



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK KELOMPOK B1
MELALUI PERMAINAN KUBUS BERGAMBAR
DI TK JEMBER PERMAI 1 KECAMATAN SUMBER SARI
KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Oleh

IRMA FAHRIANA

NIM 130210205012

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



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK KELOMPOK B1
MELALUI PERMAINAN KUBUS BERGAMBAR
DI TK JEMBER PERMAI 1 KECAMATAN SUMBER SARI
KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

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

Oleh

**IRMA FAHRIANA
NIM 130210205012**

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

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada Allah Swt atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga karya tulis ini dapat tersusun dengan baik. Dengan kata alhamdulillah, karya tulis ini penulis persembahkan kepada:

- 1) Ibunda Ana Maftuha dan Ayahanda Alm. Habiburohman, Kakek Badruddin Dahlan, Nenek Umi Saroh dan keluarga yang selalu memberikan semangat, do'a, dukungan, serta nasihat. Terima kasih atas setiap do'a, kasih sayang, waktu serta materi yang telah diberikan dan terima kasih telah menjadi sumber semangat paling utama selama ini;
- 2) Guru-guru penulis sejak Taman Kanak-Kanak, SD, SMP, SMA sampai dengan Perguruan Tinggi, serta Dosen pembimbing maupun Penguji Skripsi atas segala bimbingan dan ilmu yang telah diberikan; dan
- 3) Almamater Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan.

MOTTO

الْعِلْمُ بِمَنْزِلَةِ الشَّجَرَةِ ، وَالْعِبَادَةُ بِمَنْزِلَةِ ثَمَرَةٍ مِنْ ثَمَرَاتِهَا

Artinya : Ilmu itu ibarat pohon, dan ibadah ibarat buah dari buah-buahnya*

(Imam Ghozali)



* Imam Ghozali, *minhajul abidin*(beirut, muassisatu al-risalah, 1989)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Irma Fahriana

NIM : 130210205012

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Kubus Bergambar di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada instansi manapun, dan bukan karya jiplakan.

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

Jember, 3 April 2017

Yang menyatakan,

Irma Fahriana
NIM. 130210205012

PENGAJUAN

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK KELOMPOK B1
MELALUI PERMAINAN KUBUS BERGAMBAR DI TK JEMBER
PERMAI 1 KECAMATAN SUMBERSARI KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

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

Oleh

Nama : IRMA FAHRIANA
NIM : 130210205012
Angkatan : Tahun 2013
Daerah Asal : Kediri
Tempat/Tanggal Lahri : Kediri, 1 Januari 1995
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia
Dini

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Dr. Nanik Yulianti, M. Pd
NIP. 196107291988022001

Drs. Misno A. Latif, M.Pd
NIP.195508131981031003

SKRIPSI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK KELOMPOK B1
MELALUI PERMAINAN KUBUS BERGAMBAR
DI TK JEMBER PERMAI 1 KECAMATAN SUMBER SARI
KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Oleh

Irma Fahriana
NIM 130210205012

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd

Dosen pembimbing II : Drs. Misno A. Latif, M.Pd

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “ Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B Melalui Permainan Kubus Bergambar di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumpersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” Telah diuji dan disahkan pada:

hari/ tanggal :

tempat :Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji :

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Nanik Yuliati, M. Pd
NIP. 196107291988022001

Drs. Misno A. Lathif, M. Pd
NIP. 195508131981031003

Penguji I,

Penguji II,

Dr. Susanto, M. Pd
NIP. 196306161988021001

Dra. Khutobah, M. Pd
NIP. 195610031982122001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M. Sc, Ph. D
NIP. 196808021993031004

RINGKASAN

Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Kubus Bergambar di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017; Irma Fahriana, 130210205012; 61 Halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Koginitif merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini. Aspek perkembangan kognitif dapat dikembangkan dalam belajar matematika. anak belajar matematika seperti menyebut bilangan, menghitung urutan bilangan dan penguasaan penjumlahan. Matematika pada anak dapat dikenalkan melalui permainan, seperti permainan kubus bergambar yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Berdasarkan observasi dan wawancara ditemukan dari 16 anak hanya 4 anak yang mampu berhitung dengan baik, sedangkan 12 anak masih belum memiliki kemampuan berhitung dengan baik. Penyebab yang mendasari kemampuan berhitung anak belum berkembang secara optimal yaitu kegiatan pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga anak menjadi tidak fokus dan bosan dalam mengikuti pembelajaran. Guru hanya menggunakan kegiatan berhitung dengan benyanyi dan berfokus pada pemberian tugas yang ada di majalah, untu itu perlu adanya variasi penggunaan kegiatan pembelajaran yang lain yang menarik untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan permainan kubus bergambar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah penerpan permainan kubus bergambar dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B1 di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017?; dan (2) Bagaimanakah peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B1 melalui permainan kubus bergambar di TK Jember Permai 1 tahun pelajaran 2016/2017?. Berdasarkan Rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah: (1) mendsikripsikan penepanan kemampuan berhitung dengan permainan kubus bergambar yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak

kelompok B1 di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017; (2) meningkatkan kemampuan anak kelompok B1 dalam berhitung menggunakan permainan kubus bergambar di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017.

Penelitian ini dilakukan di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B1 yang berjumlah 16 anak, yang terbagi atas 11 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dan menggunakan model penelitian Arikunto. Setiap siklus terdiri atas 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Proses penerapan permainan kubus bergambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B1 di TK Jember Permai 1 tahun pelajaran 2016/2017 dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dilakukan dengan cara guru menunjukkan media kubus bergambar pada anak didepan kelas, kemudian guru (peneliti) meminta anak untuk memperhatikan penjelasannya guru, kemudian guru meminta anak untuk bermain sesuai yang dicontohkan oleh guru. Pelaksanaan pada siklus II hampir sama dengan siklus I akan ditambahkan perbaikan dari perencanaan yang ada pada siklus I. Peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B1 di TK Jember Permai 1 tahun pelajaran 2016/2017 dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata kelas pada pra siklus 65,625, siklus I sebesar 80,08, dan siklus II meningkat menjadi 91,41.

Saran yang dapat disampaikan yaitu, guru menggunakan media permainan kubus bergambar dalam proses pembelajaran berhitung, dan sebagai bahan masukan variasi media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan optimal.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah Swt atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Kubus Bergambar Di Tk Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan, akan tetapi berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, maka kesulitan tersebut dapat teratasi. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember dan seluruh staf kerja yang turut membantu kelancaran proses penelitian hingga akhir;
3. Dr. Nanik Yuliati, M. Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dr. Nanik Yuliati, M. Pd., selaku Dosen pembimbing utama, Drs. Misno A. Latif, M. Pd., selaku Dosen pembimbing kedua yang telah membimbing, mengarahkan, meluangkan waktu, pikiran dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah membimbing dan memberikan saran untuk terselesaikannya penulisan skripsi ini;
6. Dwi Winarsih, S. Pd., selaku kepala TK Jember Permai 1 yang telah bersedia menerima dan memberikan bantuan selama diadakannya penelitian;
7. Ibunda Ana Maftuhah dan ayahanda Alm. Habiburohman yang telah mencurahkan kasih sayang, keikhlasan, doa, dukungan serta menjadi panutan

dan suri tauladan yang baik, dan Mbahkung Badruddin Dahlan dan Uti Umi Sarah serta Ibu Eni Munifah terima kasih selalu menyelipkan doa-doa terbaik dan kasih sayang yang luar biasa dan seluruh keluarga besar yang selalu mendukung dan mendoakanku;

8. Ibu Norma dan bapak Amin terima kasih sudah menjadi bagian dari hidup saya, serta Mas Noval Nizam yang selalu ada dan selalu memberi semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik;
9. Sahabat terbaikku Robiah Al-adawiyah, Rina Rohmatul Ihya dan Ulil Izzatil Fikriya terima kasih sudah menjadi bagian dari cerita indah saya, selalu ada dalam duka maupun duka.
10. Sahabat, teman, dan keluarga besar di Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember, Avivah, Winda, Vera, Ratna, Ilmia, Yunita, Ikha, Dwi, Ihda, Yati, Ulta, Anas, Nuning, Lukman, Hendro, Retno, Annisa, Fitri, Yulita, Ila, Norma dan teman-teman yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas setiap momen yang telah terlewati selama ini;
11. Sahabat seperjuangan perantauan Asrama Putri PKP-RI Umi, Devira, Avivah, Akhis, Kristin, Dewi, Icha, Olivia, Erlina, Friska dan teman-teman lain, terima kasih atas kebersamaan dan ketersediaan menjadi keluarga selama di Jember;
12. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

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

Jember, 3 April 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PENGAJUAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2.TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Perkembangan Kognitif	7
2.1.1 Perkembangan Kognitif Anak Usia Taman Kanak-kanak	7
2.1.2 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan AUD.....	8
2.2 Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini	9
2.2.1 Pengertian Berhitung Anak Usia Dini.....	9
2.2.2 Tahapan dan Prinsip Kemampuan Berhitung AUD.....	10
2.3 Media Pembelajaran	13
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	13

2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	13
2.3.3 Macam-macam Media Pembelajaran	15
2.4 Permainan Kubus Bergambar	16
2.4.1 Bermain	16
2.4.2 Permainan.....	19
2.4.3 Kubus Bergambar.....	21
2.5 Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Media Kubus Bergambar	23
2.6 Penelitian Yang Relevan	25
2.7 Kerangka Berpikir	26
2.6 Hipotesis Tindakan	27
BAB 3.METODE PENELITIAN	28
3.1 Tempat, Waktu	28
3.2 Subjek Penelitian.....	28
3.3 Definisi Operasional	29
3.3.1 Permainan Kubus Bergambar.....	29
3.3.2 Kemampuan Berhitung	29
3.4 Jenis Penelitian	29
3.5 Rancangan Penelitian	30
3.6 Prosedur Penelitian	31
3.6.1 Pra Siklus.....	32
3.6.2 Siklus I.....	32
3.6.3 Siklus II	34
3.7 Metode Pengumpulan data.....	34
3.7.1 Observasi.....	35
3.7.2 Wawancara	35
3.7.3 Dokumentasi.....	36
3.7.4 Tes Unjuk Kerja	36
3.6 Teknik Analisis Data	36
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Jadwal Penelitian.....	40

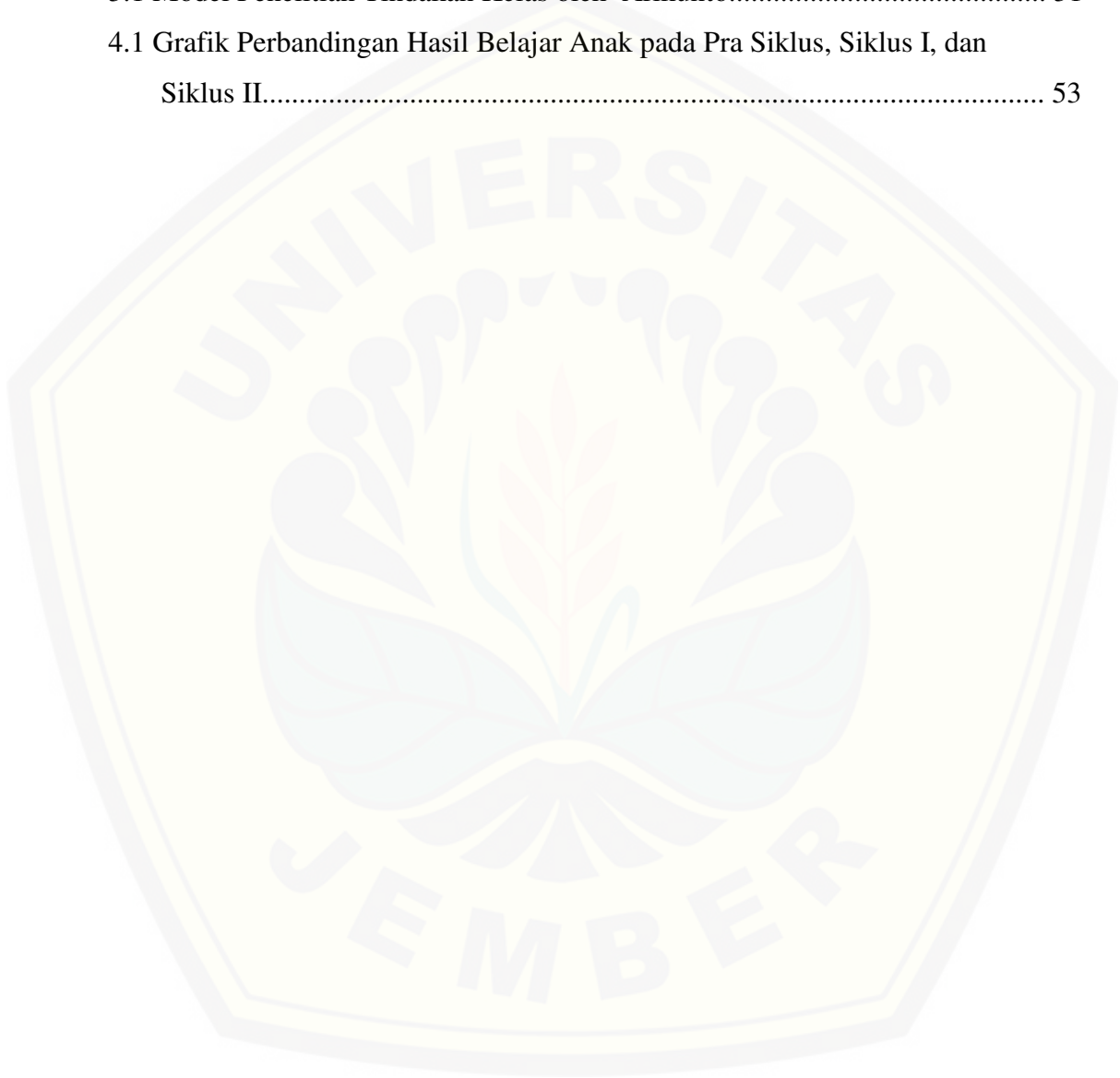
4.2 Kondisi Awal (Pra Siklus)	40
4.3 Proses Penerapan Permainan Kubus Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Kelompok B1 di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017	42
4.3.1 Hasil Dan Pembahasan Siklus I	41
4.3.2 Hasil Dan Pembahasan Siklus II	47
4.4 Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Kubus Bergambar di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017	52
4.5 Temuan Penelitian	53
BAB 5. PENUTUP	56
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran	57
5.2.1 Bagi Guru	57
5.2.1 Bagi Kepala Sekolah	57
5.2.1 Bagi Peneliti Lain	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	62

DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Model Penelitian.....	35
3.2 Kriteria Penilaian.....	39
4.1 Jadwal Penelitian.....	40
4.2 Analisis Ketuntasan Pembelajaran Berhitung Anak Pra Siklus.....	41
4.3 Analisis Ketuntasan Pembelajaran Berhitung Anak Siklus I.....	45
4.4 Analisis Ketuntasan Pembelajaran Berhitung Anak Siklus II.....	50
4.5 Perbandingan Nilai Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Secara Klasikal Pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	52

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berfikir.....	26
3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas oleh Arikunto.....	31
4.1 Grafik Perbandingan Hasil Belajar Anak pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	53



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	62
B. Pedoman Pengumpulan Data	65
C. Pedoman dan Hasil Observasi	67
C.1 Pedoman Observasi Kegiatan Guru	68
C.1a Pedoman Observasi Kegiatan Guru pada Siklus I	68
C.1b Pedoman Observasi Kegiatan Guru pada Siklus II.....	68
D. Pedoman dan Hasil Wawancara	70
D.1 Pedoman dan Hasil Wawancara dengan Guru	70
D.1 Hasil Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan	70
D.2 Hasil Wawancara dengan Guru Sesudah Tindakan Siklus I	72
D.3 Hasil Wawancara dengan Guru Sesudah Tindakan Siklus II	74
E. Dokumentasi	77
E.1 Identitas Sekolah	77
E.2 Daftar Nama Anak	79
E.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada Tahap Pra Siklus.....	80
E.4 Daftar Nilai Pra Siklus	83
E.5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada Tahap Siklus I.....	86
E.6 Pedoman Tes Siklus I.....	89
E.7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada Tahap Siklus II.....	93
F. Pedoman dan Hasil Observasi Tes Unjuk Kerja.....	98
F.1 Hasil Observasi Tes Unjuk Kerja pada Pra Siklus	102
F.2 Hasil Observasi Tes Unjuk Kerja pada Siklus I.....	105
F.3 Hasil Observasi Tes Unjuk Kerja pada Siklus II.....	109
G. Foto Penelitian.....	113
H. Surat Izin Penelitian.....	127

I. Surat Keterangan Kepala Sekolah128
J. Biodata.....129



BAB 1. PENDAHULUAN

Dalam bab ini dibahas tentang (1) latar belakang masalah; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; (4) manfaat penelitian. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun yang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dan pada masa ini disebut juga dengan masa keemasan (*golden age*) (Susilo, 2016:1). Anak memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan orang dewasa, mereka selalu aktif dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan (Sujiono, 2009:6). Menurut Berk (dalam Sujiono, 2009:6) ‘‘Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia’’.

Anak usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Karena pada masa ini anak mampu menyerap informasi yang sangat tinggi dilingkungan sekitar, sehingga pendidikan untuk anak pada masa ini sangat penting untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki.

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu pendidikan yang mempunyai peran penting untuk mengembangkan kepribadian serta mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Masitoh, dkk. 2011:16). Pendidikan bagi anak usia dini meliputi seluruh upaya yang diberikan pendidik atau orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan lingkungan yang dapat mengeksplorasi sesuai pengalaman belajar dari lingkungan yang dilakukan secara langsung dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak (Sujiono, 2009:7). Pendidikan anak usia dini dapat membantu mengembangkan seluruh aspek perkembangan dalam pembelajaran

yaitu aspek moral dan agama, kognitif, aspek sosial dan emosional, aspek bahasa, aspek fisik motorik dan aspek seni (Widiastuti, dkk. 2015; Vol.08 h.3).

Kognitif adalah proses kemampuan berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Susanto, 2011:47). Kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan verbal, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan beradaptasi dan belajar dari pengalaman hidup sehari-hari. Aspek perkembangan kognitif dapat dikembangkan dalam belajar matematika. Usia anak pada masa ini umumnya mengalami ketertarikan besar terhadap angka. Salah satu kemampuan yang sangat penting untuk dikembangkan dalam membekali mereka untuk bekal saat ini dan dimasa depan yaitu dengan dibekali belajar matematika sejak dini.

Matematika pada anak usia dini dapat dikenalkan melalui permainan yang dilakukan setiap hari oleh anak dengan orang disekeliling anak. Menurut Gessel dan Amatruda (dalam Susanto, 2011:50) pada anak usia 4-5 tahun yaitu masa belajar matematika. Matematika yang diberikan ke anak bersifat sederhana, namun tepat dan mengena serta dilakukan secara konsisten dan kontinu dalam suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, maka otak anak akan terus terlatih dan berkembang sehingga anak dapat menguasai dan bahkan menyenangi matematika tersebut (Susanto, 2011:99). Anak belajar matematika seperti menyebut bilangan, menghitung urutan bilangan dan penguasaan sejumlah kecil dari benda-benda disekitar anak.

