



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN PADA
ANAK KELOMPOK A2 MELALUI BERMAIN KARTU BERGAMBAR DI
TK ILMU AL-QUR'AN SEMPUSARI KALIWATES JEMBER TAHUN
PELAJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Oleh

**Mei Shita Rahajeng
NIM 120210205033**

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



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN PADA
ANAK KELOMPOK A2 MELALUI BERMAIN KARTU BERGAMBAR DI
TK ILMU AL-QUR'AN SEMPUSARI KALIWATES JEMBER TAHUN
PELAJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

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

Oleh

**Mei Shita Rahajeng
NIM 120210205033**

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

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- 1) Ayah saya Nur Kayin dan ibu saya Suhartini yang tiada henti-hentinya mendoakan dan mendukung saya dengan penuh kasih sayang, kakak saya Laras Shita Prastiwi dan Puguh Darmawan yang selalu membimbing dan memberi pengarahan, serta nenek saya Saniem yang turut memberi dukungan dan doa;
- 2) Teman sejati saya Prada. Dwi Prasetyo yang selama ini setia mendampingi, mendukung dan memotivasi saya dengan penuh kesabaran dan kasih sayang;
- 3) Sahabat terbaik Hafidhatur Risqiyah;
- 4) Guru-guru saya sejak Taman Kanak-Kanak sampai dengan Perguruan Tinggi;
- 5) Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTTO

Barang siapa bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhannya itu adalah
untuk dirinya sendiri.

(Terjemahan QS Al-Ankabut [29]:6)¹



¹ Departemen Agama RI. 2014. Al-Qur'an Al-Majid Terjemah dan Tajwid Warna. Jakarta: Beras.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mei Shita Rahajeng

Nim : 120210205033

Program Studi : Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok A2 Melalui Bermain Kartu Bergambar Di Tk Ilmu Al-Qur’an Sempusari Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2015/2016” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun dan bukan karya jiplakan.

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

Jember, 29 Juli 2016

Yang menyatakan,

Mei shita Rahajeng

NIM 120210205033

SKRIPSI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN PADA
ANAK KELOMPOK A2 MELALUI BERMAIN KARTU BERGAMBAR DI
TK ILMU AL-QUR'AN SEMPUSARI KALIWATES JEMBER TAHUN
PELAJARAN 2015/2016**

Oleh

**Mei Shita Rahajeng
NIM 120210205033**

Pembimbing

Pembimbing I : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd

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

PENGAJUAN

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN PADA ANAK KELOMPOK A2 MELALUI BERMAIN KARTU BERGAMBAR DI TK ILMU AL-QUR'AN SEMPUSARI KALIWATES JEMBER TAHUN PELAJARAN 2015/2016

SKRIPSI

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

Oleh

Nama : Mei Shita Rahajeng
Nim : 120210205033
Angkatan : 2012
Daerah Asal : Banyuwangi
Tempat/Tanggal Lahir : Banyuwangi, 23 Mei 1994
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Disetujui Oleh

Dosen pembimbing I,

Dosen pembimbing II,

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

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

PENGESAHAN

Skripsi ini berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok A2 Melalui Bermain Kartu Bergambar Di Tk Ilmu Al-Qur’an Sempusari Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2015/2016” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, Tanggal : Jum’at, 29 Juli 2016

Tempat : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Susanto, M.Pd

NIP.19630616 1988021001

Drs. Misno A. Lathif, M.Pd.

NIP 195508131981031003

Anggota I,

Anggota II,

Dra. Khutobah, M.Pd.

NIP 195610031982122001

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.

NIP 196107291988022001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember,

Prof. Dr. Sunardi, M. Pd.

NIP. 19540501 198303 1 005

RINGKASAN

Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok A2 Melalui Bermain Kartu Bergambar Di Tk Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2015/2016; Mei Shita Rahajeng; 120210205033; 49 halaman; Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Kemampuan Berhitung memegang peran penting bagi individu dalam kehidupan sehari-hari. Namun secara keseluruhan kemampuan berhitung pada kelompok A2 TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 masih rendah, hal tersebut disebabkan guru melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan beberapa kegiatan dalam satu hari, yang mengakibatkan anak tidak bisa berkonsentrasi penuh saat pembelajaran berlangsung.

Hasil belajar dalam kemampuan berhitung anak yang dilakukan melalui beberapa kegiatan menunjukkan bahwa dari 22 anak dalam kelompok A2 hanya 6 anak yang sudah mulai berkembang kemampuan berhitungnya, dan sisanya sebanyak 16 anak kemampuan berhitungnya masih rendah, untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti akan memfokuskan pembelajaran pada satu kegiatan saja, sehingga nantinya mendapatkan hasil yang memuaskan sesuai dengan harapan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimanakah penerapan bermain kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A2 di TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember tahun pelajaran 2015/2016? ; dan (2) bagaimanakah peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok A2 di TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember tahun pelajaran 2015/2016?. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk mendeskripsikan permainan kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A2 di TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember tahun pelajaran 2015/2016; (2) untuk meningkatkan kemampuan berhitung melalui

bermain kartu bergambar pada anak kelompok A2 di TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember tahun pelajaran 2015/2016. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian oleh Hopkins. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode observasi, dokumentasi, wawancara dan tes.

Proses kegiatan bermain kartu bergambar pada siklus I meliputi: (1) kegiatan awal seperti absensi, berdoa dan bernyanyi bersama, (2) kegiatan inti, bermain kartu bergambar dengan cara mengurutkan gambar yang memiliki lambang bilangan mulai dari 1-10, bermain membilang dan menunjuk, mengelompokkan jumlah, anak mengelompokkan gambar yang berjumlah sama dan akan di tempel pada lembar LKS , (3) penutup mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan oleh anak dan mengajak anak bernyanyi, berdoa dan mengucapkan salam.

Kegiatan bermain kartu bergambar pada siklus II (1) kegiatan awal seperti absensi, berdoa dan bernyanyi bersama, (2) kegiatan inti, bermain membilang dan menunjuk kartu bergambar bergambar, bermain dengan cara mengelompokkan jumlah gambar, dan anak mengurutkan gambar yang memiliki lambang bilangan mulai dari 1-10 dan akan di tempel pada lembar LKS , (3) penutup mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan oleh anak dan mengajak anak bernyanyi, berdoa dan mengucapkan salam.

Melalui kegiatan bermain kartu bergambar kemampuan berhitung anak kelompok A2 TK Ilmu Al-Qur'an Tahun Pelajaran 2015/2016 dapat ditingkatkan. Pada tahap prasiklus nilai rata-rata kelas adalah 42,61. Pada siklus I setelah melakukan kegiatan berhitung nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 68,46. Pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 81,81. Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan pada pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung melalui kegiatan bermain kartu bergambar, maka hasil dan pembahasan disimpulkan sebagai berikut: Proses kegiatan bermain kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak dilakukan dengan cara memberikan contoh cara bermain dan mengajak anak untuk mempraktikkannya bersama.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah Swt. Atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok A2 Melalui Bermain Kartu Bergambar Di Tk Ilmu Al-Qur’an Sempusari Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2015/2016”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

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

- 1) Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
- 2) Prof. Dr. Sunardi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- 3) Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku ketua Jurusan Ilmu Pendidikan sekaligus dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
- 4) Drs. Misno, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus dosen pembimbing II yang telah membimbing penulis selama menjadi mahasiswa;
- 5) Dr. Susanto, M.Pd., selaku dosen penguji I dan Dra. Khuthobah, M.Pd., selaku dosen penguji II;
- 6) Ibu Munifah, S.Pd., selaku kepala TK Ilmu Al-Qur’an Sempusari Kaliwates Jember yang telah memberikan izin penelitian;
- 7) Ibu Siti Fatimah, selaku guru kelompok A2 yang telah meluangkan waktu untuk membantu proses penelitian;
- 8) Hafidhatur Rizqiyah, Enggar dwi dan Alfiyatul Risqi Azizah yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menjadi observer dalam penelitian ini;

- 9) Teman-teman angkatan pertama PG-PAUD, terimakasih untuk kebersamaan dan kenangan indah selama masa kuliah ini, dan
- 10) Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu, terima kasih banyak.

Sungguh saya dapat menyelesaikan skripsi ini semata-mata karena pertolongan Allah melalui mereka. Hanya Allah lah yang mampu membalas, hanya Allah lah sebaik-baiknya pemberi balasan, dan hanya Allah lah Yang Maha Membalas.

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

Jember,29 juli 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN BIMBINGAN	vi
HALAMAN PENGAJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Hakikat Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun	7
2.1.1 Pengertian Kemampuan kognitif.....	7
2.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan kognitif.....	8
2.1.3 Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak 5-6 Tahun.....	9
2.2 Hakikat Kemampuan Berhitung	10
2.2.1 pengertian Berhitung Permulaan.....	11
2.2.2 Tahapan Kemampuan Berhitung Permulaan.....	12
2.2.3 Prinsip-Prinsip Berhitung Permulaan.....	12

2.3 Hakikat Bermain Kartu Bergambar	13
2.3.1 Pengertian Bermain	13
2.3.2 Manfaat Bermain	15
2.3.3 Media Kartu Bergambar	15
2.4 Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menulis	17
2.5 Penelitian Yang Relevan	29
2.6 Kerangka Berfikir	20
2.7 Hipotesis Tindakan	21
BAB 3. METODE PENELITIAN	22
3.1 Tempat, Waktu Dan Subjek Penelitian	22
3.2 Definisi Operasional	22
3.2.1 Kemampuan Berhitung	22
3.2.2 Kegiatan Bermain Kartu Bergambar	22
3.3 Jenis Dan Desain Penelitian	23
3.4 Prosedur Penelitian	24
3.4.1 Pra-Siklus	25
3.4.2 Siklus I.....	25
3.5 Metode Pengumpulan Data	28
3.5.1 Metode Observasi.....	28
3.5.2 Metode Dokumentasi	28
3.5.3 Metode Wawancara.....	28
3.5.4 Metode Tes	39
3.6 Teknik Analisis Data	30
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Penerapan Bermain Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok A2 di TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2015 /2016.....	33
4.1.1 Hasil Dan Pembahasan Prasiklus	33
4.1.2 Hasil Dan Pembahasan Pada Siklus I.....	34

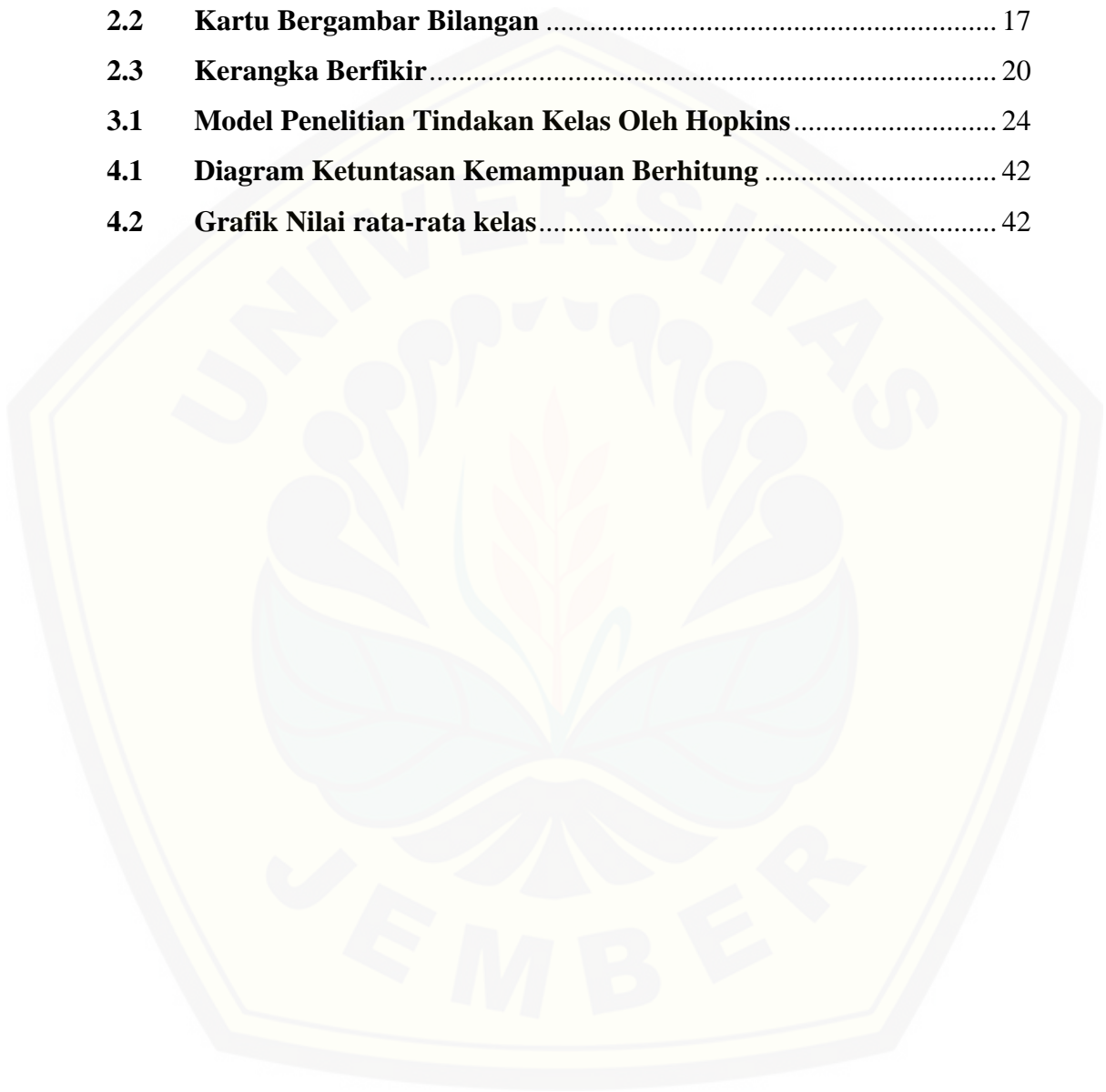
4.1.3 Hasil Dan Pembahasan Pada Siklus II	36
4.2 Peningkatan Kemampuan Berhitung Kelompok A2 Melalui Bermain Kartu Bergambar di TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2015/2016	38
4.3 Temuan Penelitian.....	43
4.3.1 Temuan Penelitian Siklus I	43
4.3.2 Temuan Penelitian Siklus II	44
BAB 5. PENUTUP.....	45
5.1 Kesimpulan	45
5.2 Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN.....	50

DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Lembar Penilaian Tes Unjuk Kerja anaka.....	29
3.2 Pedoman Penilaian Tes Unjuk Kerja.....	30
3.3 Pedoman Penilaian Kegiatan Bermain kartu Bergambar.....	30
3.4 Kriteria Penilaian.....	32
4.1 Tahap Pelaksanaan Penelitian.....	33
4.2 Ketuntasan Kemampuan Berhitung Prasiklus.....	39
4.3 Ketuntasan Kemampuan Berhitung Siklus I.....	31
4.4 Ketuntasan Kemampuan Berhitung Siklus II.....	40
4.5 Persentase Kemampuan Berhitung Anak Kelompok A2.....	41

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Kartu Bergambar Hewan.....	16
2.2 Kartu Bergambar Bilangan	17
2.3 Kerangka Berfikir	20
3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas Oleh Hopkins.....	24
4.1 Diagram Ketuntasan Kemampuan Berhitung	42
4.2 Grafik Nilai rata-rata kelas.....	42



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	50
B. Pedoman Pengumpulan Data.....	52
C. Hasil Wawancara	54
C.1 Hasil Wawancara Guru	54
C.1.a Hasil Wawancara Guru Sebelum Tindakan.....	54
C.1.b Hasil Wawancara Guru Sesudah Tindakan Siklus I.....	56
C.1.c Hasil Wawancara Guru Sesudah Tindakan Siklus II.....	57
C.2 Hasil Wawancara Anak	58
C.2.a Hasil Wawancara Anak Sebelum Tindakan	58
C.2.b Hasil Wawancara Anak Sesudah Tindakan Siklus I	60
C.2.c Hasil Wawancara Anak Sesudah Tindakan Siklus II	62
D. Pedoman dan Hasil Observasi	64
D.1 Hasil Observasi Kegiatan Guru.....	64
D.3.a Hasil Observasi Kegiatan Guru Sesudah Tindakan Siklus I.....	64
D.3.b Hasil Observasi Kegiatan Guru Sesudah Tindakan Siklus II	68
D.2 Hasil Observasi Kegiatan Anak	72
D.4.a Hasil Observasi Kegiatan Anak Sesudah Tindakan Siklus I.....	72
D.4.b Hasil Observasi Kegiatan Anak Sesudah Tindakan Siklus II	76
E. Lembar Dokumentasi	80
E.1 Daftar Nama Anak Kelompok A2.....	80
E.2 Profil Sekolah.....	81
E.3 Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) Sebelum Tindakan.....	82
E.4 Hasil Belajar Anak Kelompok A2 Sebelum Tindakan	84

E.4.a Pedoman Penilaian Kemampuan Berhitung	
Prasiklus	86
F. Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)	88
F.1 Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus I.....	88
F.2 Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus II	93
G. Pedoman Tes.....	98
G.1 Perolehan Skor Kemampuan Berhitung.....	98
G.1.a Pedomn Penilaian Kemampuan Berhitung.....	100
G.2 Perolehan Skor Kemampuan Berhitung Siklus II	103
G.2.a Pedoman Penilaian Kemampuan Berhitung	105
H. Hasil Pekerjaan Anak	108
H.1 Hasil Pekerjaan Anak Siklus I.....	108
H.1.a Hasil Pekerjaan Anak Yang Mendapat Nilai Rendah	108
H.1.b Hasil Pekerjaan Anak Yang Mendapat Nilai Baik	108
H.2 Hasil Pekerjaan Anak Siklus II	109
H.2.a Hasil Pekerjaan Anak Yang Mendapat Nilai Rendah	109
H.2.b Hasil Pekerjaan Anak Yang Mendapat Nilai Baik	109
I. Foto Kegiatan Pelaksanaan Tindakan	110
I.1 Foto Kegitan Pelaksanan Tindakan Siklus I	110
I.2 Foto Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	111
J. Surat Izin Penelitian	112
K. Keterangan Kepala Sekolah	113
L. Daftar Riwayat Hidup	114

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia sepanjang hayat dan dengan pendidikan tersebut manusia dapat terus berkembang dan belajar tentang suatu yang baru sehingga kehidupan manusia bisa menuju ke arah yang lebih baik. Pendidikan harus diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing pada jaman yang semakin maju seperti sekarang ini. Selain itu pendidikan juga harus menghasilkan manusia yang memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik sehingga pendidikan tidak hanya menghasilkan manusia yang berkualitas saja tetapi juga menghasilkan manusia berkualitas dengan budi pekerti yang luhur dan moral yang baik. Kualitas pendidikan yang baik dengan disertai budi pekerti dan moral yang baik akan menjadi bekal yang cukup bersaing pada jaman globalisasi dan modernisasi seperti sekarang ini. Pendidikan yang berbudi pekerti dapat dimulai dari pendidikan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal (Hasan, 2012:15)

Pada masa ini, anak juga memiliki banyak kemudahan untuk menerima berbagai stimulasi yang akan berpengaruh terhadap perkembangan selanjutnya. Perkembangan adalah perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dalam waktu tertentu, dari kemampuan yang sederhana menjadi kemampuan yang lebih sulit misalkan kecerdasan, sikap dan tingkah laku (Susanto, 2011: 21)

Menurut Santrock (dalam Soetjiningsih, 2012:) perkembangan adalah pola perubahan yang dimulai sejak dini sejak pematangan dan terus berlanjut disepanjang rentang kehidupan individu. Sehubungan dengan itu menurut Santrock (dalam Aisyah, 2008:2.5) perkembangan merupakan suatu pola gerakan atau perubahan yang dimulai sejak konsepsi dan berlangsung melalui siklus

kehidupan. Pada usia prasekolah masa yang sangat tepat untuk mengembangkan kemampuan matematika dasar anak.

