balok *cuisenaire* bagi guru-guru, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas;
- b. hendaknya menyarankan kepada guru-guru untuk menerapkan media balok *cuisenaire* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, khususnya keterampilan berhitung permulaan;
- c. hendaknya memberikan bantuan berupa dana untuk mendorong guru dalam membuat media yang dapat menarik minat dan meningkatkan kemampuan berhitung anak;

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, K.. N. 2016. Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok A2 di TK Jember Permai I Kecamatan Sumpersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. *Skripsi*. Jember:Universitas Jember.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka cipta.
- Arsyad, A. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Astuti, R. D. 2013. *Pengaruh Penggunaan Media Balok Cuisenaire Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B TK Nusa Indah ulutengger Sekaran Lamongan*. [Jurnal Online]. [http://ejournal.unesa.ac.id/index.php /paud-teratai/article/view/2364](http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/2364) [02 September 2016].
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta.
- Depdiknas. 2014. *Permendiknas No 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD*. Jakarta: Depdiknas.
- Eliyawati, C. 2005. *Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Fadlillah, M. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fadlillah, M, Khorida, M. Lilik. 2012. *Pendidikan Karakter Anak usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gunarsa, S. D. 2006. *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia.
- Harjanto. 1997. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hartati, S. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Hurlock, E. B. 1978. *Perkembangan Anak*. Terjemahan oleh Tjandrasa. Jakarta: Erlangga.

- Magsun, Sofwan, H., dan Lathief, Misno A., 1992. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jember: Universitas Jember.
- Masitoh, dkk. 2005. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Masyhud, S. M. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Edisi Keempat. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK)
- Montolalu, B. E. F, dkk. 2011 *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Morisson, G, S. 2008. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Terjemahan oleh Romadhona, S & Widiastuti, A. 2012. Jakarta Barat: Indeks.
- Nur, S. F. Tanpa Tahun. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Awal Melalui Kubus Bergambar Pada Anak Kelompok B3 Di TK Plus Tunas Bangsa Sooko Mojokerto. *Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Partini, S. 2003. *Metode pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Patmonodewo, S. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Prawastiningtyas, D.P. 2015. Pengembangan Media Apron Hitung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pkk Kartini Padokan Kidul Tirtonirmolo Kasihan Bantul. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purnamasari, N. 2013. Peningkatan Kemampuan Membilang Menggunakan Balok Cuisenaire Pada Anak Kelompok A TK Sunan Kalijogo Kecamatan Cangkringan. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purwanti, V. 2013. Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok B Di TK Universal Ananda Kecamatan Patebon Kendal. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ramli, M. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Rasyid, H. 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.

- Sanjaya, W. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudono, A. 2006. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y.N. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sunardi. 2008. *Materi Seminar Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jember:FKIP Universitas Jember.
- Suparno, P. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyanto, S. 2005a. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Suyanto, S. 2005b. *Pembelajaran untuk Anak TK*. Jakarta: Depertemen.
- Syaodih, E. 2005. *Bimbingan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA*. Jakarta: Kencana.
- Tyas, R., Andriyanto. dan A. Widjajanti. 2011. *Kamus Etimologi Bahasa Indonesia*. Jember: Pustaka Radja Pebruari.

LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber data	Metode penelitian	Hipotesis
Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B Melalui Media Permainan Balok <i>Cuisenaire</i> di TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimanakah penerapan media permainan balok <i>cuisenaire</i> untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak pada kelompok B TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017? 2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B melalui media per-mainan balok <i>cuisenaire</i> di TK Asy-Syafa'ah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan Berhitung Permulaan 2. Media Permainan Balok <i>Cuisenaire</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan berhitung permulaan: <ol style="list-style-type: none"> a. Menyebut bilangan dari 1-20 b. Menghitung hasil pen- jumlahan dan pengurangan dari 1-20 c. Memasangkan lambang bilangan dengan benda 1-20 2. Media balok <i>cuisenaire</i>: <ol style="list-style-type: none"> a. Memiliki warna yang terang b. Menarik c. Ukuran papan balok 30cm x20cm 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek penelitian: Seluruh anak Kelompok B TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 2. Informan: Guru Kelas B TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember 3. Dokumen Literatur/kepuustakaan yang relevan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penentuan daerah penelitian: TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember 2. Subjek penelitian: Anak kelompok B TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember 3. Jenis penelitian: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) 4. Metode pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Wawancara c. Lembar Kerja Anak d. Dokumentasi 5. Analisis data: <ol style="list-style-type: none"> a. Deskriptif kualitatif b. Deskriptif kuantitatif 	Jika guru menggunakan media permainan balok <i>cuisenaire</i> maka kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember akan meningkat

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber data	Metode penelitian	Hipotesis
	Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017?		d. Kuat dan tahan lama		<p>- Analisis data individu</p> <p>Rumus :</p> $pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$ <p>Keterangan: Pi= prestasi individual Srt= skor riil tercapai Si= skor ideal yang dapat dicapai oleh individu (Masyhud, 2014:284)</p> <p>- Analisis nilai rata-rata</p> <p>Rumus:</p> $M = \frac{\sum X}{N}$ <p>Keterangan: M = Mean yang kita cari $\sum X$ = Jumlah keseluruhan angka / bilangan/ skor/ nilai yang ada N = Number of Cases (banyaknya angka/ bilangan/ skor/ nilai itu sendiri) (Magsun, dkk, 1992:28)</p>	

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

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Sebelum pelaksanaan penelitian	
	a. Kemampuan berhitung permulaan pada anak	Guru kelompok B TK Asy-Syafa'ah
	b. Media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada anak	Guru kelompok B TK Asy-Syafa'ah
	c. Metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran peningkatan berhitung permulaan anak	Guru kelompok B TK Asy-Syafa'ah
	d. Kendala yang dialami saat pembelajaran peningkatan kemampuan berhitung permulaan	Guru kelompok B TK Asy-Syafa'ah
2	Sesudah pelaksanaan penelitian	
	a. Tanggapan guru tentang penggunaan media permainan balok <i>cuisenaire</i> untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak	Guru kelompok B TK Asy-Syafa'ah
	b. Kendala yang dialami dalam penerapan kemampuan berhitung permulaan pada anak menggunakan media permainan balok <i>cuisenaire</i>	Guru kelompok B TK Asy-Syafa'ah

B.2 Pedoman Observasi

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B TK Asy-Syafa'ah	Guru kelompok B TK Asy-Syafa'ah
2.	Aktivitas anak	Anak kelompok B TK Asy-Syafa'ah

B.3 Pedoman Tes

Data yang akan diperoleh	Sumber Data
Hasil tes belajar anak selama proses penerapan kemampuan berhitung permulaan menggunakan media permainan balok <i>cuisenaire</i>	Anak kelompok B TK Asy-Syafa'ah

B.4 Pedoman Dokumentasi

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Daftar nama anak kelompok B TK Asy-Syafa'ah	Dokumen
2.	Daftar nama guru TK Asy-Syafa'ah	Dokumen
3.	Profil Sekolah TK Asy-Syafa'ah	Dokumen
4.	Perangkat pembelajaran TK Asy-Syafa'ah	Dokumen
5.	Daftar nilai anak kelompok B TK Asy-Syafa'ah	Dokumen
6.	Foto kegiatan selama proses penerapan kemampuan berhitung permulaan menggunakan media permainan balok <i>cuisenaire</i>	Dokumen

LAMPIRAN C. PEDOMAN WAWANCARA**C.1 Pedoman Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan**

Tujuan : Untuk memperoleh informasi tentang media yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran, kendala yang terjadi selama pembelajaran, dan memperoleh informasi tentang kemampuan berhitung permulaan pada anak.

Bentuk : Wawancara bebas

Responden : Guru kelompok B

Nama Guru : Wiwin S. Dewi, S.E

No	Pertanyaan	Jawaban Guru
1.	Bagaimanakah perkembangan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B saat ini?	
2.	Media apa yang biasa ibu gunakan saat pembelajaran?	
3.	Metode pembelajaran seperti apa yang biasa ibu gunakan?	
4.	Kendala apa yang dihadapi dalam pembelajaran peningkatan kemampuan berhitung permulaan ?	
5.	Pernahkah saat pembelajaran berhitung permulaan di gunakan media permainan balok <i>cuisenaire</i> ?	

Jember, 31 Oktober 2016

Pewawancara

Guru kelompok B

Siti Munirotus S
NIM. 130210205041

Wiwin S. Dewi, S.E

C.2 Pedoman Wawancara dengan Guru Setelah Penelitian

Tujuan : Untuk mengetahui pembelajaran dikelas setelah diadakan tindakan kelas, kemampuan berhitung permulaan pada anak dan kendala yang dihadapi anak dalam pembelajaran berhitung permulaan menggunakan media permainan balok *cuisenaire*.

Bentuk : Wawancara bebas

Responden : Guru kelompok B

Nama Guru : Wiwin S. Dewi, S.E.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah penggunaan media permainan balok <i>cuisenaire</i> efektif dalam pembelajaran pengembangan kemampuan berhitung permulaan pada anak?	
2.	Apakah penggunaan media permainan balok <i>cuisenaire</i> lebih efisien untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak?	
3.	Bagaimanakah kemampuan berhitung permulaan pada anak setelah tindakan?	