Berhitung merupakan bagian dari matematika. Kemampuan berhitung di kenalkan sejak dini dengan tujuan agar anak dapat berpikir logis dan sistematis dengan melihat benda-benda konkrit, gambar dan benda yang ada disekitar lingkungan anak. Keterampilan berhitung sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari seperti, penambahan, pengurangan, pembagian dan perkalian. Pembelajaran berhitung secara sederhana di TK diberikan agar anak lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Upaya pengembangan keterampilan berhitung anak dilakukan dengan berbagai cara dengan menggunakan media permainan yang menarik.

Media permainan merupakan media yang sangat disukai oleh anak-anak. Permainan adalah suatu benda yang dapat digunakan oleh peserta didik sebagai sarana untuk belajar dan bermain dalam rangka mengembangkan minat belajar dan kreativitas dengan segala potensi yang dimiliki anak (Fadlillah, 2016:216). Kubus bergambar merupakan salah media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Media kubus bergambar adalah suatu media pembelajaran yang berbentuk kubus dengan jumlah 20 kubus kecil setiap kotaknya, media ini berbentuk kubus yang telah di modifikasi setiap sisinya, salah satu sisinya terdapat bilangan 1-20 dan sisi lainnya terdapat potongan gambar dengan warna menarik yang bisa dibentuk menjadi gambar yang utuh (Mardikaningsih, 2015:11). Adanya media kubus bergambar ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada anak dan anak dapat fokus dalam menerima materi dari guru sehingga pembelajaran menjadi optimal. Menurut Ratnawati (dalam Susanto, 2011:108) Penggunaan media gambar dalam pembelajaran dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka, membuat minat belajar anak terhadap angka semakin kuat dan dapat menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan daya ingat anak. Penggunaan media kubus bergambar ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B1.

Berdasarkan observasi dan dokumentasi yang dilakukan di kelompok B1 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017, dari 16 anak yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 11 anak perempuan, 12 anak yang kemampuan perkembangan berhitung belum cukup baik. Hal ini dibuktikan pada saat proses pembelajaran berhitung, masih banyak anak yang belum menguasai penjumlahan dan pengurangan. Hal tersebut disebabkan proses pembelajaran berhitung di kelompok B1 di TK Jember Permai 1 sudah baik, akan tetapi belum memanfaatkan media yang ada sehingga anak masih kesulitan dalam pembelajaran berhitung. Berdasarkan wawancara kepada guru kelas B1 pada tanggal 10 Oktober 2016, diketahui proses pembelajaran berhitung hanya dengan kegiatan berhitung satu persatu di depan kelas dan bernyanyi. Proses pembelajaran berhitung hanya berfokus pada pemberian tugas yang ada di

majalah dan guru melakukan tanya jawab seputar berhitung tanpa menggunakan media. Pembelajaran yang seperti itu membuat anak cepat bosan dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media atau permainan dalam pembelajaran sangat cocok digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan berhitung anak dan memotivasi anak untuk terus belajar berhitung.

Pembelajaran di kelas B1 diperlukan kegiatan yang menarik dan inovatif untuk membantu meningkatkan kemampuan berhitung anak. Penggunaan media permainan yang tepat memudahkan guru dalam menyalurkan informasi kepada anak dan anak dapat menerima dengan mudah materi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang di atas, judul yang diambil dalam penelitian ini adalah “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Kubus Bergambar di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimanakah penerapan permainan Kubus Bergambar dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B1 di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?
- 1.2.2 Bagaimanakah peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B1 melalui Permainan Kubus Bergambar di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun ajaran 2016/2017 ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Mendeskripsikan penerapan kemampuan berhitung dengan permainan kubus bergambar yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada

anak kelompok B1 di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017.

- 1.3.2 Meningkatkan kemampuan anak kelompok B1 dalam berhitung menggunakan permainan kubus bergambar di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Bagi Peneliti

- a. menambah kemampuan dalam menulis karya ilmiah;
- b. menambah wawasan ilmu pengetahuan;
- c. menambah pengetahuan tentang media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan media kubus bergambar;
- d. dapat menjadi rujukan dalam penelitian selanjutnya, terutama tentang penggunaan media kubus bergambar untuk meningkatkan berhitung anak;
- e. menambah pengalaman mengajar terutama dalam proses mengembangkan berhitung anak usia dini;
- f. sarana untuk menerapkan ilmu yang selama ini didapat dalam bangku perkuliahan.

1.4.2 Bagi Guru

- a. menambah wawasan dan kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran;
- b. sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan di kelas;
- c. sebagai evaluasi bagi guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung melalui media kubus bergambar;

- d. sebagai masukan untuk guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan kubus bergambar.

1.4.3 Bagi Anak

- a. dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak;
- b. pemberian pengalaman pembelajaran yang menarik untuk anak;
- c. dapat membantu keaktifan anak dalam mengikuti pembelajaran berhitung;
- d. dapat membantu anak mengenal dan memahami konsep berhitung dengan cepat menggunakan media kubus bergambar.

1.4.4 Bagi Lembaga Sekolah

- a. memberikan masukan kepada lembaga dalam meningkatkan perkembangan berhitung anak
- b. sebagai sarana evaluasi agar sekolah meningkatkan kualitas dalam pembelajaran yang diberikan untuk anak;
- c. meningkatkan profesionalitas pendidik dan tenaga didik.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, dalam bab 2 ini diuraikan mengenai landasan teori yang menjadi acuan dalam penelitian. Uraian tersebut yaitu tentang: (1) perkembangan kognitif anak usia dini; (2) kemampuan berhitung anak usia dini; (3) media pembelajaran; (4) permainan kubus bergambar; (5) peningkatan kemampuan berhitung melalui media kubus bergambar; (6) penelitian yang relevan; (7) kerangka berfikir; (8) hipotesis tindakan. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

2.1 Perkembangan Kognitif

2.1.1 Perkembangan Kognitif Anak Usia Taman Kanak-Kanak (TK)

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan dari pikiran (*mind*) (Minnet dalam Gunarti, ddk. 2012: 2.24). Pikiran merupakan bagian dari otak yang digunakan untuk bernalar, berpikir dan memahami sesuatu. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak dapat berkembang dan berfungsi sehingga mereka dapat berpikir, dan kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan verbal, kemampuan dalam memecahkan masalah, kemampuan untuk beradaptasi dan belajar pengalaman hidup sehari-hari (Santrock dalam Gunarti, ddk. 2012: 2.24).

Perkembangan kognitif pada rentang usia 3-4 tahun sampai 5-6 tahun masuk dalam perkembangan berpikir pra-operasional konkret yang mana pada masa ini anak memiliki sifat egosentris yang nyata (Piaget dalam Susanto, 2011: 49). Menurut (Susanto, 2011:58) bahwa karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini berdasarkan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli, yaitu:

- a. mengelompokkan benda yang memiliki persamaan; warna, bentuk, atau ukuran;
- b. memasang dan menyebutkan yang sama, misalnya: “apa pasangan piring?”.
- c. menyebutkan lingkaran dan kotak jika diperlihatkan.
- d. mengenali dan menghitung angka sampai 20.

- e. mengetahui letak jarum jam kegiatan sehari-hari.
- f. mengklasifikasikan angka, tulisan, buah, dan sayur.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan dalam memperoleh dan menggunakan pengetahuan untuk dapat memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan.

2.1.2 Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Anak Usia Dini

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan seorang individu untuk menghubungkan, mempertimbangkan dan menilai suatu kejadian atau sebuah peristiwa, kemampuan yang dibawa sejak lahir memungkinkan seseorang dapat melakukan sesuatu dengan cara tertentu (Susanto, 2011: 47). Menurut William Stren (dalam Rohani, 2016: Vol.4 h.4) bahwa kognitif adalah faktor kesungguhan untuk dapat menyesuaikan diri kepada kebutuhan baru yang dapat menggunakan alat berpikir sesuai dengan tujuannya.

Menurut Susanto (2011:59-60) faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif dapat di jelaskan sebagai berikut:

- a. Faktor hereditas/keturunan
manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak lahir dengan taraf intelegensi 75-80 % merupakan warisan atau faktor keturunan.
- b. Faktor lingkungan
taraf intelegensi ditentukan oleh sebuah pengalaman seorang anak dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan kehidupan anak.
- c. Faktor kematangan
fisik atau psikis dapat dikatakan matang apabila telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.
- d. Faktor pembentukan
pembentukan adalah segala keadaan yang datang dari luar diri seorang anak yang mempengaruhi perkembangan intelegensi.
- e. Faktor minat dan bakat

minat adalah tujuan dan dorongan untuk berbuat lebih giat lagi, bakat kemampuan bawaan yang harus dikembangkan agar potensi yang dimiliki dapat terwujud.

f. Faktor kebebasan

kebebasan yaitu keluesan dalam berpikir untuk dapat memecahkan masalah-masalah.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak usia dini adalah kecerdasan atau intelegensi seseorang tidak hanya dapat dikembangkan dengan satu faktor saja akan tetapi dengan banyak faktor, karena kehidupan seseorang sangatlah kompleks sehingga intelegensi bukanlah satu-satunya faktor yang menentukan kesuksesan hidup seseorang.

2.2 Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

2.2.1 Pengertian Berhitung Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk dikenalkan berhitung di jalur matematika, seorang anak menunjukkan masa peka untuk berhitung maka orang tua dan guru harus tanggap memberikan layanan dan bimbingan agar kebutuhan anak dapat terpenuhi dengan baik menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal (Depdiknas, 2007: 4). Kemampuan berhitung anak perlu dikembangkan sejak dini untuk bekal mereka sehari-hari dan bekal di masa depan. Kemampuan dapat didefinisikan dari berbagai arti, tergantung dari sudut mana kita memandang tentang istilah berhitung ini (Susanto, 2011: 97).

Menurut Munandar (dalam Susanto, 2011: 97), bahwa kemampuan merupakan daya sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu hal karena adanya kemampuan yang telah dimilikinya. Menurut pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan merupakan daya atau kesanggupan dalam diri setiap individu yang dihasilkan dari pembawaan dan latihan secara terus menerus untuk dapat menyelesaikan tugasnya.

Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak yang dapat mengembangkan kemampuannya, sejalan dengan perkembangan anak yang dapat meningkat ke tahap perkembangan yang berhubungan dengan jumlah dan pengurangan yang dimulai dari lingkungan terdekat (Susanto, 2011:98). Menurut Martiana (2014:39) bahwa kemampuan berhitung anak usia TK merupakan kemampuan dalam memahami suatu konsep dasar matematika atau berhitung mengenai bilangan dasar, angka dan pengoperasiannya yang diberikan pada anak sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan sebuah keterampilan untuk dapat menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan dalam mengikuti pendidikan selanjutnya (Depdiknas, 2007:1). Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep besaran yang berhubungan dengan jumlah (Pujiastuti, dkk. 2012. Vol.1 h.3).

“Apabila anak belajar matematika melalui cara yang sederhana, namun tepat dan mengena serta dilakukan secara konsisten dan kontinu dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan, maka otak anak akan terlatih untuk terus berkembang sehingga anak dapat menguasai, dan bahkan menyenangi matematika tersebut (Susanto, 2011:99)”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak usia dini adalah kemampuan memahami konsep dasar matematika atau berhitung mengenai angka dan cara pengoperasiannya sesuai dengan tahap perkembangan dengan potensi yang dimiliki anak sejak lahir dengan di latih secara terus menerus dalam suasana yang menyenangkan dengan cara sederhana.

2.2.2 Tahapan Dan Prinsip Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang digunakan dalam keterampilan berhitung. Konsep berhitung dalam matematika yang perlu diberikan kepada anak berupa bilangan atau berhitung, pola dan fungsinya, ukuran-ukuran dan pemecahan masalah (Susanto, 2011: 101). Konsep ini perlu dikenalkan pada anak secara bertahap sesuai dengan tingkat penguasaan tahapan

yang dimiliki anak. Menurut (Depdiknas, 2007:6) Berhitung di Taman Kanak-Kanak dapat dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan berhitung sebagai berikut:

a. penguasaan konsep

Pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit. seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan.

b. masa Transisi

Proses berpikir merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang abstrak, dimana benda kongkrit tersebut masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya.

c. lambang

Tahap di mana anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri lambang bilangan tanpa ada paksaan.

Menurut Fatimah (dalam Maerina, 2014:10) tahapan aktivitas berhitung anak yaitu tahapan pengenalan jumlah, tahap berhitung secara rasional, dan tahap berhitung maju. Berikut adalah penjelasan tahapan berhitung yang diungkapkan oleh Fatimah, yaitu :

a. tahapan pengenalan jumlah

Pengenalan jumlah dilakukan dengan menghitung jumlah secara bertahap, pada tahap ini anak belum bisa mengenal lambang bilangan.

b. tahap berhitung secara rasional

Tahap ini anak mulai mengenali lambang bilangan, misalkan mengurutkan benda sambil mengurutkan lambang bilangan.

c. tahap berhitung maju

Tahap ini anak sudah menguasai konsep bilangan dengan baik, misalkan menghitung jumlah dari dua kelompok benda yang berbeda.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tahapan berhitung perlu diperkenalkan kepada anak secara bertahap sesuai dengan tingkat penguasaan tahapan yang dimiliki anak.

Prinsip-prinsip berhitung permulaan untuk mengembangkan kemampuan berhitung dapat dikenalkan melalui sebuah permainan, dikenal ada beberapa prinsip dasar yang perlu dipahami dalam mengajarkan berhitung menurut Yew (dalam Susanto. 2011:103) yaitu:

- a. buat pelajaran mengasyikkan
- b. ajak anak terlibat langsung
- c. bangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyelesaikan berhitung
- d. hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya
- e. fokus pada apa yang anak capai.

Menurut Depdiknas (2007: 2) ada beberapa prinsip mendasar dalam berhitung, prinsip-prinsip berhitung diantaranya yaitu :

- a. permainan berhitung anak diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap benda sekitar
- b. pengetahuan dan keterampilan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari yang kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks
- c. permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri
- d. permainan berhitung membutuhkan suasana yang menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak
- e. bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak
- f. dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaannya yaitu tahap konsep, masa transisi dan lamabang
- g. dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa prinsip-prinsip berhitung anak usia dini disampaikan dengan bahasa yang mudah dimengerti anak, dan dijelaskan secara kongkrit yang ada disekitar anak dengan menggunakan media sebagai sarana memudahkan anak memahami konsep berhitung dengan baik.

2.3 Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat peraga yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Media berasal dari bahasa *latin* "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar, sedangkan dalam bahasa Arab, media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 1997:3). Menurut Trianto (2011:227) media adalah komponen strategi penyampaian pembelajaran yang mengacu pada kegiatan apa yang dilakukan dan bagaimana peranan dalam merangsang kegiatan belajar siswa. Pendapat lain mengatakan bahwa media adalah saluran penyampaian pesan (Asmawati, 2014:35).

Menurut Anitah (2009:1) media merupakan perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan dengan berkomunikasi, oleh karena itu media merupakan salah satu bentuk media pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Media sebagai benda yang dapat dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan instrumen yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran (Usman, dan Asnawir.,2002:11).

“Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali Yusufhadi (dalam Fadlillah, 2016: 206)”.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa media merupakan alat yang dapat dijadikan sebagai sarana perantara untuk menyampaikan sebuah pesan, agar pesan yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat dan cepat sehingga dapat diterima dengan baik oleh peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses belajar, guna memperlancar proses komunikasi dalam pembelajaran. Pemakaian media dalam

pembelajaran dapat membantu dengan mudah proses belajar dan mengajar, sehingga dapat membangkitkan keinginan dan minat baru serta memotivasi dan merangsang anak untuk terus belajar Hamalik (dalam Arsyad, 2015: 19). Melalui media, pembelajaran akan mudah terarah sesuai dengan tujuan yang dikendaki. Media pembelajaran perlu di siapkan guru dalam menyajikan materi pembelajaran kepada siswa, dengan bantuan media guru lebih mudah dalam menyampaikan materi. Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad,1996: 24) menyebutkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b. bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran;
- c. metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap pelajaran;
- d. siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (dalam Fadlillah, 2016:207) adalah sebagai berikut :

- a. penyampaian materi dalam pembelajaran dapat diseragamkan;
- b. proses belajar menjadi lebih menarik;
- c. pembelajaran menjadi lebih interaktif;
- d. kualitas belajar peserta didik dapat meningkat;
- e. proses pembelajaran dapat terjadi di mana saja dan kapan saja.

Berdasarkan pendapat diatas,dapat disimpulkan bahwamanfaat media pembelajaran adalah dapat terwujudnya proses belajar dan mengajar dengan baik dan optimal, serta memperjelas penyampaian sebuah materi pembelajaran sehingga anak lebih mudah memahami materi yang di dapat.

2.3.3 Macam-Macam Media Pembelajaran

Media sebagai perantara siswa dalam belajar. Media digunakan untuk dapat memberikan rangsangan semangat anak usia dini untuk terus belajar dengan mudah dan menyenangkan sehingga proses belajar menjadi optimal dan anak tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Fadlillah (2016: 211) media pembelajaran untuk anak usia dini dapat di golongkan menjadi lima, yaitu media audio, media visual, media audiovisual, media lingkungan, media permainan. Berikut ini adalah penjelasan dari macam-macam media pembelajaran untuk anak usia dini.

a. Media Audio

Media Audio adalah media pembelajaran yang mengandung pesan dalam bentuk *auditif* (pendengaran), yang hanya mengandalkan kemampuan suara seperti radio dan kaset. Media audio dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini dengan cara memutarakan sebuah cerita atau lagu-lagu khusus untuk anak. Melalui media ini anak dapat menyimak, mendengarkan bahkan menirukan cerita dan lagu-lagu yang diputarakan oleh guru. Manfaat media ini adalah sebagai perangsang perkembangan imajinasi dan perkembangan bahasanya.

b. Media Visual

Media visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan. contoh dari media ini adalah media grafis. Media grafis adalah media visual yang mengkomunikasikan antara fakta dan gagasan atau kata-kata dengan gambar, seperti poster, komik dan kartun.

c. Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mengabungkan antara unsur suara dan gambar. Media ini sangat cocok digunakan untuk pembelajaran anak usia dini, karena media audiovisual tidak hanya menampilkan sebuah gambar saja akan tetapi dapat menampilkan video, film dan animasi.

d. Media Lingkungan

Lingkungan adalah suasana atau keadaan yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan seorang individu. Artinya, media lingkungan

adalah proses pembelajaran seorang anak yang dikenalkan ke suatu tempat yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya. Lingkungan belajar dapat diartikan sebagai laboratorium untuk anak bereksplorasi, bereksperimen, dan mengekspresikan diri untuk mendapatkan informasi baru sebagai wujud dari hasil belajar.

e. Media Permainan

Media permainan salah satu media yang sangat disukai anak-anak. Permainan adalah suatu benda yang dapat digunakan anak sebagai sarana dalam bermain yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas dan segala potensi yang dimiliki anak. Media permainan diantaranya yaitu kubus bergambar, puzzle, dakon, ayunan, lego, dan lain sebagainya.