Suriasumantri (dalam Susanto, 2011:98) mengungkapkan tentang pengertian matematika, bahwa matematika pada hakikatnya merupakan cara belajar untuk mengatur jalan pikiran seseorang dengan maksud melalui matematika ini seseorang akan dapat mengatur jalan pikirannya. Menguasai matematika dan berbagai teorinya, maka dimungkinkan seseorang dapat lebih sistematis dalam memanager jalan fikirannya

Setiap aktifitas manusia tidak dapat terlepas dari peran matematika di dalamnya, mulai dari penambahan, pengurangan, pembagian, sampai perkalian, yang semuanya itu tidak dapat dilepaskan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu aspek matematika adalah berhitung. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia. Kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali mereka, untuk bekal kehidupannya dimasa depan ialah memberikan bekal kemampuan berhitung permulaan.

Kemampuan berhitung permulaan ialah 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: 98).

Pengembangan kemampuan berhitung permulaan anak dapat dikembangkan melalui berbagai kegiatan yang dapat memacu perkembangannya, salah satunya dengan bermain kartu bergambar. Kartu bergambar adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda yang menuntun siswa untuk mengingat dan mengungkapkan fantasi dan ide-idenya saat melihat gambar-gambar tersebut. Sejalan dengan pendapat Rudi Susilana dan Cerpiriyana (dalam Ningsih, 2011:31) kartu bergambar merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar ukuran 25x30 cm, gambar-gambar tersebut memiliki pesan atau keterangan masing-masing sehingga siswa dapat mengungkapkan ide-idenya. Menurut Arsyad (2006:119-120) Kartu bergambar biasanya berukuran 8x12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Berdasarkan hasil observasi saat pelaksanaan Program Kuliah Kerja Mengajar Terbimbing (KK-MT) yang dilakukan di TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember, pada saat praktik mengajar di kelompok A2 ditemukan bahwa kemampuan berhitung anak masih rendah. Data ini diperoleh dari proses pembelajaran di sekolah anak kurang dapat mengerjakan tugas dengan baik dan benar, berdasarkan data tersebut dilakukan wawancara pada hari rabu 10 tanggal Januari 2015 pukul 10:00 dengan guru kelas A2 mengenai perkembangan berhitung anak, diperoleh data bahwa kemampuan berhitung anak memang belum berkembang dengan baik dan masih banyak anak yang membutuhkan bantuan dalam mengerjakan tugas matematika berhitung. Hal ini dapat dilihat, dari 22 anak kelas A2 yang belum berkembang dengan baik kemampuan berhitungnya 16 dan 6 anak lainnya kemampuan berhitungnya sudah mulai meningkat. Untuk mengatasi hal tersebut guru kelas melakukan latihan dengan berbagai kegiatan salah satunya dengan membiasakan anak belajar seraya bermain agar anak tidak mudah jenuh dalam mengerjakan tugas individu yang mengembangkan kemampuan berhitungnya. Kegiatan meliputi tanya jawab di depan kelas, mengerjakan tugas individu menggunakan lembar kerja siswa (LKS) dan sebagainya. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka diangkat judul "Peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak A2 melalui bermain kartu bergambar di TK Ilmu Al-Qur'an Tahun Jember Tahun Pelajaran 2015/2016" metode ini dianggap metode yang efektif untuk menyampaikan pembelajaran, karena disajikan melalui kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Penelitian pada anak usia dini dengan metode ini sengaja dipilih karena pada usia dini merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek kognitif, sosial emosional, kreatifitas, dan bahasa sebagai peletak dasar yang tepat guna pembentukan watak, karakter, dan pribadi peserta didik yang utuh.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 bagaimanakah penerapan bermain kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A2 di TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember tahun pelajaran 2015/2016?
- 1.2.2 bagaimanakah peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok A2 di TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember tahun pelajaran 2015/2016 melalui bermain kartu bergambar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibahas sebelumnya ada beberapa tujuan diantaranya:

- 1.3.1 untuk menerapkan permainan kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A2 di TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember tahun pelajaran 2015/2016?
- 1.3.2 untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui bermain kartu bergambar pada anak kelompok A2 di TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates jember.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari peneliti ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagi Sekolah TK Ilmu Al-Qur'an jember
 - a. dapat menjadi masukan untuk kepala sekolah dalam membuat kebijakan tentang peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah melalui pelatihan bagi guru tentang penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung;

- b. dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan pengambilan kebijakan dalam memilih dan menentukan kegiatan pembelajaran;
- c. dapat dijadikan sebagai acuan untuk memecahkan masalah pembelajaran;

1.4.2 Bagi Guru

- a. menjadi masukan dalam meningkatkan cara mengajar melalui permainan kartu bergambar;
- b. dapat membuka wawasan guru tentang pembelajaran berhitung:

1.4.3 Bagi siswa

- a. dapat mempermudah siswa dalam belajar pelajaran berhitung;
- b. dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa dalam dalam pembelajaran matematika:

1.4.4 Bagi Peneliti

- a. dapat menambah pengetahuan tentang pembelajaran berhitung pada anak usia dini;
- b. dapat membuka wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran berhitung;
- c. dapat menambah pengalaman penelitian dalam pembelajaran berhitung dengan melalui kegiatan bermain kartu bergambar;
- d. dapat bertanggung jawab dalam memecahkan masalah pembelajaran berhitung;
- e. dapat memotivasi peneliti untuk lebih kreatif dalam menentukan kegiatan pembelajaran;
- f. menambah wawasan tentang penelitian karya tulis ilmiah;
- g. mengembangkan hubungan personal dengan pihak-pihak yang terkait dalam penelitian:

1.4.5 Bagi Peneliti Lain

- a. dapat menjadi masukan dan tambahan wawasan baru untuk melakukan penelitian yang sejenis;
- b. dapat menjadi bahan pengembangan untuk pelaksanaan penelitian selanjutnya dengan permasalahan sejenis:



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, dalam bab ini diuraikan mengenai landasan teori yang menjadi acuan dalam penelitian. Uraian tersebut mencakup: (1) teori perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun ; (2) hakikat berhitung (3) hakikat bermain kartu bergambar.

2.1 Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

2.1.1 Pengertian Kemampuan Kognitif.

Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan berfikir Patmonodewo (2003:27) mengungkapkan bahwa kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan.

Kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir , yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditunjukkan dengan ide-ide dan belajar (Susanto, 2011:47)

Suwardiman (2003:1) membatasi pengertian kemampuan kognitif pada anak usia dini, yakni daya atau kemampuan anak untuk berfikir dan mengamati, melihat hubungan-hubungan, kegiatan yang mengakibatkan seorang anak memperoleh pengetahuan baru yang banyak dukungan oleh kemampuan bertanya, dengan demikian dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari anak berfikir. kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif merupakan pertumbuhan dan perkembangan kapasitas intelektual. Kemampuan kognitif merupakan suatu yang mendasar dan yang

membimbing tingkah laku anak yang meliputi proses berpikir, belajar, menangkap, mengingat dan memahami.

2.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Kemampuan kognitif anak menunjukkan kemampuan seorang anak untuk berfikir. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan tersebut. Suwardiman (2003:4) mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif adalah pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan organisme.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Susanto (2011:59) yang mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitifnya, diantaranya:

- a. Faktor keturunan, yaitu kemampuan kognitif sudah ada sejak anak dilahirkan.
- b. Faktor lingkungan, bahwa kemampuan kognitif ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman hidupnya.
- c. Faktor kematangan, yaitu kemampuan kognitif ditentukan jika seseorang individu telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.
- d. Faktor pembentukan, yaitu kemampuan kognitif dipengaruhi oleh segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi, baik pembentukan disengaja (pengaruh alam sekitar).
- e. Faktor minat dan bakat, yaitu kemampuan kognitif dipengaruhi keinginan dan potensi yang dimiliki seseorang.
- f. Faktor kebebasan, yaitu kemampuan kognitif dipengaruhi oleh kebebasan artinya keleluasaan manusia untuk berpikir.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif terdiri dari dua faktor dari dirinya (*internal*) maupun faktor dari luar dirinya (*eksternal*). Faktor internal meliputi hereditas, kematangan, minat dan bakat sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan (*pengalaman*), pembentukan dan kebebasan.

2.1.3 Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Piaget (dalam Santrock, 2007:47) menyebutkan bahwa perkembangan kognitif anak terdiri dari empat tahap yaitu:

- a. Tahap sensorimotorik (0-2 tahun)
- b. Tahap praoperasional (2-7 tahun)
- c. Tahap operasional konkrit (7-11 tahun)
- d. Tahap operasional formal (11-15 tahun)

Berdasarkan paparan di atas, maka anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional. Pada tahap pemikiran praoperasional, tahapan perkembangan anak dibagi menjadi dua subtahap, yaitu subtahap fungsi simbolis (*symbolic function substage*) yang terjadi pada rentang usia 2-4 tahun dan subtahap pemikiran intuitif (*intuitive thought substage*) terjadi berkisar usia 4-7 tahun, dengan demikian jika menunjuk pada pendapat di atas usia 5-6 tahun berada pada kemampuan kognitif praoperasional pada subtahap pemikiran intuitif (Santrock, 2002: 228)

Piaget (dalam Santrock, 2002:229) mengidentifikasi beberapa karakteristik kemampuan kognitif praoperasional pada subtahap intuitif, diantaranya:

- a. Anak mulai menggunakan penalaran primitif dan ingin tahu jawaban atas semua pertanyaan.
- b. Cara berfikir anak lebih bersifat intuitif daripada logis. maksudnya, anak mengatakan mengetahui sesuatu, tetapi mengetahuinya tanpa menggunakan pemikiran rasional.
- c. Kurangnya keterampilan konservasi, baik konservasi benda cair, konservasi jumlah, bahan, panjang, isi dan bidang.
- d. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi atau serentetan pertanyaan yang diajukan.
- e. Aktif memperhatikan segala sesuatu tetapi dengan rentang atensi pendek.
- f. Memiliki daya ingat yang baik.

Piaget (dalam Suyanto, 2005:55) menyebutkan bahwa karakteristik perkembangan kognitif pada fase praoperasional, diantaranya:

- a. Cara berfikir anak bersifat konkret.
- b. Anak mampu menghubungkan sebab-akibat yang tampak secara langsung.
- c. Cara berfikir anak bersifat transduksi.

- d. Masih sulit membuat generalisasi atau menarik kesimpulan.
- e. Memiliki cara berfikir sinkretik (gila). Istilah ini dipakai karena cara berpikir anak tidak masuk akal atau gila menurut orang dewasa.
- f. kurangnya ketrampilan konservasi.

Sementara itu, Caplan (dalam Ramli, 2005:196) menjabarkan kemampuan kognitif anak usia 6 tahun adalah sebagai berikut:

- a. Suka mempraktekkan kemampuan intelektualnya. Misalnya, setelah anak mendapat penjelasan dari guru disekolah bahwa sampah dibuang pada tempat sampah, maka anak akan mempraktekkan pengetahuan tersebut sampai dikehidupan nyata mereka.
- b. Memahami beberapa kata-kata ukuran dan kuantitas, seperti separuh, semua, besar-kecil, lebih banyak-lebih sedikit, serta tinggi pendek.
- c. Mulai melihat hubungan kapasitas wadah yang berbeda bentuk.
- d. Dapat mengenali huruf-huruf besar namun tertentu.
- e. Dapat memisah-misahkan benda-benda berdasarkan ukuran, warna, bentuk, tekstur, dan lain-lainnya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia 5-6 tahun memiliki karakteristik kemampuan yang beragam. Salah satu kemampuan yang terdapat pada kemampuan kognitif dan harus dikembangkan pada anak agar menunjang perkembangan kemampuan selanjutnya terutama matematika adalah kemampuan berhitung permulaan.

2.2 Hakikat Kemampuan Berhitung

Pembahasan untuk hakikat kognitif berturut-turut diuraikan mengenai: (1) pengertian berhitung permulaan; (2) tahapan kemampuan berhitung permulaan; (3) prinsip-prinsip berhitung permulaan:

2.2.1 Pengertian Berhitung Permulaan

Munandar (dalam Susanto, 2011:97) kemampuan berhitung merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya.

Menurut suharsono (Susanto, 2011:98) kemampuan berhitung permulaan ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya. Kemampuan anak prasekolah dalam fase-fase perkembangannya perlu diimbangi oleh berbagai faktor, yaitu intern dan ekstern anak ini, diantaranya faktor intern berupa intelegensi, karena intelegensi sangat penting dalam proses belajar mengajar, peranan intelegensi dapat menentukan pertumbuhan kecerdasan seseorang.

Kumayah (2013:2) kemampuan berhitung adalah suatu proses yang berkelanjutan, anak memerlukan perubahan dan perpindahan dari pengalaman konkrit menjadi bentuk visual, simbol, dan aktifitas yang bersifat abstrak, sedangkan menurut Lwin (dalam Musfiroh, 2008:3.3) mengatakan kemampuan berhitung adalah kemampuan untuk menangani bilangan dan perhitungan, pola dan pemikiran logis dan ilmiah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung merupakan kemampuan bawaan seseorang dari sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu. Kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat, dan jangan sampai merusak pola perkembangan anak. apabila anak belajar matematika dengan konsisten dan berkelanjutan dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan, maka otak akan terlatih untuk terus berkembang sehingga anak dapat menguasai, dan bahkan menyayangi matematika tersebut.

2.2.2 Tahapan kemampuan berhitung permulaan

Susanto (2011:100) tahapan yang dapat dilakukan untuk membantu mempercepat penguasaan berhitung melalui jalur matematika, misalnya : tahap penguasaan konsep, tahap transisi, dan tahap pengenalan lambang.

1. Tahap konsep / pengertian
Pada 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. Pada tahap ini guru atau orang tua harus dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan berkesan, sehingga anak tidak menjadi jera dan bosan.
2. Tahap transisi / peralihan
Tahap transisi merupakan masa peralihan 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 disebutkan.
3. Tahap lambang
Tahap dimana anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan dan bentuk-bentuk, dan sebagainya jalur-jalur dalam pengenalan 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*)

2.2.3 Prinsip-prinsip Berhitung Permulaan

Susanto (2011:102) prinsip-prinsip dalam berhitung permulaan untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dikenalkan melalui

permainan berhitung, ada beberapa prinsip mendasar yang perlu dipahami dalam menerapkan permainan berhitung, yaitu:

- a. Dimulai dari menghitung benda
- b. Berhitung dari yang lebih mudah ke yang lebih sulit
- c. Anak berpartisipasi aktif dan adanya rangsangan untuk menyelesaikan masalahnya sendiri
- d. Suasana yang menyenangkan
- e. Bahasa yang sederhana dan menggunakan contoh-contoh
- f. Anak dikelompokkan sesuai tahapan berhitungnya
- g. Evaluasi dari mulai awal sampai akhir kegiatan.

Diungkapkan pula oleh Yew (2002: 2) beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak, diantaranya:

- a. Buat pelajaran yang mengasyikan
- b. Ajak anak terlibat secara langsung
- c. Bangun keinginan dan kepercayaan diri anak dalam menyelesaikan berhitung
- d. Hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya.
- e. fokus pada apa yang anak capai.

Berdasarkan prinsip-prinsip tersebut dapat disimpulkan bahwa pelajaran berhitung bukan sesuatu yang menakutkan, tetapi merupakan pelajaran yang disenangi dinilai dari hati nuraninya, sehingga anak akan merasa membutuhkan karena mengasyikkan dan cara mengerjakannya pun harus tepat.

2.3 Hakikat Bermain Kartu bergambar

Pembahasan untuk hakikat bermain kartu bergambar, berturut-turut diuraikan mengenai: (1) pengertian bermain; (2) manfaat bermain; (3) pengertian kartu bergambar:

2.3.1 Pengertian Bermain

Soetjningsih (2012:220) bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan pribadi. Menurut Huizinga (dalam Monks dkk, 2011) bermain merupakan merupakan tindakan atau kesibukan sukarela yang

dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara sukarela dengan tujuan yang ada dalam dirinya sendiri, disertai dengan perasaan tegang dan senang.

