



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL GUNUNGAN PADA ANAK
KELOMPOK A DI TK SISWA BUDHI KECAMATAN
KALIWATES KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Oleh

**YUNITA NUR ADILA
NIM 130210205062**

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



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL GUNUNGAN PADA ANAK
KELOMPOK A DI TK SISWA BUDHI KECAMATAN
KALIWATES 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

**YUNITA NUR ADILA
NIM 130210205062**

**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:

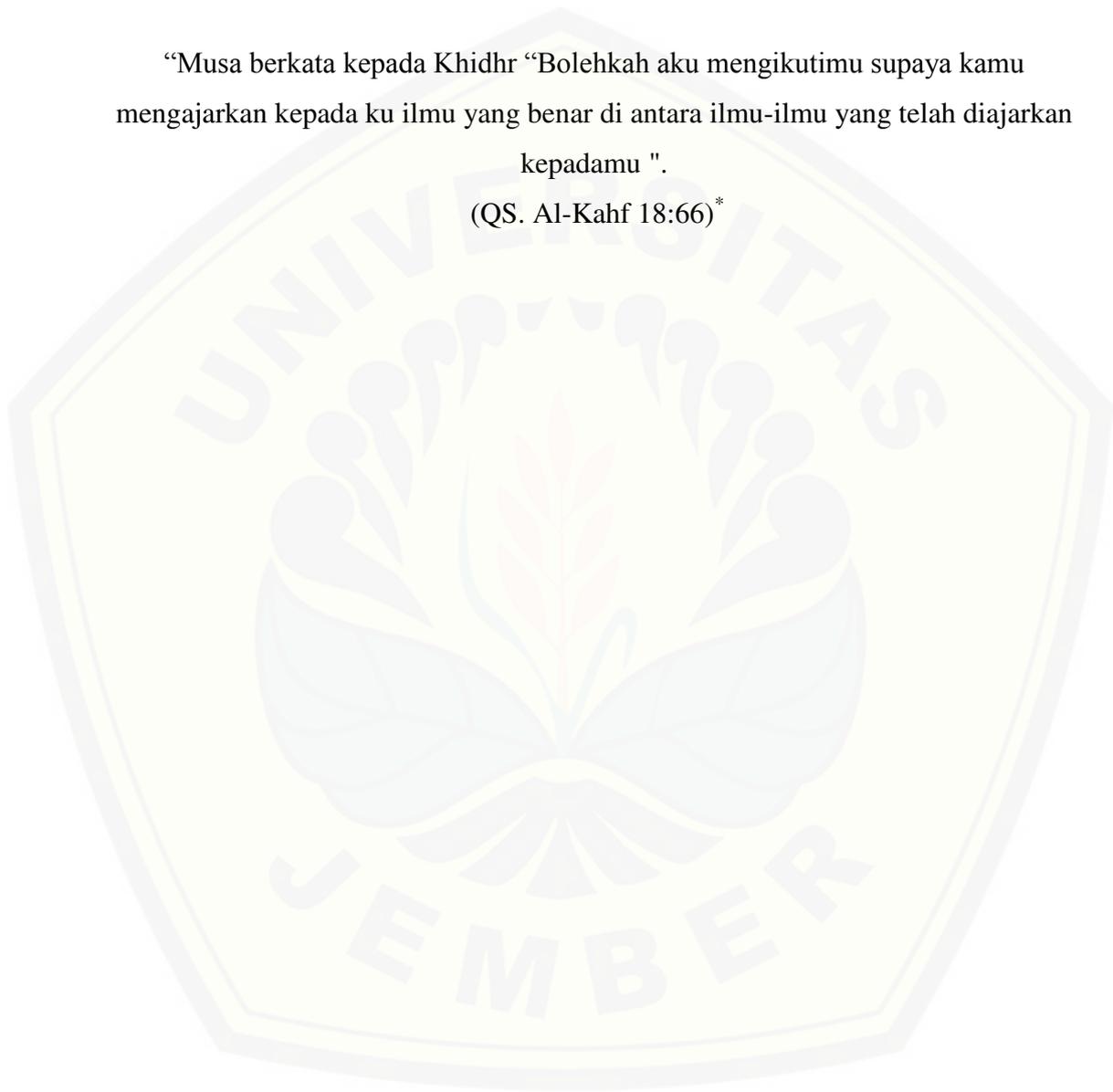
- 1) Ayahanda Zahrudin, Ibunda Suraiyah Al-Qadri dan keluarga yang selalu memberikan semangat, doa, dukungan, serta nasihat. Terima kasih atas setiap doa, kasih sayang, waktu serta materi yang telah diberikan dan terima kasih telah menjadi sumber semangat paling utama selama ini;
- 2) Guru-guru penulis sejak 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

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَيَّ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عُلِّمْتَ رُشْدًا

“Musa berkata kepada Khidhr “Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepada ku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu ”.

(QS. Al-Kahf 18:66)*



*) Anonim. 2015. *Tafsir*. <http://tafsirq.com/18-al-kahf/ayat-66> . (diakses pada 25 April 2016)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yunita Nur Adila

NIM : 130210205062

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tradisional Gunungan pada Anak Kelompok A di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates 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 pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 3 Mei 2017

Yang menyatakan,

Yunita Nur Adila
NIM. 130210205062

PENGAJUAN

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL GUNUNGAN PADA ANAK
KELOMPOK A DI TK SISWA BUDHI KECAMATAN
KALIWATES 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 (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : YUNITA NUR ADILA
NIM : 130210205062
Angkatan : Tahun 2013
Daerah Asal : Bali
Tempat/Tanggal lahir : Negara, 18 Juni 1996
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia
Dini

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Dra. Khutobah, M. Pd
NIP. 195610031982122001

Drs. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 195905201986021001

SKRIPSI

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL GUNUNGAN PADA ANAK
KELOMPOK A DI TK SISWA BUDHI KECAMATAN
KALIWATES KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Oleh