Pendapat lain dari Zaman, dkk (2008: 4.17) mengatakan bahwa media di bagi menjadi tiga jenis, media yang dimaksud adalah media audio, media visual dan media audiovisual.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dari berbagai macam jenis media pembelajaran, media visual dan media permainan adalah media yang sering digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Media visual dan media permainan yang digunakan guru dalam pembelajaran adalah media permainan kubus bergambar.

2.4 Permainan Kubus Bergambar

2.4.1 Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak-anak sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan Mayesty (dalam Sujiono, 2009: 144). Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan secara sukarela tanpa adanya paksaan atau tekanan bagi anak Hurlock (dalam Susilaningih, 2015:28). Menurut Montolalu, dkk. (2012: 1.10) Bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar anak dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dan membangun dirinya, menjadi pribadi matang dan mandiri. Menurut Wijana, dkk. (2015:8.5)

bermain merupakan tahapan awal dari proses belajar anak yang dilakukan secara berulang-ulang demi menimbulkan rasa senang dan gembira, meskipun yang dilakukan tanpa ada tujuan yang ingin dicapai.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan dan dilakukan dengan suka rela tanpa ada paksaan dari orang lain serta melalui bermain anak dapat memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

b. Karakteristik Bermain Anak

Karakteristik bermain bagi anak menurut Jeffree, dkk, (dalam Sujiono, 2009:146) adalah sebagai berikut:

- a. Bermain muncul dari dalam diri anak;
- b. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati;
- c. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya;
- d. Bermain harus difokuskan pada proses dari pada hasil;
- e. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Selanjutnya, karakteristik bermain bagi anak menurut Montolalu, dkk. (2009:1.2-1.3) di bagi menjadi empat, yaitu:

- a. Bermain relatif bebas dari aturan, kecuali anak-anak membuat aturan mereka sendiri;
- b. Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan itu dalam kehidupan nyata (bermain drama);
- c. Bermain lebih memfokuskan pada kegiatan atau perbuatan dari hasil akhir atau produknya;
- d. Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa karakteristik bermain anak adalah bermain yang muncul dari dalam diri anak yang dilakukan secara bebas tanpa adanya aturan serta bermain yang bersifat menyenangkan dengan memerlukan interaksi dan keterlibatan anak serta difokuskan pada proses dari pada hasil akhir.

c. Tujuan Bermain

Menurut pendapat (Mursid, 2015:58) tujuan bermain adalah untuk mengembangkan seluruh aspek motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosional

dan juga logika anak dalam taraf pengembangan anak-anak akan lebih senang belajar sambil bermain dari pada langsung belajar yang cenderung membuat anak cepat bosan. Sedangkan menurut (Sujiono, 2009:145) tujuan bermain adalah memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintergrasi dengan lingkungan bermain anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan bermain adalah untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara optimal melalui pendekatan bermain kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.

d. Manfaat Bermain

Bermain memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak, manfaat bermain menurut (Hartati, 2007:66) adalah sebagai berikut:

- a. Bagi perkembangan aspek fisik: Anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat;
- b. Bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian: Dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya;
- c. Bagi perkembangan aspek kognisi: Dengan bermain anak dapat belajar dan mengembangkan daya pikirnya;
- d. Bagi perkembangan alat penginderaan: Aspek penginderaan (pengelihatn, pendengaran, penciuman, pengecaban dan perabaa) perlu diasah agar anak lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang ada disekitarnya;
- e. Dapat mengembangkan keterampilan olahraga dan menari;
- f. Sebagai media terapi, karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah suatu yang alamiah pada diri anak;

Sedangkan menurut (Mursid, 2015:29) manfaat bermain bagi anak usia dini adalah sebagai berikut:

- a. Masa kanak-kanak merupakan masa perkembangan sarat potensi dan dinamika.
- b. Ketika bermainan, secara langsung atau tidak anak-anak dapat mengungkapkan masalah atau merefleksikan suasana

emosional kepada seluruh anggota keluarga sehingga anak-anak terbuka dan mudah dipahami.

- c. Bagi anak yang menderita gangguan psikologis atau bermasalah, bermain adalah salah satu obat penyembuh penyakit tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan, bahwa manfaat bermain untuk anak usia dini dapat mengembangkan fisik motorik, kognisi, sosial emosional, pengindraan dan sebagai salah satu obat penyembuhan untuk anak yang memiliki gangguan psikologis.

2.4.2 Permainan

a. Pengertian Permainan

Menurut Sujiono (2014: 10.4) permainan ialah medium yang tepat untuk perkembangan aspek sosial dan moral karena dalam permainan harus mematuhi aturan-aturan tertentu apabila ingin menikmati permainan bersama. Permainan adalah cara utama anak dalam mengekspresikan diri dan terlibat langsung dalam proses belajar dilingkungan sekitar dengan mendapatkan pengalaman yang baru (Morriso, 2012: 69). Menurut Fadlillah (2016: 216) permainan ialah suatu benda yang dapat digunakan peserta didik sebagai saran bermain dalam rangka mengembangkan kreativitas dengan segala potensi yang dimiliki anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa permainan adalah medium yang tepat untuk perkembangan anak, karena dalam permainan anak dapat belajar secara langsung dilingkungan sekitar dengan mendapatkan pengalaman baru serta untuk mengembangkan kreativitas dengan segala potensi yang dimiliki dengan mematuhi aturan-aturan tertentu apabila dimainkan secara bersama.

b. Jenis Permainan

Menurut Montolalu (2012: 6.14- 6.21) jenis permainan untuk anak usia dini adalah sebagai berikut:

- a. Permainan berdasarkan tinggi rendahnya keterlibatan anggota tubuh, yang dibagi menjadi dua yaitu: Kegiatan bermain aktif dan kegiatan bermain pasif.

- b. Permainan berdasarkan kemampuan dan keterampilan yang dikembangkan anak, yaitu: Bermain untuk mengembangkan kemampuan kognitif, bermain sebagai latihan koordinasi gerakan motori (fisik), bermain konstruktif untuk pengembangan kemampuan kognitif dan keterampilan motorik halus, bermain drama sebagai latihan pengembangan berbahasa, bermain untuk pengembangan kemampuan seni, bermain sebagai penumbuhan aspek moral dan nilai-nilai agama.

Jenis permainan menurut Suryana (2015: 4.15- 4.16) dibagi menjadi empat jenis yaitu:

- a. Permainan fisik, dalam permainan fisik membutuhkan banyak kegiatan fisik seperti berlari atau kejar-kejaran;
- b. Permainan gerak dan lagu, dalam permainan ini biasanya dilakukan dengan cara menyanyikan sebuah lagu sambil bergerak dan menari atau berpura-pura bergerak menjadi satu;
- c. Permainan teka-teki, berfikir logis, dan berfikir matematis, dalam permainan ini biasanya digunakan untuk mengembangkan kemampuan berfikir logis matematis; dan
- d. Permainan bermain peran, permainan bermain peran dimana anak memainkan peran orang lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa jenis permainan mempunyai banyak ragam yang dapat dimainkan oleh anak seperti permainan fisik, permainan gerak dan lagu, permainan teka-teki, dan bermain peran dan dapat mengembangkan 5 aspek perkembangan.

2.4.3 Kubus Bergambar

a. Pengertian Kubus Bergambar

Dewa (1999: 1) mengatakan bahwa media kubus bergambar adalah permainan edukatif yang dirancang untuk membantu anak didik belajar mengenal angka dengan bahan kayu atau karton yang ringan, berbentuk kubus yang ada gambar di setiap sisinya. Kubus bergambar adalah sebuah kubus yang tiap sisinya terdapat gambar dan lambang bilangannya mulai dari 1-6 yang sengaja dibuat untuk permainan (Depdiknas, 2007:24).

“Kubus bergambar ialah media pembelajaran dengan bentuk kubus yang berjumlah 20 kubus kecil yang salah satu sisinya terdapat bilangan 1-20 dan terdapat potongan-potongan gambar yang bisa dibentuk menjadi gambar yang utuh, anak-anak dapat bekerja sama dengan temannya untuk membentuk sebuah gambar yang utuh dari kepingan-kepingan kubus tersebut (Mardikaningsih, 2015)”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa kubus bergambar adalah sebuah mainan edukatif yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam belajar mengenal angka dengan bentuk kubus yang setiap sisinya terdapat bilangan 1-20 dan terdapat potongan-potongan gambar yang bisa dibentuk menjadi sebuah gambar yang utuh.

b. Manfaat Permainan Kubus Bergambar

Permainan dalam pembelajaran sangat penting untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Bermain dengan kubus bergambar membuat anak belajar banyak mengenai bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik. Pemahaman anak tentang berhitung juga akan terbentuk, karena secara tidak langsung anak mendapat pengetahuan baru yang sebelumnya tidak diketahui oleh anak. Bermain kubus bergambar mempunyai banyak manfaat dalam penggunaannya sehari-hari.

Menurut Fauziah (2012) manfaat permainan kubus bergambar adalah sebagai berikut :

- a. Mengembangkan kemampuan berpikir anak dengan gambar dan angka;
- b. mengenalkan anak pada angka 1-20;
- c. merangsang imajinasi anak;
- d. mengenalkan bentuk dan warna;
- e. menambah kepercayaan diri anak saat anak menyusun dan bermain balok-balok angka yang bergambar;
- f. merangsang motorik halus anak;
- g. mengenalkan konsep kerja sama sekaligus merangsang kemampuan anak dalam berbahasa dan bersosial.

Menurut pendapat lain dari Depdiknas (2007: 24) tentang manfaat kubus bergambar adalah mengenalkan bilangan dengan benda-benda yang kongkrit kepada anak, mengenalkan konsep pengurangan dan penambahan 1-20 dengan benda, melatih kerja sama antar tim ketika bermain.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat kubus bergambar adalah untuk mengembangkan berpikir anak dengan gambar dan angka dengan menggunakan benda yang kongkrit sehingga konsep berhitung anak lebih baik.

c. Penerapan Permainan Kubus Bergambar pada Pembelajaran

Media kubus bergambar merupakan media yang sering ditemui oleh anak-anak. Media ini berbentuk kubus seperti dadu atau balok kayu, akan tetapi sekarang lebih dimodifikasi dengan warna-warna yang menarik serta terdapat gambar disetiap sisinya. Permainan kubus bergambar dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan tema, sehingga guru harus membuat perencanaan terlebih dahulu sebelum masuk ke dalam kelas. Guru menyiapkan apa-apa saja yang dibutuhkan saat mengajar dan menyiapkan kubus bergambar sebagai media utamanya.

Langkah-langkah pelaksanaan permainan kubus bergambar adalah sebagai berikut :

- a. Guru mengenalkan terlebih dahulu apa itu kubus bergambar dan apa fungsi kubus bergambar
- b. Guru membagi kelompok kecil
- c. Guru menyiapkan kubus bergambar di meja setiap kelompok beserta dengan dadunya
- d. Guru menunjukkan cara bermain kubus bergambar, yang pertama guru menjelaskan terlebih dahulu urutan bermainnya, yaitu; (1) anak melempar dadu, setiap anak mendapat giliran melempar dadu kemudian guru bertanya kepada anak berapa jumlah nokta dadu yang muncul atau pengurangan, (2) anak mengurutkan angka yang belum urut dalam kubus bergambar tersebut, setelah semua anak melempar dadu, kemudian guru bertanya kepada anak tentang kubus bergambar yang diperlihatkan guru, ‘’ anak-anak apakah angka yang berada dikubus ini sudah berurutan ?’’ (3) anak menyelesaikan tugasnya bersama kelompok, (4) setelah anak selesai mengurutkan angka, guru memberikan pertanyaan kepada anak tentang tebak angka, (5) setelah anak

menebak angka, anak bertugas mengurutkan gambar atau membentuk sebuah gambar yang utuh pada salah satu sisi kubus, (6) setelah anak berhasil menyelesaikan tugasnya anak mengerjakan lembar kerja anak yang berkaitan dengan berhitung.

- e. Guru mereview kegiatan yang sudah dilakukan anak, dengan tanya jawab seputar angka yaitu; tebak angka, mengurutkan angka, menjumlahkan dan mengurangi angka. Kegiatan seperti ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak dan anak menyukai pembelajaran berhitung.

2.5 Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Media Kubus Bergambar

Kemampuan berhitung merupakan bagian dari matematika. Kemampuan berhitung adalah kesanggupan anak dalam menghitung hasil belajar matematika dalam mengenal bilangan. Kemampuan berhitung anak dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan kehidupan anak. Kemampuan berhitung diajarkan sejak dini tentang konsep dasar matematika mengenai bilangan, angka dan cara pengoperasiannya yang diberikan sesuai dengan kebutuhan dengan tahap-tahap perkembangannya.

Kubus bergambar adalah media pembelajaran edukatif yang dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak. Penggunaan media pembelajaran bagi anak usia dini diperlukan dalam rangka mengembangkan keterampilan berhitungnya secara konkret sehingga secara mental anak sudah siap mengikuti pembelajaran berhitung lebih lanjut di Sekolah Dasar. Pembelajaran berhitung anak usia dini dimulai dari pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, dan ukuran melalui berbagai alat dalam kegiatan bermain yang menyenangkan. Pembelajaran berhitung yang sederhana, namun tepat dan mengena serta dilakukan secara kontinu dan menyenangkan bagi anak, maka anak akan menyenangi matematika tersebut.

Menurut Mardikaningsih (2015: 34) penggunaan media permainan kubus bergambar dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membilang angka dengan benda, membaca gambar dengan melihat benda yang mempunyai warna-warna menarik serta menghitung benda dengan cara yang mudah serta

merangsang kecerdasan anak dan ingatan anak. Penerapan media kubus bergambar dengan kemampuan berhitung anak memiliki keterikatan, karena kubus bergambar dibuat sebaik mungkin dengan warna-warna yang menarik yang memiliki gambar dan lambang bilangan yang bervariasi untuk merangsang minat belajar anak tentang berhitung. Belajar berhitung menggunakan kubus bergambar membuat anak tertantang dan merasa senang karena anak dapat berhitung dengan benar dan menunjukkan lambang bilangan sesuai dengan banyak kubus yang dihitung.

Media permainan kubus bergambar membantu meningkatkan kemampuan berhitung anak, karena dengan menggunakan media yang tepat anak lebih cepat mengingat angka, menguasai konsep bilangan, serta anak dapat memenuhi tingkat pencapaian/indikator dalam kemampuan berhitung.

Tabel 2.1 Implementasi Penerapan Media Kubus Bergambar

No	Langkah-langkah	Kegiatan	
		Guru	Anak
1.	Kegiatan awal	a. membuka pembelajaran dengan membuka salam dan mengajak anak berdoa bersama b. melakukan pemanasan dengan berdialog dan bernyanyi bersama c. Absensi dengan cara berhitung dan bernyanyi d. Mengenalkan tema yang akan di pelajari e. Mengadakan tanya jawab tentang berhitung untuk mengetahui kemampuan anak	a. Menjawab salam dan berdoa bersama b. Berdialog dengan guru dan bernyanyi bersama c. Berhitung dengan berurutan d. Memperhatikan guru menyampaikan tema hari ini e. Menjawab pertanyaan dari guru sesuai dengan pengetahuan anak

No	Langkah-langkah	Kegiatan	
		Guru	Anak
2.	Kegiatan Inti	a. Bernyanyi bersama b. Menunjukkan media yang akan digunakan kepada anak yaitu kubus bergambar c. Menanyakan kepada anak tentang apa yang dilihat dari kubus bergambar d. Menjelaskan kepada anak tentang kubus bergambar dan cara bermain kubus bergambar. e. Mengajak anak untuk membilang angka 1-20 f. Mengajak anak melihat lambang bilangan 1-20 g. Mengajak anak mengurutkan bilangan 1-20 h. Mengajak anak menghitung jumlah kubus bergambar i. Bermain tebak angka j. Membagikan lembar kerja kepada anak	a. Bernyanyi bersama b. Memperhatikan guru c. Menjawab pertanyaan guru sesuai dengan pengetahuan anak d. Memperhatikan informasi yang disampaikan guru e. Membilang angka 1-20 f. Melihat lambang bilangan 1-20 g. Mengurutkan angka 1-20 h. Menghitung jumlah kubus bergambar i. Bermain tebak angka j. Mengerjakan tugas dari guru
3.	Penutup	a. Melakukan refleksi materi yang telah dipelajari b. Memberikan penguatan dan penghargaan pada anak c. Menutup Pelajaran dengan berdoa bersama	a. Menjawab pertanyaan guru b. Menjawab pertanyaan guru c. Berdoa bersama

2.6 Penelitian yang Relevan

Penelitian menggunakan media kubus bergambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak telah dilakukan peneliti-peneliti sebelumnya. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media kubus bergambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Mardikaningsih (2015) menunjukkan bahwa penggunaan media kubus beergambar dapat meningkatkan kemampuan berhitung, yang terlihat dari meningkatnya ketuntasan anak dari siklus I mencapai 58,82% dan siklus II

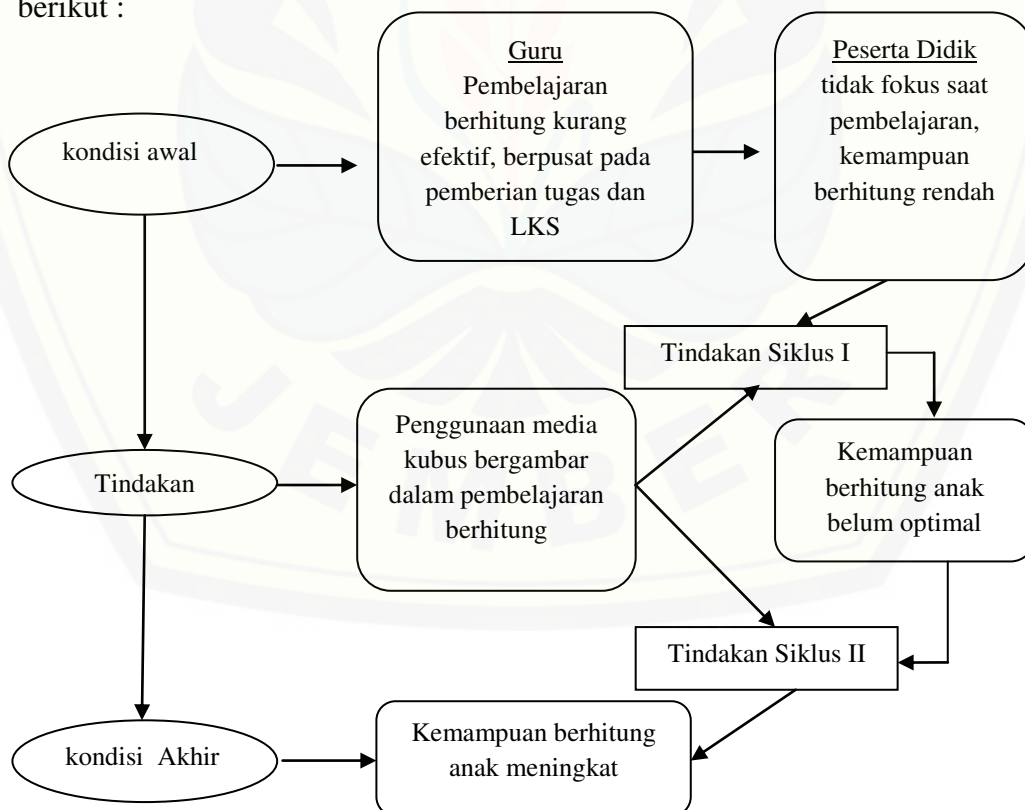
mencapai 82,35%. Perilaku yang ditunjukkan anak juga berubah setelah diberikan tindakan tersebut. Anak lebih senang dan antusias belajar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Fauziah (2012) menyatakan bahwa penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan berhitung pada siklus 1 dan 2 yaitu menyebutkan pada siklus I kemampuan berhitung anak mencapai 42, 85% dan pada siklus II kemampuan berhitung anak meningkat menjadi 85,71%.