Berdasarkan pengamatan dan hasil penelitian dari para ahli dapat dikatakan bahwa bermain mempunyai arti sebagai berikut (dalam Montolalu, *dkk.* 2011: 1.3):

- a. Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya
- b. Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahan, kemampuannya serta juga minat dan kebutuhannya
- c. Memberiakan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial serta emosional)
- d. Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek pancaindranya sehingga terlatih dengan baik
- e. secara ilmiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi

Bermain merupakan tindakan atau kesibukan suka rela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara suka rela dengan tujuan yang ada dalam dirinya sendiri, disertai dengan perasaan tegang dan senang dan dengan pengertian bahwa bermain merupakan sesuatu “yang lain” daripada kehidupan biasa (dalam Monks *et al.* 1994: 131) sependapat dengan Montessori (dalam Suyadi, 2014: 183) “Bagi anak, permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, suka rela, penuh arti dan aktivitas secara spontan. Permainan juga dianggap kreatif, menyertakan pemecahan masalah, belajar keterampilan sosial baru, bahasa baru dan keterampilan fisik yang baru.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain ialah kegiatan yang menyenangkan. Pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain. Artinya bermain memberi kesenangan dan kepuasan baginya. Bermain dilakukan sukarela, secara spontan, bebas, tidak harus sesuai dengan kenyataan, selalu menyenangkan, merangsang munculnya perilaku lain.

2.3.2 Manfaat Bermain

Montesori (dalam Suyadi, 2014: 183) bermain dapat menyenangkan hati anak, meningkatkan ketrampilan dan meningkatkan perkembangan anak.

Montolalu, *dkk* (2011: 1.18) mengemukakan beberapa manfaat yang dapat dipetik dari bermain, antaranya:

- a. Bermain memicu kreativitas
- b. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak
- c. Bermain bermanfaat menanggulangi konflik
- d. Bermain bermanfaat melatih empat
- e. Bermain bermanfaat melatih panca indra
- f. Bermain sebagai media terapi (pengobatan)
- g. Bermain itu melakukan penemuan

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa manfaat bermain ialah dapat memajukan aspek-aspek perkembangan anak. Membebaskan anak menjelajahi dunianya, membantu anak mengungkapkan pikiran dan perasaannya, mengembangkan keterampilan anak, mengembangkan daya pikir dan imajinasi anak, belajar bergaul dengan tema sebaya, membina sikap hidup positif dan mengembangkan peran sesuai jenis kelamin

2.3.3 Media Kartu Bergambar

Kartu termasuk dalam jenis media visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan segala bentuk informasi. Menurut Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa (2002: 510) kartu adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan. Media gambar dapat membantu guru dalam mencapai tujuan intruksional, karena media kartu bergambar termasuk media yang mudah dan murah serta besar artinya untuk mempertinggi nilai pengajaran Rohani (1997: 76).

Rudi Susilana dan Cepiriyana (dalam Ningsih, 2011:31) Kartu bergambar merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25x30 cm, gambar tersebut memiliki pesan atau keterangan masing-masing sehingga siswa dapat

mengungkapkan ide-idenya, sedangkan menurut Arsyad (2006:119-120) kartu bergambar biasanya berukuran 8x12 cm atau disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Senada dengan itu menurut Indriana (2011: 68-69) kartu bergambar adalah media pembelajaran berbentuk kartu bergambar yang berukuran 25 cm x 30 cm. gambar yang ditampilkan dapat berupa gambar tangan atau foto yang sudah ada kemudian ditempelkan atau dicetak pada lembaran-lembaran kartu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kartu bergambar adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda yang menuntun siswa untuk mengingat dan menggunakan fantasi dan ide-idenya saat melihat gambar-gambar tersebut. Media kartu bergambar yang dipakai harus disesuaikan dengan tema pembelajaran di sekolah, gambar pada kartu dibuat menarik agar anak tidak mudah bosan dalam pembelajaran. Sesuai tema pembelajaran di sekolah Kartu bergambar yang dipakai pada saat penelitian adalah kartu yang bergambarkan hewan peliharaan, karena tema yang akan diambil pada saat penelitian adalah “Lingkunganku” subtema “Hewan peliharaan”



Gambar 2.1 Contoh kartu bergambar hewan peliharaan



Gambar 2.2 Contoh kartu bergambar bilangan

2.4 Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Bermain Kartu Bergambar

Permainan kartu bergambar berdampak positif terhadap peningkatan berhitung permulaan, ini terjadi ketika anak harus mengenal angka, proses pelaksanaan pemahaman konsep bilangan akan memudahkan anak untuk lebih cepat memahaminya dengan melalui pembelajaran kartu bergambar. Menurut Susanto (2011: 108) mengungkapkan bahwa permainan kartu bergambar dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin kuat menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Permainan ini selain mengenal angka lebih cepat anak juga dapat bereksplorasi menggunakan kartu-kartu tersebut, sehingga akan merangsang berbagai aspek yang ada pada diri anak.

Menurut Rahman (2012:112) mengungkapkan bahwa dampak penggunaan kartu bergambar terhadap kemampuan berhitung permulaan, diantaranya anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, anak memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai kemampuannya. Hal yang sangat penting karena perkembangan anak harus sesuai dengan taraf perkembangannya. Permainan kartu bergambar membuat anak dapat belajar banyak mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka

dengan baik. Urutan bilangan juga akan terbentuk, karena secara langsung atau tidak langsung anak mendapat pengetahuan baru yang sebelumnya tidak diketahuinya.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka permainan kartu bergambar berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan berhitung permulaan, karena permainan kartu bergambar ini dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan, serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Selain itu, anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya, karena anak dapat memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak akan mengembangkan segenap potensi yang ada pada dirinya sesuai kemampuannya seoptimal mungkin, anak juga akan banyak belajar mengenai urutan bilangan pemahaman konsep angka dengan baik.

Pada penelitian ini, dilakukan aktivitas bermain kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A2 TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember tahun pelajaran 2015/2016, hal ini dilakukan karena berdasarkan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti saat melakukan praktik mengajar terbimbing (KK-MT) diketahui bahwa perkembangan kemampuan berhitung pada anak kelompok A2 TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember masih rendah. Kegiatan bermain kartu bergambar yang dilakukan nantinya yaitu anak di minta untuk mengelompokkan lambang bilangan 1 hingga 10, membilang dan menunjuk kartu bergambar, dan mengelompokkan kartu bergambar sesuai jumlah, dengan melakukan kegiatan bermain kartu bergambar ini, diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berhitung dengan maksimal dan sesuai harapan.

2.5 Penelitian Yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan berkaitan dengan penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut menggunakan kegiatan bermain kartu bergambar. Hal ini dapat dilihat pada beberapa penelitian sebelumnya.

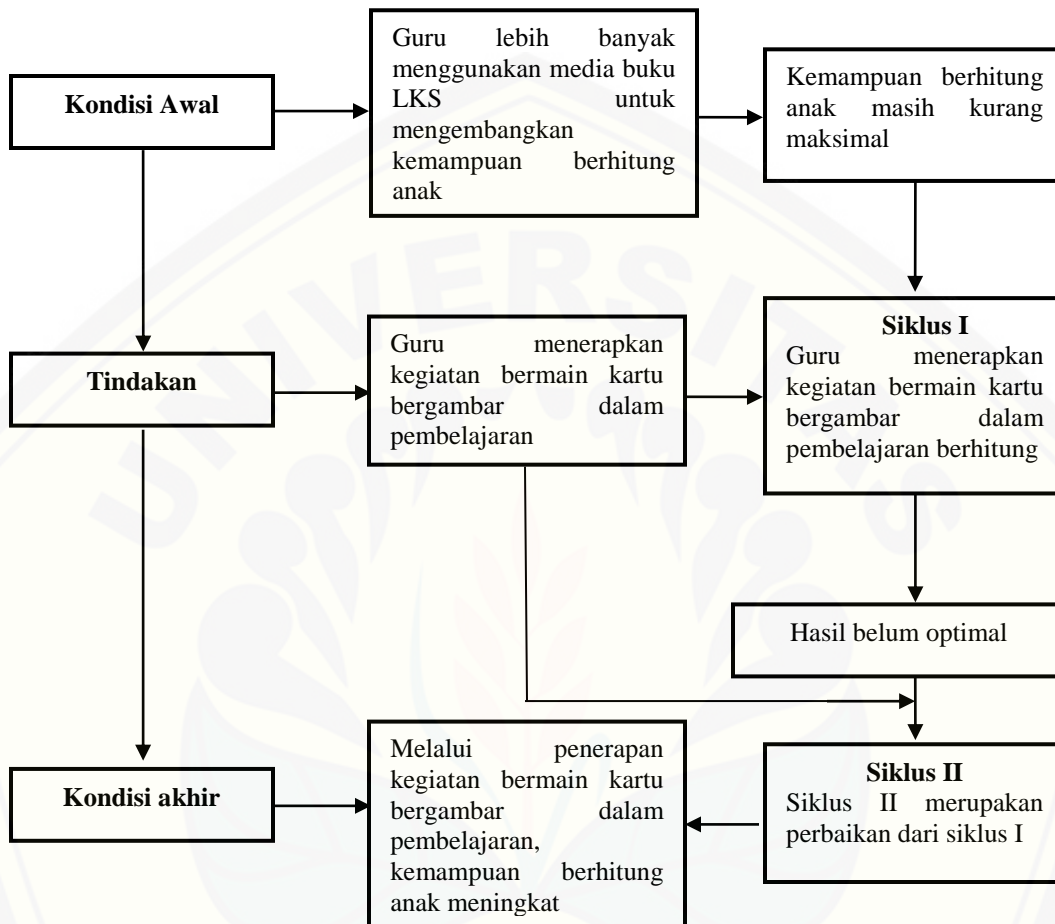
Damayanti (2015) melaksanakan penelitian melalui 2 siklus. Hasil penelitian pada siklus I rata-rata presentase yang diperoleh anak sebesar 61,25%. Hasil penelitian pada siklus II rata-rata presentase yang diperoleh anak sebesar 90%. Menurut data tersebut terdapat kenaikan hasil perkembangan kemampuan berhitung anak melalui bermain kartu bergambar dari siklus I ke siklus II, yaitu dari 61,25% menjadi 90% atau mengalami kenaikan sebesar 28,75%.

Nurwidayati (2015) melaksanakan penelitian melalui 2 siklus. Hasil penelitian pada siklus I rata-rata presentase yang diperoleh anak sebesar 72,84% sehingga berada pada kriteria BSH (berkembang sesuai harapan). Hasil penelitian pada siklus II rata-rata presentase yang diperoleh anak sebesar 80,56% yang rata-rata anak sudah berada pada kriteria BSB (berkembang sangat baik).

Handayani (2011) melaksanakan penelitian melalui 2 siklus. Hasil penelitian pada siklus I rata-rata presentase yang diperoleh anak sebesar 55%. Pada siklus II rata-rata presentase yang diperoleh anak sebesar 76,6%.

Berdasarkan dua penelitian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa bermain kartu bergambar tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan berhitung, namun juga dapat meningkatkan kemampuan membilang dan meningkatkan perkembangan kognitif anak.

2.6 Kerangka Berpikir



Gambar 2.3 Kerangka berpikir

2.7 Hipotesis Tindakan

Hipotesis berasal dari bahasa Yunani: *hypo* “di bawah ”; *thesis* “pendirian, pendapat yang ditegakkan, kepastian”. Artinya, hipotesis memerlukan pengujian untuk membuktikan kebenaran. Hipotesis penelitian adalah suatu pernyataan yang menunjukkan pertautan atau hubungan antara dua variabel atau lebih yang merupakan dugaan atau jawaban yang bersifat sementara terhadap suatu masalah penelitian yang untuk menentukan benar tidaknya masih perlu penguji secara empiris melalui pengumpulan dan pengelolaan data penelitian (dalam Masyhud,2014:72-73). Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan yaitu jika guru melakukan kegiatan bermain kartu bergambar, maka kemampuan Berhitung anak kelompok A2 di TK Ilmu Al-Qur’an Sempusari Kaliwates Jember tahun pelajaran 2015/2016 akan meningkat.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan tinjauan pustaka yang telah dikemukakan, dalam bab ini diuraikan mengenai metode penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam penelitian. Metode penelitian yang dimaksud mencakup: (1) tempat, waktu dan subjek penelitian; (2) definisi operasional; (3) jenis desain penelitian; (4) prosedur penelitian; (5) metode pengumpulan data; dan (6) teknik analisis data

3.1 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Ilmu Al-Qur'an dengan alamat jalan Bandeng, no 01, Kelurahan Sempusari, Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016. Subjek penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A2 adalah 22 anak, yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

3.2 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penafsiran istilah atau kata yang terkait judul atau kajian dalam penelitian ini, maka perlu adanya penjelasan terkait definisi operasional dalam penelitian. Definisi operasional yang dimaksud adalah:

3.2.1 Kemampuan Berhitung Permulaan

Kemampuan berhitung permulaan merupakan kemampuan anak kelompok A2 TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember dalam mengenal dan menyebutkan angka 1-10.

3.2.2 Kegiatan Bermain Kartu Bergambar

Kegiatan Bermain Kartu Bergambar merupakan kegiatan bermain dalam mengelompokkan lambang bilangan, membilang dan menunjuk serta mengelompokkan jumlah pada kartu bergambar yang dilakukan oleh anak

kelompok A2 TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember tahun pelajaran 2015/2016.

3.3 Jenis dan Desain Penelitian

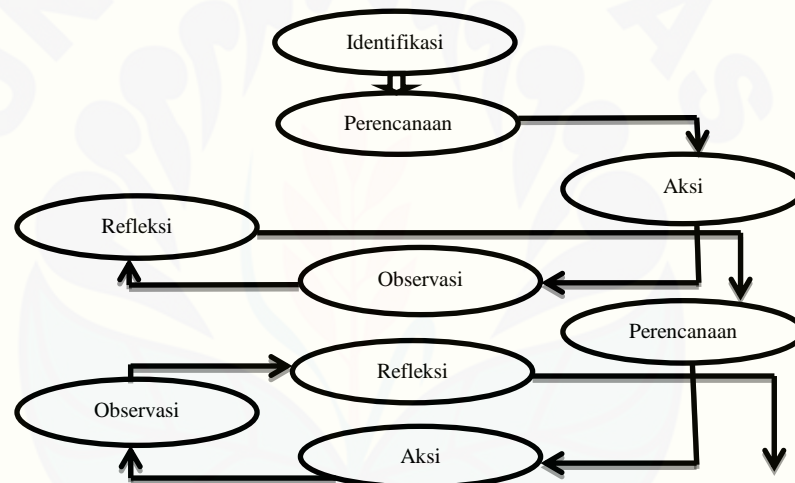
Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Masyhud (2012:156), penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) atau PTK secara umum dapat diartikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar dikelas. Kaitannya dengan pendapat diatas Suhardjono (dalam Dimiyati, 2013:117) berpendapat bahwa penelintian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelasnya. Dijelaskan lebih lanjut oleh sanjaya (2009:26) penelitian tindakan kelas diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut mengenai penelitian tindakan kelas (PTK) tersebut, maka dapat disimpulkan arti penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu suatu pengkajian yang dilaksanakan untuk memecahkan suatu masalah dengan melalui tindakan-tindakan pembelajaran tertentu agar dapat memperbaiki, mengubah, meningkatkan kualitas kegiatan hasil belajar-mengajar, mengurangi bahkan menghilangkan aspek-aspek negatif dari suatu kegiatan belajar-mengajar yang dilaksanakan oleh guru.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di TK Ilmu Al-Qur'an pada anak kelompok A2 tahun pelajaran 2015/2015 bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran khususnya pada pembelajaran berhitung. harapannya tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki praktik pembelajaran tersebut dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak pada kelompok A2 TK Ilmu Al-Qur'an tahun pelajaran 2015/2016.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian tindakan kelas oleh Hopkins dalam (Sanjaya, 2009:53-54) yaitu

sebagai berikut: (lihat gambar 3.1). Berdasarkan gambar model penelitian tindakan kelas Hopkins tersebut, pelaksanaan penelitian tindakan dilakukan membentuk spiral yang dimulai dari merasakan adanya masalah, menyusun perencanaan (*planning*) melaksanakan tindakan (*action*), melakukan pengamatan (*observation*) dan mengadakan refleksi, melakukan rencana ulang, melaksanakan tindakan dan seterusnya. Apabila tindakan yang dilakukan telah berhasil maka secara langsung dapat diambil kesimpulan, akan tetapi apabila tindakan yang dilakukan belum berhasil masih memerlukan perbaikan maka dilakukan perencanaan ulang, demikian seterusnya secara berulang hingga tindakan yang dilakukan benar-benar berhasil.



Gambar 3.1 Model penelitian tindakan kelas oleh Hopkins (sumber: Sanjaya, 2009)

3.4 Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam beberapa siklus. Jika dalam pelaksanaan siklus pertama, tindakan yang dilakukan dianggap belum mencapai hasil yang diharapkan, maka dapat dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Tiap-tiap siklus yang dilakukan terdiri dari beberapa tahap, yaitu: (1) tahap perencanaan (*planning*); (2) tahapan pelaksanaan (*action*); (3) tahapan observasi; dan (4) analisis dan refleksi.

3.4.1 Pra-siklus

Pra-siklus dilaksanakan sebelum melaksanakan tindakan, dengan melakukan observasi wawancara kepada guru kelas kelompok A2 tentang pembelajaran peningkatan kemampuan berhitung. berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, diperoleh kenyataan bahwa kemampuan berhitung siswa kelompok A2 masih rendah dan belum maksimal, hasil tes melalui kegiatan berhitung menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak masih rendah, maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan berhitung pada anak kelompok A2 masih harus banyak dilatih, agar kemampuan berhitungnya dapat berkembang dengan baik. Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung belum mencapai maksimal, kemampuan anak sebagian besar masih rendah, hal ini dikarenakan guru pada saat pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak dilakukan melalui beberapa kegiatan dalam satu hari, tidak fokus pada satu kegiatan saja, jadi mengakibatkan anak tidak bisa berkonsentrasi penuh saat mengerjakan tugasnya, karena mereka terburu-buru dan ingin cepat selesai duluan dibandingkan teman-temannya dan bisa mengerjakan tugas yang lainnya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu adanya perbaikan praktik pembelajaran. Praktik pembelajaran yang dilakukan berfokus pada satu kegiatan saja agar anak dapat berkonsentrasi penuh dalam mengikuti pembelajaran, harapannya dengan fokus pada satu kegiatan saja hasil dari melakukan kegiatan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak pada siswa kelompok A2 TK Ilmu Al-Qu'an Sempusari kaliwates jember tahun pelajaran 2015/2016 dan dapat membuka wawasan guru untuk melaksanakan praktik pembelajaran sebagaimana mestinya.