Yunita Nur Adila
NIM 130210205062

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dra. Khutobah, M. Pd

Dosen pembimbing II : Drs. Syarifuddin, M. Pd

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tradisional Gunungan pada Anak Kelompok A di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Rabu, 3 Mei 2017

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Tim Penguji :

Ketua,

Sekretaris,

Dra. Khutobah, M. Pd
NIP. 195610031982122001

Drs. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 195905201986021001

Penguji I,

Penguji II,

Dr. Susanto, M.Pd
NIP. 196306161988021001

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd
NIP. 196107291988022001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

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

RINGKASAN

Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tradisional Gunungan pada Anak Kelompok A di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017;
Yunita Nur Adila, 130210205062; 64 Halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Kemampuan berhitung adalah salah satu aspek dari pengembangan kognitif. Dasar-dasar berhitung anak usia dini yaitu mengenal angka, bilangan, dan pengoperasian. Untuk mengembangkan kemampuan berhitung dapat dilalui dengan bermain, salah satunya dengan bermain permainan tradisional gunungan. Berdasarkan observasi dan wawancara ditemukan bahwa dari 11 siswa hanya 4 anak yang bisa berhitung dengan baik, sedangkan 7 anak masih belum memiliki kemampuan yang baik dalam hal tersebut. Penyebab yang mendasari kemampuan berhitung anak belum berkembang secara optimal yaitu kegiatan pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga anak menjadi bosan. Guru hanya menggunakan media kartu angka dan mengerjakan majalah, untuk itu perlu adanya variasi penggunaan kegiatan pembelajaran yang lain yang menarik untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan berhitung melalui permainan tradisional gunungan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimanakah penerapan permainan tradisional gunungan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017?; dan (2) bagaimanakah meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A melalui permainan tradisional gunungan di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017?. Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan penerapan permainan tradisional gunungan untuk meningkatkan

kemampuan berhitung pada anak kelompok A di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017; (2) meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional gunung pada anak kelompok A di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017.

Penelitian ini dilakukan di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A yang berjumlah 11 anak, yang terbagi atas 7 anak perempuan dan 4 anak laki-laki. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dan menggunakan desain PTK. Setiap siklus terdiri atas empat 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 tradisional gunung untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A di TK Siswa Budhi tahun pelajaran 2016/2017 dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dilakukan dengan cara guru menunjukkan bidang permainan tradisional gunung pada anak didepan kelas, kemudian guru (peneliti) menjelaskan dan mendemonstrasikan cara bermain permainan tradisional gunung, guru meminta anak untuk memperhatikan penjelasan guru, kemudian guru meminta anak untuk bermain permainan tradisional gunung seperti dijelaskan oleh guru. Pelaksanaan pada siklus II hampir sama dengan siklus I akan tetapi ditambahkan perbaikan dari perencanaan yang ada pada siklus I. Peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok A TK Siswa Budhi tahun pelajaran 2016/2017 dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata kelas pada pra siklus 56,81, siklus I 70,49, dan siklus II meningkat menjadi 89,20.

Saran yang dapat disampaikan yaitu, jika menggunakan permainan tradisional gunung untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, bahan yang digunakan bisa karpet, spons, dll yang membuat anak nyaman dan tertarik, dan dalam pembuatan guncunya bisa menggunakan bahan kertas karton atau mika yang tebal, sehingga dalam melempar anak lebih mudah.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah Swt atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tradisional Gunungan Pada Anak Kelompok A Di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates 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. Dra. Khutobah, M. Pd., selaku Dosen pembimbing utama, Drs. Syarifuddin, 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. Sri Hartini, S. Pd., selaku kepala TK Siswa Budhi yang telah bersedia menerima dan memberikan bantuan selama diadakannya penelitian;
7. Ibunda Suraiyah Al-Qadri dan Ayahanda Zahrudin yang telah mencurahkan kasih sayang, keikhlasan, doa, dukungan serta menjadi panutan dan suri

tauladan yang baik, A. Rizal Zulmi, A. Rizky Hanggara, dan Hasnah Baras terima kasih selalu menyelipkan doa-doa terbaik;

8. Sahabat, teman, dan keluarga besar di Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember, Avivah, Ratna, Irma, Ilmia, Winda, Vera, Ikha, Nita, Ihda, Luluk, Bos Ila dan teman-teman yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas setiap momen yang telah terlewati selama ini;
9. Sahabat seperjuangan perantauan Imam Bali, Intan, Ais, Amir, Hoir, dan teman-teman lain, terima kasih atas kebersamaan dan ketersediaan menjadi keluarga selama di Jember;
10. 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 Mei 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	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Perkembangan Kemampuan Kognitif	7
2.1.1 Pengertian kemampuan kognitif.....	7
2.1.2 Tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun	8
2.2 Hakikat Berhitung	9
2.2.1 Pengertian berhitung	9
2.2.2 Tahapan kemampuan berhitung	11
2.2.3 Prinsip-prinsip dalam berhitung	12

2.2.4 Metode pembelajaran kemampuan berhitung	13
2.3 Permainan Tradisional Gunungan	15
2.3.1 Permainan tradisional	15
2.3.2 Permainan tradisional gunungan	16
2.3.3 Manfaat permainan tradisional gunungan	17
2.3.4 Gambaran bidang dan cara bermain permainan tradisional gunungan.....	19
2.4 Hubungan Permainan Tradisional Gunungan Terhadap Kemampuan Berhitung	21
2.5 Penelitian Relevan	22
2.6 Kerangka Berfikir Penelitian	24
2.7 Hipotesis Penelitian	25
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	26
3.1 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian	26
3.2 Definisi Operasional	26
3.2.1 Kemampuan berhitung	26
3.2.2 Permainan tradisional gunungan	26
3.3 Desain Penelitian	27
3.4 Prosedur Penelitian	29
3.4.1 Pra Siklus.....	30
3.4.2 Siklus I.....	30
3.4.3 Siklus II	33
3.5 Metode Pengumpulan data.....	33
3.5.1 Metode Observasi.....	33
3.5.2 Metode Wawancara.....	34
3.5.3 Metode Tes	34
3.5.4 Metode Dokumentasi	34
3.6 Teknik Analisis	35
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 Jadwal Penelitian.....	39
4.2 Kondisi Awal (Pra Siklus)	39