Berdasarkan ke dua hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan berhitung anak melalui media kubus bergambar yang ditujukan dengan adanya peningkatan persentase kemampuan berhitung dalam setiap siklusnya.

2.7 Kerangka Berpikir

Menurut kajian teori di atas, dapat disimpulkan kerangka berpikir sebagai berikut :



Gambar 2.1 Bagan kerangka berpikir

Kondisi awal kemampuan berhitung di kelompok B1 TK Jember Permai 1 pada pembelajaran berhitung di dalam kelas belum efektif, yaitu guru masih berfokus pada pemberian tugas, bernyanyi dan proses tanya jawab masih kurang. Pembelajaran yang seperti itu menyebabkan peserta didik ramai ketika guru menjelaskan dan bahkan ada siswa yang bermain sendiri dengan temannya di dalam kelas, sehingga proses belajar di dalam kelas tidak kondusif. Berdasarkan keadaan pembelajaran seperti itu, maka peneliti melakukan suatu tindakan yaitu dengan menggunakan kubus bergambar dalam pembelajaran berhitung yang dilakukan dalam dua siklus.

Siklus 1 guru menggunakan media kubus bergambar dalam pembelajaran berhitung di dalam kelas. Media kubus bergambar yang digunakan memiliki gambar yang sesuai dengan karakteristik anak dan beraneka ragam warna disertai dengan tulisan angka sehingga anak tertarik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Kemampuan berhitung anak pada siklus I belum berjalan dengan baik, maka dilakukan tindakan siklus II. Proses pembelajaran pada siklus II ini hampir sama dengan siklus I, namun pada siklus II merupakan pembelajaran yang telah dirancang berdasarkan perbaikan dari refleksi pada siklus I. Setelah melakukan tindakan melalui siklus I dan II, pada kondisi akhir kemampuan berhitung anak meningkat dengan menggunakan media kubus bergambar sebagai alat bantu dalam pembelajaran berhitung.

2.8 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika guru menerapkan permainan kubus bergambar, maka kemampuan berhitung anak kelompok B1 di TK Jember Permai 1 kecamatan Sumbersari kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 akan meningkat.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan tinjauan pustaka yang telah dikemukakan, dalam bab 3 ini diuraikan mengenai metode penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam penelitian. Metode penelitian yang dimaksud mencakup: (1) tempat dan waktu penelitian; (2) subjek penelitian; (3) definisi operasional; (4) jenis penelitian; (5) rancangan penelitian; (6) prosedur penelitian; (7) metode pengumpulan data; (8) teknik analisis data.

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Pertimbangan yang mendasari penelitian di tempat ini adalah sebagai berikut:

- a. adanya kesediaan TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember untuk tempat penelitian;
- b. adanya permasalahan kemampuan berhitung anak kelompok B1 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember;
- c. media yang digunakan sekolah dalam kegiatan pembelajaran masih kurang bervariasi dan menarik, hal ini didasarkan pada hasil observasi kegiatan mengajar guru pada kelompok B1 di kelas;
- d. belum pernah diadakan penelitian di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember dengan menggunakan media kubus bergambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B1 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017. Jumlah anak di kelompok B1 sebanyak 16 anak, yang terdiri dari 5 laki-laki dan 11 perempuan.

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional diperlukan agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penafsiran istilah atau kata yang terkait dengan variabel dalam penelitian ini. Adapun definisi operasional dari variabel yang digunakan adalah sebagai berikut.

3.3.1 Permainan Kubus Bergambar

Kubus bergambar adalah media pembelajaran dengan bentuk kubus yang berjumlah 20 kubus kecil yang salah satu sisinya terdapat angka, gambar, dan warna yang menarik serta angka pada kubus besar dan jelas.

3.3.2 Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung adalah kemampuan anak kelompok B1 di TK Jember Permai 1 dalam membilang angka 1-20, menunjukkan lambang bilangan 1-20, membuat urutan bilangan 1-20, dan menghitung hasil penjumlahan dan pengurangan 1-20.

3.4 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan teknis analisis data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian Tindakan Kelas adalah pencermatan yang dilakukan oleh orang-orang yang terlibat di dalamnya seperti guru, peserta didik serta kepala sekolah dengan menggunakan metode refleksi diri dan bertujuan mengadakan perbaikan atau perubahan diberbagai aspek pembelajaran (Suyadi, 2013: 22). Menurut (Masyhud, 2014: 172) mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) atau PTK secara umum dapat diartikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Mulyasa (2009: 11) menyebutkan bahwa PTK merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa PTK adalah suatu tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki masalah dari

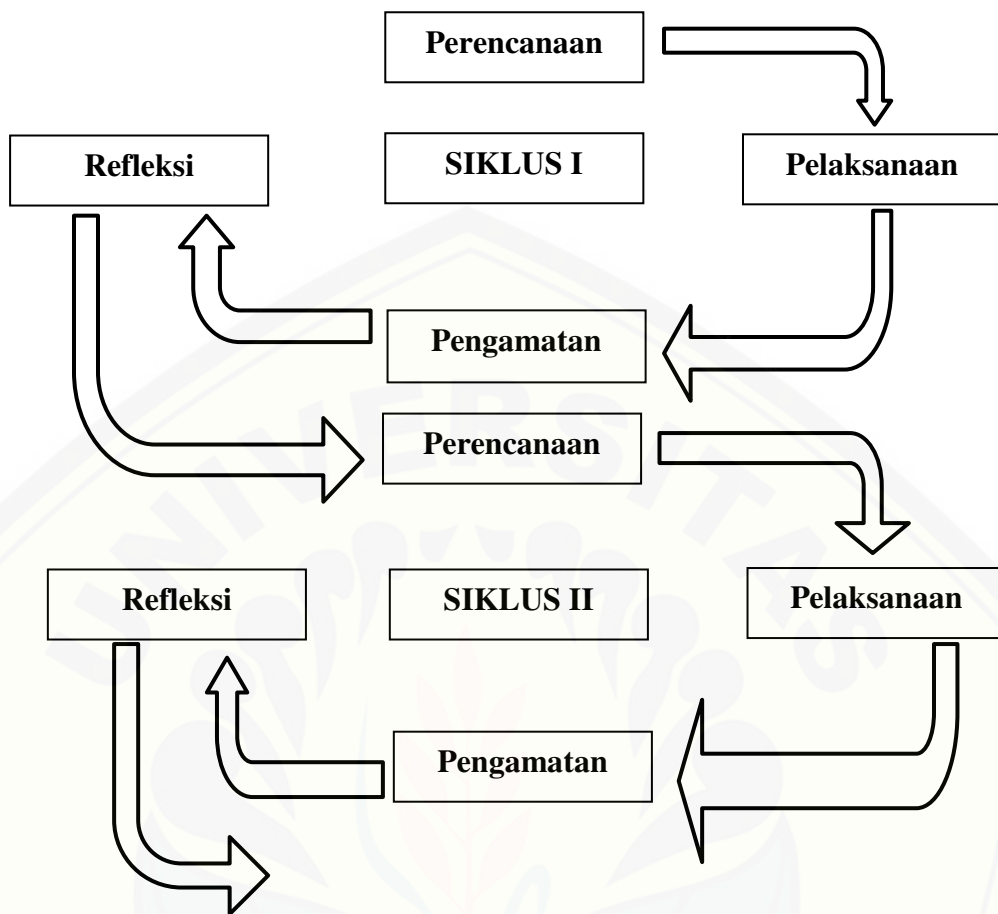
berbagai aspek pembelajaran yang terjadi di dalam kelas melalui tindakan. PTK yang dilaksanakan di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember pada anak kelompok B1 bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas. Permasalahan yang terjadi pada anak kelompok B1 adalah rendahnya kemampuan berhitung. Harapannya dengan menggunakan penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki praktik pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B1 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017.

3.5 Rancangan Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian tindakan kelas Arikuntoterdapat empat langkah dalam melakukan penelitian tindakan kelas yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Arikunto dalam Suyadi, 2013: 49-65).

Pelaksanaan penelitian ini mengikuti tahap-tahap penelitian tindakan kelas. Pelaksanaanya terdiri atas beberapa siklus. Setiap siklus mempunyai tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum dilaksanakan siklus I terlebih dahulu diadakan tindakan pra-siklus yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan berhitung anak kelompok B1 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Siklus I dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya, hasil dari siklus 1 akan menjadi bahan untuk menyusun perencanaan dan perbaikan pada siklus II, sedangkan pada siklus II merupakan perbaikan dari jika dalam pelaksanaan siklus I terdapat tujuan penelitian yang belum tercapai. Tindakan siklus II tetap dilaksanakan meskipun pada siklus I kemampuan berhitung anak sudah meningkat, hal ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kenaikan tingkat keberhasilan anak.

Rancangan penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas oleh Arikunto(dalam Suyadi, 2013:50). Berikut alur penelitiannya;



Gambar 3.1 Model penelitian tindakan kelas Arikunto

3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dijadikan acuan sebagai perencanaan tindakan siklus II, apabila pada tahap siklus I kemampuan berhitung anak belum mencapai hasil yang diharapkan, maka dapat dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Tiap-tiap siklus yang dilakukan terdiri atas beberapa tahap, yaitu: (1) tahap perencanaan; (2) tahap pelaksanaan; (3) observasi; (4) refleksi.

3.6.1 Pra Siklus

Prasiklus dilaksanakan dengan melakukan observasi pada anak kelompok B1 untuk mengetahui kegiatan belajar mengajar guru dan anak di dalam kelas. Langkah selanjutnya yaitu wawancara dengan guru kelompok B1 untuk mengetahui tentang penggunaan media pembelajaran di kelas serta perkembangan berhitung anak dalam pembelajaran sehari-hari. Kegiatan selanjutnya dokumentasi yang dilakukan untuk memperoleh data berupa daftar nama anak, nilai perkembangan anak yang berkaitan dengan berhitung di kelompok B1 di TK Jember Permai 1. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, diperoleh kenyataan bahwa kemampuan berhitung anak kelompok B1 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 masih rendah.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan perbaikan pembelajaran dan variasi penggunaan media lain dalam pembelajaran, dengan ini peneliti menggunakan media kubus bergambar untuk mengatasi masalah tersebut. Harapannya dengan menggunakan media kubus bergambar dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B1 TK Jember Permai 1 tahun pelajaran 2016/2017.

3.6.2 Pelaksanaan Siklus I

Siklus 1 merupakan pelaksanaan tindakan yang dilakukan peneliti yaitu meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media kubus bergambar. Pelaksanaan siklus 1 terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

a. Perencanaan

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

- 1) menyusun jadwal pelaksanaan tindakan dengan melakukan diskusi bersama guru;
- 2) mengenalkan media kubus bergambar kepada guru;
- 3) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH);

- 4) menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran;
- 5) menyusun LKS (Lembar Kerja Siswa);
- 6) menyusun instrumen penelitian, meliputi lembar pedoman observasi guru dan anak.

b. Tindakan

Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai guru yang melaksanakan pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media kubus bergambar pada kelompok B1 TK Jember Permai 1 Sumpalsari Jember tahun pelajaran 2016/2017. Siklus 1 ini dilaksanakan dalam 1 hari pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan awal
 - a) mengkondisikan anak
 - b) membuka kegiatan dengan membuka salam
 - c) berdoa dan membaca surat-surat pendek
 - d) absensi
 - e) memberikan apersepsi.
- 2) Kegiatan Inti
 - a) guru menjelaskan materi sesuai dengan tema pembelajaran
 - b) guru menjelaskan kegiatan yang dilakukan pada hari ini
 - c) guru mengenalkan kubus bergambar dan kegunaan kubus bergambar
 - d) guru menjelaskan cara bermain kubus bergambar (anak dibagi menjadi kelompok kecil, kemudian guru menunjukkan cara bermain kubus bergambar, (1) anak melempar dadu, kemudian anak dapat menyebutkan angka dadu yang muncul dengan cara dijumlahkan atau dikurangi, (2) anak mengurutkan angka pada kubus bergambar, (3) anak menebak angka, (4) anak mengurutkan gambar yang ada di salah satu sisi kubus menjadi bentuk yang utuh.)
 - e) guru mengajak anak untuk membilang angka 1-20
 - f) guru mengajak anak melihat lambang bilangan 1-20
 - g) anak mengerjakan tugasnya.

3) Istirahat

- a) berdoa sebelum makan dan minum
- b) anak-anak cuci tangan pakai sabun (CTPS)
- c) makan dan minum
- d) bermain bebas

4) Kegiatan Penutup

- a) *Review* kegiatan selama satu hari
- b) lagu penutup
- c) doa dan salam

c. Observasi

Ketika tahap pelaksanaan tindakan berlangsung, dilaksanakan observasi dengan lembar observasi guru dan anak. Kaitannya dengan hal tersebut, guru kelompok B1 dan teman sejawat yang akan bertindak sebagai observer.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk dapat menganalisis, memahami, menjelaskan dan menyimpulkan data hasil pengamatan terhadap penelitian yang telah dilaksanakan. Refleksi dilakukan dengan cara mengumpulkan data hasil observasi anak selama pembelajaran berlangsung kemudian mengkajinya. Berdasarkan hasil refleksi akan diketahui tingkat keberhasilan yang dicapai dalam peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B1 melalui media kubus bergambar, dari hasil analisis dan siklus 1 yang kemudian di jadikan acuan dalam merencanakan pelaksanaan siklus selanjutnya.

3.6.3 Pelaksaan Siklus II

Tahap ini merupakan perbaikan dari siklus 1. Berbagai kekurangan yang terjadi pada siklus I diperbaiki pada siklus II. Desain yang digunakan pada siklus II pada dasarnya sama, hanya ada beberapa perbaikan dan evaluasi dari hasil yang diperoleh dari siklus I.

3.7 Metode Pengumpulan Data

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

3.7.1 Metode Observasi

Dimiyati (2013: 93) mengatakan “observasi adalah metode pengumpulan data penelitian melalui pengamatan terhadap suatu objek yang telah diteliti”. Observasi dilakukan sebelum dan pada saat tindakan berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru di kelompok B1 TK Jember Permai 1 yang bertujuan untuk mengamati aktivitas belajar anak pada saat pembelajaran serta memberikan penilaian ketika anak melakukan unjuk kerja. Kegiatan observasi akan dilakukan oleh 4 pengamat, 3 pengamat mengamati kemampuan berhitung anak dan 1 pengamat mengamati keterampilan guru selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan secara langsung untuk mengamati keterampilan guru pada saat mengajar dan kemampuan berhitung anak selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi guru menggunakan lembar observasi berupa skala penilaian (*rating scale*).

3.7.2 Wawancara

Menurut Dimiyati (2013: 88) mengatakan “wawancara adalah instrumen pengumpulan data penelitian yang mengahruskan terjadinya pertemuan langsung antara pewawancara dengan responden yang diwawancarai”. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi data yang detail dan menyeluruh, karena dalam penelitian ini wawancara digunakan untuk memperoleh data secara langsung dari narasumber mengenai kegiatan pembelajaran di kelas yang berkaitan dengan berhitung. Wawancara sebelum tindakan bertujuan untuk memperoleh data tentang sejauh mana kemampuan anak dalam berhitung di TK Jember Permai 1 serta tanggapan guru terhadap kegiatan yang belum pernah dilakukan

sebelumnya. Wawancara sesudah tindakan bertujuan untuk memperoleh tanggapan guru terhadap tindakan penelitian.

3.7.3 Dokumentasi

Dimiyati (2013: 96) menyatakan “Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, koran, majalah, prasasti, tulen rapat, leger nilai, agenda, dan lain-lain”. Dokumentasi dipilih karena untuk memperoleh data tertulis berupa dokumen-dokumen maupun gambar sebagai bahan menganalisis perkembangan penelitian. Dokumentasi dijadikan bukti nyata dalam penelitian. Data dokumentasi yang diperoleh meliputi profil sekolah, rencana perangkat pembelajaran (RPPH), daftar nama anak, daftar perolehan hasil belajar anak dalam pembelajaran berhitung, baik dilakukan sebelum dilakukan tindakan atau sesudah tindakan.

3.7.4 Tes Unjuk Kerja

Masyhud (2015: 215) menyatakan “Tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang dilakukan untuk mengukur potensi individu”. Metode tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan berhitung anak. Jenis tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes lisan dan tes tulis. Tes lisan merupakan tes yang diberikan kepada anak dalam bentuk pertanyaan dengan menggunakan lisan. Selanjutnya Tes tulis dalam penelitian ini menggunakan tes tulis yang bersifat objektif (Dimiyati, 2013: 73). Tes lisan dan tes tulis digunakan untuk mengukur sejauh mana peningkatan berhitung anak kelompok B1 di TK Jember Permai 1 sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media kubus bergambar.

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk

menganalisis hasil tes unjuk kerja, sedangkan analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil wawancara dan observasi. Data hasil wawancara digunakan untuk mengetahui tanggapan dan kendala yang dihadapi dalam pembelajaran sebelum dan sesudah diterapkannya permainan kubus bergambar, tes unjuk kerja digunakan untuk mengukur kemampuan berhitung anak, dan observasi digunakan untuk mengukur kemampuan mengajar guru.

3.8.1 Langkah-langkah Analisis Data

Langkah-langkah analisis data deskriptif kuantitatif yang berupa tes unjuk kerja dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. merekap hasil tes unjuk kerja
- b. memberi skor kepada setiap anak sesuai indikator dan kriteria penilaian yang sesuai;
- c. mengolah skor dengan rumus yang dibedakan menjadi 2, yaitu individual dan klasikal. Nilai yang digunakan untuk mengolah skor secara individu sebagai berikut.