Pewawancara

Jember, 2017

Guru kelompok B

Siti Munirotus S
NIM. 130210205041

Wiwin S. Dewi, S.E

LAMPIRAN D. PEDOMAN OBSERVASI**D.1 Observasi Aktivitas Guru di Kelas (Saat Tindakan)****Lembar Observasi Aktivitas Guru**

Nama Calon Guru :

Tanggal :

Tema/Subtema :

Petunjuk : Berilah tanda (√) pada kolom penilaian dengan aspek yang telah ditentukan. Jika jumlah hasil pengamatan “Ya” ≥ 50 maka kegiatan guru selama pembelajaran sudah baik.

No	Aspek yang diamati	Hasil yang diamati	
		Ya	Tidak
1.	Guru mengajarkan berhitung dengan media permainan balok <i>cuisenaire</i>		
2.	Guru mengajarkan berhitung secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, melalui menghitung banyak balok dari 1-20, mengurutkan bilangan dengan lambang bilangan 1-20, dan menghubungkan banyaknya benda dengan lambang bilangan 1-20 melalui media permainan balok <i>cuisenaire</i>		
3.	Guru menjelaskan konsep berhitung melalui media permainan balok <i>cuisenaire</i> dengan bahasa sederhana dan dapat dimengerti anak		
4.	Guru memotivasi anak untuk dapat menyelesaikan tugas yaitu berhitung menggunakan media permainan balok <i>cuisenaire</i>		
5.	Guru memberikan bimbingan pada anak yang mengalami kesulitan dalam belajar berhitung permulaan melalui permainan balok <i>cuisenaire</i>		
6.	Guru menggunakan media permainan balok <i>cuisenaire</i> dengan terampil		
7.	Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya		
8.	Guru mengajarkan berhitung permulaan sesuai dengan tahap penguasaan anak yaitu tahap transmisi melalui media permainan balok <i>cuisenaire</i>		

No	Aspek yang diamati	Hasil yang diamati	
		Ya	Tidak
9.	Guru memberikan contoh cara penggunaan media permainan balok <i>cuisenaire</i> dengan baik		
10.	Guru mengevaluasi hasil perkembangan kemampuan berhitung anak dari awal sampai akhir		
Jumlah			
Presentase			

Jember, 2017
 Pengamat,

(.....)

D.2 Lembar Observasi Aktivitas Anak

Lembar Observasi Aktivitas Anak (Saat Tindakan)

Tanggal :

Petunjuk :

1. Pengamatan ditujukan kepada anak
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan
3. Jawab “Ya” jika $\geq 50\%$ anak melakukan kegiatan yang diobservasi, dan jawab “tidak” jika $\leq 50\%$ anak tidak melakukan kegiatan yang diobservasi.
4. Jika jumlah hasil pengamatan “Ya” $\geq 50\%$ maka hasil belajar anak baik.

No	Aspek yang diamati	Hasil yang diamati	
		Ya	Tidak
1.	Anak tertarik dan antusias belajar berhitung dengan media permainan balok <i>cuisenaire</i>		

No	Aspek yang diamati	Hasil yang diamati	
		Ya	Tidak
2.	Anak memperhatikan penjelasan dari guru saat memberikan contoh cara penggunaan media permainan balok <i>cuisenaire</i>		
3.	Anak dapat menjawab pertanyaan dari guru saat melaksanakan tes lisan yaitu berhitung permulaan melalui media permainan balok <i>cuisenaire</i>		
4.	Anak termotivasi untuk belajar saat guru menjelaskan media permainan balok <i>cuisenaire</i>		
5.	Anak dapat menggunakan media permainan balok <i>cuisenaire</i> sesuai contoh yang diberikan guru dengan percaya diri		
6.	Anak terampil menggunakan media permainan balok <i>cuisenaire</i> sesuai contoh yang diberikan guru		
7.	Anak tidak mengeluh saat guru memberikan tugas yaitu berhitung permulaan menggunakan media balok <i>cuisenaire</i>		
8.	Anak dapat menyelesaikan tugas tes tulis berupa LKA sesuai dengan petunjuk dari guru		
9.	Anak dapat mengulang kembali materi yang dijelaskan guru		
10.	Anak terdorong untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya		
Jumlah			
Presentase			

Jember, 2017
 Pengamat,

(.....)

E.4 Kualifikasi Pedoman Penilaian keterampilan Berhitung Permulaan Anak
Kualifikasi Penilaian Tes Kinerja

Indikator penilaian	Skor	Kriteria Penilaian
Kemampuan menyebutkan bilangan dari 1-20	1	Anak belum mau membilang dari 1-20
	2	Anak mau membilang dari 1-20 dengan sepenuhnya bantuan guru namun masih belum tepat
	3	Anak mampu membilang dari 1-20 tanpa bantuan guru namun masih belum tepat
	4	Anak mampu membilang 1-20 tanpa bantuan guru dan sudah mampu membilang dengan tepat
Kemampuan Menghitung hasil penambahan dan pengurangan dari 1-20	1	Anak belum mau menghitung hasil penambahan dan pengurangan dari 1-20
	2	Anak mau menghitung hasil penambahan dan pengurangan 1-20 dengan sepenuhnya bantuan guru
	3	Anak mampu menghitung hasil penambahan dan pengurangan dari 1-20 tanpa bantuan guru dan tidak semua jawaban benar
	4	Anak mampu menghitung hasil penambahan dan pengurangan dari 1-20 tanpa bantuan guru dan semua jawaban benar
Menghubungkan/ memasang banyak benda dengan lambang bilangan dari 1-20	1	Anak belum mau menghubungkan banyak benda dengan lambang bilangan dari 1-20
	2	Anak mampu menghubungkan banyak benda dengan lambang bilangan 1-20 dengan sepenuhnya bantuan guru
	3	Anak mampu menghubungkan banyak benda dengan lambang bilangan 1-20 dan tidak semua jawaban benar

-
- 4 Anak mampu menghubungkan banyak benda dengan lambang bilangan 1-20 dan semua jawaban benar
-

Tabel Kualifikasi Penilaian
Kemampuan Berhitung Permulaan Anak

Kualifikasi	Kriteria Skor
Sangat Baik	$75 < N \leq 100$
Baik	$50 < N \leq 75$
Cukup	$25 < N \leq 50$
Kurang	$0 < N \leq 25$

(Modifikasi Mashyud, 2014)

E.5 Pedoman Pengolahan Skor Individu

Rumus pengolahan nilai anak secara individu:

$$pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Keterangan:

pi : prestasi Individu

srt : Skor riil tercapai

si : Skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

100 : Konstanta (Sumber: Masyhud, 2014)

E.6 Pedoman Pengolahan Nilai Rata-Rata Kelas

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

Ket:

M : mean

X : jumlah nilai

N : banyaknya nilai (jumlah anak) (Magsun, dkk 1992:28)

E.7 Pedoman Pengolahan Ketuntasan Hasil Belajar Anak secara Klasikal

Untuk mengetahui persentase ketuntasan anak secara klasikal dalam pembelajaran dapat digunakan rumus frekuensi relatif sebagai berikut:

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

Ket:

fr : frekuensi relatif

f : frekuensi yang didapatkan

f_t : frekuensi total

100 : konstanta (Sumber: Magsun, dkk, 1992)

Keberhasilan dari kemampuan berhitung permulaan melalui media permainan balok *cuisenaire* dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Nilai yang diperoleh anak berdasarkan hasil tes belajar, jika mencapai nilai ≥ 70 , maka anak dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui media permainan balok *cuisenaire*;
- b. Nilai yang diperoleh satu kelas berdasarkan hasil tes lisan dan tes tulis, jika mencapai nilai ≥ 70 , maka pembelajaran di kelas dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui media permainan balok *cuisenaire*.

LAMPIRAN F. HASIL WAWANCARA**F.1 Hasil Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan**

Tujuan : Untuk memperoleh informasi tentang media yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran, kendala yang terjadi selama pembelajaran, dan memperoleh informasi tentang kemampuan berhitung permulaan pada anak.

Bentuk : Wawancara bebas

Responden : Guru kelompok B

Nama Guru : Wiwin S. Dewi, S.E

No	Pertanyaan	Jawaban Guru
1.	Bagaimanakah perkembangan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B saat ini?	Perkembangan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B saat ini masih cukup baik, namun anak-anak masih kesulitan dalam melakukan berhitung dan ada yang masih kesulitan dan perlu bantuan guru.
2.	Media apa yang biasa ibu gunakan saat pembelajaran?	Saya sering menggunakan LKS saja mbak saat mengajarkan berhitung pada anak.
3.	Metode pembelajaran seperti apa yang biasa ibu gunakan?	Yang biasa sering di gunakan di kelas ini metode tanya jawab.
4.	Kendala apa yang dihadapi dalam pembelajaran peningkatan kemampuan berhitung permulaan?	Kendala nya anak selalu ramai saat saya mengajarkan berhitung dikelas, ada juga beberapa anak yang sulit dikondisikan untuk bisa memperhatikan saya saat menjelaskan di papan tulis.
5.	Pernahkah saat pembelajaran berhitung permulaan di gunakan media permainan balok <i>cuisenaire</i> ?	Belum pernah digunakan media permainan balok <i>cuisenaire</i> saat pembelajaran berhitung.