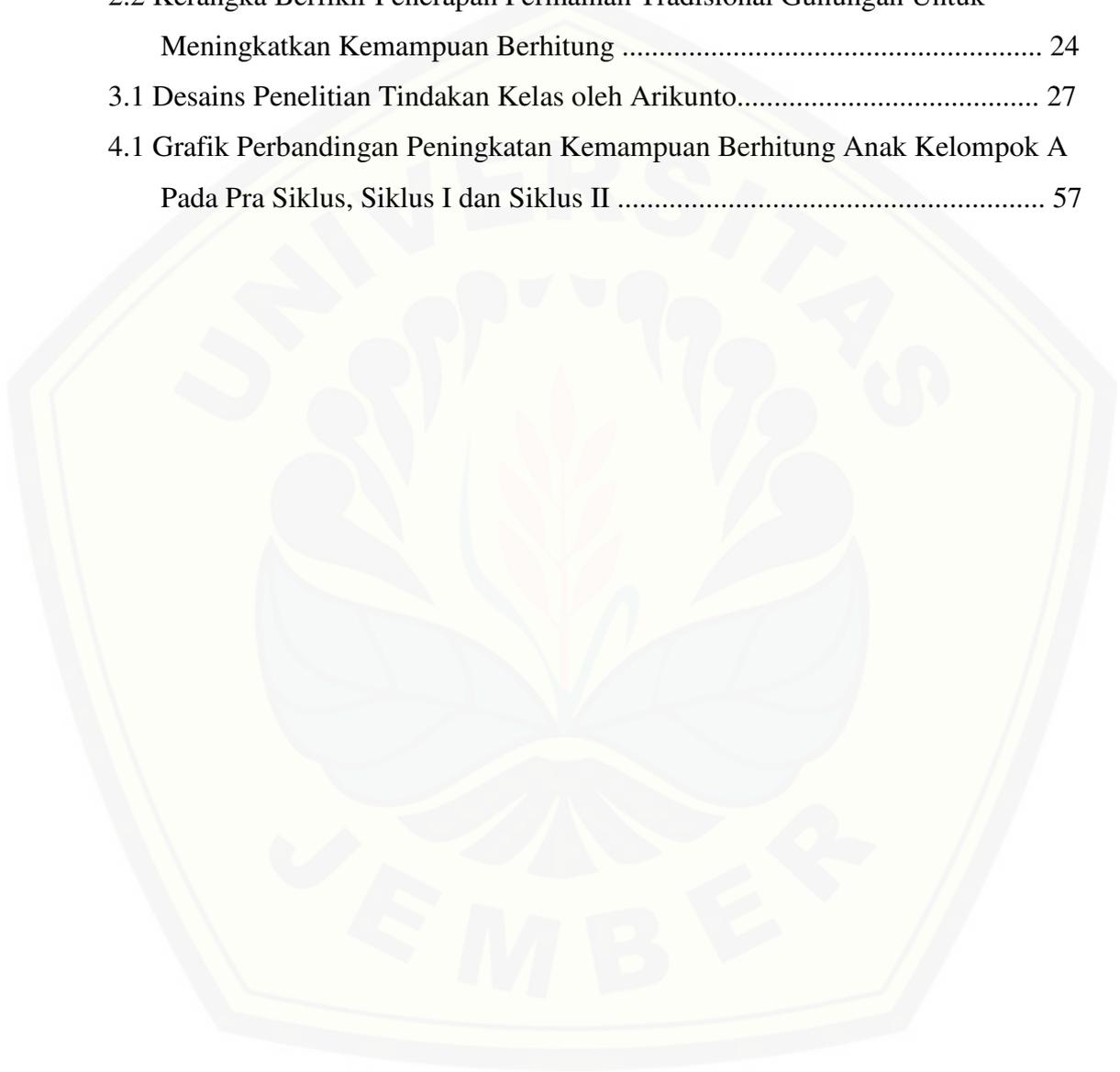
4.3 Penerapan Permainan Tradisional Gunungan dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok A di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017	41
4.3.1 Hasil Dan Pembahasan Siklus I	42
4.3.2 Hasil Dan Pembahasan Siklus II	49
4.4 Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok A Melalui Permainan Tradisional Gunungan di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017	56
4.5 Temuan Penelitian	58
BAB 5. PENUTUP	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	60
5.2.1 Bagi guru	60
5.2.2 Bagi sekolah	60
5.2.3 Bagi anak	61
5.2.4 Bagi peneliti	61
5.2.5 Bagi peneliti lain	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	65

DAFTAR TABEL

	Halaman
1.1 Presentase hasil belajar anak kelompok A di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.....	4
3.1 Pedoman Penilaian Tes Anak.....	35
3.2 Kriteria Penilaian Kemampuan Berhitung Melalui Kegiatan Permainan Tradisional Gunungan.....	35
3.3 Kriteria Penilaian Hasil Belajar Anak	37
4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	39
4.2 Presentase Ketuntasan Anak Pra Siklus.....	41
4.3 Perbandingan Nilai Kemampuan Berhitung Anak Secara Klasikal pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.....	56

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Gambar Bidang Permainan Tradisional Gunungan	19
2.2 Kerangka Berfikir Penerapan Permainan Tradisional Gunungan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung	24
3.1 Desains Penelitian Tindakan Kelas oleh Arikunto.....	27
4.1 Grafik Perbandingan Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok A Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	57