1) Analisis data individu

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

Keterangan

pi = Prestasi individu

Srt = Skor riil tercapai

Si = Skor maksimal yang mungkin dicapai anak

100 = Konstanta

(Sumber: Masyhud, 2015:53).

2) Analisis data klasikal

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

Keterangan

M = Mean yang kita cari

$\sum X$ = Jumlah keseluruhan angka/bilangan/skor/nilai yang ada

N = number of cases (banyaknya angka/bilangan/skor/nilai itu sendiri)

(Sumber: Latif, 2013: 26)

3) Rumus persentase ketuntasan belajar

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Angka persentase

f : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : *Number of Cass* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

100 % : Konstanta

(Sumber: Sudijono, 2012: 43)

3.8.2 Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian dalam penelitian ini adalah jika anak mendapatkan skor $0 \leq N < 40$ maka kemampuan anak dapat dikualifikasikan sangat kurang, apabila anak mendapatkan skor $40 \leq N < 60$ maka kemampuan anak dapat dikualifikasikan kurang, selanjutnya apabila anak mendapatkan skor $60 \leq N < 70$ maka kemampuan anak dapat dikualifikasikan cukup, kemudian apabila anak mendapatkan skor $70 \leq N < 80$ maka kemampuan anak dapat dikualifikasikan baik, dan apabila anak mendapatkan skor $80 \leq N \leq 100$ maka kemampuan anak dapat dikualifikasikan sangat baik. Berikut adalah kualifikasi penilaian penguasaan kemampuan berhitung anak

Tabel 3.2 Kriteria penilaian hasil belajar anak

Kualifikasi	Nilai
Sangat baik	$80 \leq N \leq 100$
Baik	$70 \leq N < 80$
Cukup	$60 \leq N < 70$
Kurang	$40 \leq N < 60$
Sangat kurang	$0 \leq N < 40$

(Sumber: Masyhud, 2015: 67)

3.8.3 Indikator Penilaian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dengan 2 siklus, dimana masing-masing siklus terdiri dari 1-2 pertemuan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila apabila nilai tes yang diperoleh anak kelompok B1 TK Jember Permai 1 secara individu mencapai ≥ 70 , maka anak tersebut dapat dikatakan tuntas dan kemampuan berhitungnya meningkat melalui permainan kubus bergambar dan apabila nilai tes yang diperoleh suatu kelompok mencapai ≥ 70 , maka pembelajaran di kelompok tersebut dapat dikatakan berhasil, jadi dapat disimpulkan bahwa dengan melalui permainan kubus bergambar dalam pembelajaran pada kelompok B1 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

BAB 5. PENUTUP

Bab 5 ini akan membahas mengenai kesimpulan dan saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada anak kelompok B1 di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017. berikut masing-masing uraiannya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tindakan yang sudah dilakukan pada pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan kubus bergambar selama 2 siklus, serta hasil refleksi maka dapat diperoleh kesimpulan yang menggambarkan keseluruhan hasil penelitian tindakan kelas sebagai upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B1 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017. Kesimpulan yang dimaksud adalah antara lain :

- 5.1.1 Penerapan permainan kubus bergambar dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak pada siklus I dilaksanakan satu kali pertemuan dengan cara menjelaskan materi, bermain, tanya jawab, pemberian tugas dan evaluasi. Langkah-langkah permainan kubus bergambar yaitu guru memberi penjelasan tentang kubus bergambar terlebih dahulu kemudian guru mempraktekan langsung cara bermain kubus bergambar dengan teman sejawat setelah itu anak mempraktekan apa yang telah dicontohkan oleh guru. Siklus II yang dilakukan hampir sama dengan siklus I, tetapi pada siklus II anak-anak bermain kubus bergambar sendiri tanpa bantuan guru, sehingga anak-anak bisa lebih maksimal dalam bermain kubus bergambar yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Siklus II dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus I yaitu pemberian tugas tambahan sehingga kemampuan berhitung anak meningkat.

5.1.2 Melalui permainan kubus bergambar , kemampuan berhitung anak kelompok B1 di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember mengalami peningkatan Nilai rata-rata belajar pra siklus yaitu 65,625, siklus I yaitu 80,08 dan siklus II meningkat menjadi 91,41.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B1 melalui permainan kubus bergambar di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut :

5.2.1 Bagi guru

- a. hendaknya guru kelompok B1 menggunakan media kubus bergambar sebagai salah satu media alternatif dalam proses pembelajaran berhitung;
- b. hendaknya guru-guru menggunakan media pembelajarn yang bervariasi dan dapat menarik

5.2.2 Bagi kepala sekolah

- a. hendaknya menyarankan kepada guru untuk menggunakan media kubus bergambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak;
- b. hendaknya menjadikan penelitian ini sebagai sarana untuk mengembangkan kualitas pembelajaran di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember;
- c. hendaknya memfasilitasi dan menyarankan kepada guru-guru lain untuk membuat sendiri kubus bergambar sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas;
- d. hendaknya membantu guru mencari solusi dalam masalah pembelajaran.

5.2.3 Bagi peneliti lain

- a. penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengadakan penelitian sejenis terutama pada ruang lingkup yang lebih luas dan bermanfaat bagi pengembangan pendidikan;
- b. penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian yang sejenis, guru menambah wawasan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan kubus bergambar.

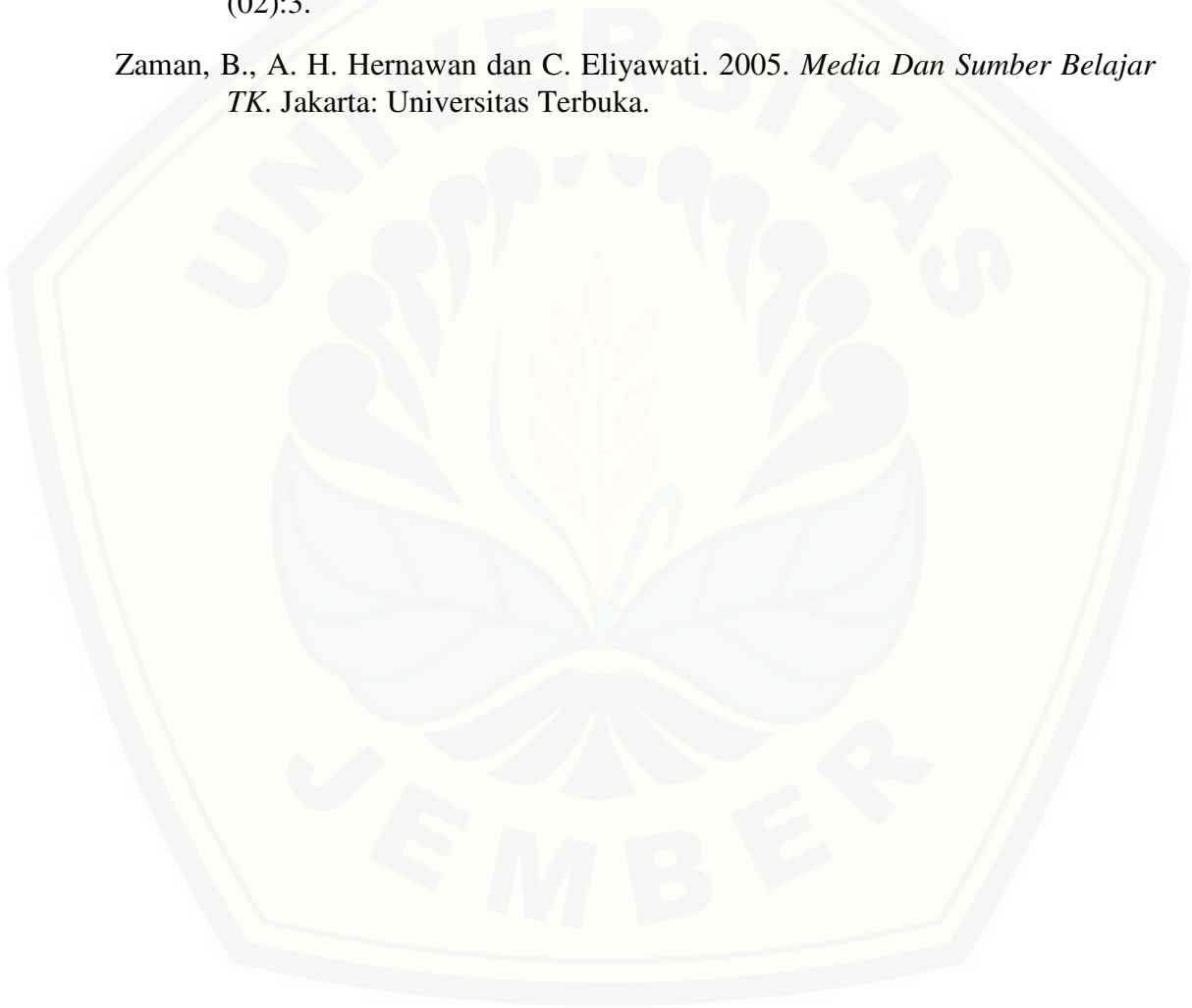


DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. 2009. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Arsyad, A. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asamawati, L. 2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Depdiknas. 2007. *Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Dewa, R, T. 1999. Perencanaan Perancangan Dan Penyempurnaan Produk Studi Kasus Pada Produk Kubus Bergambar. *Jurnal Teknologi Industri*. ISSN 1410-5004. Vol. 3 (1): 25
- Dimiyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Fadlillah, M. 2016. *Desain Pembelajaran Paud*. Jogjakarta: Ar-Rzz Media.
- Fauziah, S. 2012. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Awal Melalui Kubus Bergambar Pada Aanak Kelompok B3 Di TK Plus Tunas Bangsa Sooko Mojokerto. Tidak Diterbitkan. *Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Ghozali, Imam. 1989. *Minhajul Abidin*. Bairut: Muassisatu Al-Risalah
- Gunarti, W., Suryani, L., dan Muiz, A. 2012. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hartati, S. 2007. *How To Be a Good Teacher and To Be a Good Mother*. Jakarta Selatan: Enno Media.
- Lathif A. Misno. 2013. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Maerina, M. 2014. Studi Kemampuan Berhitung Anak TK Kelompok B Kecamatan Mantrijeron Yogyakarta. Tidak Diterbitkan. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mardikaningsih, A. 2015. Pemanfaatan Media Kubus Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Kelompok B TK PGRI 01 Bululawang Malang. Tidak Diterbitkan. *Skripsi*. Malang: Universitas Negeri Malang.

- Martiana, L. S. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Metode Bermain Dengan Media Ular Tangga Pada Anak. *Journal PG-PAUD IKIP*. Veteran Semarang. Vol. 2(3).
- Masitoh., Djoehaeri, H., dan Setiasih, O. 2011. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Masyhud, S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Masyhud, S. 2015. *Analisis Data Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Montolalu, B. E. F., dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyasa, E. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Mursid. 2015. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nuraini., Yuliati., dkk. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pujiastuti, I., Sarifah, I., dan Rachmawati, F. 2012. Pengembangan Kemampuan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Di Sentra Seni. *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol. 1:3.
- Rohani. 2016. *Mengoptimalkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Berman Raudhah*. ISSN: 1338-2163. Vol.4 (2):4.
- Sudijono, A. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sujiono, B., dkk. 2005. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Suryana, D. dan N. Mahyudi, N. 2015. *Dasar-dasar Pendidikan TK*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Susilo, Setiadi. 2016. *Pedoman Penyelenggaraan Paud*. Jakarta: Bee Media Pustaka.

- Suyadi. 2013. *Panduan Penelitian Tindak Kelas*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Trianto. 2013. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Usman, B., dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pres.
- Widiastuti, T., Haniek, U., dan Sholikhah, A. 2015. Perbedaan Perkembangan Bahasa Anak Usia 3-4Tahun Antara Anak Yang Sekolah Paud Dan Tidak Sekolah Paud Menggunakan Metode DDST II Di Desa Lebak Pakis Aji Jepara. *Jurnal Kesehatan Dan Budaya*. ISSN 1907-1396 Vol.8 (02):3.
- Zaman, B., A. H. Hernawan dan C. Eliyawati. 2005. *Media Dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.



LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Kubus Bergambar di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimanakah penerapan permainan Kubus Bergambar dalam meningkatkan kemampuan anak kelompok B1 dalam berhitung di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017? 2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan anak kelompok B1 dalam berhitung melalui Permainan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan Kubus Bergambar 2. Kemampuan berhitung 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan Kubus Bergambar <ol style="list-style-type: none"> a. 1- 20 kubus bergambar berukuran 3x3 cm b. Dadu berjumlah dua buah c. Gambar memiliki warna yang menarik d. Angka pada kubus besar dan jelas 2. Kemampuan Berhitung <ol style="list-style-type: none"> a. Membilang angka 1-20 b. Menunjukkan lambang bilangan 1-20 c. Membuat urutan bilangan 1-20 d. Menghitung hasil 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak kelompok B1 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 2. Guru kelompok B1 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 3. Dokumen 4. Referensi yang relevan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek Penelitian Anak kelompok B1 TK Jember Permai 1 kecamatan Sumbersari kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 2. Tempat:TK Jember Permai 1 kecamatan Sumbersari kabupaten Jember 3. Jenis Penelitian: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) 4. Metode Pengumpulan Data <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Wawancara c. Tes Hasil Belajar d. Dokumentasi 5. Analisis data: <ol style="list-style-type: none"> a. Deskriptif kualitatif b. Deskriptif kuantitatif <p>- Analisis data individu/ anak Rumus:</p>	<p>Jika guru menerapkan permainan kubus bergambar, maka kemampuan berhitung anak kelompok B1 di TK Jember Permai 1 kecamatan Sumbersari kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 akan meningkat.</p>

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
	Kubus Bergambar di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun ajaran 2016/2017 ?		penjumlahan dan pengurangan 1-20		$pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$ <p>ket: Pi : prestasi individu Srt: skor riil tercapai Si : skor ideal yang dapat dicapai individu 100 = konstanta (Masyhud. 2015)</p> <p>- Rata-rata klasikal Rumus: $M = \frac{\sum X}{N}$ Ket: M : Mean yang kita cari $\sum X$: Jumlah keseluruhan angka/bilangan/skor/nilai yang ada N : number of cases (banyaknya angka/bilangan/skor/nilai itu sendiri) (Latif, 2013: 26)</p> <p>- Persentase ketuntasan Rumus:</p>	

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
-------	-----------------	----------	-----------	-------------	-------------------	-----------

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Ket:

P : Angka persentase
 f : Frekuensi yang sedang dicari pasangannya

N : *Number of cass* (Jumlah frekuensi/ banyaknya individu)

100 % : Konstantan (Sudijono, 2012: 43)

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

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Kegiatan pembelajaran peningkatan kemampuan berhitung anak sebelum tindakan	Guru kelompok B1 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun pelajaran 2016/2017
2.	Kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan kubus bergambar pada setiap siklus	Guru kelompok B1 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun pelajaran 2016/2017
3.	Kegiatan anak selama mengikuti pembelajaran peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kubus bergambar	Anak kelompok B1 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun pelajaran 2016/2017

B.2 Pedoman Wawancara

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Informasi tentang kondisi anak, kegiatan yang akan digunakan, kemampuan berhitung anak	Guru kelompok B1 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017
2	Tanggapan guru tentang pembelajaran peningkatan kemampuan berhitung anak dengan permainan kubus bergambar	Guru kelompok B1 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017
3	Kendala yang dialami dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B1 dengan permainan kubus bergambar	Guru kelompok B1 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber data
4	Tanggapan anak tentang pembelajaran peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan kubus bergambar	Anak kelompok B2 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

B.3 Pedoman Dokumentasi

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Profil TK Jember Permai 1	Dokumen
2	Daftar nama anak kelompok B1 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017	Dokumen
3	Perangkat pembelajaran TK Jember Permai 1	Dokumen
4	Daftar nilai perkembangan anak yang berkaitan dengan kemampuan berhitung anak sebelum tindakan	Dokumen
5	Daftar nilai perkembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan kubus bergambar	Dokumen
6	Foto kegiatan penelitian	Dokumen

B.4 Pedoman Tes Unjuk Kerja

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Nilai tes unjuk kerja anak selama pembelajaran peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan kubus bergambar	Anak kelompok B1 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.

LAMPIRAN C. PEDOMAN OBSERVASI**C.1 Pedoman Observasi Kegiatan Guru****C.1a Pedoman Observasi Kegiatan Guru pada Siklus 1****LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU**

No.	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra Pembelajaran			
1.	Menyiapkan media pembelajaran	√	
Kegiatan Awal			
2.	Mengkondisikan anak	√	
3.	Mengucapkan salam	√	
4.	Mengajak anak berdoa sebelum kegiatan	√	
5.	Melakukan apersepsi	√	
6.	Menyampaikan kompetensi yang harus dicapai anak		√
Kegiatan Inti			
7.	Melakukan percakapan awal dan mengajak anak untuk memperhatikan media kubus bergambar yang ditunjukkan guru	√	
8.	Menjelaskan materi sesuai dengan tema hari tersebut	√	
9.	Melakukan tanya jawab dengan anak mengenai tema yang dijelaskan	√	
10.	Menjelaskan bagaimana cara bermain kubus bergambar, yaitu pertama anak melempar dadu kemudian anak menyusun kubus bergambar	√	
11.	Membagikan lembar kerja anak	√	
12.	Mengamati dan membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam berhitung	√	
Penutup			
13.	Melakukan refleksi dan evaluasi kegiatan satu hari	√	
14.	Memberikan informasi mengenai tema esok hari dan menutup pembelajaran dengan do'a	√	

Petunjuk pengisian: berilah tanda (√) pada kolom keterlaksanaan, berikan tanda (√) pada kriteria "ya" jika aspek yang diamati muncul dan berikan tanda (√) pada kriteria "tidak" jika aspek yang diamati tidak muncul.

Persentase keterlaksanaan kegiatan $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : *Number of Cass* (Jumlah frekuensi/banyaknya individu)

100% : konstanta

Hasil persentase yang diperoleh, yaitu:

$$1. \text{ Jawaban "Ya"} = \frac{13}{14} \times 100\% = 92\%$$

$$2. \text{ Jawaban "Tidak"} = \frac{1}{14} \times 100\% = 7,14\%$$

Kesimpulan :

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru pada siklus I diperoleh sebesar 92 % dari 14 kegiatan yang sudah direncanakan, hanya ada satu yang belum dilaksanakan guru. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik dan sesuai rencana kegiatan yang telah ditentukan meskipun masih ada satu yang harus diperbaiki.