3.4.2 Siklus I

Siklus I merupakan pelaksanaan tindakan yang dilakukan peneliti yaitu meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bermain kartu bergambar. Pada siklus ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan pelaksanaan

yang berpedoman pada model penelitian kelas oleh hopkins, maka pada siklus I ini terdiri dari 4 tahapan pelaksanaan, yaitu: (1) tahap perencanaan (*planning*); (2) tahap pelaksanaan (*action*); (3) tahap observasi; dan (4) tahap analisis dan refleksi. Berikut uraian dari 4 tahapan diatas.

a. Tahap Perencanaan (*planning*)

pada tahap ini peneliti mempersiapkan rencana tindakan yang akan dilaksanakan, antara lain:

- 1) Menyusun jadwal pelaksanaan tindakan dengan melakukan diskusi bersama guru;
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), membuat lembar kerja siswa dan lembar penilaian;
- 3) Menyiapkan media yang akan digunakan dalam melaksanakan pembelajaran (sesuai dengan tema pembelajaran)
- 4) menyiapkan lembar observasi kegiatan guru dan siswa yang akan digunakan saat pelaksanaan siklus I.

b. Tahapan Pelaksanaan (*action*).

Pada tahapan ini peneliti bertindak sebagai guru yang melaksanakan pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung melalui kegiatan bermain kartu bergambar di TK Ilmu Al-Qur'an sempusari kaliwates jember tahun pelajaran 2015/2016. siklus I ini dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan awal
 - a. Menyiapkan siswa berbaris di halaman (senam pagi)
 - b. Mengkondisikan siswa (Meletakkan tas di tempat duduk masing-masing)
 - c. Mengucapkan salam dan mengabsen siswa
 - d. Berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran
 - e. Memberikan apresiasi; dan
 - f. Menyampaikan tujuan pembelajaran

2) Kegiatan inti

- a. Menjelaskan materi pembelajaran sesuai tema pembelajaran;
- b. Menunjukkan media yang akan digunakan dalam kartu bergambar;
- c. Melakukan tanya jawab kepada siswa;
- d. Memberi contoh bermain kartu bergambar;
- e. Menjelaskan prosedur tugas;
- f. Anak mulai melaksanakan bermain kartu bergambar.
- g. Mengamati dan menilai kegiatan anak dalam bermain balok

3) Kegiatan bebas

- a. Berdoa sebelum makan dan minum
- b. Bermain bebas (diluar/di dalam kelas)

4) Kegiatan penutup

- a. Review kegiatan hari ini;
- b. Menyampaikan pesan dan tema pembelajaran hari esok
- c. Berdoa dan mengucapkan salam.

c. Tahap observasi

Pada pelaksanaan (*action*) berlangsung, didalamnya dilaksanakan observasi sesuai lembar observasi guru dan siswa kaitannya dengan hal tersebut, guru kelompok A2 dan teman sejawat yang akan bertindak sebagai observer.

d. Tahap Analisis dan Refleksi

Hasil observasi kegiatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung melalui bermain kartu bergambar, data hasil tes siswa telah mengerjakan tugas dianalisis selanjutnya dilakukan refleksi tahapan pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan pada siklus I. hasil refleksi ini merupakan keseluruhan gambaran hasil pelaksanaan tindakan siklus I yang dijadikan patokan keberhasilan pelaksanaan tindakan. Artinya berdasarkan hasil refleksi, tindakan yang telah dilakukan pada siklus I ini berhasil atau tidak dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak pada kelompok A2, hasil analisis data refleksi pada siklus I ini kemudian dijadikan sebagai acuan dalam perencanaan pelaksanaan siklus berikutnya.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode observasi, dokumentasi, wawancara, dan tes. Berikut masing-masing uraian mengenai metode pengumpulan data.

3.5.1 Metode Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti (Sanjaya, 2009:86). Metode observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran dikelas. Didalam penelitian ini observasi bertujuan untuk memperoleh kegiatan guru berupa *chek list* dalam proses pembelajaran dan kegiatan belajar anak dikelas berupa *rating scale*.

3.5.2 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, koran, majalah, prasasti, notulen rapat, leger nilai, agenda dan lain-lain (Dimiyati, 2013:97-98). Metode dokumentasi digunakan karena untuk memperoleh data baik secara tulis maupun foto. Metode dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data yang digunakan sebagai sumber informasi dalam penelitian. Data tersebut diantaranya: (1) daftar nama siswa; (2) profil sekolah; (3) rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH); (4) daftar hasil belajar siswa kaitannya dalam meningkatkan kemampuan berhitung, baik sebelum maupun sesudah dilakukan tindakan

3.5.3 Metode Wawancara

Metode wawancara dapat diartikan sebagai teknik mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka ataupun melalui saluran media tertentu (Sanjaya, 2009: 96). Wawancara dilaksanakan karena dapat memperoleh data secara lebih detail dan menyeluruh. Wawancara dipilih untuk

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan untuk memperkuat hasil dari data kualitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil tes kinerja, sedangkan analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil wawancara dan observasi.

Menurut Mashyud (2012: 269) teknik analisis data kuantitatif menggunakan angka-angka sebagai teknik utama melakukan analisis data. Analisis data kualitatif adalah gambaran kualitas atau mutu dari hasil tindakan yang dilakukan. Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data dari tes hasil belajar, sedangkan teknik kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil wawancara, lembar observasi, dan tes hasil belajar.

Langkah-langkah analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif berupa tes unjuk kerja pada penelitian ini meliputi:

- a. Hasil belajar anak tentang kemampuan kognitif berupa tes unjuk kerja melalui kegiatan bermain kartu bergambar dengan pedoman tabel berikut ini:

Tabel 3.2 Pedoman penilaian tes unjuk kerja anak

Kelas/ kelompok	:	
Hari/ Tanggal Observasi	:	
Indikator penilaian kemampuan berhitung anak		
No	Nama	Skor Nilai Kualifikasi
	Mengurutkan lambang bilangan	Membilang dan menunjuk
	1 2 3 4	1 2 3 4
		Mengelompokkan jumlah jumlah
		1 2 3 4

Tabel 3.3 Kriteria penilaian kemampuan berhitung melalui kegiatan bermain kartu bergambar

No.	Indikator	Kriteria	Skor
1.	Mengurutkan lambang bilangan 1-10 melalui kartu bergambar	a. tidak mau mencoba mengurutkan lambang bilangan dengan tepat	1
		b. mampu mengurutkan lambang bilangan namun tidak tepat	2
		c. mampu mengurutkan lambang bilangan dengan tepat namun tidak cepat	3
		d. mampu mengurutkan lambang bilangan dengan tepat dan cepat	4
2.	Membilang dan menunjuk kartu bergambar	a. tidak mau mencoba membilang dan menunjuk secara tepat	1
		b. mampu membilang namun tidak dapat menunjuk secara tepat	2
		c. mampu membilang dan menunjuk secara tepat namun tidak cepat	3
		d. mampu membilang dan menunjuk secara tepat dan cepat	4

No.	Indikator	Kriteria	Skor
3.	Mengelompokkan kartu bergambar sesuai jumlah gambar	a. tidak mau mencoba mengelompokkan jumlah dengan tepat	1
		b. mampu mengelompokkan jumlah namun tidak tepat	2
		c. mampu mengelompokkan jumlah dengan tepat	3
		d. mampu mengelompokkan jumlah dengan tepat dan cepat	4

b. Data yang diperoleh dari hasil tes siswa dianalisis secara kuantitatif, kemudian dianalisis untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran di kelas, yang berupa pembelajaran berhitung melalui kegiatan bermain kartu bergambar menggunakan rumus sebagai berikut.

- 1) Rumus mengukur keberhasilan anak secara individu tentang kemampuan kognitif

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

Keterangan:

pi : Prestasi Individu

srt : Skor riil tercapai

si : Skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

- 2) Rumus mengukur keberhasilan anak secara kelompok kelas tentang bermain kartu bergambar

$$pk = \frac{\sum Srtk}{\sum Sik} \times 100$$

Keterangan:

pk : prestasi kelas/kelompok

srtk : skor riil tercapai kelas (jumlah skor tercapai seluruh siswa)

sik : skor ideal yang dapat dicapai oleh seluruh siswa

(Sumber: Masyhud, 2014: 284)

- 3) Rumus mengetahui presentase ketuntasan hasil belajar anak secara

klasikal digunakan rumus : $M = \frac{\sum x}{N}$

Keterangan:

M = mean

x = nilai

N = jumlah anak

(sumber: Magsun, dkk, 1992)

Kriteria penilaian kemampuan berhitung anak dengan menggunakan persentase baik individu maupun klasikal dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian

Kualifikasi	Nilai
Sangat baik	$81 \leq - \geq 100$
Baik	$61 \leq - \geq 80$
Cukup	$41 \leq - \geq 60$
Kurang	$21 \leq - \geq 40$
Sangat kurang	$1 \leq - \geq 20$

(Sumber: Masyhud, 2014: 289)

Kriteria keberhasilan dan proses meningkatkan kemampuan berhitung melalui kegiatan bermain kartu bergambar secara individu dan klasikal yaitu:

- a. Apabila nilai tes yang diperoleh anak secara individu mencapai nilai ≥ 61 , maka anak dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan dalam kemampuan berhitung melalui kegiatan bermain kartu bergambar
- b. Apabila nilai tes yang diperoleh suatu kelas mencapai nilai ≥ 61 , maka pembelajaran di kelas dapat dikatakan berhasil. Artinya kegiatan bermain balok dalam pembelajaran dikelompok A2 TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember tahun pelajaran 2015/2016 dapat meningkatkan kemampuan berhitung.

BAB 5. PENUTUP

Pada bab ini diuraikan mengenai: (1) kesimpulan, dan (2) saran. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

5.1.1 Penerapan permainan kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A2 TK Ilmu Al-Qur'an Jember dilaksanakan melalui 2 siklus. Siklus I meliputi: (1) kegiatan awal seperti absensi, berdoa dan bernyanyi bersama, (2) kegiatan inti, bermain kartu bergambar dengan cara mengurutkan gambar yang memiliki lambang bilangan mulai dari 1-10, bermain membilang dan menunjuk, mengelompokkan jumlah, anak mengelompokkan gambar yang berjumlah sama dan akan di tempel pada lembar LKS , (3) penutup mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan oleh anak dan mengajak anak bernyanyi, berdoa dan mengucapkan salam diawali dengan pembukaan, bermain kartu bergambar, dan pemberian tugas. Proses pelaksanaan siklus II (1) kegiatan awal seperti absensi, berdoa dan bernyanyi bersama, (2) kegiatan inti, bermain membilang dan menunjuk kartu bergambar bergambar, bermain dengan cara mengelompokkan jumlah gambar , dan anak mengurutkan gambar yang memiliki lambang bilangan mulai dari 1-10 dan akan di tempel pada lembar LKS , (3) penutup mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan oleh anak dan mengajak anak bernyanyi, berdoa dan mengucapkan salam

5.1.2 Melalui penerapan permainan kartu bergambar kemampuan Berhitung anak kelompok A2 TK Ilmu Al-Qur'an Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 mengalami peningkatan. Nilai rata-rata yang diperoleh anak kelompok A2

pada prasiklus 42,61, pada siklus I naik menjadi 68,55, kemudian pada siklus II 81,81.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, maka diajukan beberapa saran. Beberapa saran yang diajukan tersebut meliputi: (1) bagi guru, (2) bagi kepala sekolah, dan (3) bagi peneliti lain.

5.2.1 Bagi Guru

- a. Guru hendaknya lebih sering menerapkan permainan kartu bergambar sebagai media dalam pembelajaran berhitung agar anak tidak mudah bosan dalam belajar mengenal bilangan.
- b. Guru-guru di selain kelompok A2 hendaknya juga menerapkan permainan bermain kartu bergambar sebagai media dalam pembelajaran berhitung agar anak tidak mudah bosan dalam belajar mengenal bilangan.

5.2.2 Bagi Kepala Sekolah

- a. Kepala sekolah hendaknya menyarankan kepada guru-guru agar menerapkan permainan kartu bergambar sebagai media dalam proses pembelajaran
- b. Kepala sekolah hendaknya menyarankan kepada guru-guru untuk menerapkan permainan kartu bergambar dalam mengembangkan kemampuan berhitung.

5.2.3 Bagi Peneliti Lain

- a. Penelitian ini hendaknya dijadikan acuan dan dijadikan bahan informasi atau bahan perbandingan bila melakukan penelitian tentang bermain kartu bergambar.
- b. Hendaknya mengembangkan penelitian ini untuk menemukan sesuatu hal yang baru dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui bermain kartu bergambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, dkk. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arsyad. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafinda Persada.
- Damayanti. 2015. “Peningkatan kemampuan Membilang Melalui Media Kartu Bergambar pada Anak Kelompok B1 TK PPK 37 Dondongan Jatimulyo Dlingo Bantul”. Tidak di Terbitkan. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta
- Dimiyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Handayani, Anik 2011. “Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Bermain Kartu Bergambar di TK Indria Putra 1 Semanggi Kecamatan pasarkliwon kota Surakarta”. Tidak diterbitkan.
- Hasan. 2012. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Kumayah, Siti. 2013. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kartu Bergambar pada Anak Kelompok A di Tk Putra Bakti Asemoro Surabaya. (Jurnal ilmiah). Surabaya: UNESA <http://fip.unesa.ac.id/jurnal-ilmiah/paud-teratai/article/248/2160.pdf> [22 februari 2015]
- Magsun, H, Sofyan, dan Lathif, Misno A. 1992. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jember : Universitas Jember
- Masyhud, M. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Masyhud, M. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember : Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Monks, F.J, Dkk. 1994. *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Montolalu, Dkk. 2011. *Materi Pokok Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: universitas Terbuka.
- Musfiroh. 2008. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka

- Ningsih, Ida Rahayu. 2011. *Penggunaan Media Flashcard Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Menulis Aksara Jawa Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Kebumen*, (Skripsi). Purworejo: Universitas Muhammadiyah. http://eprints.walisongo.ac.id/501/3/073911024_Bab2.pdf [22 februari 2015]
- Nurwidayati. 2015. “ *Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Kartu Bergambar di Pos Paud Catleya 60 Jember*”. Tidak di Terbitkan. Skripsi: Uuniversitas Jember
- Patmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Pusat Pembukuan Depdikbut dan PT Rineka Cipta.
- Rahman, Hilbana. 2002. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo
- Ramli, M. 2005. *Pendamping Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagagerjaan Perguruan Tinggi.
- Rohani, Ahmad.1997. *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Sanjaya, H. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*.Jakarta: Kencana
- Santrock, J,W. 2002. *Life –Span Development : Perkembangan Masa Hidup Jilid 1*. (Alih Bahasa: Juda Damanik & Acmad Chusairi). Jakarta: Erlangga
- Soetjningsih, Christiana. 2012. *Seri Psikologi Perkembangan: Perkembangan anak sejak pertumbuhan sampai dengan kanak-kanak akhir*. Jakarta: Prenada Media Grup
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia dini*. Jakarta: Kencana Perdana Media Grup.
- Suwardiman, Siti. 2003. *Metode Perkembangan Daya Pikir dan Daya Cipta untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY.
- Suyadi. 2014. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi (BiPA).
- Suyanto, Slamet. 2005. *Pembelajaran untuk Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagagerjaan Perguruan Tinggi.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka

Yew. 2002. *Mats the Fun and Magical Way*. Jakarta: PT Elex Media Koputindo .



LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok A2 Melalui Bermain Kartu Bergambar di TK Ilmu Al-Qur'an Jember Tahun Pelajaran 2015-2016	<p>1. Bagaimanakah penerapan bermain kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A2 di TK Ilmu Al-Qur'an Jember tahun pelajaran 2015/2016</p> <p>2. Bagaimanakah peningkatan berhitung anak kelompok A2 melalui kegiatan bermain kartu bergambar di TK Ilmu Al-Qur'an Jember tahun pelajaran 2015/2016</p>	<p>1. Kegiatan bermain kartu bergambar</p> <p>2. Kemampuan berhitung</p>	<p>1. Kegiatan bermain kartu bergambar:</p> <p>a. Ketepatan</p> <p>b. Kecepatan</p> <p>c. Kerapian</p> <p>2. Kemampuan Berhitung</p> <p>a. Mengelompokkan lambang bilangan 1-10 melalui kartu bergambar</p> <p>b. Membilang dengan menunjuk kartu bergambar berdasarkan jumlah gambar 1-10</p> <p>c. Mengelompokkan kartu bergambar berdasarkan jumlah</p>	<p>1. Subjek penelitian: Seluruh anak Kelompok A2 TK Ilmu Al Qur'an Sempusari Kaliwates Jember</p> <p>2. Informan: Guru Kelas A1 TK Ilmu Al Qur'an Sempusari Kaliwates Jember</p> <p>3. Dokumen</p> <p>4. Literatur/kepuustakaan yang relevan</p>	<p>1. Penentuan daerah penelitian: TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember</p> <p>2. Jenis penelitian: Penelitian Tindakan Kelas (PTK)</p> <p>3. Metode pengumpulan data:</p> <p>a. Observasi</p> <p>b. Wawancara</p> <p>c. Dokumentasi</p> <p>4. Analisis data:</p> <ul style="list-style-type: none"> Diskriptif kualitatif Diskriptif kuantitatif <p>a. Analisis data individu</p> <p>Rumus :</p> $pi = \frac{srt}{si} x 100$ <p>Keterangan: <i>pi</i> = prestasi individu <i>srt</i> = Skor riil tercapai <i>si</i> = Skor ideal yang dapat dicapai oleh individu</p> <p>b. Analisis data klasikal</p> <p>Rumus: $M = \frac{\sum x}{N}$</p> <p>Keterangan: <i>M</i> = Mean (rata-rata) $\sum x$ = Jumlah Nilai <i>N</i> = Banyaknya nilai (jumlah anak) (Sumber: Magsun,dkk.1992)</p> <p>c. $fr = \frac{f}{ft} x 100\%$</p> <p>Ket:</p>	<p>1. Jika dalam pembelajaran guru menerapkan kegiatan bermain kartu bergambar maka kemampuan berhitung anak kelompok A2 di TK Ilmu Al-Qur'an Jember Tahun Ajaran 2015/2016 akan meningkat</p>

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
			gambar yang sejenis atau yang sama		f_r : frekuensi relatif f : frekuensi yang didapatkan ft : frekuensi total 100% : Konstanta (Sumber Magsun,dkk.1992)	

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

No.	Data yang diambil	Sumber Data
1	Kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung tanpa menggunakan media media (sebelum tindakan)	Guru kelompok A2 TK Ilmu Al Qur'an Sempusari Kaliwates Jember tahun pelajaran 2015/2016.
2	Kegiatan guru dalam pelaksanaan tindakan pada setiap siklus.	Lembar observasi oleh guru kelompok A2 TK Ilmu Al Qur'an.
3	Kegiatan anak dalam pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar	Anak kelompok A2 TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember tahun pelajaran 2015/2016.
4	Hasil perkembangan anak dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung melalui bermain kartu bergambar	Hasil tes unjuk kerja anak

2. Metode Dokumentasi

No.	Data yang diambil	Sumber Data
1	Daftar nama anak kelompok A2 TK Ilmu Al Qur'an Sempusari Kaliwates Jember tahun pelajaran 2015/2016.	Dokumen
2	Daftar nilai perkembangan kemampuan berhitung anak (sebelum dilakukan tindakan).	Dokumen
3	Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) TK Ilmu Al Qur'an Sempusari Klaiwates Jember.	Dokumen
4	Profil Sekolah TK Ilmu Al Qur'an Sempusari Kaliwates Jember	Dokumen

3. Metode Wawancara

No.	Data yang diambil	Sumber Data
1	Informasi tentang pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung yang dilakukan oleh guru selama ini.	Guru kelompok A2 TK Ilmu Al Qur'an Sempusari Kaliwates Jember.
2	Tanggapan guru tentang pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung dengan gambar yang ada pada buku paket. (sebelum tindakan)	Guru kelompok A2 TK Ilmu Al Qur'an Sempusari Kaliwates Jember.
3	Kesulitan yang dihadapi guru selama pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak (sebelum tindakan)	Guru kelompok A2 TK Ilmu Al Qur'an Sempusari Kaliwates Jember.
4	Tanggapan guru tentang pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung dengan menggunakan kartu bergambar. (sesudah tindakan)	Guru Kelompok A2 TK Ilmu Al Qur'an Sempusari Kaliwates Jember.