Pewawancara

Jember, 31 Oktober 2016

Guru kelompok B

Siti Munirotus S
NIM. 130210205041

Wiwin S. Dewi, S.E.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru tentang berhitung permulaan anak sebelum tindakan, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran berhitung permulaan kepada anak, guru tidak menggunakan media, melainkan hanya menggunakan metode tanya jawab, sehingga anak mengalami kesulitan untuk menjawab pertanyaan guru.

F.2 Hasil Wawancara dengan Guru Setelah Tindakan

Tujuan : Untuk mengetahui pembelajaran dikelas setelah diadakan tindakan kelas, kemampuan berhitung permulaan pada anak dan kendala yang dihadapi anak dalam pembelajaran berhitung permulaan menggunakan media permainan balok *cuisenaire*.

Bentuk : Wawancara bebas

Responden : Guru kelompok B

Nama Guru : Wiwin S. Dewi, S.E.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah penggunaan media permainan balok <i>cuisenaire</i> efektif dalam pembelajaran pengembangan kemampuan berhitung permulaan pada anak?	Menurut saya media permainan balok <i>cuisenaire</i> efektif untuk diterapkan dalam mengajarkan berhitung permulaan pada anak, sehingga bisa diterapkan kembali dalam pembelajaran selanjutnya.
2.	Apakah penggunaan media permainan balok <i>cuisenaire</i> lebih efisien untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak?	Menurut saya sangat efisien, karena mempermudah anak belajar berhitung permulaan dan anak senang memainkan balok <i>cuisenaire</i> .

-
- | | |
|---|--|
| 3. Bagaimanakah kemampuan berhitung permulaan pada anak setelah tindakan? | Menurut saya kemampuan berhitung permulaan anak meningkat, karena anak sudah mampu berhitung sendiri tanpa bantuan guru dan anak juga dapat menjawab pertanyaan melalui permainan balok <i>cuisenaire</i> ini. |
|---|--|
-

Pewawancara

Siti Munirotus S
NIM. 130210205041

Jember, 6 Februari 2017

Guru kelompok B

Wiwin S. Dewi, S.E.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru tentang berhitung permulaan anak setelah tindakan, dapat disimpulkan bahwa media permainan balok *cuisenaire* efektif dan efisien dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran tentang berhitung permulaan anak. Keefektifan media dapat terlihat pada berhitung anak meningkat, karena anak dapat langsung menjawab pertanyaan guru dengan menggunakan media permainan balok *cuisenaire* mengenai berhitung permulaan. Keefisien media dapat terlihat pada saat memainkan media balok *cuisenaire* dengan mudah anak belajar berhitung permulaan dan anak senang memainkan balok *cuisenaire*.

LAMPIRAN G. HASIL OBSERVASI**G.1 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 1****Lembar Observasi Aktivitas Guru**

Nama Calon Guru : Siti Munirotus Sa'adah
 Tanggal : 30 Januari 2017
 Tema/Subtema : Tanaman/ Tanaman Buah
 Petunjuk : Berilah tanda (√) pada kolom penilaian dengan aspek yang telah ditentukan. Jika jumlah hasil pengamatan “Ya” \geq 50 maka kegiatan guru selama pembelajaran sudah baik.

No	Aspek yang diamati	Hasil yang diamati	
		Ya	Tidak
1.	Guru mengajarkan berhitung dengan media permainan balok <i>cuisenaire</i>	√	
2.	Guru mengajarkan berhitung secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, melalui menghitung banyak balok dari 1-20, mengurutkan bilangan dengan lambang bilangan 1-20, dan menghubungkan banyaknya benda dengan lambang bilangan 1-20 melalui media permainan balok <i>cuisenaire</i>	√	
3.	Guru menjelaskan konsep berhitung melalui media permainan balok <i>cuisenaire</i> dengan bahasa sederhana dan dapat dimengerti anak	√	
4.	Guru memotivasi anak untuk dapat menyelesaikan tugas yaitu berhitung menggunakan media permainan balok <i>cuisenaire</i>	√	
5.	Guru memberikan bimbingan pada anak yang mengalami kesulitan dalam belajar berhitung permulaan melalui permainan balok <i>cuisenaire</i>	√	
6.	Guru menggunakan media permainan balok <i>cuisenaire</i> dengan terampil	√	
7.	Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya	√	
8.	Guru mengajarkan berhitung permulaan sesuai dengan tahap penguasaan anak yaitu tahap transmisi melalui media permainan balok <i>cuisenaire</i>	√	

No	Aspek yang diamati	Hasil yang diamati	
		Ya	Tidak
9.	Guru memberikan contoh cara penggunaan media permainan balok <i>cuisenaire</i> dengan baik	√	
10.	Guru mengevaluasi hasil perkembangan kemampuan berhitung anak dari awal sampai akhir	√	
Jumlah		10	0
Presentase		100%	0%

Keterangan:

$$\text{Hasil pengamatan Ya} = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Hasil pengamatan Tidak} = \frac{0}{10} \times 100\% = 0\%$$

Berdasarkan hasil kegiatan pengamatan guru dapat diketahui bahwa kegiatan guru sudah baik karena jumlah “Ya” yang didapat dari hasil pengamatan sebesar $100\% \geq 50\%$, sedangkan jumlah “tidak” yang didapat dari hasil pengamatan sebesar 0% . Hal ini menunjukkan bahwa guru sudah melaksanakan pembelajaran berhitung permulaan dengan media permainan balok *cuisenaire* sesuai dengan prinsip pembelajaran berhitung.

Jember, 30 Januari 2017

Pengamat,

Wiwin S. Dewi, S.E.

G.2 Hasil Observasi Keaktifan Anak Siklus 1**Lembar Observasi Keaktifan Anak Siklus 1**

Tanggal : 30 Januari 2017

Petunjuk :

1. Pengamatan ditujukan kepada anak
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan
3. Jawab “Ya” jika $\geq 50\%$ anak melakukan kegiatan yang diobservasi, dan jawab “tidak” jika $\leq 50\%$ anak tidak melakukan kegiatan yang diobservasi.
4. Jika jumlah hasil pengamatan “Ya” $\geq 50\%$ maka hasil belajar anak baik.

No	Aspek yang diamati	Hasil yang diamati	
		Ya	Tidak
1.	Anak tertarik dan antusias belajar berhitung dengan media permainan balok <i>cuisenaire</i>	√	
2.	Anak memperhatikan penjelasan dari guru saat memberikan contoh cara penggunaan media permainan balok <i>cuisenaire</i>	√	
3.	Anak dapat menjawab pertanyaan dari guru saat melaksanakan tes lisan yaitu berhitung permulaan melalui media permainan balok <i>cuisenaire</i>	√	
4.	Anak termotivasi untuk belajar saat guru menjelaskan media permainan balok <i>cuisenaire</i>		√
5.	Anak dapat menggunakan media permainan balok <i>cuisenaire</i> sesuai contoh yang diberikan guru dengan percaya diri	√	
6.	Anak terampil menggunakan media permainan balok <i>cuisenaire</i> sesuai contoh yang diberikan guru		√
7.	Anak tidak mengeluh saat guru memberikan tugas yaitu berhitung permulaan menggunakan media balok <i>cuisenaire</i>	√	
8.	Anak dapat menyelesaikan tugas tes tulis berupa LKA sesuai dengan petunjuk dari guru	√	
9.	Anak dapat mengulang kembali materi yang dijelaskan guru	√	
10.	Anak terdorong untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya	√	

No	Aspek yang diamati	Hasil yang diamati	
		Ya	Tidak
Jumlah		8	2
Presentase		80%	20%

Keterangan:

$$\text{Hasil pengamatan Ya} = \frac{8}{10} \times 100\% = 80\%$$

$$\text{Hasil pengamatan Tidak} = \frac{2}{10} \times 100\% = 20\%$$

Berdasarkan hasil pengamatan keaktifan anak diketahui jumlah “Ya” yang didapat dari hasil pengamatan sebesar $80\% \geq 50\%$ sedangkan jumlah “Tidak” yang didapat dari hasil pengamatan sebesar 20%. Hal ini menunjukkan bahwa anak sudah aktif mengikuti pembelajaran dengan penerapan media permainan balok *cuisenaire*.

Pengamat menambahkan bahwa anak masih kurang percaya diri dalam menggunakan media permainan balok *cuisenaire* terlihat dari anak kurang terampil secara mandiri dalam menggunakan media permainan ini, namun jika termotivasi oleh guru untuk belajar, sebagian anak sudah bisa terampil walau masih dengan bantuan guru.

Jember, 30 Januari 2017

Pengamat,

Nurul Hariyanti
NIM. 130210205035

G.3 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 2

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Nama Calon Guru : Siti Munirotus Sa'adah
 Tanggal : 6 Februari 2017
 Tema/Subtema : Tanaman/ Tanaman Buah
 Petunjuk : Berilah tanda (√) pada kolom penilaian dengan aspek yang telah ditentukan. Jika jumlah hasil pengamatan "Ya" ≥ 50 maka kegiatan guru selama pembelajaran sudah baik.