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. MATRIK PENELITIAN	65
B. PEDOMAN PENGUMPUL DATA	67
B.1 Pedoman Observasi	67
B.2 Pedoman Dokumentasi	67
B.3 Pedoman Wawancara	68
B.4 Pedoman Tes	68
C. PEDOMAN OBSERVASI	69
C.1 Pedoman Observasi Kegiatan Guru pada Siklus I	69
C.2 Pedoman Observasi Kegiatan Guru pada Siklus II	71
C.3 Pedoman Observasi Kegiatan Anak pada Siklus I	73
C.4 Pedoman Observasi Kegiatan Anak pada Siklus II	75
D. HASIL OBSERVASI	77
D.1 Hasil Observasi Kegiatan Guru pada Siklus I	77
D.2 Hasil Observasi Kegiatan Guru pada Siklus II	79
D.3 Hasil Observasi Kegiatan Anak pada Siklus I	81
D.4 Hasil Observasi Kegiatan Anak pada Siklus II	83
E. DOKUMENTASI	85
E.1 Profil Sekolah	85
E.2 Daftar Nama Guru dan Kepala Sekolah	86
E.3 Daftar Nama Anak	86
F. PEDOMAN WAWANCARA	87
F.1 Pedoman Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan	87
F.2 Pedoman Wawancara dengan Guru Sesudah Tindakan	88
F.3 Pedoman Wawancara dengan Anak Sesudah Tindakan	89
G. HASIL WAWANCARA	90
G.1 Hasil Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan	90
G.2 Hasil Wawancara dengan Guru Sesudah Tindakan	91
G.3 Hasil Wawancara dengan Anak Sesudah Tindakan	92

H. PERANGKAT PEMBELAJARAN	93
H.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Pra Siklus	93
H.2 Daftar Nilai Pra Siklus	95
H.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I	97
H.4 Lembar Kerja Anak Siklus I	99
H.5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus II	103
H.6 Lembar Kerja Anak Siklus II	105
H.7 Pedoman Tes	108
I. ALAT OBSERVASI KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK DALAM BENTUK RATING SCALE	109
J. HASIL KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK	112
J.1 Hasil Kemampuan Berhitung Anak pada Siklus I	112
J.2 Hasil Kemampuan Berhitung Anak pada Siklus II	115
K. MEDIA PEMBELAJARAN	118
L. HASIL BELAJAR ANAK	119
L.1 Hasil Belajar Anak pada Siklus I	119
L.2 Hasil Belajar Anak pada Siklus II	122
M. SURAT KETERANGAN	124
M.1 Surat Izin Penelitian	124
M.2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	125
N. DOKUMENTASI	126
N.1 Dokumentasi Siklus I	124
N.2 Dokumentasi Siklus II	129
O. BIODATA	132

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab pendahuluan merupakan bagian awal yang memberikan gambaran secara umum tentang topik yang diteliti. Pada bab ini akan diuraikan hal-hal yang berkaitan dengan pendahuluan yang meliputi: (1) Latar Belakang; (2) Rumusan Masalah; (3) Tujuan Penelitian; dan (4) Manfaat Penelitian. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

1.1 Latar Belakang

Anak merupakan amanah (titipan) Allah Swt, yang harus dijaga, dirawat, dan dipelihara dengan sebaik-baiknya oleh setiap orangtua. Sejak lahir anak diberikan berbagai potensi yang dapat dikembangkan sebagai penunjang kehidupan dimasa depan (Fadilla, dan Khorida, 2016:44). Masa usia dini (0-6 tahun) sering juga disebut masa keemasan (*golden egg*) di mana masa ini sangat penting bagi anak yang mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, moral agama dan sosial emosional (Kementerian Pendidikan Nasional: 2010). Perlu dipahami bahwa anak memiliki potensi untuk menjadi lebih baik di masa mendatang, namun potensi tersebut hanya dapat berkembang manakala diberi rangsangan, bimbingan, bantuan, dan perlakuan yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan (Trianto, 2011:5). Untuk mengembangkan potensi dan kemampuan anak dibutuhkan pendidikan, khususnya pendidikan anak usia dini.

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya (Al-Tabany, 2011:24)”.

Pendidikan anak usia dini berfungsi untuk membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya. Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini harus diorientasikan pada pemenuhan kebutuhan anak, yaitu pendidikan yang berdasarkan pada minat, kebutuhan dan kemampuan sang

anak (Trianto, 2011:5). Oleh karena itu pentingnya pendidikan sejak dini bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak (Masitoh, 2011:1.8). Trianto (2011:28) menyebutkan beberapa aspek perkembangan yang harus dikembangkan dalam setiap pembelajaran yaitu, aspek moral dan nilai-nilai agama, aspek sosial emosional, aspek bahasa, aspek fisik-motori, dan aspek kognitif.

Pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Susanto, 2011:47). Tujuan dalam pengembangan kognitif diarahkan pada pengembangan kemampuan *auditory*, visual, taktik, kinestetik, aritmatika, geometri, dan sains permulaan. Salah satu aspek dalam pengembangan kognitif adalah pengembangan pembelajaran matematika. Matematika sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mengembangkan aspek kognitif disekolah dalam pembelajaran dapat melalui kegiatan mengenal konsep bilangan, lambang bilangan dan lain-lain.

Salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam membekali mereka untuk kehidupannya di masa depan yaitu kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya (Susanto, 2011:98). Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia. Setiap manusia tidak lepas dari peran matematika dalam aktivitasnya sehari-hari dari mulai penjumlahan, pengurangan, pembagian sampai perkalian. Mengingat begitu pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung perlu diajarkan sejak dini. Anak belajar matematika melalui cara yang sederhana, namun tepat dan mengena serta

dilakukan secara konsisten dan kontinu dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan.

Menurut Renew (dalam Susanto, 2011:103), metode yang perlu diterapkan dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak dilakukan dengan permainan-permainan yang menyenangkan, salah satunya adalah permainan tradisional gunung. Permainan tradisional gunung adalah permainan yang dimainkan diatas tanah, semen atau aspal dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak berikutnya. Vygotsky (dalam Montolalu, dkk., 2009:1.15) berpendapat bahwa adanya hubungan erat antara bermain dan perkembangan kognitif.