4. Metode Tes

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Hasil tes unjuk kerja kemampuan berhitung anak kelompok A2 melalui bermain kartu bergambar di TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember	Nilai tes unjuk kerja anak

LAMPIRAN C. HASIL WAWANCARA

C.1 Hasil Wawancara Guru

C.1.a Hasil Wawancara Guru Sebelum Tindakan

- Tujuan : 1. Untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung anak yang dilaksanakan guru kelompok A2 selama ini; dan
2. Untuk mengetahui tanggapan guru tentang kegiatan yang pernah digunakan sebelumnya.
- Jenis : Wawancara bebas
- Responden : Guru kelas kelompok A2 TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember tahun pelajaran 2015/2016
- Nama : Siti Fatimah

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimanakah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung anak yang diterapkan ibu selama ini?	Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam hal meningkatkan kemampuan berhitung pada anak, saya selama ini melakukan beberapa kegiatan dalam satu hari, misalnya kegiatan menyebutkan bilangan bersama-sama, mengerjakan LKS .
2	Bagaimana tanggapan ibu tentang pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung dengan melalui beberapa kegiatan?	Baik, anak-anak antusias dan senang sekali, namun hasil dari pembelajaran yang diperoleh anak masih rendah, mungkin karena terlalu banyak kegiatannya jadi anak-anak merasa capek sehingga kurang berkonsentrasi penuh.
3	Apabila dalam melaksanakan pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A2 dilakukan satu kegiatan saja yaitu kegiatan bermain kartu bergambar, apakah menurut ibu anak akan mendapatkan hasil yang memuaskan dari sebelumnya?	saya rasa hasilnya akan memuaskan, karena hanya fokus pada 1 kegiatan bermain kartu bergambar saja, jadi anak tidak akan mudah bosan dalam pembelajaran berhitung .

Jember 10 Januari 2015

Guru Kelompok A2

Pewawancara,

Siti Fatimah

Mei Shita rahajeng
NIM 120210205033



C.1.b Hasil Wawancara Guru Sesudah Tindakan Siklus I

- Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru kelompok A2 tentang kegiatan bermain kartu bergambar dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung anak
- Jenis : Wawancara bebas
- Responden : Guru kelompok A2 TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari kaliwates jember tahun pelajaran 2015/2016
- Nama : Siti Fatimah

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana tanggapan ibu mengenai kegiatan bermain kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A2 yang baru saja saya laksanakan?	menurut saya sangat baik, karena seluruh anak bisa lebih fokus dan berkonsentrasi serta tidak mudah lelah. Anak juga lebih semangat dan senang. Media yang digunakan sudah bagus, gambar yang ditunjukkan kepada anak cukup besar sehingga dapat terlihat jelas oleh anak.
2	Menurut ibu apa saja kekurangan pelaksanaan pembelajaran melalui kegiatan bermain kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A2 TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember tahun pelajaran 2015/2016?	Kekurangan yang saya lihat saat pembelajaran berlangsung yaitu: saat menjelaskan cara mengerjakan tugas kurang diperjelas
3	Apa saran ibu kaitanya dengan pelaksanaan kegiatan bermain kartu bergambar yang saya lakukan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A2 TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember tahun pelajaran 2015/2016?	Saat menjelaskan cara mengerjakan tugas alangkah baiknya jika tidak memberikan contoh saja, namun mengajak anak untuk mempraktikkan secara bersama-sama.

Jember 18 Mei 2016

Guru Kelompok A2

Pewawancara,

Siti Fatimah

Mei Shita Rahajeng
NIM 120210205033

C.1.c Hasil Wawancara Guru Sesudah Tindakan Siklus II

- Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru kelompok A2 tentang kegiatan bermain kartu bergambar dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung anak
- Jenis : Wawancara bebas
- Responden : Guru kelompok A2 TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari kaliwates jember tahun pelajaran 2015/2016
- Nama : Siti Fatimah

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana tanggapan ibu mengenai kegiatan bermain kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A2 yang baru saja saya laksanakan?	Sudah sangat baik, semua anak senang dan semangat, mereka bisa berkonsentrasi dan lebih fokus saat mengerjakan tugasnya serta tidak cepat lelah, cara menjelaskan materi juga sudah baik.
2	Menurut ibu apa kelebihan pelaksanaan pembelajaran melalui kegiatan bermain kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A2 TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember tahun pelajaran 2015/2016?	Anak lebih berkonsentrasi tidak mudah lelah karena tidak banyak yang dikerjakan, anak tidak menjadi terburu-buru dan hasilnya juga memuaskan.
3	Apa saran ibu kaitanya dengan pelaksanaan kegiatan bermain kartu bergambar yang saya lakukan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A2 TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember tahun pelajaran 2015/2016?	Tetap mempertahankan dan dapat meningkatkan lagi kreatifitas jika kelak sudah terjun langsung menjadi seorang guru.

Jember 25 Mei 2016

Guru Kelompok A2

Pewawancara,

Siti Fatimah

Mei Shita Rahajeng
NIM 120210205033

C.2 Hasil Wawancara Anak**C.2.a Hasil Wawancara Anak Sebelum Tindakan****Pedoman Wawancara Anak yang Mendapatkan Nilai Rendah**

- Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan siswa tentang kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitungnya yang dilakukan guru sebelumnya
- Jenis : Wawancara bebas
- Responden : Anak kelompok A2 TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember tahun pelajaran 2015/2016
- Nama : Raditiya Arfa
- No. Absen : 17

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kamu suka mengerjakan tugas yang ada di majalah?	Tidak
2	Apakah kamu tidak capek mengerjakan tugas yang di majalah ?	capek soalnya tadi disuruh mengerjakan banyak sama bu guru dan aku tidak bisa cepat mengerjakannya.
3	Apakah kamu bisa mengerjakan semua tugas yang ada di majalah dengan mandiri?	Tidak
4	Lebih senang mana belajar dengan bermain atau belajar menggunakan majalah?	Belajar sambil bermain

Jember, 10 Januari 2015

Pewawancara,

Mei Shita Rahajeng

NIM 1202102050

Pedoman Wawancara Anak yang Mendapatkan Nilai Baik

- Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan siswa tentang kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitungnya yang dilakukan guru sebelumnya
- Jenis : Wawancara bebas
- Responden : Anak kelompok A2 TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember tahun pelajaran 2015/2016
- Nama : Muhammad Ibrahim
- No. Absen : 10

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kamu suka mengerjakan tugas yang ada di majalah?	Suka
2	Apakah kamu tidak capek mengerjakan tugas yang di majalah ?	capek soalnya tadi disuruh mengerjakan banyak sama bu guru dan aku tidak bisa cepat mengerjakannya.
3	Apakah kamu bisa mengerjakan semua tugas yang ada di majalah dengan mandiri?	Saya bisa mengerjakan sendiri
4	Lebih senang mana belajar dengan bermain atau belajar menggunakan majalah?	Belajar sambil bermain

Jember, 10 Januari 2015

Pewawancara,

Mei Shita Rahajeng

NIM 1202102033

C.2.b Hasil Wawancara Anak Sesudah Tindakan Siklus I**Pedoman Wawancara Anak yang Mendapatkan Nilai Rendah**

- Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan siswa tentang kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan motorik halus sesudah dilakukan tindakan
- Jenis : Wawancara bebas
- Responden : Anak kelompok A2 TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember tahun pelajaran 2015/2016
- Nama : Raditiya Arfa
- No. Absen : 17

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kamu suka mengerjakan tugas yang ada di majalah?	Tidak
2	Lebih suka mana mengerjakan tugas yang ada di majalah atau bermain kartu bergambar?	Lebih suka bermain kartu bergambar
3	Apakah kamu bisa bermain sambil berhitung seperti yang ibu guru tugaskan?	Tidak
4	Apa kamu bisa mengerjakan tugas berhitung selain yang ibu tugaskan?	Tidak

Jember, 18 Mei 2016

Pewawancara,

Mei Shita Rahajeng

NIM 120210205051

Pedoman Wawancara Anak yang Mendapatkan Nilai Baik

- Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan siswa tentang kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan motorik halus sesudah dilakukan tindakan
- Jenis : Wawancara bebas
- Responden : Anak kelompok A2 TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember tahun pelajaran 2015/2016
- Nama : Muhammad Ibrahim
- No. Absen : 10

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kamu suka mengerjakan tugas yang ada di majalah?	Suka, tapi bosan
2	Lebih suka mana mengerjakan tugas yang ada di majalah atau bermain kartu bergambar?	Lebih suka bermain kartu bergambar
3	Apakah kamu bisa bermain sambil berhitung seperti yang ibu guru tugaskan?	Bisa
4	Apa kamu bisa mengerjakan tugas berhitung selain yang ibu tugaskan?	Bisa

Jember, 18 Mei 2016

Pewawancara,

Mei Shita Rahajeng

NIM 120210205051

C.2.c Hasil Wawancara Anak Sesudah Tindakan Siklus II**Pedoman Wawancara Anak yang Mendapatkan Nilai Rendah**

- Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan siswa tentang kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan motorik halus sesudah dilakukan tindakan
- Jenis : Wawancara bebas
- Responden : Anak kelompok A2 TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember tahun pelajaran 2015/2016
- Nama : Raditiya Arfa
- No. Absen : 17

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kamu suka mengerjakan tugas yang ada di majalah?	Tidak, capek
2	Lebih suka mana mengerjakan tugas yang ada di majalah atau bermain kartu bergambar?	Lebih suka bermain kartu bergambar
3	Apakah kamu bisa bermain sambil berhitung seperti yang ibu guru tugaskan?	Tidak, saya capek
4	Apa kamu bisa mengerjakan tugas berhitung selain yang ibu tugaskan?	Tidak

Jember, 25 Mei 2016

Pewawancara,

Mei Shita Rahajeng

NIM 120210205033

Pedoman Wawancara Anak yang Mendapatkan Nilai Baik

- Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan siswa tentang kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan motorik halus sesudah dilakukan tindakan
- Jenis : Wawancara bebas
- Responden : Anak kelompok A2 TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember tahun pelajaran 2015/2016
- Nama : Muhammad Ibrahim
- No. Absen : 10

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kamu suka mengerjakan tugas yang ada di majalah?	Suka, tapi bosan
2	Lebih suka mana mengerjakan tugas yang ada di majalah atau bermain kartu bergambar?	Lebih suka bermain kartu bergambar
3	Apakah kamu bisa bermain sambil berhitung seperti yang ibu guru tugaskan?	Bisa
4	Apa kamu bisa mengerjakan tugas berhitung selain yang ibu tugaskan?	Bisa

Jember, 25 Mei 2016

Pewawancara,

Mei Shita Rahajeng

NIM 120210205033

LAMPIRAN D. PEDOMAN DAN HASIL OBSERVASI

D.1.a Hasil Observasi Kegiatan Guru pada Siklus I

Hasil Observasi kegiatan Guru oleh Guru Kelompok A2

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan			
		1	2	3	4
<i>Pra pembelajaran</i>					
1	Menyiapkan kelas (menata tempat duduk anak)				✓
2	Menyiapkan media pembelajaran				✓
3	Memeriksa kesiapan anak				✓
<i>Kegiatan Awal</i>					
4	Mengucapkan salam dan mengabsen anak				✓
5	Berdoa sebelum kegiatan pembelajaran				✓
6	Memberikan apersepsi				✓
7	Menyampaikan tujuan pembelajaran				✓
<i>Kegiatan Inti</i>					
8	Menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan tema pembelajaran				✓
9	Melakukan tanya jawab kepada anak tentang materi pembelajaran				✓
10	Menjelaskan cara bermain kartu bergambar				✓
11	Bermain kartu bergambar bersama anak				✓
12	Membagikan lembar kerja siswa				✓
<i>Kegiatan Penutup</i>					
13	Review kegiatan satu hari				✓
14	Menyampaikan pesan dan tema pembelajaran esok hari				✓
15	Berdoa dan mengucapkan salam				✓
Jumlah					60

Petunjuk pengisian: berilah tanda centang (✓) pada kolom keterlaksanaan untuk kriteria “ya” jika aspek yang diamati muncul dan kriteria “tidak” jika aspek yang diamati tidak muncul.

Presentase keterlaksanaan kegiatan guru $fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$

$$fr = \frac{60}{60} \times 100\% = 100\%$$

Keterangan:

Fr = frekuensi relatif

F = frekuensi

Ft = frekuensi total

100% = konstanta

Jember, 18 Mei 2016

Pengamat,

Siti Fatimah

Hasil Observasi Kegiatan Guru Oleh Teman Sejawat

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan			
		1	2	3	4
<i>Pra pembelajaran</i>					
1	Menyiapkan kelas (menata tempat duduk anak)				✓
2	Menyiapkan media pembelajaran				✓
3	Memeriksa kesiapan anak				✓
<i>Kegiatan Awal</i>					
4	Mengucapkan salam dan mengabsen anak				✓
5	Berdoa sebelum kegiatan pembelajaran				✓
6	Memberikan apersepsi				✓
7	Menyampaikan tujuan pembelajaran				✓
<i>Kegiatan Inti</i>					
8	Menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan tema pembelajaran				✓
9	Melakukan tanya jawab kepada anak tentang materi pembelajaran				✓
10	Menjelaskan cara bermain kartu bergambar				✓
11	Bermain kartu bergambar bersama anak				✓
12	Membagikan lembar kerja siswa				✓
<i>Kegiatan Penutup</i>					
13	Review kegiatan satu hari				✓
14	Menyampaikan pesan dan tema pembelajaran esok hari				✓
15	Berdoa dan mengucapkan salam				✓
Jumlah					60

Petunjuk pengisian: berilah tanda centang (✓) pada kolom keterlaksanaan untuk kriteria “ya” jika aspek yang diamati muncul dan kriteria “tidak” jika aspek yang diamati tidak muncul.

Presentase keterlaksanaan kegiatan guru $fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$

$$fr = \frac{60}{60} \times 100\% = 100\%$$

Keterangan:

Fr = frekuensi relatif

F = frekuensi

Ft = frekuensi total

100% = konstanta

Jember, 18 Mei 2016

Pengamat,

Hafidhatur Risqiyah

NIM 120210205070

D.1.b Hasil Observasi Kegiatan Guru pada Siklus II

Hasil Observasi kegiatan Guru oleh Guru Kelompok A2

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan			
		1	2	3	4
<i>Pra pembelajaran</i>					
1	Menyiapkan kelas (menata tempat duduk anak)				✓
2	Menyiapkan media pembelajaran				✓
3	Memeriksa kesiapan anak				✓
<i>Kegiatan Awal</i>					
4	Mengucapkan salam dan mengabsen anak				✓
5	Berdoa sebelum kegiatan pembelajaran				✓
6	Memberikan apersepsi				✓
7	Menyampaikan tujuan pembelajaran				✓
<i>Kegiatan Inti</i>					
8	Menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan tema pembelajaran				✓
9	Melakukan tanya jawab kepada anak tentang materi pembelajaran				✓
10	Menjelaskan cara bermain kartu bergambar				✓
11	Bermain kartu bergambar bersama anak				✓
12	Membagikan lembar kerja siswa				✓
<i>Kegiatan Penutup</i>					
13	Review kegiatan satu hari				✓
14	Menyampaikan pesan dan tema pembelajaran esok hari				✓
15	Berdoa dan mengucapkan salam				✓
Jumlah					60

Petunjuk pengisian: berilah tanda centang (✓) pada kolom keterlaksanaan untuk kriteria “ya” jika aspek yang diamati muncul dan kriteria “tidak” jika aspek yang diamati tidak muncul.