Jember, 8 Maret 2017

Pengamat

Anggi Novitasari, S. Pd

C.1b Pedoman Observasi Kegiatan Guru pada Siklus II

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

No	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra Pembelajaran			
1.	Menyiapkan media pembelajaran	√	
Kegiatan Awal			
2.	Mengkondisikan anak	√	
3.	Mengucapkan salam dan berdoa sebelum kegiatan	√	
4.	Melakukan apersepsi	√	
5.	Menyampaikan Kompetensi yang harus dicapai anak	√	
Kegiatan Inti			
6.	Melakukan percakapan awal dan mengajak anak untuk memperhatikan media kubus bergambar yang ditunjukkan guru	√	
7.	Menjelaskan tema pada hari tersebut	√	
8.	Menjelaskan bagaimana cara bermain kubus bergambar, yaitu pertama anak melempar dadu kemudian anak menyusun kubus bergambar	√	
9.	Melakukan tanya jawab seputar berhitung dan pemantapan penjumlahan dan pengurangan	√	
10.	Membagikan lembar kerja anak untuk mengerjakan soal berhitung	√	
11.	Mengamati dan membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam berhitung	√	
Penutup			
12.	Bermain kubus bergambar bersama	√	
13.	Melakukan refleksi dan evaluasi kegiatan satu hari	√	
14.	Memberikan informasi mengenai tema esok hari dan menutup pembelajaran dengan do'a	√	

Petunjuk pengisian: berilah tanda (√) pada kolom keterlaksanaan, berikan tanda (√) pada kriteria "ya" jika aspek yang diamati muncul dan berikan tanda (√) pada kriteria "tidak" jika aspek yang diamati tidak muncul.

Persentase keterlaksanaan kegiatan $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

Keterangan:

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : *Number of Cass* (Jumlah frekuensi/banyaknya individu)

100% : konstanta

Hasil persentase yang diperoleh, yaitu:

$$1. \text{ Jawaban "Ya"} = \frac{14}{14} \times 100\% = 100\%$$

$$2. \text{ Jawaban "Tidak"} = \frac{0}{14} \times 100\% = 0\%$$

Kesimpulan :

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru pada siklus I diperoleh sebesar 100 % dari 14 kegiatan yang sudah direncanakan, semua telah dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik dan sesuai rencana kegiatan yang telah ditentukan.

Jember, 15 Maret 2017

Pengamat

Binti Nur Avivah

LAMPIRAN D. PEDOMAN WAWANCARA**D.1 Pedoman dan Hasil Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan****LEMBAR WAWANCARA GURU**

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

Responden : Guru kelompok B1 TK Jember Permai 1

Nama Guru : Anggi Novitasari S.Pd

NO	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana perkembangan kemampuan berhitung anak kelompok B1?	Kemampuan berhitung anak kelompok B1 masih belum berkembang dengan optimal. Anak masih kesulitan dalam menangkap pembelajaran berhitung, masih banyak anak yang meminta bantuan guru ketika pembelajaran berlangsung.
2.	Kegiatan apa yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B1 yang diterapkan ibu selama ini?	Kegiatan yang sering digunakan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak yaitu mengerjakan majalah yang ada disekolah, bernyanyi dan tanya jawab.
3.	Media apa saja yang pernah ibu gunakan untuk melaksanakan pembelajaran peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B1?	Media yang digunakan adalah LKS
4.	Kendala apa yang dihadapi saat pembelajaran peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok B1?	Kendala yang dihadapi saat pembelajaran yaitu anak belum bisa dikondisikan dengan baik

	saat pembelajaran dan jumlah anak yang banyak dengan kondisi kelas yang sempit sehingga anak tidak nyaman saat belajar.
5. Apabila digunakan permainan kubus bergambar untuk meningkatkan berhitung, menurut ibu apakah anak akan merasa senang untuk mengikuti pembelajaran?	Menurut saya anak-anak akan senang dan tertarik dengan media dan pembelajaran yang baru. Dengan permainan kubus bergambar anak senang dan kemampuan berhitung anak akan meningkat dan kegiatan itu merupakan hal yang baru bagi anak.

Narasumber,

Jember, 27 September 2016
Pewawancara,

Anggi Novitasri, S.Pd

Irma Fahriana
NIM. 130210205012

D.2 Pedoman dan Hasil Wawancara dengan Guru pada Tahap Siklus I**LEMBAR WAWANCARA GURU**

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru mengenai penggunaan permainan kubus bergambar dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak

Responden : Guru kelompok B1 TK Jember Permai 1

Nama Guru : Anggi Novitasari S.Pd

NO	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana tanggapan ibu mengenai penggunaan permainan kubus bergambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak yang telah dilaksanakan?	Permainan kubus bergambar ini sangat menarik dan bagus sekali diterapkan di kelompok B1 untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak karena dengan media tersebut anak lebih mudah belajar berhitung.
2.	Menurut ibu apa saja kekurangan permainan kubus bergambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak?	Menurut saya tidak ada kekurangan dalam menerapkan permainan kubus bergambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.
3.	Menurut ibu apa saja kelebihan permainan kubus bergambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak?	Menurut saya kelebihan permainan kubus bergambar ini yaitu permainan yang baru diketahui anak-anak sehingga anak-anak senang dan sangat antusias belajar, dan menjadikan anak lebih mudah mengingat angka .
4.	Apa saran ibu kaitannya dengan menggunakan permainan kubus bergambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak?	Saran saya yaitu ukuran kubus bergambar bisa menggunakan ukuran yang lebih besar dengan memanfaatkan barang

bekas seperti kardus,
kemudian diberi
tempelan kertas-kertas
oriigami supaya lebih
menarik lagi.

Narasumber,

Jember, 8 Maret 2017
Pewawancara,

Anggi Novitasri, S.Pd

Irma Fahriana
NIM. 130210205012



D.3 Pedoman dan Hasil Wawancara dengan Guru pada Tahap Siklus II**LEMBAR WAWANCARA GURU**

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru mengenai penggunaan permainan kubus bergambar dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak

Responden : Guru kelompok B1 TK Jember Permai 1

Nama Guru : Anggi Novitasari S.Pd

NO	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana tanggapan ibu mengenai penggunaan permainan kubus bergambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak yang telah dilaksanakan?	Permainan kubus bergambar ini sangat menarik dan bagus sekali diterapkan di kelompok B1 untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak karena dengan media tersebut anak lebih mudah belajar berhitung.
2.	Menurut ibu apa saja kekurangan permainan kubus bergambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak?	Menurut saya tidak ada kekurangan dalam menerapkan permainan kubus bergambar.
3.	Menurut ibu apa saja kelebihan permainan kubus bergambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak?	Menurut saya kelebihan permainan kubus bergambar ini yaitu permainan yang baru diketahui anak-anak sehingga anak-anak senang dan sangat antusias belajar, dan menjadikan anak lebih mudah mengingat angka .
4.	Apa saran ibu kaitannya dengan menggunakan permainan kubus bergambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak?	Saran saya yaitu ukuran kubus bergambar bisa menggunakan ukuran yang lebih besar dan gambar yang ada pada salah satu sisinya di

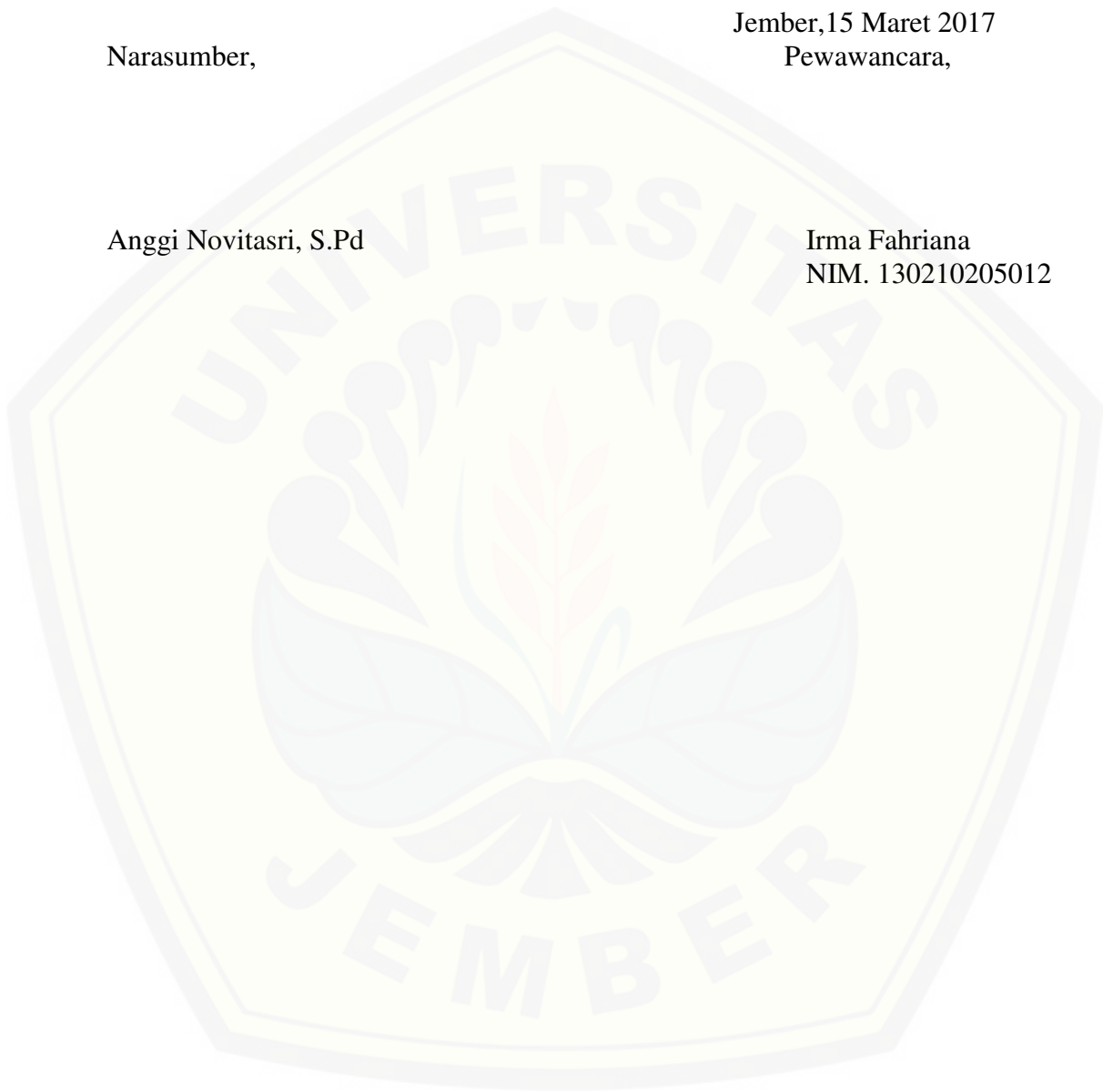
tambahin gambar lagi
agar dalam satu kotak
kubus terdapat dua
gambar yang berbeda.

Narasumber,

Jember, 15 Maret 2017
Pewawancara,

Anggi Novitasri, S.Pd

Irma Fahriana
NIM. 130210205012



LAMPIRAN E. DOKUMENTASI**E.1 Identitas Sekolah****PROFIL SEKOLAH**

Nama sekolah : TK Jember Permai 1
Jenis program : PAUD
Tahun berdiri : 2003
Alamat lengkap
Jalan : Jl. Raung Raya No. 01
RT/RW/Dusun : 04/XI/Krajan Timur
Desa/Kelurahan : Sumpersari
Kecamatan : Sumpersari
Kabupaten/Kota : Jember
Propinsi : Jawa Timur
Penanggung jawab kelembagaan
Nama lengkap : Ir. H. Suehendarwanto
Jabatan : Ketua Yayasan Jember Permai 1
No. Tlp/Hp : -
Penanggung jawab pengelolaan/Kepala
Nama lengkap : Dwi Winarsih, S.Pd
Jabatan : Kepala TK
No. Tlp/Hp : 085100457830
Ijin kelembagaan/Yayasan
Dikeluarkan oleh : Notaris Siti Lestariningsih, SH
Nomor : 4
Tgl/bulan/tahun : 12/3/2003
NPWP Lembaga
Nomor : 03.165.680.4-626.000
Nama lembaga yang tertera di NPWP : YAY. TK JEMBER PERMAI 1
Rekening Bank An. Lembaga
Nama Bank : BRI Unit Universitas Jember

No. Rekening : 087201027066531

Nama lembaga yang ada di rekening : TK Jember Permai 1

Alamat : CQ NOER QOMARIATIEN-DWI
WINARSIH

JL. RAUNG RAYA NO 01



E.2 Daftar Nama Anak**Daftar Nama Anak Kelompok B1 TK Jember Permai 1
Tahun Pelajaran 2016/2017**

No.	Nama Anak	Tempat/Tanggal Lahir	Jenis Kelamin
1	Dinda Fina Husada	Jember, 05-12-2010	P
2	Febilia Rustiningtyas	Jember, 08-02-2010	P
3	Vera Felica Mahardikar Putri	Jember, 30-04-2011	P
4	Ghazi Kurniawan	Jember, 10-09-2010	L
5	Fatmawati	Jember, 11-03-2011	P
6	Janika Darla Calista Sakhi	Jember, 12-04-2010	P
7	M Romadhon Alif F	Jember, 15-08-2010	P
8	Muhammad Fadli	Jember, 29-11-2009	L
9	Nabila Thalita Sakhi	Probolinggo, 21-12-2010	L
10	Raihan Ahmad Rizqullah	Jember, 04-04-2010	P
11	Rafa Akbar Bagaskara	Jember, 02-06-2010	L
12	Renata Dana K	Jember, 20-04-2010	L
13	Shireen Aulia Putri S	Jember, 15-01-2011	P
14	Safirotul Magfiroh	Jember, 27-01-2010	P
15	Windi Meicha Anastasia	Jember, 08-05-2010	P
16	Shefina Putri Wijaya	Jember, 03-10-2010	P

E.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada Tahap Prasiklus

RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)

Usia	: 5-6 tahun
Semester/minggu	: 1/ 11
Tema/sub tema	: Kebutuhanku / Kebersihan/alat-alat kebersihan
Sub-sub tema	: Tempat sampah
Hari tanggal	: Selasa, 27 September 2016

KD : Kompetensi Dasar

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya
- 2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
- 3.4 Mengetahui cara hidup sehat
- 4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat
- 3.6 Mengenal benda-benda yang ada disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-cirinya)
- 3.14 Mengenal kebutuhan, keinginan, dan minat diri
- 4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat

Tujuan pembelajaran

1. Anak dapat menyebutkan tempat sampah sebagai ciptaan manusia
2. Anak dapat menjaga kebersihan dirinya dan lingkungannya
3. Anak dapat menyebutkan manfaat membuang sampah pada tempatnya
4. Anak dapat menyebutkan macam-macam alat kebersihan
5. Anak dapat menghitung benda 1-20
6. Anak dapat menghubungkan gambar benda dengan tulisan
7. Anak dapat mengkreasikan karyanya dengan kolase gambar tempat sampah

Media/sumber belajar

- Gambar macam-macam alat kebersihan
- Tempat sampah
- Pensil
- Koran
- HVS
- Lem
- Pensil
- Penghapus

Langkah-langkah kegiatan.

- **Pembukaan**
 - Salam dan Doa
 - Absensi
 - Review tentang kegiatan sebelumnya
 - Bernyanyi
- **Inti**
 - Mengamati
Anak mengamati macam-macam gambar alat kebersihan dan tempat sampah
 - Menanya
Guru mendorong anak untuk bertanya tentang apa yang ingin di ketahui dan yang dilihat setelah mengamati gambar alat-alat kebersihan
 - Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan
Guru mempercakapkan tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan untuk menjawab pertanyaan anak.

Kegiatan 1. Menghubungkan benda dengan gambar

- Anak dapat menghubungkan benda dengan gambar

Kegiatan 2. Membilang banyak benda 1-20

- Anak mengamati gambar kebersihan
- Anak menghitung benda 1-20

Kegiatan 3. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media

- Anak menempelkan koran ke gambar tempat sampah (kolase)
- **Istirahat**
 - Berdoa
 - Cuci tangan pakai sabun (CTPS)
 - Makan dan minum di dalam kelas
 - Bermain di luar kelas
- **Penutup**
 - Berdoa sudah makan dan minum
 - Berdiskusi atau review tentang kegiatan yang dilaksanakan dalam sehari
 - Berdoa dan salam

Kegiatan pengaman “bermain puzzle”

Mengetahui,

Kepala TK Jember Permai 1

Guru Kelompok B 1

Dwi Winarsih, S. Pd.

Anggi Novitasari, S. Pd.

E.4 Daftar Nilai Prasiklus

Lembar Penilaian Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B1 TK Jember Permai 1

No	Nama Anak	Kualifikasi					Total Skor	Nilai	Ketuntasan		
		SB	B	C	K	SK			Tuntas	Tidak Tuntas	
1.	Dinda				√		9	56.25		√	
2.	Febilia				√		7	43.75		√	
3.	Felicia				√		8	50		√	
4.	Ghazi				√		9	56.25		√	
5.	Fatmawati				√		8	50		√	
6.	Jenika			√			10	62.5		√	
7.	Alif		√				12	75	√		
8.	Fadli		√				12	75	√		
9.	Thalita				√		8	50		√	
10.	Raihan					√	6	37.5		√	
11.	Rafa			√			11	68.75		√	
12.	Renata				√		9	56.25		√	
13.	Shireen		√				12	75	√		
14.	Safirotul				√		8	50		√	
15.	Windi				√		8	50		√	
16.	Shefina		√				12	75	√		
Jumlah		0	4	2	9	1		931.25			
		Nilai Rata-rata							58.20	4	12

Keterangan :

Kriteria Penilaian :

SB (Sangat Baik) : Anak mampu berhitung dan menjawab pertanyaan tanpa bantuan orang lain

B (Baik) : Anak mampu berhitung dan menjawab pertanyaan tapi belum sempurna

C (Cukup) : Anak mampu berhitung dan menjawab pertanyaan dengan bantuan orang lain

K (Kurang) : Anak belum mampu berhitung dan menjawab pertanyaan

SK (Sangat Kurang): Anak tidak mau berhitung dan menjawab pertanyaan

Analisis data klasikal/ nilai rata-rata kelas

Rumus:

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

Keterangan:

M : Mean yang kita cari

$\sum x$: Jumlah keseluruhan angka/bilangan/skor/nilai yang ada

N : *number of cass* (banyaknya angka/bilangan/skor/nilai itu sendiri).

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{931.25}{16} = 58.20$$

Presentase ketuntasan hasil pembelajaran kemampuan berhitung anak secara klasikal.

Rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : *Number of Cass* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

100% : konstanta

$$\text{Tuntas} = \frac{4}{16} \times 100\% = 25\%$$

$$\text{Tidak Tuntas} = \frac{12}{16} \times 100\% = 75\%$$

Kriteria penilaian kemampuan berhitung anak baik secara individu maupun kelompok atau klasikal.