No	Aspek yang diamati	Hasil yang diamati	
		Ya	Tidak
1.	Guru mengajarkan berhitung dengan media permainan balok <i>cuisenaire</i>	√	
2.	Guru mengajarkan berhitung secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, melalui menghitung banyak balok dari 1-20, mengurutkan bilangan dengan lambang bilangan 1-20, dan menghubungkan banyaknya benda dengan lambang bilangan 1-20 melalui media permainan balok <i>cuisenaire</i>	√	
3.	Guru menjelaskan konsep berhitung melalui media permainan balok <i>cuisenaire</i> dengan bahasa sederhana dan dapat dimengerti anak	√	
4.	Guru memotivasi anak untuk dapat menyelesaikan tugas yaitu berhitung menggunakan media permainan balok <i>cuisenaire</i>	√	
5.	Guru memberikan bimbingan pada anak yang mengalami kesulitan dalam belajar berhitung permulaan melalui permainan balok <i>cuisenaire</i>	√	
6.	Guru menggunakan media permainan balok <i>cuisenaire</i> dengan terampil	√	
7.	Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya	√	
8.	Guru mengajarkan berhitung permulaan sesuai dengan tahap penguasaan anak yaitu tahap transmisi melalui media permainan balok <i>cuisenaire</i>	√	
9.	Guru memberikan contoh cara penggunaan media	√	

No	Aspek yang diamati	Hasil yang diamati	
		Ya	Tidak
	permainan balok <i>cuisenaire</i> dengan baik		
10.	Guru mengevaluasi hasil perkembangan kemampuan berhitung anak dari awal sampai akhir	√	
Jumlah		10	0
Presentase		100%	0%

Keterangan:

$$\text{Hasil pengamatan Ya} = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Hasil pengamatan Tidak} = \frac{0}{10} \times 100\% = 0\%$$

Berdasarkan hasil kegiatan pengamatan guru dapat diketahui bahwa kegiatan guru sudah baik karena jumlah “Ya” yang didapat dari hasil pengamatan sebesar $100\% \geq 50\%$, sedangkan jumlah “tidak” yang didapat dari hasil pengamatan sebesar 0%. Hal ini menunjukkan bahwa guru sudah melaksanakan pembelajaran berhitung permulaan dengan media permainan balok *cuisenaire* sesuai dengan prinsip pembelajaran berhitung.

Jember, 6 Februari 2017

Pengamat,

Wiwin S. Dewi, S.E.

G.4 Hasil Observasi Keaktifan Anak Siklus II**Lembar Observasi Keaktifan Anak Siklus II**

Tanggal : 6 Februari 2017

Petunjuk :

1. Pengamatan ditujukan kepada anak
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan
3. Jawab “Ya” jika $\geq 50\%$ anak melakukan kegiatan yang diobservasi, dan jawab “tidak” jika $\leq 50\%$ anak tidak melakukan kegiatan yang diobservasi.
4. Jika jumlah hasil pengamatan “Ya” $\geq 50\%$ maka hasil belajar anak baik.

No	Aspek yang diamati	Hasil yang diamati	
		Ya	Tidak
1.	Anak tertarik dan antusias belajar berhitung dengan media permainan balok <i>cuisenaire</i>	√	
2.	Anak memperhatikan penjelasan dari guru saat memberikan contoh cara penggunaan media permainan balok <i>cuisenaire</i>	√	
3.	Anak dapat menjawab pertanyaan dari guru saat melaksanakan tes lisan yaitu berhitung permulaan melalui media permainan balok <i>cuisenaire</i>	√	
4.	Anak termotivasi untuk belajar saat guru menjelaskan media permainan balok <i>cuisenaire</i>	√	
5.	Anak dapat menggunakan media permainan balok <i>cuisenaire</i> sesuai contoh yang diberikan guru dengan percaya diri	√	
6.	Anak terampil menggunakan media permainan balok <i>cuisenaire</i> sesuai contoh yang diberikan guru	√	
7.	Anak tidak mengeluh saat guru memberikan tugas yaitu berhitung permulaan menggunakan media balok <i>cuisenaire</i>	√	
8.	Anak dapat menyelesaikan tugas tes tulis berupa LKA sesuai dengan petunjuk dari guru	√	
9.	Anak dapat mengulang kembali materi yang dijelaskan guru	√	
10.	Anak terdorong untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya	√	

No	Aspek yang diamati	Hasil yang diamati	
		Ya	Tidak
Jumlah		10	0
Presentase		100%	0%

Keterangan:

$$\text{Hasil pengamatan Ya} = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Hasil pengamatan Tidak} = \frac{0}{10} \times 100\% = 0\%$$

Berdasarkan hasil pengamatan keaktifan anak diketahui jumlah “Ya” yang didapat dari hasil pengamatan sebesar $100\% \geq 50\%$ sedangkan jumlah “Tidak” yang didapat dari hasil pengamatan sebesar 0% . Hal ini menunjukkan bahwa anak sudah aktif mengikuti pembelajaran dengan penerapan media permainan balok *cuisenaire*.

Pengamat menambahkan bahwa anak percaya diri dalam menggunakan media permainan balok *cuisenaire* terlihat dari anak terampil secara mandiri dalam menggunakan media permainan ini, dan anak termotivasi oleh guru untuk belajar, anak sudah bisa terampil memainkan media permainan balok *cuisenaire* tanpa bantuan guru.

Jember, 6 Februari 2017

Pengamat,

Putri Ratna Fauziah
NIM.130210205037

G5. Hasil Penilaian Penskoran Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Siklus I

Lembar Penilaian Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B di TK Asy-Syafa'ah

Petunjuk : berilah tanda centang (√) pada kolom penelitian

Tanggal : 30 Januari 2017

No	Nama Anak	Indikator Penilaian Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak												Skor	Nilai	Kualifikasi				Ketuntasan	
		Menyebutkan bilangan dari 1-20				Menghitung hasil penambahan dan pengurangan dari 1-20				Menghubungkan / memasangkan banyak benda dengan lambang bilangan dari 1-20						SB	B	C	K	TT	T
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4								
1	Ahmad Nur Hidayat		√				√				√			6	50			√		√	
2	Aisyah Niekyta W				√				√			√		11	91,7	√					√
3	Akbar Firmansyah				√				√			√		9	75		√				√
4	Alfiyah Najwa N.M			√			√					√		8	66,7		√			√	
5	Anisa Amelia Zahra		√				√					√		6	50			√		√	
6	Annisa Putri Aira			√			√					√		8	66,7		√			√	
7	Ashilatuz Zulfa				√				√				√	12	100	√					√
8	Cinta Akbar H	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9	Dafa Rizqi A			√					√				√	11	91,7	√					√
10	Ghina Nasyidah R		√				√					√		6	50			√		√	
11	Haikal Fajar Pratama		√				√					√		6	50			√		√	
12	Indah Cahaya Bulan		√				√					√		6	50			√		√	
13	Kevina Mareta M		√				√					√		6	50			√		√	
14	Ledista Nur Azizah			√					√				√	10	83,3	√					√
15	M. Haikal Rabbani K		√				√					√		6	50			√		√	
16	M. Raditya Esa P				√				√				√	12	100	√					√
17	Melisa Aulia Putri		√						√				√	8	66,7		√			√	

No	Nama Anak	Indikator Penilaian Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak												Skor	Nilai	Kualifikasi				Ketuntasan	
		Menyebutkan bilangan dari 1-20				Menghitung hasil penambahan dan pengurangan dari 1-20				Menghubungkan / memasangkan banyak benda dengan lambang bilangan dari 1-20						SB	B	C	K	TT	T
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4								
18	Moch. Albani R		√				√				√			6	50			√		√	
19	Moh. Bintang Ebi V		√					√					√	9	75		√				√
20	Muh. Irvani Rahmad				√		√					√		9	75		√				√
21	Muhammad Jaelani M		√				√				√			6	50			√		√	
22	Muh. Said Agil S		√					√				√		8	66,7		√			√	
23	Nadhiratun Nufus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
24	Nanda Pramita Arifin			√					√				√	11	91,7	√					√
25	Noval Hidayat S			√				√				√		9	75		√				√
26	Nuri Azharani			√					√		√			9	75		√				√
27	Raditya Syah Gibran		√				√					√		7	58		√			√	
28	Regan Dafa Danaldi A		√					√					√	9	75		√				√
29	Saffanatul Qolbi		√				√				√			6	50			√		√	
30	Zahra Auril Okta Q			√			√					√		8	66,7		√			√	
31	Ade		√				√						√	8	66,7		√			√	
32	Devi		√				√				√			6	50			√		√	
Jumlah														242	2.016,5	6	13	11	0	18	12
Nilai rata-rata														67,2	67,2						
Persentase																20	43,3	36,6	0	60	40

Keterangan:**Perhitungan persentase hasil penilaian anak berdasarkan kualifikasi**

- 1) Sangat baik $= \frac{6}{30} \times 100\% = 20\%$
- 2) Baik $= \frac{13}{30} \times 100\% = 43,3\%$
- 3) Cukup $= \frac{11}{30} \times 100\% = 36,6\%$
- 4) Kurang $= \frac{0}{30} \times 100\% = 0\%$

Perhitungan nilai Rata-Rata Kelas

$$M = \frac{2.016,5}{30} = 67,2$$

Berdasarkan hasil analisis data hasil tes lisan dan tes tulis anak pada siklus I, hasil nilai rata-rata seluruh anak yaitu 67,2 dengan kualifikasi Baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan namun belum mencapai target sesuai dengan kriteria keberhasilan dari proses berhitung permulaan anak melalui media permainan balok *cuisenaire* yang ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak, yaitu ≥ 70 .