Presentase keterlaksanaan kegiatan guru $fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$

$$fr = \frac{60}{60} \times 100\% = 100\%$$

Keterangan:

Fr = frekuensi relatif

F = frekuensi

Ft = frekuensi total

100% = konstanta

Jember, 25 Mei 2016

Pengamat,

Siti Fatimah

Hasil Observasi Kegiatan Guru Oleh Teman Sejawat

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan			
		1	2	3	4
<i>Pra pembelajaran</i>					
1	Menyiapkan kelas (menata tempat duduk anak)				✓
2	Menyiapkan media pembelajaran				✓
3	Memeriksa kesiapan anak				✓
<i>Kegiatan Awal</i>					
4	Mengucapkan salam dan mengabsen anak				✓
5	Berdoa sebelum kegiatan pembelajaran				✓
6	Memberikan apersepsi				✓
7	Menyampaikan tujuan pembelajaran				✓
<i>Kegiatan Inti</i>					
8	Menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan tema pembelajaran				✓
9	Melakukan tanya jawab kepada anak tentang materi pembelajaran				✓
10	Menjelaskan cara bermain kartu bergambar				✓
11	Bermain kartu bergambar bersama anak				✓
12	Membagikan lembar kerja siswa				✓
<i>Kegiatan Penutup</i>					
13	Review kegiatan satu hari				✓
14	Menyampaikan pesan dan tema pembelajaran esok hari				✓
15	Berdoa dan mengucapkan salam				✓
Jumlah					60

Petunjuk pengisian: berilah tanda centang (✓) pada kolom keterlaksanaan untuk kriteria “ya” jika aspek yang diamati muncul dan kriteria “tidak” jika aspek yang diamati tidak muncul.

Presentase keterlaksanaan kegiatan guru $fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$

$$fr = \frac{60}{60} \times 100\% = 100\%$$

Keterangan:

Fr = frekuensi relatif

F = frekuensi

Ft = frekuensi total

100% = konstanta

Jember, 25 Mei 2016

Pengamat,

Hafidhatur Risqiyah

NIM 120210205070

D.2.a Hasil Observasi Kegiatan pada anak Siklus I

Hasil Observasi kegiatan anak oleh Guru Kelompok A2

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN ANAK

No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
<i>Kegiatan awal</i>			
1	Duduk ditempatnya masing-masing	√	
2	Menjawab salam dan berdoa	√	
3	Menjawab pertanyaan apersepsi	√	
4	Semangat mengikuti pembelajaran	√	
<i>Kegiatan inti</i>			
5	Mendengarkan guru menjelaskan materi	√	
6	Menjawab pertanyaan dari guru secara <i>klasikal</i>	√	
7	Anak aktif mengikuti proses bermain kartu bergambar	√	
8	Anak dapat mengerjakan tugas yang diberikan	√	
9	Anak mengerjakan tugas sampai selesai	√	
<i>Kegiatan penutup</i>			
10	Menjawab pertanyaan tentang review kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan	√	
11	Mendengarkan guru menyampaikan pesan dan tema esok hari	√	
12	Berdoa bersama	√	
13	Menjawab salam	√	
Jumlah		13	

Petunjuk pengisian: berilah tanda centang (✓) pada kolom keterlaksanaan untuk kriteria “ya” jika aspek yang diamati muncul dan kriteria “tidak” jika aspek yang diamati tidak muncul.

Presentase keterlaksanaan kegiatan anak $fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$

$$fr = \frac{13}{13} \times 100\% = 100\%$$

Keterangan:

Fr = frekuensi relatif

F = frekuensi

Ft = frekuensi total

100% = konstanta

Jember, 18 Mei 2016.

Pengamat,

Siti Fatimah

Hasil Observasi Kegiatan Anak Oleh Teman Sejawat

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN ANAK

No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
<i>Kegiatan awal</i>			
1	Duduk ditempatnya masing-masing	√	
2	Menjawab salam dan berdoa	√	
3	Menjawab pertanyaan apersepsi	√	
4	Semangat mengikuti pembelajaran	√	
<i>Kegiatan inti</i>			
5	Mendengarkan guru menjelaskan materi	√	
6	Menjawab pertanyaan dari guru secara <i>klasikal</i>	√	
7	Anak aktif mengikuti proses bermain kartu bergambar	√	
8	Anak dapat mengerjakan tugas yang diberikan	√	
9	Anak mengerjakan tugas sampai selesai	√	
<i>Kegiatan penutup</i>			
10	Menjawab pertanyaan tentang review kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan	√	
11	Mendengarkan guru menyampaikan pesan dan tema esok hari	√	
12	Berdoa bersama	√	
13	Menjawab salam	√	
Jumlah		13	

Petunjuk pengisian: berilah tanda centang (✓) pada kolom keterlaksanaan untuk kriteria “ya” jika aspek yang diamati muncul dan kriteria “tidak” jika aspek yang diamati tidak muncul.

Presentase keterlaksanaan kegiatan anak $fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$

$$fr = \frac{13}{13} \times 100\% = 100\%$$

Keterangan:

Fr = frekuensi relatif

F = frekuensi

Ft = frekuensi total

100% = konstanta

Jember, 18 Mei 2016

Pengamat,

Enggar Dwi

NIM 120210205007

D.2.b Hasil Observasi Kegiatan pada anak Siklus II

Hasil Observasi kegiatan anak oleh Guru Kelompok A2

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN ANAK

No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
<i>Kegiatan awal</i>			
1	Duduk ditempatnya masing-masing	√	
2	Menjawab salam dan berdoa	√	
3	Menjawab pertanyaan apersepsi	√	
4	Semangat mengikuti pembelajaran	√	
<i>Kegiatan inti</i>			
5	Mendengarkan guru menjelaskan materi	√	
6	Menjawab pertanyaan dari guru secara <i>klasikal</i>	√	
7	Anak aktif mengikuti proses bermain kartu bergambar	√	
8	Anak dapat mengerjakan tugas yang diberikan	√	
9	Anak mengerjakan tugas sampai selesai	√	
<i>Kegiatan penutup</i>			
10	Menjawab pertanyaan tentang review kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan	√	
11	Mendengarkan guru menyampaikan pesan dan tema esok hari	√	
12	Berdoa bersama	√	
13	Menjawab salam	√	
Jumlah		13	

Petunjuk pengisian: berilah tanda centang (√) pada kolom keterlaksanaan untuk kriteria “ya” jika aspek yang diamati muncul dan kriteria “tidak” jika aspek yang diamati tidak muncul.

Presentase keterlaksanaan kegiatan anak $fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$

$$fr = \frac{13}{13} \times 100\% = 100\%$$

Keterangan:

Fr = frekuensi relatif

F = frekuensi

Ft = frekuensi total

100% = konstanta

Jember, 25 Mei 2016.

Pengamat,

Siti Fatimah

Hasil Observasi Kegiatan Anak Oleh Teman Sejawat

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN ANAK

No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
<i>Kegiatan awal</i>			
1	Duduk ditempatnya masing-masing	√	
2	Menjawab salam dan berdoa	√	
3	Menjawab pertanyaan apersepsi	√	
4	Semangat mengikuti pembelajaran	√	
<i>Kegiatan inti</i>			
5	Mendengarkan guru menjelaskan materi	√	
6	Menjawab pertanyaan dari guru secara <i>klasikal</i>	√	
7	Anak aktif mengikuti proses bermain kartu bergambar	√	
8	Anak dapat mengerjakan tugas yang diberikan	√	
9	Anak mengerjakan tugas sampai selesai	√	
<i>Kegiatan penutup</i>			
10	Menjawab pertanyaan tentang review kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan	√	
11	Mendengarkan guru menyampaikan pesan dan tema esok hari	√	
12	Berdoa bersama	√	
13	Menjawab salam	√	
Jumlah		13	

Petunjuk pengisian: berilah tanda centang (✓) pada kolom keterlaksanaan untuk kriteria “ya” jika aspek yang diamati muncul dan kriteria “tidak” jika aspek yang diamati tidak muncul.

Presentase keterlaksanaan kegiatan anak $fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$

$$fr = \frac{13}{13} \times 100\% = 100\%$$

Keterangan:

Fr = frekuensi relatif

F = frekuensi

Ft = frekuensi total

100% = konstanta

Jember, 25 Mei 2016

Pengamat,

Enggar Dwi

NIM 120210205007

LAMPIRAN E. LEMBAR DOKUMENTASI**E.1 Daftar Nama Anak Kelompok A2****DAFTAR NAMA ANAK KELOMPOK A2 TK ILMU AL-QUR'AN
SEMPUSARI KALIWATES JEMBER TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

No	Nama Anak	L/P
1	Amelia Septi Pratama	P
2	Ariesco Alief Efendi	L
3	Aura Septi Ramadini (Ayu)	P
4	Dila Ayu Aisyah	P
5	Eka Prajamuda Karana R	L
6	Elisa Sofia Maulida Putri	P
7	Faris Hidayatulloh	L
8	Galih Indra Firmansah	L
9	Muhammad Fahmi Idris	L
10	Muhammad Ibrahim Gibran	L
11	Muhammad Maulid Zidane	L
12	Moch. Khisrul Zidna Faqih (Alung)	L
13	Moch. Rafa Abdillah	L
14	Mochammad Yusril Faizin	L
15	Anteng Septriani	P
16	Pramita Tungga Maharani	P
17	Raditiya Arfa	L
18	Raditya Nabil Putra Andik	L
19	Siti Nuraini	P
20	Syifa Maria Ulfa	P
21	Warda Sabrina	P
22	Zafira Aura Ramadhan	P

Keterangan :

Jumlah anak perempuan : 10 anak

Jumlah anak laki-laki : 12 anak

E.2 Profil Sekolah**PROFIL SEKOLAH**

Nama Sekolah	: TK Ilmu Al-Qur'an
N.I.S	: -
N.S.S	: 05.33.11.421.1.41
Provinsi	: Jawa Timur
Otonomi	: -
Kecamatan	: Kaliwates
Desa/Kelurahan	: Sempusari
Jalan dan Nomor	: Jl. Bandeng No. 01
Kode Pos	: 68135
Telp	: Kode Wilayah: 0331 Nomor: 3037872
Faximile	: -
Daerah	: Perkotaan
Status Sekolah	: Swasta
Kelompok Sekolah	: -
Akreditasi	: -
Surat Keputusan/SK	: Nomor: 800/972/436.316/2004 Tgl: 30 September 2004
Penerbit SK (di TTD oleh)	: Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Jember
Tahun Berdiri	: 2004
Tahun Perubahan	: 2013
Kegiatan Belajar Mengajar	: Pagi
Bangunan Sekolah	: Milik Sendiri
Luas Bangunan	: -
Lokasi Sekolah	: -
Jarak ke Pusat Kecamatan	: 3 Km
Jarak ke Pusat Otoda	: 7 Km
Terletak Pada Lintasan	Kecamatan
Jumlah Keanggotaan Rayon	-
Organisasi Penyelenggara	-
Perjalanan/ Perubahan Sekolah	-

E.3 Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) Pra siklus**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
TK ILMU AL-QUR'N SEMPUSARI KALIWATES JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

- Kelompok/Smst/Minggu Ke- : A/1/Ke-9
- Hari/ Tanggal : Rabu, 10 Januari 2015
- Tema/ Sub Tema : Lingkunganku/ Rumahku
(makanan yang d butuhkan di rumah)
- Karakter : Kreatif
- Alat Dan Bahan
- Buku LKS kebutuhanku hal 10 dan berbahasa hal 10
 - Pensil
- Proses Kegiatan
- A. Kegiatan Pembuka
- Menyanyi “Tok Tok Beri Salam”
 - Salam, doa sebelum belajar, absensi
 - Menyanyi “Mars TK Ilmu Al-Quran”
 - Tepuk rukun iman dan rukun islam
 - Menyanyi “Siapakah Tuhanmu”
 - Menyanyi “Gerakan Berwudlu”
 - Tepuk anak shaleh
 - Apersepsi
- B. Kegiatan Inti
- Menyebutkan macam macam makanan dan minuman
 - Menyebutkan macam macam makanan sehat
 - Menyebut lambang bilangan 1-10
 - Menirukan kembali / menebalkan bilangan
 - Mengelompokkan kata yang sejenis dengan maknanya

C. Berdoa sebelum makan dan minum

Bermain bebas

D. Kegiatan Penutup

- Berdoa sesudah makan dan minum
- Bernyanyi “4 sehat 5 sempurna”
- Review kegiatan satu hari dan pesan-pesan
- Informasi tentang hari esok.
- Bernyanyi “syukur alhamdulillah”
- Berdoa sesudah belajar dan mau pulang
- Salam

E. Rencana Penilaian

Pengetahuan dan sikap

1. Dapat menyebut macam macam makanan dan minuman
2. Dapat mengelompokkan kata yang sejenis dengan maknanya
3. Dapat menyebut urutan bilangan dari 1-10
4. Dapat menebalkan huruf

Mengetahui

Guru kelompok A2

Kepala Sekolah

Siti Fatimah

Munifah, S.Pd

E.4 Hasil Belajar Anak Kelompok A2 Sebelum Tindakan Pra Siklus

Lembar Penilaian Kemampuan Berhitung Anak Kelompok A2 Tk Ilmu Alqur'an Sempusari Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2015/2016

No	Nama Anak	Indikator Penilaian		Skor	Nilai Anak	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Menyebutkan bilangan 1-10	Menunjuk lambang bilangan			SB	B	C	K	SK	Ya	Tidak
1	Amelia Septi Pratama	2	1	3	37,5					✓		✓
2	Ariesco Alief Efendi	2	1	3	37,5					✓		✓
3	Aura Septi Ramadini (Ayu)	1	1	2	25					✓		✓
4	Dila Ayu Aisyah	3	2	5	62,5		✓				✓	
5	Eka Prajamuda Karana R	1	1	2	25					✓		✓
6	Elisa Sofia Maulida Putri	2	1	3	37,5					✓		✓
7	Faris Hidayatulloh	3	2	5	62,5		✓				✓	
8	Galih Indra Firmansah	2	1	3	37,5					✓		✓
9	Muhammad Fahmi Idris	2	1	3	37,5					✓		✓
10	Muhammad Ibrahim Gibran	2	1	3	37,5					✓		✓
11	Muhammad Maulid Zidane	1	1	2	25					✓		✓
12	Moch. Khairul Zidna Faqih (Alung)	3	2	5	62,5		✓				✓	
13	Moch. Rafa Abdillah	2	1	3	37,5					✓		✓
14	Mochammad Yusril Faizin	1	1	2	25					✓		✓
15	Anteng Septriani	2	1	3	37,5					✓		✓
16	Pramita Tungga Maharani	2	3	5	62,5		✓				✓	
17	Raditiya Arfa	1	1	2	25					✓		✓

No	Nama Anak	Indikator Penilaian		Skor	Nilai Anak	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Menyebutkan bilangan 1-10	Menunjuk lambang bilangan			SB	B	C	K	SK	Ya	Tidak
18	Raditya Nabil Putra Andik	3	3	6	75		✓					✓
19	Siti Nuraini	1	1	2	25					✓		✓
20	Syifa Maria Ulfa	2	2	4	50					✓		✓
21	Warda Sabrina	3	2	5	62,5		✓					✓
22	Zafira Aura Ramadhan	2	2	4	50			✓				✓
Jumlah				75	937,5	6	1	15			6	16
Nilai Rata-Rata					42,61	Cukup						

E.4.a Pedoman Penilaian Kemampuan Berhitung Anak Pra Siklus

Indikator Penilaian	Skor	Kriteria Penilaian
Menyebutkan bilangan 1-10	1	Anak belum mampu menyebutkan bilangan
	2	Anak mulai mampu menyebutkan lambang bilangan
	3	Anak sudah mampu menyebutkan lambang bilangan
	4	Anak mampu menyebutkan lambang bilangan dengan sangat baik
Mengurutkan lambang bilangan	1	Anak belum mampu mengurutkan lambang bilangan
	2	Anak mulai mampu mengurutkan lambang bilangan
	3	Anak sudah mampu mengurutkan lambang bilangan
	4	Anak mampu mengurutkan lambang bilangan dengan sangat baik

Berdasarkan nilai anak pada tabel tersebut dapat diketahui nilai anak secara individu dan presentase ketuntasan hasil belajar dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

Pi = prestasi individu

Srt = skor rill tercapai

Si = Skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

100 = konstanta

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

Keterangan:

Fr = frekuensi Relatif

F= frekuensi yang didapatkan

Fr= frekuensi total

100%= konstanta

a. Presentase anak tuntas belajar

$$fr = \frac{6}{22} \times 100\% = 27,27 \%$$

b. Presentase anak tidak tuntas belajar

$$fr = \frac{16}{22} \times 100\% = 72,72 \%$$

Untuk mengetahui nilai rata-rata kelas, dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$M = \frac{\sum x}{N} = \frac{937,5}{22} = 42,61$$

M = mean

x = jumlah nilai anak

N = jumlah anak

Dapat disimpulkan bahwa kriteria keberhasilan dari proses pembelajaran meningkatkan berhitung sebelum dilakukan tindakan baik secara individu maupun klasikal, yaitu:

- a. Secara individu terdapat 6 anak yang memperoleh nilai ≥ 61 sehingga dikatakan tuntas dalam pembelajaran dengan presentase 27,27 % dan terdapat 16 anak yang memperoleh nilai ≤ 61 sehingga dikatakan belum tuntas dalam pembelajaran dengan memperoleh presentase sebesar 72,72%; dan
- b. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 42, 61 dan belum mencapai ≥ 61 , artinya pembelajaran kemampuan berhitung pada kelompok A2 TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates jember tahun pelajaran 2015/2016 yang dilakukan dikatan belum berhasil atau masih rendah sehingga perlu adanya perbaikan untuk meningkatkannya.

Mengetahui,

Kepala TK Ilmu Al-Qur'an

Guru Kelompok A2

Munifah, S. Pd.