Kemampuan kognitif dalam bidang matematika yaitu berhitung pada anak kelompok A di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember masih rendah. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, diketahui sebagian besar anak kelompok A masih belum bisa berhitung dengan baik. Hal ini dibuktikan pada saat pemberian tugas dalam mengurutkan warna, guru menyuruh anak mengurutkan dua warna yang berbeda lalu menghitungnya, dari pemberian tugas ini masih banyak anak yang masih belum bisa menghitung secara berurutan dan benar, dan menyebutkan angka masih belum benar. Hal ini disebabkan karena dalam proses pelaksanaan pembelajaran di kelompok A di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember dalam berhitung masih kurang efektif. Berdasarkan hasil wawancara pada guru sentra persiapan diketahui proses pembelajaran berhitung menggunakan metode ceramah dengan bantuan media kartu angka dan bernyanyi. Pada proses pembelajaran di kelas guru juga masih berfokus pada pemberian tugas yang ada dimajalah dan penggunaan media kartu angka. Keterampilan dalam menggunakan media masih kurang bervariasi. Proses belajar ini cenderung monoton dan membuat anak cepat bosan. Diperlukan inovasi baru dalam proses pembelajaran yang menarik dan mampu membuat anak termotivasi dalam belajar berhitung.

Table 1.1 Presentase hasil belajar anak kelompok A di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

Kualifikasi	F	(%)
Sangat Baik	0	0
Baik	4	36,36
Cukup	2	18,18
Kurang	3	27,27
Sangat Kurang	2	18,18
Jumlah	11	100

Diketahui sebanyak 63,63% dari 11 anak kelompok A di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 memiliki kemampuan berhitung yang masih rendah. Sebanyak 7 anak mengalami kesulitan dalam hal berhitung. Anak cenderung ribut dan ada yang bertengkar saat guru memberi pelajaran di dalam kelas, sehingga proses pembelajaran tidak berjalan secara kondusif. Dari masalah ini guru dapat menggunakan strategi, metode dan juga media pembelajaran yang sesuai dan tepat yang akan memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan diatas, pembelajaran yang menarik menggunakan suatu permainan memiliki kontribusi baik terhadap hasil belajar anak. Oleh karena itu dari sinilah dilakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tradisional Gunungan Pada Kelompok A di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumus suatu permasalahan sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimanakah penerapan permainan tradisional gunungan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017?

- 1.2.2 Bagaimanakah meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A melalui permainan tradisional gunung di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini untuk :

- 1.3.1 Mendeskripsikan penerapan permainan tradisional gunung untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017.
- 1.3.2 Meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional pada anak kelompok A di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

- 1.4.1 Bagi guru
- a. Dapat menambah pengetahuan untuk meningkatkan hasil belajar anak ;
 - b. Meningkatkan profesionalisme guru;
 - c. Sebagai bahan acuan evaluasi pembelajaran.
- 1.4.2 Bagi anak
- a. Meningkatkan kemampuan berhitung anak;
 - b. Meningkatkan hasil belajar anak;
 - c. Meningkatkan kemampuan kognitif
- 1.4.3 Bagi lembaga TK Siswa Budhi
- a. Sebagai referensi model pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak;

- b. Sebagai bahan acuan dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan;
- c. Dapat menambah kegiatan pembelajaran bertemakan permainan;

1.4.4 Bagi peneliti

- a. Menambah wawasan untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran;
- b. Meningkatkan kreativitas untuk memecahkan masalah;
- c. Menambah wawasan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional gunung;
- d. Menambah pengalaman penelitian dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional gunung.

1.4.5 Bagi peneliti lain

- a. Menambah wawasan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional gunung;
- b. Menambah referensi untuk melakukan penelitian yang sama;
- c. Sebagai acuan membuat bahan penelitian dengan metode yang sama.

BAB 2. TINJAUAN TEORI

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, dalam bab ini diuraikan mengenai landasan teori yang menjadi acuan dalam penelitian. Uraian tersebut mencakup: (1) perkembangan kognitif ; (2) hakikat berhitung; (3) permainan tradisional gunung; (4) hubungan permainan tradisional gunung terhadap kemampuan berhitung; (5) penelitian relevan; (6) kerangka berpikir penelitian; (7) Hipotesis tindakan.

2.1 Perkembangan Kognitif

2.1.1 Pengertian kemampuan kognitif

Perkembangan kognitif mengacu pada perkembangan anak dalam berpikir dan kemampuan untuk memberikan alasan (Sujiono, 2009:78). Perkembangan kognitif adalah berkembangnya kemampuan berpikir individu dalam bertindak atau dalam segala hal yang berkaitan dengan proses berpikir (Kemendikas, 2010:27). Perkembangan kognitif ditandai oleh suatu kemampuan untuk merencanakan, menjalankan suatu strategi untuk mengingat, dan untuk mencari solusi terhadap suatu permasalahan. Pengembangan kognitif merupakan proses mental untuk mengidentifikasi, mengingat, menghubungkan (korelasi dan asosiasi), membilang, menjelaskan, mengklarifikasi, menganalisis, mengintesis, serta mengaplikasikan sesuatu .

Kognitif merupakan suatu kemampuan individu untuk mengalami dan mengenali dirinya beserta lingkungannya secara berproses atau suatu perkembangan berpikir dan pengenalan individu untuk membuat atau mengatur dunianya dengan caranya sendiri. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar (Susanto 2011:47). Menurut Monks, et al (dalam Risqiyah 2016:7) kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi tingkah laku yang mengakibatkan orang

memperoleh pengertian atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengertian. Menurut Witherington (dalam Susanto 2011:53) mengemukakan bahwa kognitif adalah pikiran, melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan beberapa pendapat dari atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir yang berupa mengamati, menilai, membandingkan, menghubungkan dan mempertimbangkan sesuatu dan dapat merencanakan dengan mencari solusi terhadap suatu masalah.