Perhitungan persentase ketuntasan hasil belajar anak

Anak dikatakan tuntas apabila mencapai nilai ≥ 70 , dan dikatakan belum tuntas apabila < 70 .

$$\geq 70 = \frac{12}{30} \times 100\% = 40\%$$

$$< 70 = \frac{18}{30} \times 100\% = 60\%$$

Jember, 30 Januari 2017

Pengamat I,

Pengamat II,

Nurul Hariyanti
NIM. 130210205035

Novia Rahma Kareni
NIM. 130210205069

G6. Hasil Penilaian Penskoran Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Siklus II

Lembar Penilaian Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B di TK Asy-Syafa'ah

Petunjuk : berilah tanda centang (√) pada kolom penelitian

Tanggal : 6 Februari 2017

No	Nama Anak	Indikator Penilaian Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak												Skor	Nilai	Kualifikasi				Ketuntasan	
		Menyebutkan bilangan 1-20				Menghitung hasil penambahan dan pengurangan dari 1-20				Menghubungkan/ memasangkan banyak benda dengan lambang bilangan dari 1-20						SB	B	C	K	TT	T
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4								
1	Ahmad Nur Hidayat		√					√					√	9	75		√				√
2	Aisyah Niekya W				√			√					√	11	91,7	√					√
3	Akbar Firmansyah			√				√				√		9	75		√				√
4	Alfiyah Najwa N.M			√					√			√		10	83,3	√					√
5	Anisa Amelia Zahra		√				√				√			6	50			√		√	
6	Annisa Putri Aira				√			√				√		10	83,3	√					√
7	Ashilatuz Zulfa				√				√				√	12	100	√					√
8	Cinta Akbar H	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9	Dafa Rizqi A			√					√				√	11	91,7	√					√
10	Ghina Nasyidah R				√			√				√		10	83,3	√					√
11	Haikal Fajar Pratama		√				√						√	8	66,7		√			√	
12	Indah Cahaya Bulan			√					√				√	11	91,7	√					√
13	Kevina Mareta M			√				√				√		9	75		√				√
14	Ledista Nur Azizah			√				√				√		9	75		√				√
15	M. Haikal Rabbani K			√				√					√	10	83,3	√					√
16	M. Raditya Esa P				√				√				√	12	100	√					√
17	Melisa Aulia Putri				√			√				√		10	83,3	√					√

No	Nama Anak	Indikator Penilaian Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak												Skor	Nilai	Kualifikasi				Ketuntasan		
		Menyebutkan bilangan 1-20				Menghitung hasil penambahan dan pengurangan dari 1-20				Menghubungkan/ memasangkan banyak benda dengan lambang bilangan dari 1-20						SB	B	C	K	TT	T	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
18	Moch. Albani R				√				√				√	12	100	√						√
19	Moh. Bintang Ebi V			√				√				√	10	83,3	√							√
20	Muh. Irvani Rahmad			√				√				√	9	75		√						√
21	Muhammad Jaelani M		√					√				√	9	75		√						√
22	Muh. Said Agil S			√				√				√	9	75		√						√
23	Nadhiratun Nufus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
24	Nanda Pramita Arifin				√				√				√	12	100	√						√
25	Noval Hidayat S			√			√				√		7	58,3		√					√	
26	Nuri Azharani			√			√					√	10	83,3	√							√
27	Raditya Syah Gibran		√				√					√	7	58,3		√					√	
28	Regan Dafa Danaldi A			√			√					√	8	66,7		√					√	
29	Saffanatul Qolbi		√				√					√	8	66,7		√					√	
30	Zahra Auril Okta Q			√			√					√	9	75		√						√
31	Ade			√				√				√	11	91,7	√							√
32	Devi			√				√				√	10	83,3	√							√
Jumlah													288	2.400	16	13	1	0	6	24		
Nilai rata-rata													80	80								
Persentase															53,3	43,3	3,3	0	20	80		

Keterangan:**Perhitungan persentase hasil penilaian anak berdasarkan kualifikasi**

$$5) \text{ Sangat baik} = \frac{16}{30} \times 100\% = 53,33\%$$

$$6) \text{ Baik} = \frac{13}{30} \times 100\% = 43,33\%$$

$$7) \text{ Cukup} = \frac{1}{30} \times 100\% = 3,3\%$$

$$8) \text{ Kurang} = \frac{0}{30} \times 100\% = 0\%$$

Perhitungan nilai rata-rata kelas

$$M = \frac{2400}{30} = 80$$

Berdasarkan hasil analisis data hasil tes unjuk kerja anak pada siklus II, hasil nilai rata-rata seluruh anak yaitu 80 dengan kualifikasi Sangat Baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dan telah mencapai target sesuai dengan kriteria keberhasilan dari proses peningkatan berhitung permulaan anak melalui media permainan balok *cuisenaire* yang ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak, yaitu ≥ 70 .

Perhitungan persentase ketuntasan hasil belajar anak

Anak dikatakan tuntas apabila mencapai nilai ≥ 70 , dan dikatakan belum tuntas apabila < 70

$$\geq 70 = \frac{24}{30} \times 100\% = 80\%$$

$$< 70 = \frac{6}{30} \times 100\% = 20\%$$

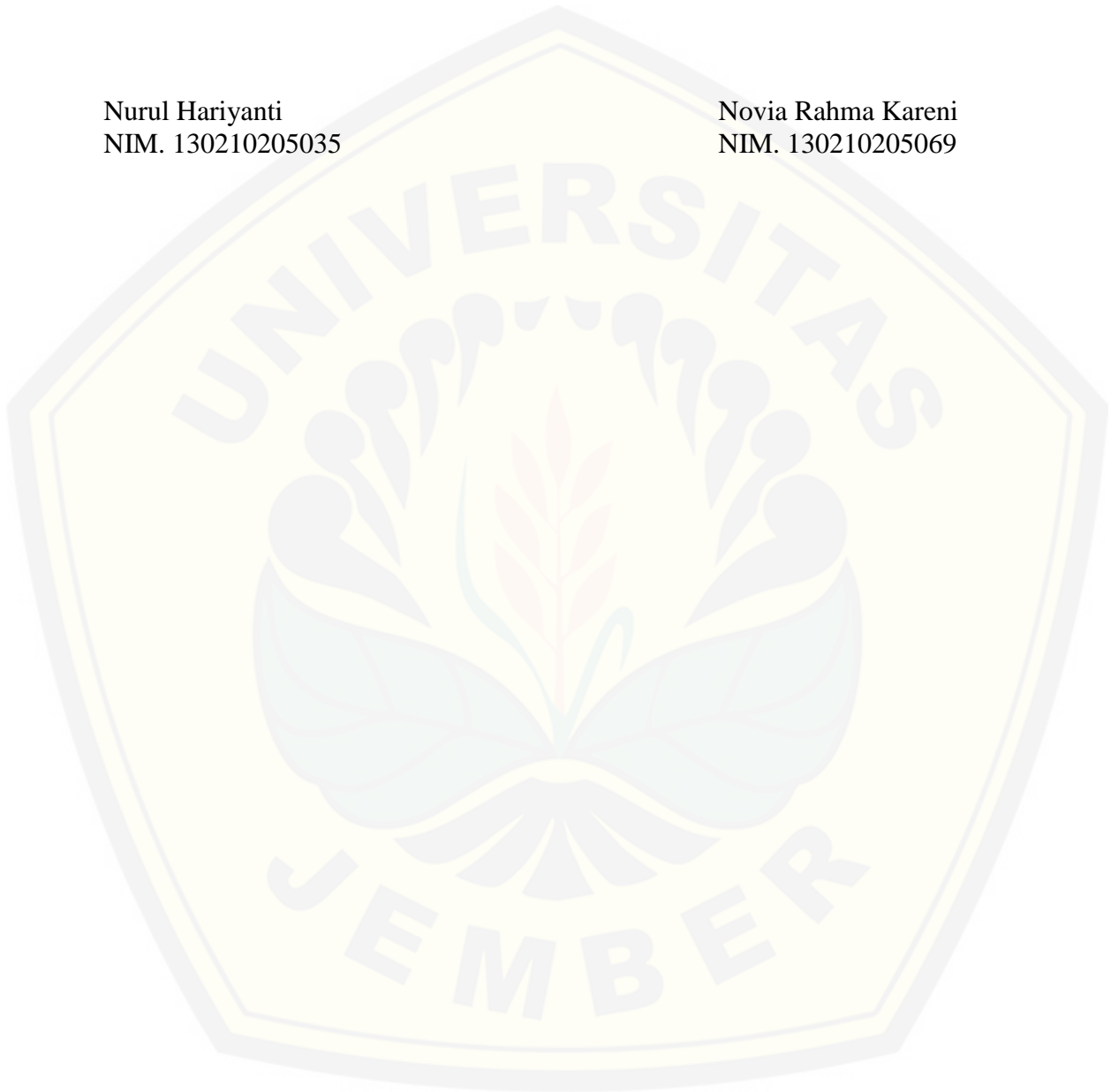
Pengamat I,

Nurul Hariyanti
NIM. 130210205035

Jember, 6 Februari 2017

Pengamat II,

Novia Rahma Kareni
NIM. 130210205069



LAMPIRAN H. DOKUMENTASI**H.1 Profil Sekolah**

PROFIL SEKOLAH	
A. Identitas Sekolah	
Nama Sekolah	: TK Asy-Syafa'ah
No. Statistik Sekolah	: 053327421133
Status Sekolah	: Swasta
NPSN	: 20559407
B. Lokasi Sekolah	
Alamat	: JL. Basuki Rahmat no. 31
Desa/Kelurahan	: Kebonsari
Kode pos	: 68123
Kecamatan	: Sumpalsari
Kabupaten	: Jember
Daerah	: Perkotaan
C. Identitas Pengelola	
Nama	: Aluk Maknunah, S.HI
Jabatan	: Kepala Sekolah
Alamat Rumah	: Jl. Basuki Rahmat V/31 Jember
D. Data Pelengkap Sekolah	
Kebutuhan Khusus	: -
Surat Kelembagaan	: No. 0486/4/1805
Tahun Berdiri	: 2005
No.Ijin Pendirian	: 800/ 197/ 436.316/ XII /2005
No.Ijin Operasional	: 4221.1/998/ 413/ 2014 (Perpanjangan / baru)
Bangunan Sekolah	: Milik Sedniri
Status Kepemilikan	: Yayasan
Lokasi Daerah	: MasjidAl-Baitul Amien
E. Data Periodik	
Daya Listrik	: 900