Siti Fatimah

LAMPIRAN F. RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN**F.1 Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus I**

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
TK ILMU AL-QUR'AN SEMPUSARI KALIWATES JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Kelompok/ Smt/	:	A2/ 2/ ke-10
Minggu Ke-		
Hari/ Tanggal	:	Rabu, 18 Mei 2016
Tema/ Sub Tema	:	Lingkunganku / Hewan Peliharaan
Karakter	:	Cinta Allah (1.3)
		- Mulai terbiasa mengucapkan terimakasih jika menerima sesuatu dan jika menerima bantuan Tanggung jawab (5.3)
		- Tidak merebut mainan teman
Alat Dan Bahan	:	
• Media Kartu Bergambar	:	
Proses Kegiatan	:	
A. Kegiatan Pembukaan		
• Berbaris rapi di depan kelas (senam)		
• Mengkondisikan anak agar duduk di tempat duduk masing-masing		
• Salam dan berdoa sebelum belajar		
• Membaca surah pendek (al-ikhlas, an-nass)		
• Mengabsen anak		
• Menyanyikan lagu mars TK		

- Menyampaikan tujuan pembelajaran (tema)

B. Kegiatan Inti

- Menyebutkan macam-macam hewan peliharaan
- Melakukan tanya jawab kepada anak
- Menunjukkan kartu bergambar dan bertanya gambar dan jumlah yang ada di kartu
- Anak Bermain kartu bergambar
 - Bermain mengelompokkan lambang bilangan, anak bermain kartu bergambar dengan cara mengurutkan gambar yang memiliki lambang bilangan mulai dari 1-10
 - Bermain membilang dan menunjuk, anak akan menyebutkan bilangan dan menunjuk satu gambar yang sesuai dengan bilangan yang disebutkan
 - Bermain mengelompokkan jumlah, anak mengelompokkan gambar yang berjumlah sama dan akan di tempel pada lembar LKS

C. Kegiatan Bebas

- Berdoa sebelum makan dan minum
- Bermain bebas
- Berdoa sesudah makan dan minum

D. Kegiatan Penutup

- Review kegiatan satu hari
- Menyampaikan pesan dan tema esok hari
- Bernyanyi lagu anak
- Berdoa sesudah melakukan kegiatan (berdoa sesudah belajar)
- Mengucapkan salam

E. Rencana Penilaian

- Kemampuan berhitung
 - Mampu mengurutkan lambang bilangan
 - Mampu membilang dan menunjuk
 - Mampu mengelompokkan jumlah

Jember, 18 Mei 2016

Peneliti,

Mei Shita Rahajeng

NIM 120210205033

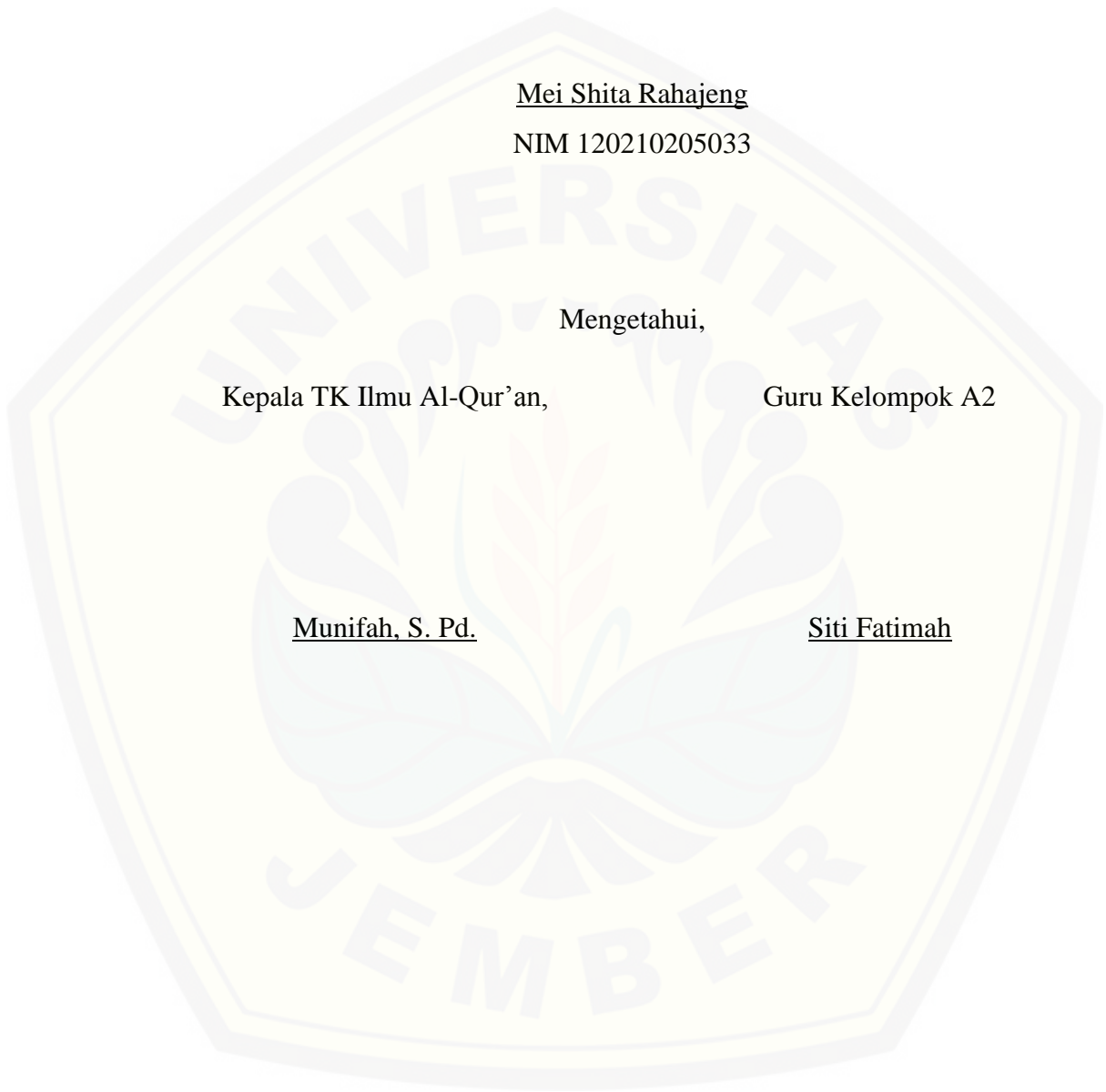
Mengetahui,

Kepala TK Ilmu Al-Qur'an,

Guru Kelompok A2

Munifah, S. Pd.

Siti Fatimah



Lampiran 1

Media yang digunakan dalam pembelajaran

- Kartu Bergambar

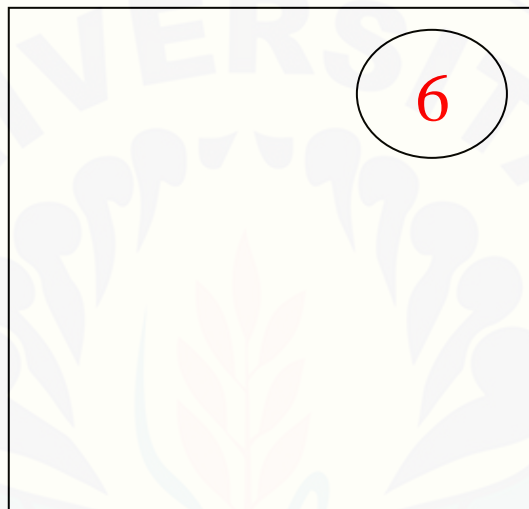


lampiran 2

Lembar Kerja Siswa

- Anak sholeh dan sholehah carilah kartu bergambar hewan yang jumlah gambarnya sama, dan kemudian tempel pada kolom di bawah ini sesuai bilangan yang ada di dalam kolom .

kolom menempel



F.2 Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus II

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN
TK ILMU AL-QUR'AN SEMPUSARI KALIWATES JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Kelompok/ Smt/	:	A2/ 2/ ke-10
Minggu Ke-		
Hari/ Tanggal	:	Rabu, 25 Mei 2016
Tema/ Sub Tema	:	Lingkunganku / Hewan Peliharaan
Karakter	:	Cinta Allah (1.3)
		- Mulai terbiasa mengucapkan terimakasih jika menerima sesuatu dan jika menerima bantuan Tanggung jawab (5.3)
		- Tidak merebut mainan teman
Alat Dan Bahan	:	
• Media Kartu Bergambar	:	
Proses Kegiatan	:	

F. Kegiatan Pembukaan

- Berbaris rapi di depan kelas (senam)
- Mengkondisikan anak agar duduk di tempat duduk masing-masing
- Salam dan berdoa sebelum belajar
- Membaca surah pendek (al-kafirun, al- ikhlas)
- Mengabsen anak
- Menyanyikan lagu mars TK
- Menyampaikan tujuan pembelajaran (tema)

G. Kegiatan Inti

- Menyebutkan macam-macam hewan peliharaan
- Melakukan tanya jawab kepada anak
- Menunjukkan kartu bergambar dan bertanya gambar dan jumlah yang ada di kartu
- Anak Bermain kartu bergambar
 - Bermain mengelompokkan jumlah, anak mengelompokkan gambar yang berjumlah sama
 - Bermain membilang dan menunjuk, anak akan menyebutkan bilangan dan menunjuk satu gambar yang sesuai dengan bilangan yang disebutkan
 - Bermain mengelompokkan lambang bilangan, anak bermain kartu bergambar dengan cara mengurutkan gambar yang memiliki lambang bilangan mulai dari 1-10 dan akan di tempel pada lembar LKS

H. Kegiatan Bebas

- Berdoa sebelum makan dan minum
- Bermain bebas
- Berdoa sesudah makan dan minum

I. Kegiatan Penutup

- Review kegiatan satu hari
- Menyampaikan pesan dan tema esok hari
- Bernyanyi lagu anak
- Berdoa sesudah melakukan kegiatan (berdoa sesudah belajar)
- Mengucapkan salam

J. Rencana Penilaian

- Kemampuan berhitung
 - Mampu mengelompokkan jumlah
 - Mampu membilang dan menunjuk
 - Mampu mengurutkan lambang bilangan

Jember, 25 Mei 2016

Peneliti,

Mei Shita Rahajeng

NIM 120210205033

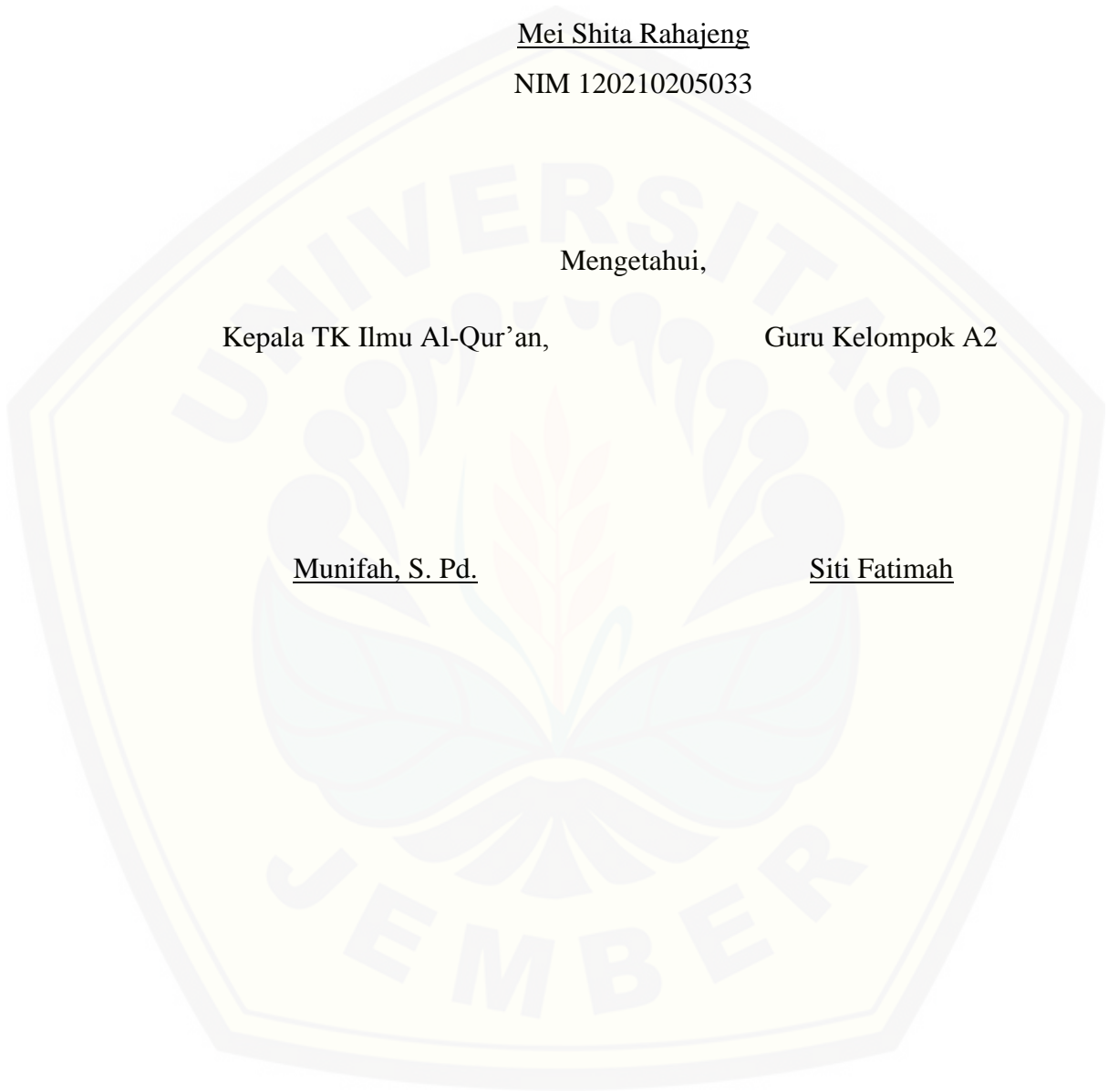
Mengetahui,

Kepala TK Ilmu Al-Qur'an,

Guru Kelompok A2

Munifah, S. Pd.

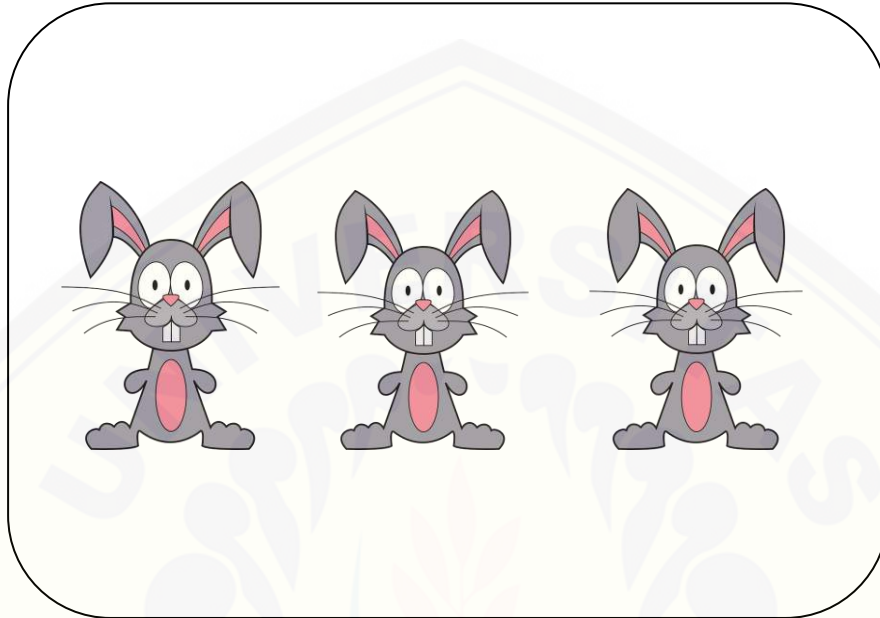
Siti Fatimah



Lampiran 1

Media yang digunakan dalam pembelajaran

- **Katu bergambar**



lampiran 2

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Lembar Kerja Siswa

- Anak sholeh dan sholehah carilah kartu angka mulai dari 6-10, kemudian tempelah kartu tersebut didalam kolom (kotak) dengan rapi.

kolom menempel

A large empty rectangular box with a black border, intended for pasting cards. The box is centered horizontally and vertically on the page. In the background, there is a faint watermark of the Universitas Jember logo, which is a shield-shaped emblem containing a stylized tree and the text 'UNIVERSITAS JEMBER'.