2.1.2 Tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun

Perkembangan kognitif meliputi cara berpikir anak, cara anak melihat dunianya dan tentang cara anak menggunakan alat dan bahan untuk belajar. Dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun sebagai berikut, pengetahuan umum dan sains; konsep bentuk, ukuran dan pola; dan konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf. Pengetahuan umum dan sains diantaranya mengenal benda berdasarkan fungsinya (pisau untuk memotong), menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolis, mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, dan mengklasifikasi sesuatu sesuai dengan idenya sendiri. Konsep bentuk, ukuran dan pola diantaranya yaitu, mengklasifikasi benda berdasarkan bentuk, ukuran atau warna, mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi, mengenal pola AB-AB atau ABC-ABC, dan mengurutkan benda berdasarkan 5 variasi ukuran atau warna. Dan yang terakhir konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf diantaranya mengetahui konsep banyak dan sedikit, membandingkan banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf.

Tujuan dari perkembangan kognitif anak adalah anak dapat berpikir logis, anak dapat berpikir simbolik dan anak dapat memecahkan masalah. Berdasarkan Permendikbud nomor 137 tahun 2014 (dalam Supartini & Wati, 2015: 56-57)

tentang tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun yaitu, belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik. Belajar dan pemecahan masalah diantaranya mengenal benda berdasarkan fungsinya (pensil untuk menulis), menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi dianggap sebagai mobil), mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gelap, terang), mengetahui konsep banyak sedikit, mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah, mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu, mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu, dan memahami posisi/kedudukan dalam keluarga, lingkungan sosial (sebagai:anak, teman). Terkait dengan berpikir logis diantaranya mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna atau ukuran, mengenal gejala sebab-akibat yang terakit dengan dirinya, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi, mengenal pola (AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya, dan mengurutkan benda berdasarkan 5 variasi ukuran atau warna. Dan yang terakhir berpikir simbolik yang diantaranya membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan berhitung anak dapat dilihat dari tingkat pencapaian anak berdasarkan umur dan perkembangannya. Tahapan berpikir anak akan diserap oleh anak apabila penyampaiannya sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Langkah-langkah berpikir disampaikan dalam bentuk permainan yang menarik namun tetap akan menjadi dasar kemampuan kognitif.

2.2 Hakikat Berhitung.

2.2.1 Pengertian berhitung

Berhitung merupakan salah satu aspek dari pengembangan kognitif. Untuk mengembangkan aspek kognitif dapat dilalui mulai dari kegiatan mengenal konsep bilangan, lambang bilangan dan lain-lain. Kemampuan berhitung yang dimiliki anak usia 2-7 tahun diwarnai oleh perkembangan kemampuan berpikir

secara simbolis. Kemampuan berpikir ini dapat dilihat dari kemampuan anak untuk membayangkan benda-benda yang berada disekitarnya secara mental (Mustamar dan Handoko dalam Rosyidah, 2016:14).

Menurut Susanto (2011:98), “Kemampuan berhitung ialah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya, anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan”.

Menurut Martiana (2014:39) kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dapat memahami dasar-dasar berhitung yang mengenai angka, bilangan, dan pengoperasannya yang diberikan pada anak sesuai dengan tahapan perkembangannya. Kemampuan anak prasekolah dalam fase-fase perkembangannya perlu diimbangi oleh beberapa faktor, yaitu faktor intern dan ekstern anak, diantaranya faktor intern yang berupa inteligensi yaitu kemampuan matematika dan kemampuan bahasa. Matematika pada hakikatnya merupakan cara belajar untuk mengatur jalan pikiran seseorang. Dalam kaitan ini, bahwa cabang dari matematika adalah berhitung.

Berhitung merupakan bagian dari matematika yang harus dikuasai. Berhitung erat kaitannya dengan aktivitas kehidupan sehari-hari yang akan dijalani anak. Berhitung perlu diajarkan sejak sedini mungkin dengan metode yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pentingnya mempelajari dan menguasai berhitung karena dapat membantu seseorang untuk mengatasi dan memecahkan masalah-masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman untuk berhitung juga berhubungan dengan pengetahuan terhadap strategi dalam menghitung (Jamaris dalam Fajarwati 2013:). Melalui berhitung anak dapat mengetahui waktu, serta dapat melakukan proses jual-beli.

Berdasarkan pendapat dari atas dapat disimpulkan kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak yang dimatangkan dengan adanya pembiasaan dan latihan sehingga dapat melakukan sesuatu. Kemampuan berhitung anak usia dini adalah mempelajari tentang konsep dasar-dasar berhitung

mengenai angka, bilangan dan pengoperasian yang diberikan pada anak sesuai dengan tahapan perkembangannya.

2.2.2 Tahapan kemampuan berhitung

Menurut Jean Piaget (dalam Susanto, 2011:100) tentang tahap bermain hitung atau matematika menyatakan anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra operasional, maka penguasaan kegiatan berhitung pada anak usia taman kanak-kanak akan melalui tahapan sebagai berikut, yang pertama tahap kosep/pengertian, anak sudah berekspresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitug dan yang dapat dilihat. Kegiatan berhitung harus dilakukan dengan memikat, sehingga benar-benar dipahami oleh anak. pengajar atau orang tua harus dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan berkesan, sehingga anak tidak menjadi jera atau bosan. Yang kedua, tahap transmisi/peralihan, dimana tahap ini adalah masa peralihan dari konkret ke lambang-lambang. Untuk itulah maka tahap ini diberikan apabila tahap konsep sudah dikuasai anak dengan baik, yaitu saat anak mampu menghitung yang terdapat kesesuaian antara benda yang dihitug dan bilangan yang disebutkan. Dan yang ketiga adalah tahap lambang, dimana anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk, dan sebagainya jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung atau matematika.

Menurut Depdiknas (2007:6) menyatakan tahapan yang dapat dilakukan untuk membantu mempercepat penguasaan berhitung melalui jalur matematika ada tiga tahap, yang pertama, tahap penguasaan konsep, dimulai dengan mengenalkan konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda-benda yang nyata. Kedua, tahap transisi, peralihan dari pemahaman konkret menggunakan benda-benda nyata menuju kearah pemahaman secara abstrak. Dan yang terakhir, tahap pengenalan lambang, setelah anak memahami sesuatu secara abstrak, maka anak dapat dikenalkan pada tingkat penguasaan terhadap konsep bilangan dengan cara meminta anak melakukan proses penjumlahan dan pengurangan melalui penyelesaian soal.