Akses Internet	: Tidak Ada
Waktu Penyelenggaraan	: Pagi
Sumber Listrik	: PLN

H.2 Daftar Nama Guru

Daftar Nama Guru TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember

No	Nama	Tempat, Tanggal Lahir	Pendidikan Terakhir	Jabatan
1	Aluk Makmunah, S.HI.	Jember, 01-07-1982	S1 Hukum Islam	Kepala TK
2	Wiwin S. Dewi, S.E.	Jember, 23-12-1982	S1 Ekonomi	Guru
3	St. Munirotul Q.	Jember, 17-07-1979	SMA	Guru
4	Erna Puspita Dwi S.Pd.	Jember, 22-02-1991	S1 Matematika	Guru
5	St. Qurrotul A, M.Hum.	Jember, 20-04-1986	S2 SQH	Guru
6	Ratih Handriani.	Jember, 05-06-1973	SPK	Guru
7	Anggraeni, S.E	Jember, 30-05-1975	S1 Ekonomi	Guru

H.3 Daftar Nama Anak

Daftar Nama Anak Kelompok B TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember

No	Nama	Tempat Tanggal Lahir	Alamat
1.	Ahmad Nur Hidayat	Jember, 07-10-2009	Jl. Basuki Rahmat
2.	Aisyah Niekyta Wahyudi	Jember, 27-03-2011	Jl. Basuki Rahmat no 74
3.	Akbar Firmansyah	Jember, 23-07-2009	Jl. basuki Rahmat
4.	Alfiyah Najwa Nola M	Jember, 30-03-2010	Basuki Rahmat I/39
5.	Anisa Amelia Zahra	Jember, 12-10-2010	Jln Basuki Rahmat Ling. Pakem
6.	Annisa Putri Aira	Jember, 02-12-2011	Perum Griya Kencana AF 2r
7.	Ashilatuz Zulfa	Jember, 06-04-2011	Jl. Basuki Rahmat
8.	Cinta Akbar Humairah	Jember, 01-12-2010	Lejend Sutoyo
9.	Dafa Rizqi A	Jember, 02-08-2010	Jl. Teuku Umar Pasir Mas N 46
10.	Ghina Nasyidah Raharjo	Jember, 26-07-2010	Jl. Air Langga

No	Nama	Tempat Tanggal Lahir	Alamat
11.	Haikal Fajar Pratama	Jember, 01-06-2010	Jl. Basuki Rahmat III/55
12.	Indah Cahaya Bulan	Jember, 16-11-2012	Basuki Rahmat Lk Tumpeng Sari
13.	Kevina Mareta M	Jember, 25-03-2010	Jl Basuki rahmat III/60
14.	Ledista Nur Azizah	Jember, 03-03-2010	Jl. Basuki Rahmat
15.	M. Haikal Rabbani K	Jember, 04-12-2010	Mangga V No 9 Patrang
16.	M. Raditya Esa Pratama	Jember, 23-02-2012	Jl. Imam Bonjol KUA no.45
17.	Melisa Aulia Putri	Jember, 29-05-2010	Jl. Basuki Rahmat GG III No 58
18.	Mochammad Albani Rizki	Jember, 14-05-2010	Jl. Basuki Rahmat 47
19.	Mohammad Bintang Ebi V	Jember, 20-10-2010	Jalan Basuki Rahmat
20.	Muhammad Irvani Rahmad	Jember, 10-06-2010	Jl. Basuki Rahmat
21.	Muhammad Jaelani M	Jember, 23-03-2012	Jl. Basuki Ramat No. 56
22.	Muhammad Said Agil S	Jember, 12-04-2010	Jln. basuki Rahmat 107 Tumpeng Sari
23.	Nadhiratun Nufus	Jember, 25-03-2010	Jl. Basuki Rahmat VI/126
24.	Nanda Pramita Arifin	Jember, 01-03-2010	Jl Basuki Rahmat 74 Krajan Timur
25.	Noval Hidayat Santoso	Jember, 22-08-2010	Jl. Basuki Rahmat
26.	Nuri Azharani	Jember, 17-06-2011	Jl. Basuki Rahmat Tumpeng Sari
27.	Raditya Syah Gibran	Jember, 29-05-2010	Perum. taman gading Blok An 16
28.	Regan Dafa Danaldi A	Jember, 12-12-2011	Jl. Basuki Rahmat
29.	Saffanatul Qolbi	Jember, 26-12-2010	Jl. Teuku Umar Gg Pasir emas No 64
30.	Zahra Auril Okta Qinanta	Jember, 16-10-2010	Jl. Basuki Rahmat
31.	Ade	-	-
32.	Devi	-	-

H.4 Rencana Kegiatan Harian Pra Siklus

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Semester / Minggu : I / 5

Hari / Tanggal : Senin/31 Oktober 2016

Tema / Sub tema : Binatang/Binatang Air/Ikan

Waktu : 07:30-10:30

Indikator	Pembelajaran	Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Siswa						
			Metode	Nama	NAM	F	K	B	SE
Moral dan agama 1. Menyebutkan ciptaan Tuhan Bahasa 2. Mendengarkan cerita orang lain Kognitif 13. Menghitung jumlah ikan Fisik-motorik 1. Mewarnai	I. Pembukaan • Menyambut anak • Doa dan salam • Mengaji • Menjelaskan tentang macam-macam binatang air II. Inti • Berhitung jumlah ikan • Mewarnai gambar ikan III. Istirahat	• Gambar pada papan tulis • LKS (gambar ikan) • Krayon	Tanya jawab tanya jawab Pemberian tugas	Ahmad	2	3	1	3	3
				Niki	3	3	2	2	2
				Akbar	3	4	3	3	2
				Alfiya	2	2	2	2	3
				Zahra	1	1	3	3	2
				Aira	4	3	4	2	3
				Zulfa	3	2	4	3	3
				Cinta	3	2	2	2	3
				Dafa	2	4	3	4	2
				Gina	2	1	1	3	4
				Haikal A	2	3	2	4	1
				Bulan	2	2	2	2	3
				Vina	3	2	3	1	2
Ledis	1	1	2	1	2				
Haikal B	2	4	1	3	3				
Radit A	2	3	2	2	1				
Meli	4	3	1	2	1				
Bani	4	3	1	1	2				
Ebi	4	3	3	1	1				
Vani	3	2	2	2	2				
Jaelani	2	2	1	3	3				
Agil	3	2	2	3	3				

Indikator	Pembelajaran	Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Siswa						
			Metode	Nama	NAM	F	K	B	SE
gambar ikan sederhana Sosial-emosional 19.	<ul style="list-style-type: none"> • Makan dan minum • Bermain bebas <p>IV. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi kegiatan hari ini • Menyanyi • Doa • Salam 			Nadira	2	2	3	3	2
				Mita	1	2	2	3	1
				Noval	1	3	2	2	1
				Rani	2	3	2	3	2
				Radit B	2	2	3	2	1
				Regan	3	2	4	2	2
				Safa	3	1	2	1	3
				Zahra	1	3	3	1	2
				Ade	2	2	2	2	3
				Devi	3	2	3	1	2

Catatan :

- ☆ = Sangat Kurang (SK)
- ☆☆ = Kurang (K)
- ☆☆☆ = Cukup (C)
- ☆☆☆☆ = Baik (B)

Mengetahui,
Kepala TK Asy-Syafa'ah,

Aluk Maknunah, S.Hi

Guru Kelompok B,

Wiwiwn S. Dewi, S.Pd

H.5 Hasil Penilaian Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Pra Siklus

**Lembar Penilaian Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B
TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember**