Kriteria Penilaian Kemampuan
Berhitung Anak

Kualifikasi	Nilai
Sangat baik	$80 \leq N \leq 100$
Baik	$70 \leq N < 80$
Cukup	$60 \leq N < 70$
Kurang	$40 \leq N < 50$
Sangat kurang	$0 \leq N < 40$

(Sumber: Masyhud, 2015: 67)

Nilai pembelajaran kemampuan berhitung anak kelompok B1 TK Jember Permai 1 dikatakan tuntas apabila nilai kelompok ataupun individu mencapai ≥ 70 . Berdasarkan hasil observasi awal mengenai kemampuan berhitung anak kelompok B1 TK Jember Permai 1, diperoleh persentase ketuntasan secara klasikal yaitu 75 % belum tuntas dalam pembelajaran kemampuan berhitung, dan 25 % sudah tuntas dalam pembelajaran kemampuan berhitung anak, sehingga dilakukan tindakan siklus I agar kemampuan berhitung anak dapat meningkat.

Jember, 27 September 2016
Guru kelompok B1

Anggi Novitasari, S. Pd.

E.5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Pada Siklus I

Usia	: 5-6 tahun
Semester/minggu	: 2/12
Tema/sub tema	: Alat Komunikasi/Macam-macam alat komunikasi (Televisi)
Hari tanggal	: Kamis, 8 Maret 2017

KD : Kompetensi Dasar

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya
- 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
- 3.6 Mengenal benda-benda yang ada disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-cirinya)
- 3.9 Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain,dll)
- 4.9 Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya(peralatan rumah tangga, peralatan bermain,dll)
- 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
- 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

Tujuan pembelajaran

- a. Anak dapat menyebutkan alat komunikasi sebagai ciptaan manusia
- b. Anak dapat mengetahui manfaat alat komunikasi (televisi)
- c. Anak dapat menyelesaikan tugasnya dengan kreatif
- d. Anak dapat menghitung benda 1-20
- e. Anak dapat menjumlahkan dan mengurangi bilangan
- f. Anak dapat mengkreasikan karyanya dengan menggambar bebas

Media/sumber belajar

- Gambar macam-macam alat komunikasi

- Kubus bergambar
- Pensil
- HVS
- Pensil warna
- Pensil
- Penghapus

Langkah-langkah kegiatan.

1. Pembukaan

- Salam dan Doa
- Absensi
- Review tentang kegiatan sebelumnya
- Bernyanyi

2. Inti

- Mengamati
Anak mengamati macam-macam gambar dan bentuk asli alat komunikasi
- Menanya
Guru mendorong anak untuk bertanya tentang apa yang ingin di ketahui dan melihat setelah mengamati gambar alat komunikasi
- Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan
Guru bercakap-cakap tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan untuk menjawab pertanyaan anak.

Kegiatan 1. Membilang banyak benda 1-20

- Anak mengamati gambar alat komunikasi
- Anak menghitung benda 1-20
- Anak dapat menjumlahkan dan mengurangi bilangan

Kegiatan 2. Menghubungkan benda dengan gambar

- Anak dapat mengurutkan bilangan

Kegiatan 3. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media

- Anak dapat mewarnai gambar televisi
- **Istirahat**
 - Berdoa
 - Cuci tangan pakek sabun (CTPS)
 - Makan dan minum di dalam kelas
 - Bermain di luar kelas
- **Penutup**
 - Berdoa sesudah makan dan minum
 - Berdiskusi atau review tentang kegiatan yang dilaksanakan dalam sehari
 - Berdoa dan salam

Kegiatan pengaman “bermain kubus bergambar”

Guru Kelompok B1

Anggi Novitasari, S. Pd.

Jember, 8 Maret 2017

Peneliti

Irma Fahriana

Mengetahui,
Kepala TK Jember Permai 1

Dwi Winarsih, S. Pd.

E.6 Pedoman Tes Siklus I

E.6a Pedoman Tes Lisan

Langkah-langkah tes lisan (menyebutkan bilangan)

2. Guru menyiapkan media kubus bergambar di atas meja
3. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati kubus bergambar
4. Guru mengajukan pertanyaan kepada masing-masing anak

Pertanyaan Guru	Jawaban anak
Ayo coba sebutkan ada berapa kubus bergambar yang ada diatas meja?	

E.6b Pedoman Tes Unjuk Kerja

Langkah-langkah tes unjuk kerja (melakukan permainan kubus bergambar)

1. Guru menjelaskan aturan permainan kubus bergambar sesuai dengan prosedur
2. Guru mengenalkan terlebih dahulu apa itu kubus bergambar dan apa fungsi kubus bergambar
3. Guru membagi kelompok kecil
4. Guru menyiapkan kubus bergambar di meja setiap kelompok beserta dengan dadunya
5. Guru menunjukkan cara bermain kubus bergambar, yang pertama guru menjelaskan terlebih dahulu urutan bermainnya, yaitu; (1) anak melempar dadu, setiap anak mendapat giliran melempar dadu kemudian guru bertanya kepada anak berapa jumlah nokta dadu yang muncul atau pengurangan, (2) anak mengurutkan angka yang belum urut dalam kubus bergambar tersebut, setelah semua anak melempar dadu, kemudian guru bertanya kepada anak tentang kubus bergambar yang diperlihatkan guru, “ anak-anak apakah angka yang berada dikubus ini sudah berurutan ?” (3) anak menyelesaikan tugasnya bersama kelompok, (4) setelah anak selesai mengurutkan angka, guru memberikan pertanyaan kepada anak tentang

tebak angka, (5) setelah anak menebak angka, anak bertugas mengurutkan gambar atau membentuk sebuah gambar yang utuh pada salah satu sisi kubus, (6) setelah anak berhasil menyelesaikan tugasnya anak mengerjakan lembar kerja anak yang berkaitan dengan berhitung.

6. Guru mereview kegiatan yang sudah dilakukan anak, dengan tanya jawab seputar angka yaitu; tebak angka, mengurutkan angka, menjumlahkan dan mengurangi angka. Kegiatan seperti ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak dan anak menyukai pembelajaran berhitung.
7. Setelah semua anak melakukan kegiatan bermain dengan kubus bergambar guru memberikan tugas kepada anak
8. Anak mengerjakan tugasnya masing-masing

E.6c. Lembar Kerja Siswa

Nama :

Kognitif

Indikator : Membilang banyak benda 1-20

Tema : Alat Komunikasi
Sub Tema : Televisi

ayo cari jawaban yang benar !

4+6 **5**

6+2 **10**

8-3 **8**

Tanggal	Nilai	Paraf Guru	Paraf Orang Tua

E. 6d. Lembar Kerja Siswa

Nama : Subtema : Televisi	Kelas:.....	
Biladitambahkan dan dikurangkan, berapajumlahnya ?		
 +  =	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	
 +  =	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	
 -  =	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	
 -  =	<input style="width: 40px; height: 20px;" type="text"/>	
Nilai :	Paraf Guru	Paraf Orang Tua

E.7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada tahap siklus II**RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)**

Usia	: 5-6 tahun
Semester/minggu	: 2/13
Tema/sub tema	: Alat Komunikasi/Macam-macam alat komunikasi (Handphone)
Hari tanggal	: Selasa, 15 Maret 2017

KD : Kompetensi Dasar

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya
- 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
- 3.6 Mengenal benda-benda yang ada disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya)
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-cirinya)
- 3.9 Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain,dll)
- 4.9 Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya(peralatan rumah tangga, peralatan bermain,dll)
- 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
- 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

Tujuan pembelajaran

- a. Anak dapat menyebutkan alat komunikasi sebagai ciptaan manusia
- b. Anak dapat mengetahui fungsi alat komunikasi
- c. Anak dapat menyelesaikan tugasnya dengan kreatif
- d. Anak dapat menyebutkan macam-macam alat komunikasi
- e. Anak dapat menghitung benda 1-20
- f. Anak dapat menjumlahkan dan mengurangi bilangan
- g. Anak dapat menghubungkan gambar benda dengan tulisan

- h. Anak dapat mengkreasikan karyanya dengan mewarnai macam-macam alat komunikasi

Media/sumber belajar

- Gambar macam-macam alat komunikasi
- Media asli (HP, Koran)
- Kubus bergambar
- Pensil
- HVS
- Pensil warna
- Pensil
- Penghapus

Langkah-langkah kegiatan.

5. Pembukaan

- Salam dan Doa
- Absensi
- Review tentang kegiatan sebelumnya
- Bernyanyi

6. Inti

- Mengamati
Anak mengamati macam-macam gambar dan bentuk asli alat komunikasi
- Menanya
Guru mendorong anak untuk bertanya tentang apa yang ingin diketahui dan dilihat setelah mengamati gambar alat komunikasi
- Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan
Guru mempercakapkan tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan untuk menjawab pertanyaan anak.

Kegiatan 1. Membilang banyak benda

- Anak mengamati gambar alat komunikasi
- Anak menghitung benda 1-20
- Anak dapat menjumlahkan dan mengurangi bilangan

Kegiatan 2. Mengkoordinasikan mata dan tangan

- Anak dapat bermain kubus bergambar

Kegiatan 3. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media

- Anak mewarnai gambar alat komunikasi

▪ Istirahat

- Berdoa
- Cuci tangan pakek sabun (CTPS)
- Makan dan minum di dalam kelas
- Bermain di luar kelas

▪ Penutup

- Berdoa sesudah makan dan minum
- Berdiskusi atau review tentang kegiatan yang dilaksanakan dalam sehari
- Berdoa dan salam

Kegiatan pengaman “bermain kubus bergambar”

Jember, 15 Maret 2017

Guru Kelompok B1

Peneliti

Anggi Novitasari, S. Pd.

Irma Fahriana

Mengetahui,
Kepala TK Jember Permai 1

Dwi Winarsih, S. Pd.

E.7a Lembar Kerja Siswa

Nama :

Hari/tanggal :

Lengkapilah urutan lambang bilangan di bawah ini.



paraf	nilai

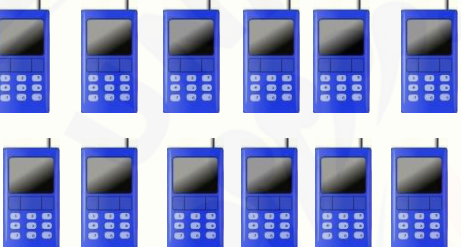
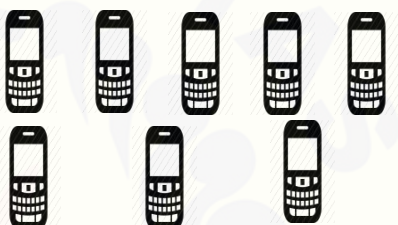
E.7b Lembar Kerja Siswa



Nama :

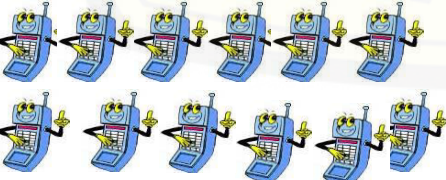

Hari/tanggal :

Jumlahlahkan dan kurangi gambar di bawah dan tulis lambag bilangannya

	+		=	
○		○		○

	+		=	
○		○		○

	-		=	
○		○		○

	-		=	
○		○		○

LAMPIRAN F. ALAT OBSERVASI KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK DALAM BENTUK *RATING SCALE*

Alat Observasi Kemampuan Berhitung Anak Dengan Permainan Kubus Bergambar

No.	Nama Anak	Penilaian Indikator Kemampuan Berhitung																Skor	Nilai	Kualifikasi	Ketuntasan		
		Membilang angka 1-20				Menunjukkan lambang bilangan 1-20				Membuat urutan bilangan 1-20				Menghitung hasil penjumlahan dan pengurangan 1-20							Tuntas	Tidak Tuntas	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1.	Dinda																						
2.	Febilia																						
3.	Vera Felica																						
4.	Ghazi																						
5.	Fatmawati																						
6.	Jenika																						
7.	Alif																						
8.	Fadli																						
9.	Thalita																						
10.	Raihan																						
11.	Rafa																						
12.	Renata																						
13.	Shireen																						

No.	Nama Anak	Penilaian Indikator Kemampuan Berhitung																Skor	Nilai	Kualifikasi	Ketuntasan		
		Membilang angka 1-20				Menunjuk kan lambang bilangan 1-20				Membuat urutan bilangan 1-20				Menghitung hasil penjumlahan dan pengurangan 1-20							Tuntas	Tidak Tuntas	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
14	Safirotul																						
15	Windi																						
16	Shefina																						
		Jumlah																					
		Rata-Rata Kelas																					

**Pedoman Penilaian Tes Unjuk Kerja Kemampuan Berhitung Anak
Melalui Permainan Kubus Bergambar**

Indikator penilaian	Kriteria penilaian	Skor
Membilang angka 1-20	Anak belum bisa membilang angka 1-20	1
	Anak ragu dalam membilang angka 1-20 , dengan bantuan guru	2
	Anak mau membilang angka 1-20 dengan mandiri namun belum tepat	3
	Anak mampu membilang mandiri angka 1-20 dengan tepat	4
Menunjukkan lambang bilangan 1-20	Anak belum bisa menunjuk bilangan angka 1-20	1
	Anak ragu menunjuk bilangan 1-20	2
	Anak mau menunjuk angka 1-20 dengan mandiri namun belum tepat	3
	Anak mampu membilang mandiri angka 1-20 dengan tepat	4
Membuat urutan bilangan 1-20	Anak belum bisa membuat urutan bilangan 1-20	1
	Anak ragu mengurutkan bilangan 1-20	2
	Anak mampu mengurutkan bilangan 1-20 dengan sedikit bantuan guru	3
	Anak mampu megurutkan bilangan 1-20 tanpa bantuan guru	4
Menghitung hasil dan pengurangan 1-20	Anak belum mampu menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan menggunakan media kubus bergambar	1
	Anak mampu menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan dengan sedikit bantuan guru, namun hanya satu yang bernilai benar	2
	Anak mampu menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan tanpa bantuan guru, namun hanya 1 yang bernilai benar	3
	Anak mampu menyebutkan hasil penambahan dan pengurangan dengan gambar dan dua-duanya dijawab dengan benar	4

1) Analisis data individu

Rumus:

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

Keterangan:

Pi : prestasi individu

Srt : skor riil tercapai

Si : skor ideal yang dapat dicapai individu

100 : konstanta

(Masyhud.,2015: 53).

2) Analisis data klasikal/ rata-rata kelas

Rumus:

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

Keterangan:

M : Mean yang kita cari

$\sum x$: Jumlah keseluruhan angka/bilangan/skor/nilai yang ada

N : *number of cass* (banyaknya angka/bilangan/skor/nilai itu sendiri).

(Latif, 2013: 26).

3) Presentase ketuntasan

Rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : *Number of Cass* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

100% : konstanta

(Sumber: Sudijono. 2012: 43).

Kriteria penelitian kemampuan berhitung anak baik secara individu maupun kelompok atau klasikal.

Kualifikasi	Nilai
Sangat baik	$80 \leq N < 100$
Baik	$70 \leq N < 80$
Cukup	$60 \leq N < 70$
Kurang	$40 \leq N < 60$
Sangat kurang	$0 \leq N < 40$

(Sumber: Masyhud, 2015: 67)

F.1 Hasil Observasi Tes Unjuk Kerja pada Tahap Pra-Siklus

Lembar Penilaian Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B1 TK Jember Permai 1

No	Nama Anak	Kualifikasi					Total Skor	Nilai	Ketuntasan		
		SB	B	C	K	SK			Tuntas	Tidak Tuntas	
1.	Dinda				√		10	62,5		√	
2.	Febilia				√		11	62,5		√	
3.	Felicia				√		9	56,25		√	
4.	Ghazi				√		11	68,75		√	
5.	Fatmawati				√		10	62,5		√	
6.	jenika			√			11	68,75		√	
7.	Alif		√				12	75	√		
8.	Fadli		√				12	75	√		
9.	Thalita				√		10	62,5		√	
10.	Raihan					√	9	56,25		√	
11.	Rafa			√			11	68,75		√	
12.	Renata				√		9	56,25		√	
13.	Shireen		√				12	75	√		
14.	Safirotul				√		11	68,75		√	
15.	Windi				√		9	56,25		√	
16.	Shefina		√				12	75	√		
Jumlah		0	4	2	9	1		1050			
Nilai Rata-rata									65,625	4	12

Keterangan :

Kriteria Penilaian :

SB (Sangat Baik) : Anak mampu berhitung dan menjawab pertanyaan tanpa bantuan orang lain

B (Baik) : Anak mampu berhitung dan menjawab pertanyaan tapi belum sempurna

C (Cukup) : Anak mampu berhitung dan menjawab pertanyaan dengan bantuan orang lain

K (Kurang) : Anak belum mampu berhitung dan menjawab pertanyaan

SK (Sangat Kurang): Anak tidak mau berhitung dan menjawab pertanyaan

Analisis data klasikal/ nilai rata-rata kelas

Rumus:

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

Keterangan:

M : Mean yang kita cari

$\sum x$: Jumlah keseluruhan angka/bilangan/skor/nilai yang ada

N : *number of cass* (banyaknya angka/bilangan/skor/nilai itu sendiri).

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{1050}{16} = 65,625$$

Presentase ketuntasan hasil pembelajaran kemampuan berhitung anak secara klasikal.

Rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : *Number of Cass* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

100% : konstanta

$$\text{Tuntas} = \frac{4}{16} \times 100\% = 25 \%$$

$$\text{Tidak Tuntas} = \frac{12}{16} \times 100\% = 75 \%$$

Kriteria penilaian kemampuan berhitung anak baik secara individu maupun kelompok atau klasikal.

Kriteria Penilaian Kemampuan
Berhitung Anak

Kualifikasi	Nilai
Sangat baik	$80 \leq N \leq 100$
Baik	$70 \leq N < 80$
Cukup	$60 \leq N < 70$
Kurang	$40 \leq N < 50$
Sangat kurang	$0 \leq N < 40$

(Sumber: Masyhud, 2015: 67)

Nilai pembelajaran kemampuan berhitung anak kelompok B1 TK Jember Permai 1 dikatakan tuntas apabila nilai kelompok ataupun individu mencapai ≥ 70 . Berdasarkan hasil observasi awal mengenai kemampuan berhitung anak kelompok B1 TK Jember Permai 1, nilai rata-rata kelompok yang diperoleh yaitu 65,25. Terdapat 12 anak (75%) dinyatakan belum tuntas dan 4 anak (25%) dinyatakan tuntas dari 16 anak. Artinya kemampuan berhitung anak kelompok B1 di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 dikatakan belum tuntas, sehingga dilakukan tindakan siklus I agar kemampuan berhitung anak dapat meningkat dan tuntas.

Jember, 27 September 2016
Guru kelompok B1

Anggi Novitasari, S. Pd.