Kaitannya dengan tahapan kemampuan berhitung, menurut pendapat di atas tahapan-tahapan anak usia dini ada 3 yaitu tahap konsep, tahap transisi dan yang terakhir tahap lambang. Dimana anak usia TK berada di tahapan transisi. Anak sudah dapat berhitung menggunakan benda-benda yang ada disekitarnya. Anak usia dini akan mengalami tiga tahap ini sesuai dengan perkembangannya.

2.2.3 Prinsip-prinsip dalam berhitung

Mengembangkan kemampuan berhitung anak ada beberapa prinsip yang perlu dipahami dalam menerapkan permainan berhitung. Menurut Depdiknas (2007:2) ada 7 prinsip yang perlu dipahami antara lain,

- a. dimulai dari menghitung benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar;
- b. berhitung dari yang lebih mudah ke yang lebih sulit atau dari kongkrit ke abstrak, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks;
- c. anak berpartisipasi aktif dan adanya rangsangan untuk menyelesaikan masalahnya sendiri;
- d. suasana yang menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak;
- e. bahasa yang sederhana dan menggunakan contoh-contoh yang terdapat dilingkungan sekitar anak;
- f. anak dikelompokkan sesuai dengan tahapan berhitungnya;
- g. evaluasi dari mulai awal sampai akhir kegiatan.

Prinsip-prinsip berhitung perlu diperhatikan agar anak dapat dengan mudah memahami konsep berhitung dengan baik. Diungkapkan oleh Yew (dalam Susanto, 2011:103) beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak, yaitu: (1) buat pelajaran mengasyikkan; (2) ajak anak terlibat secara langsung; (3) bangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyelesaikan kegiatan berhitung; (4) hargai kesalahan anak; (5) jangan menghukum anak; (6) fokus pada yang akan anak capai.

Prinsip-prinsip lain yang perlu diperhatikan dalam mengajarkan berhitung pada anak yaitu kepandaian anak sudah meningkat. Namun proses kognitifnya

masih sempit dan cara berpikirnya masih belum terarah, dan harus diingat pula anak usia empat sampai enam tahun sudah dapat memecahkan persoalan sederhana seperti menghitung bilangan 1-10.

Menurut pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip dalam pembelajaran berhitung bukanlah hal yang menakutkan tetapi harus menyenangkan. Sehingga anak merasa senang dan membutuhkan dan cara mengajarnya pun harus tepat.

2.2.4 Metode pembelajaran kemampuan berhitung

Mengembangkan kemampuan berhitung pada anak dapat dilakukan dengan beberapa metode. Metode merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai dengan optimal. Metode merupakan salah satu kunci pokok yang digunakan oleh pendidik dalam keberhasilan suatu kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak. Pemilihan metode harus relevan dengan tujuan penguasaan konsep, transisi, dan lambang dengan berbagai variasi materi, media, dan bentuk kegiatan yang akan dilakukan. Menurut Depdiknas (2007:13) Metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran mengenalkan dan mengembangkan kemampuan berhitung ialah.

a. Metode ceramah

Metode ceramah adalah metode yang dilakukan oleh guru secara monolog dan hubungan satu arah. Metode ini hanya antara guru dengan murid saja. Metode ceramah ini cara penyampaian materi tentang berhitung kepada peserta didik melalui lisan oleh pendidik kepada peserta didik di dalam kelas.

b. Metode tanya jawab

Metode tanya jawab memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat memberikan rangsangan agar anak aktif untuk berpikir. Melalui pertanyaan pendidik, peserta didik akan berusaha untuk memahaminya dan menemukan jawabannya.

c. Metode demonstrasi

Metode demonstrasi merupakan metode penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang sesuatu proses, situasi, atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan.

d. Metode eksperimen

Metode eksperimen adalah cara memberikan pengalaman kepada anak dimana anak memberi perlakuan terhadap sesuatu dan mengamati akibatnya. Metode eksperimen atau juga disebut metode penemuan mengajak anak untuk menemukan hal-hal baru seperti konsep, rumus, pola dan aturan dalam berhitung.

e. Metode bermain

Metode bermain yaitu belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan objek-objek yang didekatnya sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Metode bermain ini melakukannya dengan kegiatan yang menggembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran berhitung.

f. Metode pemberian tugas

Pemberian tugas, hendaknya pengajar memberikan tugas yang sesuai dengan tingkat dan perkembangan dan kemampuan anak untuk mengerjakan. Metode pemberian tugas ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh anak mengetahui dan paham tentang pembelajaran berhitung yang sudah di ajarkan oleh pendidik.

Menurut Renew (dalam Susanto, 2011:103), metode yang perlu diterapkan dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak dilakukan dengan permainan-permainan yang menyenangkan, memberikan suasana belajar yang menggembirakan dan anak tertarik untuk belajar. Menurut Gordon & Browne (dalam Susanto, 2011:104), mengemukakan tiga macam pola kegiatan yang dapat dilakukan agar tujuan metode yang diterapkan dapat berjalan dengan optimal. Ketiga macam kegiatan itu ialah, (1) kegiatan dengan pengarahan langsung oleh guru, dimana kondisi dan kegiatannya berada dalam jangka waktu tertentu; (2) kegiatan dengan pola semi kreatif, yaitu guru memberikan kebebasan kepada anak

untuk membuat suatu; (3) kegiatan dengan pola kreatif, yaitu cara menghadapi anak pada berbagai masalah yang harus dipecahkan.

Memperoleh hasil belajar yang optimal, penerapan metode pembelajaran ini dapat dikombinasikan. Metode-metode ini dapat dipilih kemudian dikombinasikan dengan metode lainnya yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan metode pembelajaran kemampuan berhitung yang dapat digunakan oleh pendidik harus dipilih dan disesuaikan dengan tahapan dan prinsip perkembangan berhitung anak. Pemilihan metode harus tepat karena akan turut menentukan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Pembelajaran berhitung perlu dilakukan dengan sedikit ceramah dan demonstrasi, metode-metode itu dapat dikombinasikan dengan media atau bentuk kegiatan yang akan dilakukan. Dan dalam pemberian pembelajaran berhitung pada anak usia dini harus menyenangkan.