No.	Nama Anak	Keberhasilan			
		K	C	B	SB
1	Ahmad Nur Hidayat		√		
2	Aisyah Niekyta Wahyudi		√		
3	Akbar Firmansyah				√
4	Alfiyah Najwa Nola M				√
5	Anisa Amelia Zahra	√			
6	Annisa Putri Aira			√	
7	Ashilatuz Zulfa				√
8	Cinta Akbar Humairah			√	
9	Dafa Rizqi A		√		
10	Ghina Nasyidah Raharjo		√		
11	Haikal Fajar Pratama			√	
12	Indah Cahaya Bulan		√		
13	Kevina Mareta M			√	
14	Ledista Nur Azizah		√		
15	M. Haikal Rabbani K	√			
16	M. Raditya Esa Pratama			√	
17	Melisa Aulia Putri		√		
18	Mochammad Albani Rizki		√		
19	Mohammad Bintang Ebi V		√		
20	Muhammad Irvani Rahmad			√	
21	Muhammad Jaelani M		√		
22	Muhammad Said Agil S			√	
23	Nadhiratun Nufus			√	
24	Nanda Pramita Arifin			√	
25	Noval Hidayat Santoso	√			
26	Nuri Azharani		√		
27	Raditya Syah Gibran		√		
28	Regan Dafa Danaldi A	√			
29	Saffanatul Qolbi	√			
30	Zahra Auril Okta Qinanta	√			

No.	Nama Anak	Keberhasilan			
		K	C	B	SB
31	Ade		√		
32	Devi		√		
Total		6	14	9	3
		18,8	43,8	28	9,4

Penghitungan persentase hasil pengamatan kemampuan berhitung permulaan anak:

- 1) Sangat baik = $\frac{3}{32} \times 100\% = 9,4\%$
- 2) Baik = $\frac{9}{32} \times 100\% = 28\%$
- 3) Cukup = $\frac{14}{32} \times 100\% = 43,8\%$
- 4) Kurang = $\frac{6}{32} \times 100\% = 18,8\%$

Penilaian peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B yang rendah berdasarkan hasil persentase yaitu $43,8\% + 18,8\% = 62,6\%$

Kesimpulan :

Berdasarkan hasil observasi awal tentang keterampilan berhitung permulaan anak dari 32 anak terdapat 62,6% menunjukkan kemampuan berhitung permulaan anak masih rendah, yaitu 18,8% atau 6 anak memiliki kemampuan berhitung permulaan yang kurang, 43,8% atau sebanyak 14 anak memiliki kemampuan berhitung permulaan yang cukup, sehingga dilakukan tindakan pada siklus I agar kemampuan berhitung permulaan anak kelompok B meningkat.

LAMPIRAN I. PERANGKAT PEMBELAJARAN

II. Rencana Kegiatan Harian (RKH) Siklus I

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B
 Semester/Minggu : II/ 5
 Tema/Sub Tema : Tanaman/ Tanaman Buah
 Hari/ Tanggal : Senin, 30 Januari 2017

Pembukaan:

- a. Salam Pagi : Menyambut kedatangan anak dengan senyum dan mengucapkan salam
- b. Berdoa : guru dan anak berdoa bersama
- c. Muatan lokal : Sholat Dhuha & Mengaji (TPA)
- Jurnal Pagi : menanyakan kabar anak, mengecek kehadiran anak, menyampaikan kegiatan hari ini

Indikator	Tujuan	Strategi Pembelajaran			Urutan kegiatan Pembelajaran	Penilaian Perkembangan
		Materi	Metode	Media		
Mengucapkan syair-syair keagamaan (NAM)	Anak dapat mengucapkan syair keagamaan	Mengucapkan syair-syair keagamaan	Praktek langsung		a. Anak dapat mengucapkan syair macam-macam sifat nabi	Sikap/perbuatan

Indikator	Tujuan	Strategi Pembelajaran			Urutan kegiatan Pembelajaran	Penilaian Perkembangan
		Materi	Metode	Media		
Menjawab pertanyaan macam-macam tanaman buah (Bahasa)	Anak dapat menjawab pertanyaan tentang macam-macam tanaman buah	Macam-macam tanaman buah	Bercakap-cakap dan tanya jawab		Guru meminta anak untuk menyebutkan macam-macam tanaman buah	Lisan
Membilang lambang bilangan dari 1-20 dengan banyaknya benda (K 43)	Anak dapat membilang bilangan dari 1-20 dengan media permainan balok <i>cuisenaire</i>	Menyebutkan lambang bilangan dari 1-20 banyaknya balok <i>cuisenaire</i>	Demonstrasi Tanya jawab	Balok <i>Cuisenaire</i>	a. Guru meminta anak untuk duduk dengan baik dan memperhatikan guru b. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan c. Guru mengenalkan bilangan pada kertas berbentuk buah. d. Guru memberikan contoh cara menghitung masing-masing ruas balok <i>cuisenaire</i> e. Guru menunjuk salah satu anak sebagai salah satu contoh dalam berhitung permulaan dengan menggunakan media permainan balok <i>cuisenaire</i> . f. Guru melaksanakan tes lisan dengan meminta anak satu persatu maju kedepan kelas untuk menyebutkan hasil penambahan	Lisan

Indikator	Tujuan	Strategi Pembelajaran			Urutan kegiatan Pembelajaran	Penilaian Perkembangan
		Materi	Metode	Media		
					dan pengurangan melalui media permainan balok <i>cuisenaire</i> .	
Membuat garis miring dan datar dengan menghubungkan banyak gambar tanaman buah dengan lambang bilangannya dari 1-20 (FM 39)	Anak dapat membuat garis miring dan datar dengan menghubungkan banyak gambar buah dengan lambang bilangannya dari 1-20	Membuat garis miring dan datar dengan menghubungkan banyak tanaman buah dengan lambang bilangannya dari 1-20	Pemberian tugas	a. LKA b. Pensil	a. Guru memberikan contoh cara mengerjakan LKA b. Guru meminta anak untuk membuat garis miring dan datar dengan menghubungkan banyak gambar tanaman buah dengan lambang bilangannya pada LKA	Tes Tulis
Menyelesaikan tugas sampai selesai (SE)			Praktek langsung		Anak menyelesaikan tugas sampai selesai	Perbuatan

Penutup:

- a. Jurnal siang : meninjau kembali kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, umpan balik, dan memberi informasi mengenai kegiatan esok hari.

b. Persiapan berdo'a: Berdo'a sebelum pulang, memberi salam perpisahan

Guru Kelompok B

Peneliti,

Wiwin.S Dewi, SE.

Siti Munirotus S
130210205041



12. Rencana Kegiatan Harian (RKH) Siklus II

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B
 Semester/Minggu : II/6
 Tema/Sub Tema : Tanaman/ Tanaman Sayur
 Hari/ Tanggal : Senin, 06 Februari 2017

Pembukaan:

- a. Salam Pagi : Menyambut kedatangan anak dengan senyum dan mengucapkan salam
- b. Berdoa : guru dan anak berdoa bersama
- c. Muatan lokal : Sholat Dhuha & Mengaji (TPA)
- Jurnal Pagi : menanyakan kabar anak, mengecek kehadiran anak, menyampaikan kegiatan hari ini

Indikator	Tujuan	Strategi Pembelajaran			Urutan kegiatan Pembelajaran	Penilaian Perkembangan
		Materi	Metode	Media		
Memperhatikan guru berbicara tentang macam-macam tanaman buah (NAM 23)	Anak dapat memperhatikan guru berbicara tentang macam-macam tanaman buah	Memperhatikan guru berbicara tentang macam-macam tanaman buah	Bercakap-cakap		a. Guru meminta anak untuk memperhatikan guru saat menjelaskan tentang macam-macam tanaman buah b. Tanya jawab	Sikap/perbuatan

Indikator	Tujuan	Strategi Pembelajaran			Urutan kegiatan Pembelajaran	Penilaian Perkembangan
		Materi	Metode	Media		
					lisan dengan meminta anak satu persatu maju kedepan kelas untuk menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan melalui media permainan balok <i>cuisenaire</i> .	
Melaksanakan tugas yang diberikan guru yaitu membilang lambang bilangan dari 1-20 banyaknya benda (SE 27)	Anak dapat melaksanakan tugas yang diberikan guru yaitu membilang lambang bilangan dari 1-20 banyak benda		Pemberian tugas	Balok <i>cuisenaire</i>	Guru meminta anak untk melaksanakan tugas yaitu membilang lambang bilangan 1-20 dan menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan banyak benda dengan media permainan balok <i>cuisenaire</i>	Praktek langsung
Membuat garis miring dan datar dengan menghubungkan banyak gambar tanaman buah dengan lambang bilangannya dari 1-20 (FM 39)	Anak dapat membuat garis miring dan datar dengan menghubungkan banyak gambar tanaman buah dengan lambang bilangannya dari 1-20	Membuat garis miring dan datar dengan menghubungkan banyaknya tanaman buah	Pemberian tugas	c. LKA d. Pensil	a. Guru memberikan contoh cara mengerjakan LKA b. Guru meminta anak untuk membuat garis miring dan datar dengan menghubungkan banyak gambar tanaman buah dengan lambang bilangannya pada LKA	Tes Tulis

Indikator	Tujuan	Strategi Pembelajaran			Urutan kegiatan Pembelajaran	Penilaian Perkembangan
		Materi	Metode	Media		
		dengan lambang bilangannya dari 1-20				

Penutup:

- c. Jurnal siang : meninjau kembali kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, umpan balik, dan memberi informasi mengenai kegiatan esok hari.
- d. Persiapan berdo'a: Berdo'a sebelum pulang, memberi salam perpisahan