NAMA :

LAMPIRAN G. PEDOMAN TES

G.1 Perolehan Skor Kemampuan Berhitung Siklus I

No	Nama Anak	Indikator Penilaian Kemampuan Berhitung			Skor	Nilai anak	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Mengurutkan lambang bilangan	Membilang dan menunjuk	Mengelompokkan jumlah			SB	B	C	K	SK	ya	Tidak
1	Amelia Septi Pratama	3	3	3	9	75		✓				✓	
2	Ariesco Alief Efendi	3	3	3	9	75		✓				✓	
3	Aura Septi Ramadini (Ayu)	2	2	1	5	41,66			✓				✓
4	Dila Ayu Aisyah	3	3	3	9	75		✓				✓	
5	Eka Prajamuda Karana R	3	3	3	9	75		✓				✓	
6	Elisa Sofia Maulida Putri	3	3	2	8	66,66		✓				✓	
7	Faris Hidayatulloh	3	3	3	9	75		✓				✓	
8	Galih Indra Firmansah	2	2	2	6	50			✓				✓
9	Muhammad Fahmi Idris	3	3	2	8	66,66		✓				✓	
10	Muhammad Ibrahim Gibran	4	3	4	11	91,66		✓				✓	
11	Muhammad Maulid Zidane	3	3	2	8	66,66		✓				✓	
12	Moch. Khisrul Zidna Faqih (Alung)	3	3	3	9	75		✓				✓	
13	Moch. Rafa Abdillah	3	2	3	8	66,66		✓				✓	
14	Mochammad Yusril Faizin	2	2	1	5	41,66			✓				✓

No	Nama Anak	Indikator Penilaian Kemampuan Berhitung			Skor	Nilai anak	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Mengurutkan lambang bilangan	Membilang dan menunjuk	Mengelompokkan jumlah			SB	B	C	K	SK	ya	Tidak
15	Anteng Septriani	3	3	3	9	75		✓				✓	
16	Pramita Tungga Maharani	3	3	4	10	83,33	✓					✓	
17	Raditya Arfa	2	1	1	4	33,33				✓			✓
18	Raditya Nabil Putra Andik	4	3	3	10	83,33	✓					✓	
19	Siti Nuraini	3	3	2	8	66,66		✓				✓	
20	Syifa Maria Ulfa	3	3	3	9	75		✓				✓	
21	Warda Sabrina	3	3	3	9	75		✓				✓	
22	Zafira Aura Ramadhan	3	3	3	9	75		✓				✓	
Jumlah					181	1508,27	2	16	3	1		18	4
Nilai Rata-rata						68,55	Baik						

G.1.a Pedoman Penilaian Kemampuan Berhitung

No.	Indikator	Kriteria	Skor
1.	Mengurutkan lambang bilangan	a. tidak mau mengurutkan lambang bilangan dengan tepat	1
		b. mampu mengurutkan lambang bilangan namun tidak tepat	2
		c. mampu mengurutkankan lambang bilangan dengan tepat namun tidak cepat	3
		d. mampu mengurutkankan lambang bilangan dengan tepat dan cepat	4
2.	Membilang dan menunjuk	a. tidak mau membilang dan menunjuk secara tepat	1
		b. mampu membilang namun tidak dapat menunjuk secara tepat	2
		c. mampu membilang dan menunjuk secara tepat namun tidak cepat	3
		d. mampu membilang dan menunjuk secara tepat dan cepat	4
3.	Mengelompokkan jumlah	a. tidak mau mengelompokkan jumlah dengan tepat	1
		b. mampu mengelompokkan jumlah namun tidak tepat	2
		c. mampu mengelompokkan jumlah dengan tepat	3
		d. mampu mengelompokkan jumlah dengan tepat dan cepat	4

Berdasarkan nilai anak pada tabel tersebut dapat diketahui nilai anak secara individu dan presentase ketuntasan hasil belajar dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Pi = \frac{\sum srt}{\sum Si} \times 100$$

Keterangan:

Pi = prestasi individu

Srt = skor rill tercapai

Si = Skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

100 = konstanta

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

Keterangan:

Fr = frekuensi Relatif

F= frekuensi yang didapatkan

Fr= frekuensi total

100%= konstanta

c. Presentase anak tuntas belajar

$$fr = \frac{18}{22} \times 100\% = 81,81 \%$$

d. Presentase anak tidak tuntas belajar

$$fr = \frac{4}{22} \times 100\% = 18,18 \%$$

Untuk mengetahui nilai rata-rata kelas dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$M = \frac{\sum x}{N} = \frac{1508,27}{22} = 68,55$$

M = mean

x = jumlah nilai anak

N = jumlah anak

Dapat disimpulkan bahwa kriteria keberhasilan dari proses pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung anak setelah dilakukan tindakan baik secara individu maupun klasikal, yaitu:

- Secara individu terdapat 18 anak yang memperoleh nilai ≥ 61 sehingga dikatakan tuntas dalam pembelajaran dengan presentase 81,81 % dan terdapat 4 anak yang memperoleh nilai ≤ 61 sehingga dikatakan belum tuntas dalam pembelajaran dengan memperoleh presentase sebesar 18,18%; dan

- b. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 68, 46 dan sudah mencapai ≥ 61 , artinya pembelajaran kemampuan berhitung melalui kegiatan bermain kartu bergambar pada kelompok A2 TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates jember tahun pelajaran 2015/2016 yang dilakukan berhasil karena nilai yang diperoleh sudah memenuhi kriteria yang telah ditentukan, namun untuk lebih memantapkan agar nilai rata-rata yang diperoleh lebih maksimal, maka akan dilakukan siklus II.

Jember, 18 Mei 2016

Peneliti,

Mei Shita Rahajeng

NIM 120210205033

Mengetahui,

Kepala Tk Ilmu Al-Qur'an

Guru Kelompok A2

Munifah, S. Pd.

Siti Fatimah

G.2 Perolehan Skor Kemampuan Berhitung Siklus II

No	Nama Anak	Indikator Penilaian Kemampuan berhitung			Skor	Nilai anak	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Mengurutkan lambang bilangan	Membilang dan menunjuk	Mengelompokkan jumlah			SB	B	C	K	SK	ya	Tidak
1	Amelia Septi Pratama	4	3	3	10	83,33	✓					✓	
2	Ariesco Alief Efendi	4	3	3	10	83,33	✓					✓	
3	Aura Septi Ramadini (Ayu)	3	3	2	8	66,66		✓				✓	
4	Dila Ayu Aisyah	3	3	3	9	75	✓					✓	
5	Eka Prajamuda Karana R	4	3	3	10	83,33	✓					✓	
6	Elisa Sofia Maulida Putri	4	3	3	10	83,33	✓					✓	
7	Faris Hidayatulloh	4	3	3	10	83,33	✓					✓	
8	Galih Indra Firmansah	3	2	3	8	66,66			✓				✓
9	Muhammad Fahmi Idris	4	3	3	10	83,33	✓					✓	
10	Muhammad Ibrahim Gibran	4	4	4	12	100	✓					✓	
11	Muhammad Maulid Zidane	4	3	3	10	83,33	✓					✓	
12	Moch. Khisrul Zidna Faqih (Alung)	4	3	3	10	83,33	✓					✓	
13	Moch. Rafa Abdillah	4	3	3	10	83,33	✓					✓	
14	Mochammad Yusril Faizin	3	3	3	10	83,33	✓					✓	
15	Anteng Septriani	4	3	3	10	83,33	✓					✓	
16	Pramita Tungga Maharani	4	3	3	10	83,33	✓					✓	

No	Nama Anak	Indikator Penilaian Kemampuan berhitung			Skor	Nilai anak	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Mengurutkan lambang bilangan	Membilang dan menunjuk	Mengelompokkan jumlah			SB	B	C	K	SK	ya	Tidak
17	Raditiya Arfa	2	2	2	6	50			✓				✓
18	Raditya Nabil Putra Andik	4	4	3	11	91,66	✓					✓	
19	Siti Nuraini	3	3	3	9	75		✓				✓	
20	Syifa Maria Ulfa	4	3	4	11	91,66	✓					✓	
21	Warda Sabrina	4	3	3	11	91,66	✓					✓	
22	Zafira Aura Ramadhan	4	3	3	11	91,66	✓					✓	
Jumlah					212	1799,92	18	2	2			20	2
Nilai Rata-rata						81,81	Sangat Baik						

G.2.a Pedoman Penilaian Kemampuan Berhitung

No.	Indikator	Kriteria	Skor
1.	Mengurutkan lambang bilangan	a. tidak mau mengurutkan lambang bilangan dengan tepat	1
		b. mampu mengurutkankan lambang bilangan namun tidak tepat	2
		c. mampu mengurutkankan lambang bilangan dengan tepat namun tidak cepat	3
		d. mampu mengurutkankan lambang bilangan dengan tepat dan cepat	4
2.	Membilang dan menunjuk	a. tidak mau membilang dan menunjuk secara tepat	1
		b. mampu membilang namun tidak dapat menunjuk secara tepat	2
		c. mampu membilang dan menunjuk secara tepat namun tidak cepat	3
		d. mampu membilang dan menunjuk secara tepat dan cepat	4
3.	Mengelompokan jumlah	a. tidak mau mengelompokan jumlah dengan tepat	1
		b. mampu mengelompokan jumlah namun tidak tepat	2
		c. mampu mengelompokan jumlah dengan tepat	3
		d. mampu mengelompokan jumlah dengan tepat dan cepat	4

Berdasarkan nilai anak pada tabel tersebut dapat diketahui nilai anak secara individu dan presentase ketuntasan hasil belajar dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

Pi = prestasi individu

Srt = skor rill tercapai

Si = Skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

100 = konstanta

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

Keterangan:

Fr = frekuensi Relatif

F= frekuensi yang didapatkan

Fr= frekuensi total

100%= konstanta

e. Presentase anak tuntas belajar

$$fr = \frac{20}{22} \times 100\% = 90,90 \%$$

f. Presentase anak tidak tuntas belajar

$$fr = \frac{2}{22} \times 100\% = 9,09 \%$$

Untuk mengetahui nilai rata-rata kelas, dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$M = \frac{\sum x}{N} = \frac{1800}{22} = 81,81$$

M = mean

x = jumlah nilai anak

N = jumlah anak

Dapat disimpulkan bahwa kriteria keberhasilan dari proses pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung setelah dilakukan tindakan baik secara individu maupun klasikal, yaitu:

- a. Secara individu terdapat 20 anak yang memperoleh nilai ≥ 61 sehingga dikatakan tuntas dalam pembelajaran dengan presentase 90,90 % dan terdapat 2 anak yang memperoleh nilai ≤ 61 sehingga dikatakan belum tuntas dalam pembelajaran dengan memperoleh presentase sebesar 9,09%.

- b. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 81,81 dan sudah mencapai ≥ 61 , artinya pembelajaran kemampuan berhitung melalui kegiatan bermain kartu bergambar pada kelompok A2 TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates jember tahun pelajaran 2015/2016 yang dilakukan berhasil karena nilai yang diperoleh sudah memenuhi kriteria yang telah ditentukan dan nilai rata-rata kelas yang diperoleh dari siklus I dan siklus II terjadi peningkatan.

Jember, 25 Mei 2016

Peneliti,

SS

Mei Shita Rahajeng

NIM 120210205033

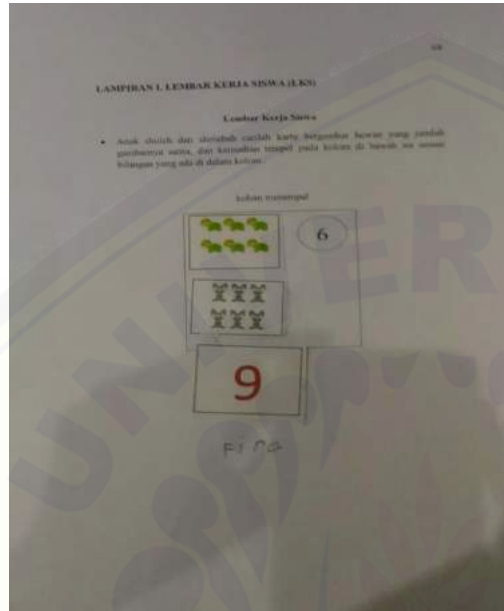
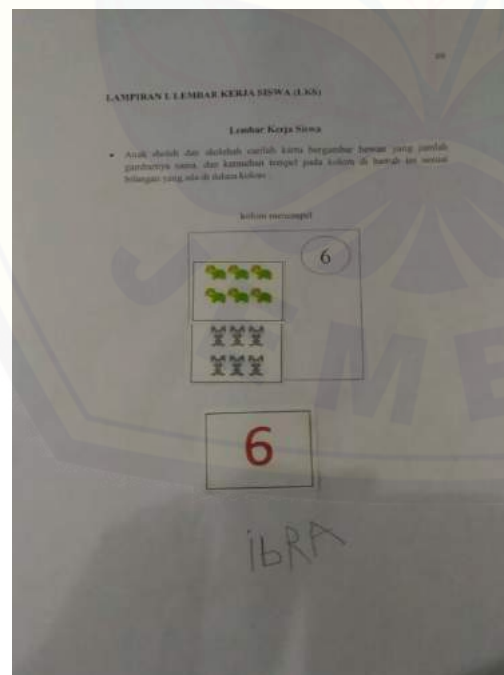
Mengetahui,

Kepala Tk Ilmu Al-Qur'an

Guru Kelompok A2

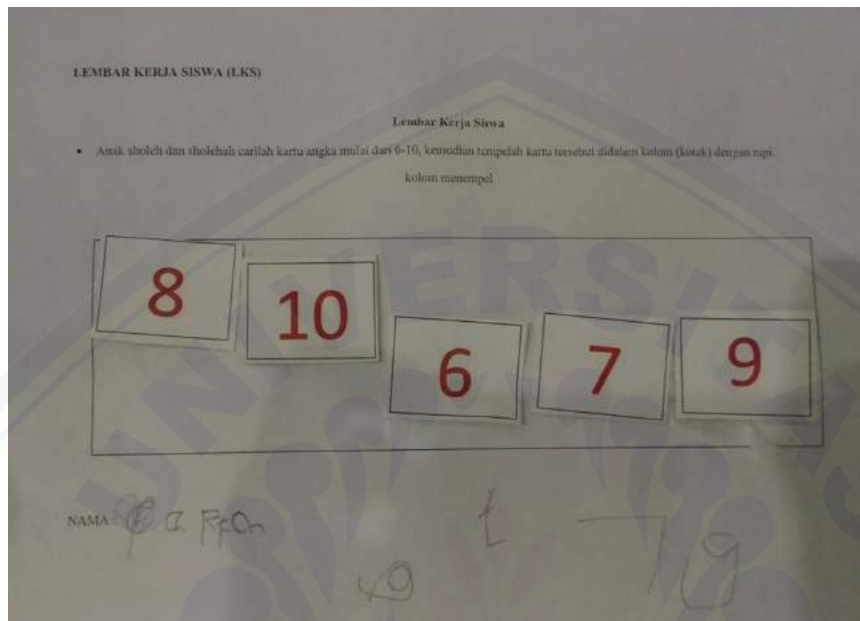
Munifah, S. Pd.

Siti Fatimah

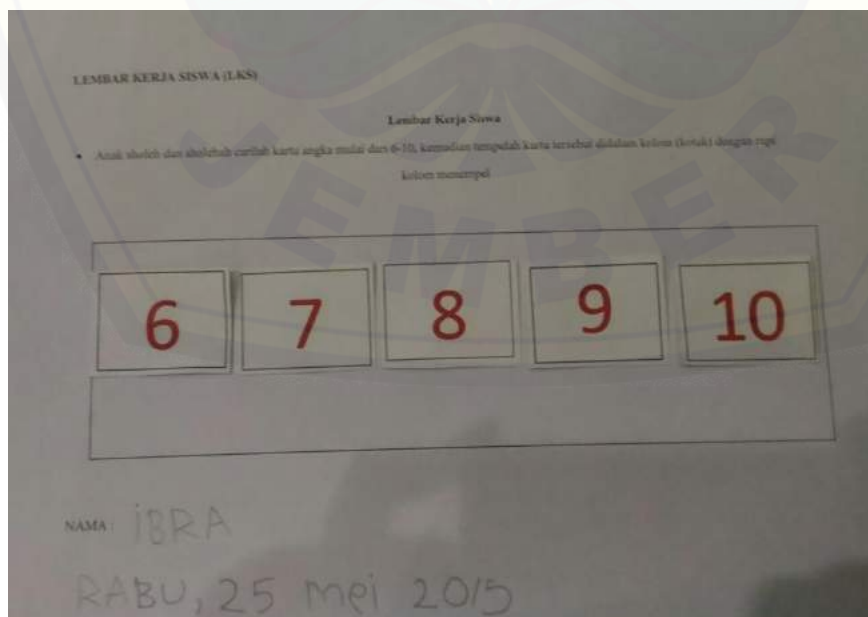
LAMPIRAN H. HASIL PEKERJAAN ANAK**H.1 Hasil Pekerjaan Anak Siklus I****H.1.a Hasil Pekerjaan Anak yang Mendapat Nilai Rendah****H.1.b Hasil Pekerjaan Anak yang Mendapat Nilai Baik**

H.2 Hasil Pekerjaan Anak Siklus II

H.2.a Hasil Pekerjaan Anak Yang Mendapatkan Nilai Rendah



H.2.a Hasil Pekerjaan Anak yang Mendapat Nilai Baik



LAMPIRAN I. FOTO PELAKSANAAN TINDAKAN

I.1 Foto Pelaksanaan Tindakan Siklus I



Gambar 1. Kegiatan awal pembelajaran berdoa bersama



Gambar 2. Guru menjelaskan materi pelajaran



Gambar 3. Guru menunjukkan gambar kepada anak



Gambar 4. Guru Melakukan tanya jawab kepada anak



Gambar 5 dan 6 Anak bermain kartu bergambar



Gambar 7. Anak bermain kartu bergambar



Gambar 8. Teman sejawat saat melakukan observasi

I.2 Foto Pelaksanaan Tindakan Siklus II



Gambar 1. Berdoa sebelum memulai pelajaran



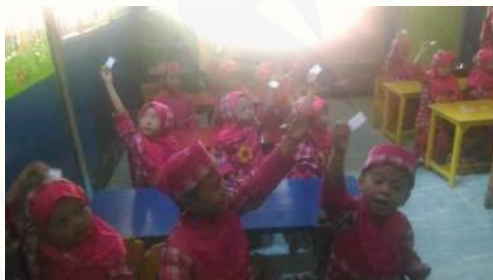
Gambar 2. absensi dan bernyanyi bersama



Gambar 3. Menjelaskan materi pembelajaran



Gambar 4. Menunjukkan media pembelajaran



Gambar 5. Anak bermain kartu bergambar



Gambar 6. Anak bermain kartu bergambar




Gambar 7. anak mengerjakan tugas yang diberikan



Gambar 8. Teman sejawat pada saat melakukan observasi

LAMPIRAN J. SURAT IZIN PENELITIAN



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

Nomor : 3590/UN25.1.5/PL.5/2016
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

12 3 MAY 2016

Yth. Kepala TK Ilmu Al-Qur'an
Kaliwates- Jember

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

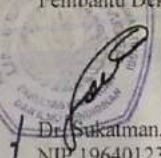
Nama : Mei Shita Rahajeng
NIM : 120210205033
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program studi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Bermaksud mengadakan penelitian tentang "Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok A2 Melalui Bermain Kartu Bergambar di TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2015/2016." di Sekolah yang Saudara pimpin.

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

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

a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,



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

LAMPIRAN K. KETERANGAN KEPALA SEKOLAH**KETERANGAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Munifah, S.Pd.

Nip : -

Jabatan : Kepala Sekolah

Unit kerja : TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember

Menerangkan dengan sebernarnya bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini

Nama : Mei Shita Rahajeng

Nim : 120210205033

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Guru pada Anak Usia Dini

Telah mengadakan penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok A2 Melalui Bermain Kartu Bergambar Di Tk Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2015/2016”

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 23 Mei 2016
Kepala sekolah,

Munifah, S.Pd.

LAMPIRAN L. DAFTAR RIWAYAT HIDUP**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

1. Identitas Diri

Nama : Mei Shita Rahajeng
 Tempat/Tanggal Lahir : Banyuwangi 23 Mei 1994
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Nama Ayah : Nur Kayin
 Nama Ibu : Suhartini
 Alamat : Jl. Jember no 196 RT 03 RW 07, Dsn Krajan, Ds
 Setail, Kec Genteng, Kab Banyuwangi

2. Riwayat Pendidikan

No	Jenjang Pendidikan	Tahun Lulus	Tempat
1	SD Negeri 05 Setail	2006	Banyuwangi
2	SMP Negeri 3 Genteng	2009	Banyuwangi
3	SMA Negeri 2 Genteng	2012	Banyuwangi
4	Universitas Jember	2016	Jember