F.2 Hasil Observasi Tes Unjuk Kerja pada Tahap Siklus I

Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Dengan Permainan Kubus Bergambar Siklus I

No.	Nama Anak	Penilaian Indikator Kemampuan Berhitung																Skor	Nilai	Kualifikasi	Ketuntasan	
		Membilang angka 1-20				Menunjukkan lambang bilangan 1-20				Membuat urutan bilangan 1-20				Menghitung hasil penjumlahan dan pengurangan 1-20							Tuntas	Tidak Tuntas
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1.	Dinda				√				√				√				√	13	81,25	SB	√	
2.	Febilia				√				√				√				√	12	75	B	√	
3.	Vera Felica				√				√				√				√	14	87,5	SB	√	
4.	Ghazi				√				√				√				√	14	87,5	SB	√	
5.	Fatmawati				√				√				√				√	11	68,75	C		√
6.	Jenika				√				√				√				√	11	68,75	C		√
7.	Alif				√				√				√				√	14	87,5	SB	√	
8.	Fadli				√				√				√				√	15	93,75	SB	√	
9.	Thalita				√				√				√				√	14	87,5	SB	√	
10.	Raihan				√				√				√				√	10	62,5	C		√
11.	Rafa				√				√				√				√	15	93,75	SB	√	
12.	Renata				√				√				√				√	13	81,25	SB	√	
13.	Shireen				√				√				√				√	13	81,25	SB	√	

No.	Nama Anak	Penilaian Indikator Kemampuan Berhitung																Skor	Nilai	Kualifikasi	Ketuntasan	
		Membilang angka 1-20				Menunjukkan lambang bilangan 1-20				Membuat urutan bilangan 1-20				Menghitung hasil penjumlahan dan pengurangan 1-20							Tuntas	Tidak Tuntas
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
14	Safirotul				√				√				√				√	14	87,5	SB	√	
15	Windi				√			√					√			√		11	68,75	C		√
16	Shefina			√				√					√			√		11	68,75	C		√
Jumlah																			1281,25			
Rata-Rata Kelas																			80,08		11	5

Analisis data klasikal/ rata-rata kelas

Rumus:

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

Keterangan:

M : Mean yang kita cari

$\sum x$: Jumlah keseluruhan angka/bilangan/skor/nilai yang ada

N : *number of cass* (banyaknya angka/bilangan/skor/nilai itu sendiri).

$$\text{Nilai rata – rata kelas} = \frac{1281,25}{16} = 80,08$$

Presentase ketuntasan

Rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : *Number of Cass* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

100% : konstanta

$$\text{Tuntas} = \frac{11}{16} \times 100\% = 68,75 \%$$

$$\text{Tidak Tuntas} = \frac{5}{16} \times 100\% = 31,25 \%$$

Kriteria penelitian kemampuan berhitung anak baik secara individu maupun kelompok atau klasikal.

Kualifikasi	Nilai
Sangat baik	$80 \leq N \leq 100$
Baik	$70 \leq N < 80$
Cukup	$60 \leq N < 70$
Kurang	$40 \leq N < 60$
Sangat kurang	$0 \leq N < 40$

(Sumber: Masyhud, 2015: 67)

Nilai pembelajaran kemampuan berhitung anak kelompok B1 TK Jember Permai 1 dikatakan tuntas apabila nilai kelompok ataupun individu mencapai ≥ 70 .

Berdasarkan hasil observasi awal mengenai kemampuan berhitung anak kelompok B1 TK Jember Permai 1, nilai rata-rata kelompok yang diperoleh yaitu 80,08. Terdapat 11 anak (68,75%) dinyatakan tuntas dan 5 anak (31,25%) dinyatakan belum tuntas dari 16 anak. Artinya kemampuan berhitung anak kelompok B1 di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 pada siklus I dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan.

Pengamat

Binti Nur Avivah
130210205050

Pengamat

Ulta Rizky
130210205028

Jember, 8 Maret 2017
Pengamat

Yulita Susanti
130210205048

F.3 Hasil Observasi Tes Unjuk Kerja pada Tahap Siklus II

Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Anak Dengan Permainan Kubus Bergambar pada Tahap Siklus II

No.	Nama Anak	Penilaian Indikator Kemampuan Berhitung																Skor	Nilai	Kualifikasi	Ketuntasan	
		Membilang angka 1-20				Menunjukkan lambang bilangan 1-20				Membuat urutan bilangan 1-20				Menghitung hasil penjumlahan dan pengurangan 1-20							Tuntas	Tidak Tuntas
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1.	Dinda				√				√				√				√	14	87,5	SB	√	
2.	Febilia				√			√					√				√	14	87,5	SB	√	
3.	Vera Felicia				√			√					√				√	15	93,75	SB	√	
4.	Ghazi				√				√				√				√	15	93,75	SB	√	
5.	Fatmawati				√				√				√				√	16	100	SB	√	
6.	Jenika				√				√				√				√	15	93,75	SB	√	
7.	Alif				√				√				√				√	14	87,5	SB	√	
8.	Fadli				√				√				√				√	15	100	SB	√	
9.	Thalita				√				√				√				√	15	93,75	SB	√	
10.	Raihan			√				√					√				√	11	68,75	C		√
11.	Rafa				√				√				√				√	16	100	SB	√	
12.	Renata				√				√				√				√	14	87,5	SB	√	
13.	Shireen				√				√				√				√	15	93,75	SB	√	

No.	Nama Anak	Penilaian Indikator Kemampuan Berhitung																Skor	Nilai	Kualifikasi	Ketuntasan	
		Membilang angka 1-20				Menunjukkan lambang bilangan 1-20				Membuat urutan bilangan 1-20				Menghitung hasil penjumlahan dan pengurangan 1-20							Tuntas	Tidak Tuntas
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
14	Safirotul				√				√				√				√	14	87,5	SB	√	
15	Windi				√				√				√				√	15	93,75	SB	√	
16	Shefina				√				√				√				√	15	93,75	SB	√	
Jumlah																			1462,5		15	1
Rata-Rata Kelas																		91,41				

Analisis data klasikal/ rata-rata kelas

Rumus:

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

Keterangan:

M : Mean yang kita cari

$\sum x$: Jumlah keseluruhan angka/bilangan/skor/nilai yang ada

N : *number of cass* (banyaknya angka/bilangan/skor/nilai itu sendiri).

$$\text{Nilai rata – rata kelas} = \frac{1462,5}{16} = 91,41$$

Presentase ketuntasan

Rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : *Number of Cass* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

100% : konstanta

$$\text{Tuntas} = \frac{15}{16} \times 100\% = 93.75 \%$$

$$\text{Tidak Tuntas} = \frac{1}{16} \times 100\% = 6,25 \%$$

Kriteria penelitian kemampuan berhitung anak baik secara individu maupun kelompok atau klasikal.

Kualifikasi	Nilai
Sangat baik	$80 \leq N < 100$
Baik	$70 \leq N < 80$
Cukup	$60 \leq N < 70$
Kurang	$40 \leq N < 60$
Sangat kurang	$0 \leq N < 40$

(Sumber: Masyhud, 2015: 67)

Nilai pembelajaran kemampuan berhitung anak kelompok B1 TK Jember Permai 1 dikatakan tuntas apabila nilai kelompok ataupun individu mencapai ≥ 70 .

Berdasarkan hasil observasi awal mengenai kemampuan berhitung anak kelompok B1 TK Jember Permai 1, nilai rata-rata kelompok yang diperoleh yaitu 91,41. Terdapat 15 anak (93,75%) dinyatakan tuntas dan 1 anak (6,25%) dinyatakan belum tuntas dari 16 anak. Artinya kemampuan berhitung anak kelompok B1 di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 pada siklus II dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan.

Pengamat

Binti Nur Avivah
130210205050

Pengamat

Ulta Rizky
1302102050

Jember, 15 Maret 2017
Pengamat

Yulita Susanti
1302102050

LAMPIRAN G. FOTO PELAKSANAAN TINDAKAN

G.1 Foto Pelaksanaan Siklus I



Gambar 1. Guru menjelaskan media kubus bergambar



Gambar 2. Guru menjelaskan cara bermain kubus bergambar



Gambar 3. Aktivitas anak saat tes lisan mengurutkan angka



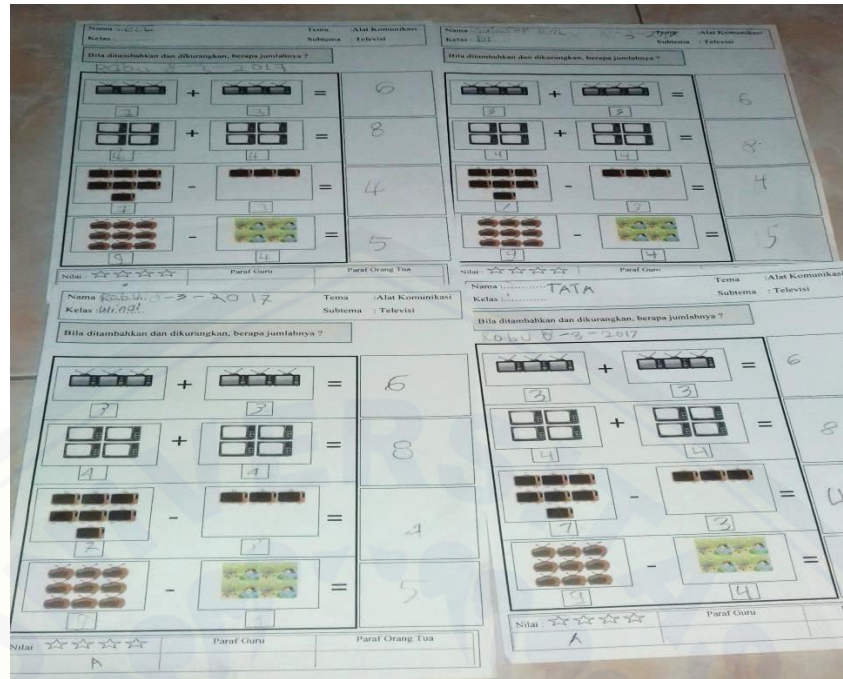
Gambar 4. Aktivitas anak saat bermain kubus bergambar



Gambar 5. Guru memberi bantuan pada anak yang membutuhkan bantuan



Gambar 6. Guru melihat anak mengerjakan soal berhitung



Gambar 7. Hasil lembar kerja anak



Gambar 8. Hasil lembar kerja anak



Gambar 9. Media kubus bergambar sisi depan



Gambar 10. Media kubus bergambar sisi depan

G.2 Foto Pelaksanaan Pada Siklus II



Gambar 1. Guru menjelaskan materi



Gambar 2. Guru memberikan kesempatan pada untuk mengurutkan angka secara mandiri



Gambar 3. Aktivitas anak menyusun kubus bergambar



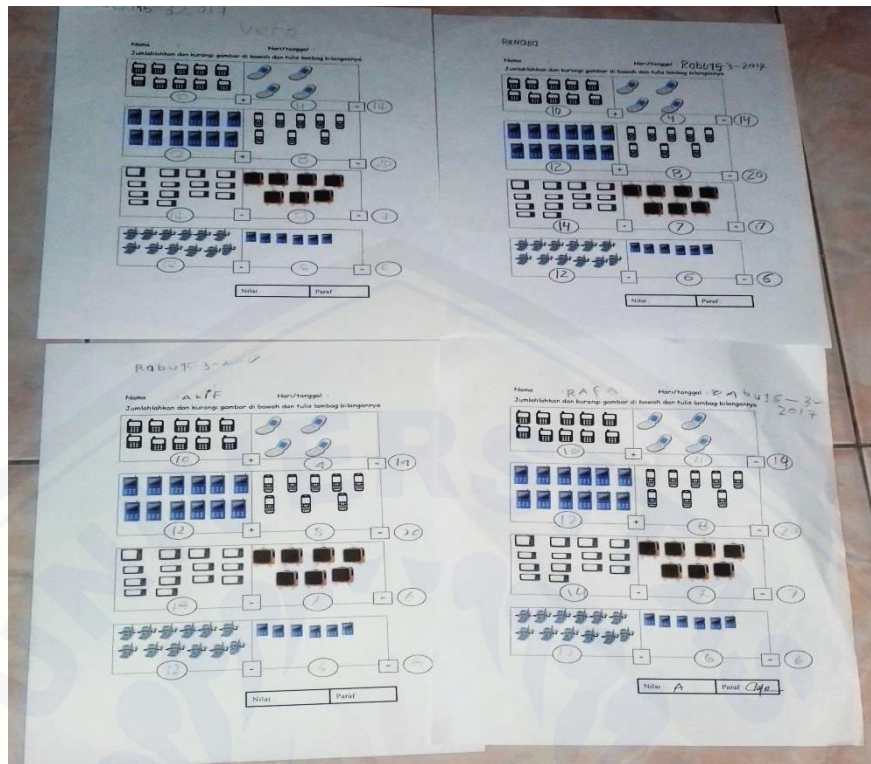
Gambar 4. Aktivitas anak melempar dadu sebelum permainan dimulai



Gambar 5. Aktivitas anak bermain kubus bergambar



Gambar 6. Aktivitas anak mengerjakan soal berhitung



Gambar 8. Hasil lembar kerja anak



Gambar 9. Hasil lembar kerja anak



Gambar 10. Media kubus bergambar



Gambar 11. Media kubus bergambar

G.3 Hasil Lembar Kerja Anak

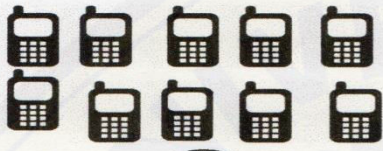


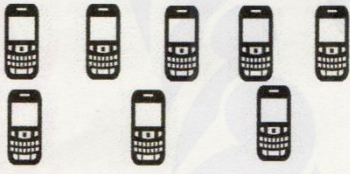
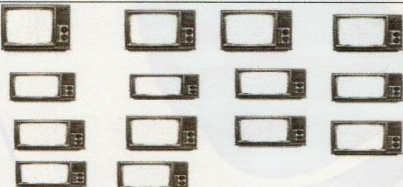
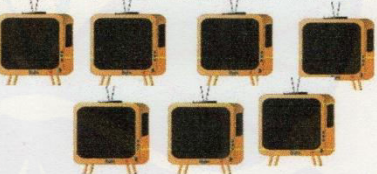
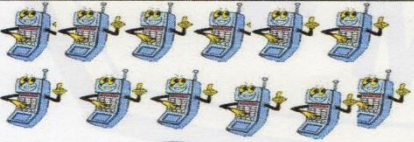

G.3.1 Lembar Kerja Anak

015-32 017

Verg

Nama : Hari/tanggal :

Jumlahlahkan dan kurangi gambar di bawah dan tulis lambag bilangannya

 <p>10</p>	+	 <p>4</p>	=	<p>14</p>
 <p>12</p>	+	 <p>8</p>	=	<p>20</p>
 <p>14</p>	-	 <p>7</p>	=	<p>7</p>
 <p>12</p>	-	 <p>6</p>	=	<p>6</p>

Nilai :	Paraf :
---------	---------

G.3.2 Lembar Kerja Anak

Nama : Ghazi

Kognitif

Indikator : Membilang banyak benda 1-20

Tema : Alat Komunikasi
Sub Tema : Televisi

ayo cari jawaban yang benar !

4+6

5

6+2

10

8-3

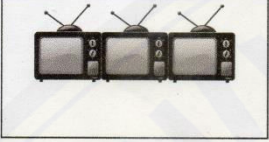
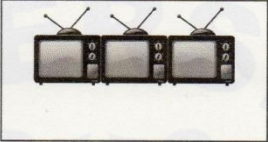
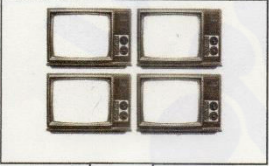
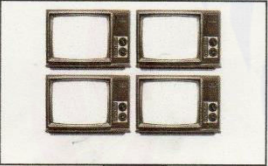
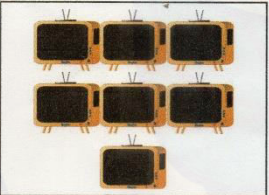
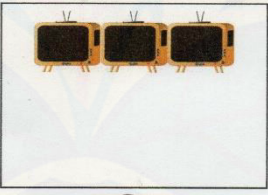
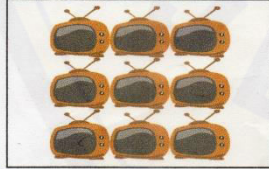

8

Tanggal	Nilai	Paraf Guru	Paraf Orang Tua

G.3.3 Lembar Kerja Anak

Nama : <u>Rabuh 8-3-2017</u>	Tema : <u>Alat Komunikasi</u>
Kelas : <u>Windi</u>	Subtema : <u>Televisi</u>

Bila ditambahkan dan dikurangkan, berapa jumlahnya ?

 <input type="text" value="3"/>	+	 <input type="text" value="3"/>	=	<input type="text" value="6"/>
 <input type="text" value="4"/>	+	 <input type="text" value="4"/>	=	<input type="text" value="8"/>
 <input type="text" value="7"/>	-	 <input type="text" value="3"/>	=	<input type="text" value="4"/>
 <input type="text" value="9"/>	-	 <input type="text" value="4"/>	=	<input type="text" value="5"/>

Nilai : ☆☆☆☆ <input type="text" value="A"/>	Paraf Guru	Paraf Orang Tua
--	------------	-----------------

G.3.4 Lembar Kerja Anak

RENTO

Nama : _____ Hari/tanggal : Rabu 3-2017

Lengkapilah urutan lambang bilangan di bawah ini.

handphone

1	2	3
4	5	6
7	8	9

paraf	nilai

LAMPIRAN H. 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 : 19:185/UN25.1.5/LT.5/2017
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

28 FEB 2017

Yth. Kepala TK Jember Permai 1
Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : IRMA FAHRIANA
NIM : 130210205012
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program studi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud mengadakan penelitian di TK Jember Permai 1 Kecamatan sumbersari Kabupeten Jember yang Saudara pimpin dengan judul "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Kubus Bergambar di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017" di Sekolah yang Saudara pimpin.

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

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

a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,



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

LAMPIRAN I. SURAT KETERANGAN KEPALA SEKOLAH



YAYASAN JEMBER PERMAI 1
PUSAT PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PUSAT PAUD)
KELOMPOK BERMAIN DAN TAMAN KANAK-KANAK TERPADU
JL. Raung Raya 01- Uatara Masjid As-Salaam Jember 68121
☎ : (0331) 330478, 330650, 330478 ☒ : (0331) 332675

KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dwi Winarsih, S. Pd.

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : IRMA FAHRIANA

NIM : 130210205012

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD)

Telah melaksanakan penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B2 Melalui Permainan Kubus Bergambar di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 16 Maret 2017
Kepala TK Jember Permai 1



Dwi Winarsih, S. Pd.

LAPIRAN J. BIODATA**BIODATA MAHASISWA****A. Identitas Diri**

Nama : IRMA FAHRIANA
 Tempat, Tanggal Lahir : Kediri, 1 Januari 1995
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat Asal : Dsn. Kencong RT/RW 017/003 Ds. Kencong Barat
 Kec. Kepung Kab. Kediri

 Alamat Tinggal : Jl. Mastrip No. 6 Asrama Putri PKP-RI Kec.
 Sumbersari Kab. Jember
 Telepon : 081333971956
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Agama : Islam

B. Riwayat Pendidikan

No	Pendidikan	Tempat	Tahun Lulus
1	RA Kusuma Mulia	Kediri	2001
2	MI Nindomiyah	Kediri	2007
3	MTsN Jombang Kauman	Kediri	2010
4	MAN KRECEK	Kediri	2013
5	PG PAUD Universitas Jember	Jember	2017