Guru Kelompok B

Peneliti,

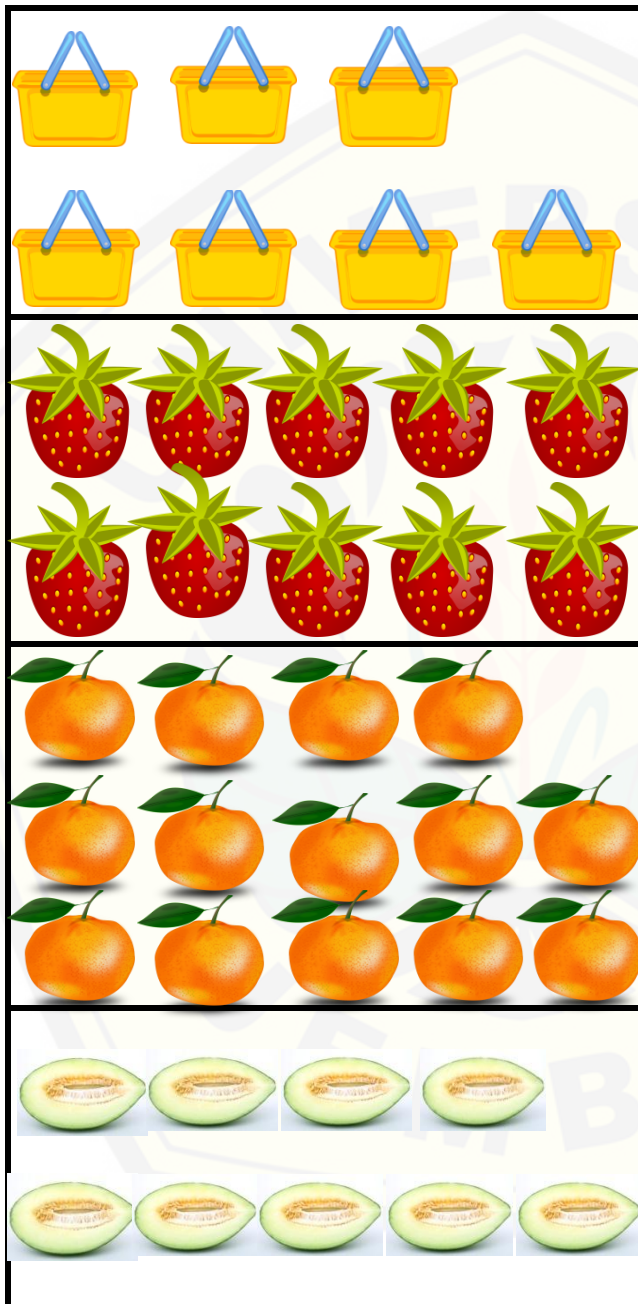
Wiwin.S Dewi, SE

Siti Munirotus S
130210205041



I3. Lembar Kerja Anak Siklus I

Tariklah garis sesuai dengan jumlah gambar dibawah !



• **.14**

• **.9**

• **.10**

• **.7**

Nama	Nilai
------	-------

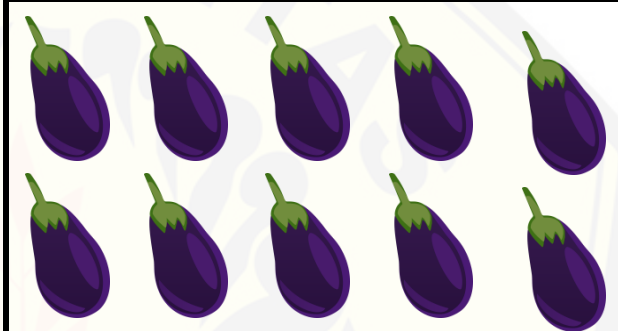
I4. Lembar Kerja Anak Siklus II

Tariklah garis sesuai dengan jumlah gambar dibawah !

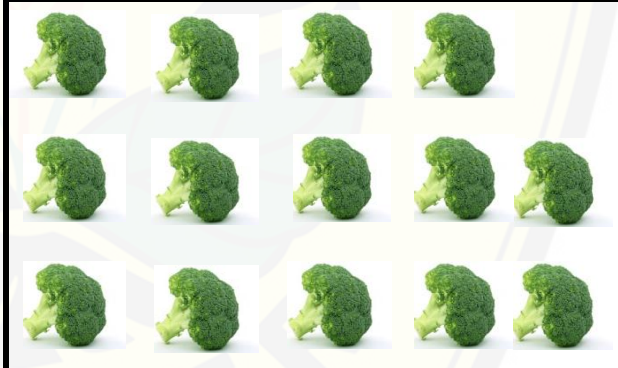
14.



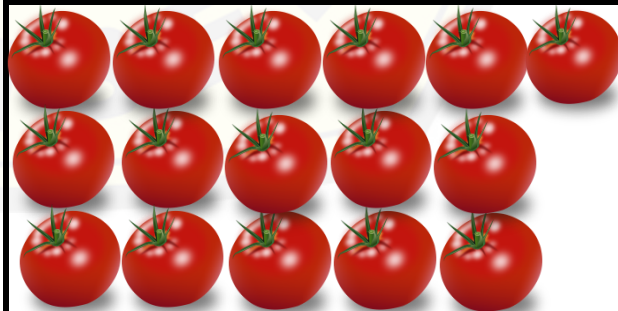
16.



10.








8.



Nama	Nilai

15. Hasil Lembar Kerja Anak Siklus I

Tariklah garis sesuai dengan jumlah gambar dibawah !

	14
	
	9
	10
	7

Nama	Nilai
Aulfa	★★★★


I6. Hasil Lembar Kerja Anak Siklus II

Tariklah garis sesuai dengan jumlah gambar dibawah !

Nama	Nilai
banu	★★★★

LAMPIRAN J. SURAT KETERANGAN

J1. Surat Ijin Penelitian

 **KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI**
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738 Faks: 0331- 334998
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 0810/UN.25.1.5/LT/2017 31 JAN 2017
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala TK Asy- Syafa'ah
Jember


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

Nama : Siti Munirotus Sa'adah
NIM : 130210205041
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini

Bermaksud mengadakan penelitian tentang "Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B Melalui Media Permainan Balok Cuisenaire di TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017" di Sekolah yang Saudara pimpin.

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

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


a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,
Dr. Sukatman, M.Pd
NIP. 19640123 199512 1 001

J2. Surat Bukti Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM ASY-SYAFI'AH
TK ASY-SYAFI'AH
KEBONSARI SUMBERSARI JEMBER
Jalan Basuki Rahmat V/31 Kebonsari Telp. 081232550596 Jember

SURAT KETERANGAN

Nomor : 87/TK.ASY/II/2017
 Lamp : -

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aluk Maknunah, S.HI.
 NUPTK : 9033760662300053
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Siti Munirotus Sa'adah
 NIM : 130210205041
 Program Studi : PG PAUD

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari kabupaten Jember Tahun pelajaran 2016/2017 pada tanggal 30 Januari 2017 sampai 10 Februari 2017 dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B melalui Media Permainan Balok Cuisenaire di TK Asy-Syafa'ah Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan seadanya, dan dipergunakan sebagaimana semestinya.



Jember, 10 Februari 2017
 Aluk Maknunah, S.HI.
 NUPTK 9033760662300053

LAMPIRAN K. DOKUMENTASI FOTO PENELITIAN



Gambar 1. Guru memberikan contoh berhitung dengan menggunakan media permainan balok *cuisenaire*.



Gambar 2. Guru melakukan tanya jawab tentang materi yang akan di pelajari



Gambar 3. Guru menjelaskan macam-macam buah kepada anak



Gambar 4. Anak mengerjakan LKA



Gambar 5. Ade sedang menghitung jumlah balok



Gambar 6. Bulan sedang menghitung hasil penambahan dan pengurangan menggunakan media permainan balok *cuisenaire*



Gambar 7. Ebi sedang menghitung hasil penambahan dan pengurangan menggunakan media permainan balok *cuisenaire*



Gambar 8. Zulfa sedang menghitung hasil penambahan dan pengurangan menggunakan media permainan balok *cuisenaire*



Gambar 9. Anak-anak sedang mengerjakan LKA



Gambar 10. Teman sejawat yang mengobservasi keaktifan anak-anak



Gambar 11. Media permainan balok *cuisenaire* dan instrumen penilaian



Gambar 12. Peneliti sedang melakukan wawancara dengan guru kelas B setelah dilakukan tindakan.

LAMPIRAN L. DAFTAR RIWAYAT HIDUP**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****1. Identitas Diri**

Nama : Siti Munirotus Sa'adah
 Tempat, tanggal lahir : Jember, 09 September 1995
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Nama ayah : Kamat (Alm)
 Nama ibu : Ning Zaimah (Alm)
 Alamat asal : Krajan Kulon RT/RW 02/08 Paleran
 Kecamatan Umbulsari Kabupaten Jember
 Email : sitipaud2013@yahoo.co.id

2. Riwayat Pendidikan

No.	Jenjang Pendidikan	Tahun Lulus	Tempat
1.	TK LESTARI	2001	JEMBER
2.	SDN PALERAN 1	2007	JEMBER
3.	SMPN 2 UMBULSARI	2010	JEMBER
4.	SMAN 2 TANGGUL	2013	JEMBER
5.	UNIVERSITAS JEMBER	2017	JEMBER