2.3 Permainan Tradisional Gunungan

2.3.1 Permainan tradisional

Permainan tradisional sebagai satu di antara unsur kebudayaan bangsa banyak tersebar di berbagai penjuru Nusantara. Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk dari kegiatan bermain diyakini dapat memberikna manfaat bagi perkembangan fisik dan mental anak. Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya (Kurniati 2016: 2). Permainan tradisional, secara umum memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya. Pada umumnya, permainan ini memiliki sifat-sifat yang universal sehingga permainan yang muncul di suatu daerah mungkin juga muncul didaerah lainnya, hal ini menunjukkan bahwa setiap permainan tradisional yang berasal dari suatu daerah tertentu dapat juga dilakukan oleh anak-anak didaerah lainnya. Setiap daerah memiliki cara yang khas dalam melakukan permainan tradisional.

Menurut direktorat Nilai Budaya (dalam, Kurniati 2016:2), menjelaskan bahwa permainan rakyat tradisional pada dasarnya dapat digolongkan menjadi dua, yaitu permainan untuk bermain dan permainan untuk bertanding. Permainan yang bermain lebih bersifat untuk mengisi waktu senggang, sedangkan permainan untuk bertanding kurang memiliki sifat tersebut. Permainan ini ciri-cirinya, terorganisasi, bersifat kompetitif, dimainkan paling sedikit oleh dua orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya.

Permainan tradisional merupakan satu-satunya hiburan yang kerap kali dimainkan anak-anak. Ada bermacam-macam permainan tradisional yang dapat dimainkan. Baik yang hanya dimainkan untuk dua orang maupun beramai-ramai. Adapun waktu permainannya beragam, bahkan musiman. Sehingga permainan tradisional tak pernah membosankan. Bermain tidak bisa dipisahkan dari kehidupan anak-anak. Bermain memberikan pengalaman belajar yang sangat bermanfaat bagi tumbuh kembang anak, mulai dari mengasah kemampuan logika dan penyelesaian masalah, berinteraksi sosial dengan teman, meningkatkan kosakata, melatih motorik, hingga lainnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan permainan tradisional adalah permainan rakyat yang tersebar diseluruh penjuru Nusantara yang sarat akan nilai dan budayanya dan dimainkan secara turun menurun dari generasi ke generasi. Dan setiap daerah mempunyai ciri khasnya masing-masing dalam memainkan permainan tradisional.

2.3.2 Permainan tradisional gunung

Permainan gunung ini dapat ditemukna diberbagai wilayah di Indonesia dengan nama yang berbeda-beda, mulai dari Sumatra, Jawa, Bali, Kalimantan, hingga Sulawesi. Nama-nama untuk permainan gunung antara lain, engklek/sunda manda (Jawa), asinan, gala asin (Kalimantan), intingan (Sampit), tangge-tangge (Gorontalo), cak lingking (Bangka), dengkleng, teprok (Bali), gili-gili (Marauke), deprok (Betawi), gedrik (Banyuwangi), bak-baan, engkle

(Lamongan), bendang (Lumajang), engkleng (Pacitan), sonda (Mojokerto), tepok gunung (Jawa Barat), dan masih banyak lagi nama yang lainnya.

Permainan gunung adalah permainan tradisional yang biasanya dimainkan oleh anak-anak, dengan dua sampai lima orang pemain. Permainan gunung ini menyuruh anak untuk berusaha membangun rumahnya. Atau bisa juga bermakna sebagai perjuangan manusia dalam meraih wilayah kekuasaannya, namun bukan dari saling rebutan. Melainkan ada peraturan yang harus di sepakati dan dipatuhi untuk mendapatkan tempat berpijak. Permainan gunung ini menyebar pada zaman kolonial Belanda dengan latar belakang cerita perebutan petak sawah. Selain sebagai permainan ketangkasan yang menyenangkan, ternyata gunung memiliki berbagai macam manfaat (Rahmawati dan Destarisa, 2016:46).

Permainan gunung adalah permainan yang dimainkan diatas tanah, aspal atau semen dengan membuat gambar kota-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Jumlah pemain dalam permainan ini tidak dibatasi. Setiap pemain harus mempunyai gacuk yaitu batu, pecahan genteng atau keramik. Para pemain melakukan hompimpa untuk banyak pemain atau pingsut untuk dua pemain. Hompimpa atau pingsut dilakukan untuk menentukan pemain yang bermain terlebih dahulu (Riwan, 2013:27).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan gunung adalah salah satu permainan tradisional yang pertama kali dibawa oleh Belanda dan menyebar di seluruh wilayah Indonesia dengan nama yang berbeda disetiap daerahnya. Permainan gunung ini dilakukan di atas tanah, aspal atau semen dengan membuat kotak-kotak. Permainan ini menyuruh pemain melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak berikutnya.

2.3.3 Manfaat permainan tradisional gunung

Permainan tradisional sarat dengan nilai-nilai budaya mengandung unsur senang, dan hal ini akan membantu perkembangan anak ke arah yang lebih baik salah satunya permainan tradisional gunung. Permainan ini dapat melatih anak dalam memanjemen konflik dan belajar mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi. Menurut Mulyani (2016: 116) mengatakan permainan tradisional

gunungan dapat melatih kemampuan fisik motorik anak, dikarenakan permainan ini menuntut anak melompat-lompat melewati kotak yang sudah dibuat sebelumnya. Selain itu, permainan ini dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi dengan sebayanya. Kreativitas juga dapat dikembangkan dalam permainan ini, anak menggambar langsung bidang permainan ini, sesuai dengan kreasinya. Menurut Apriani (tanpa tahun) manfaat yang dapat diambil dari permainan tradisional gunungan sebagai berikut.

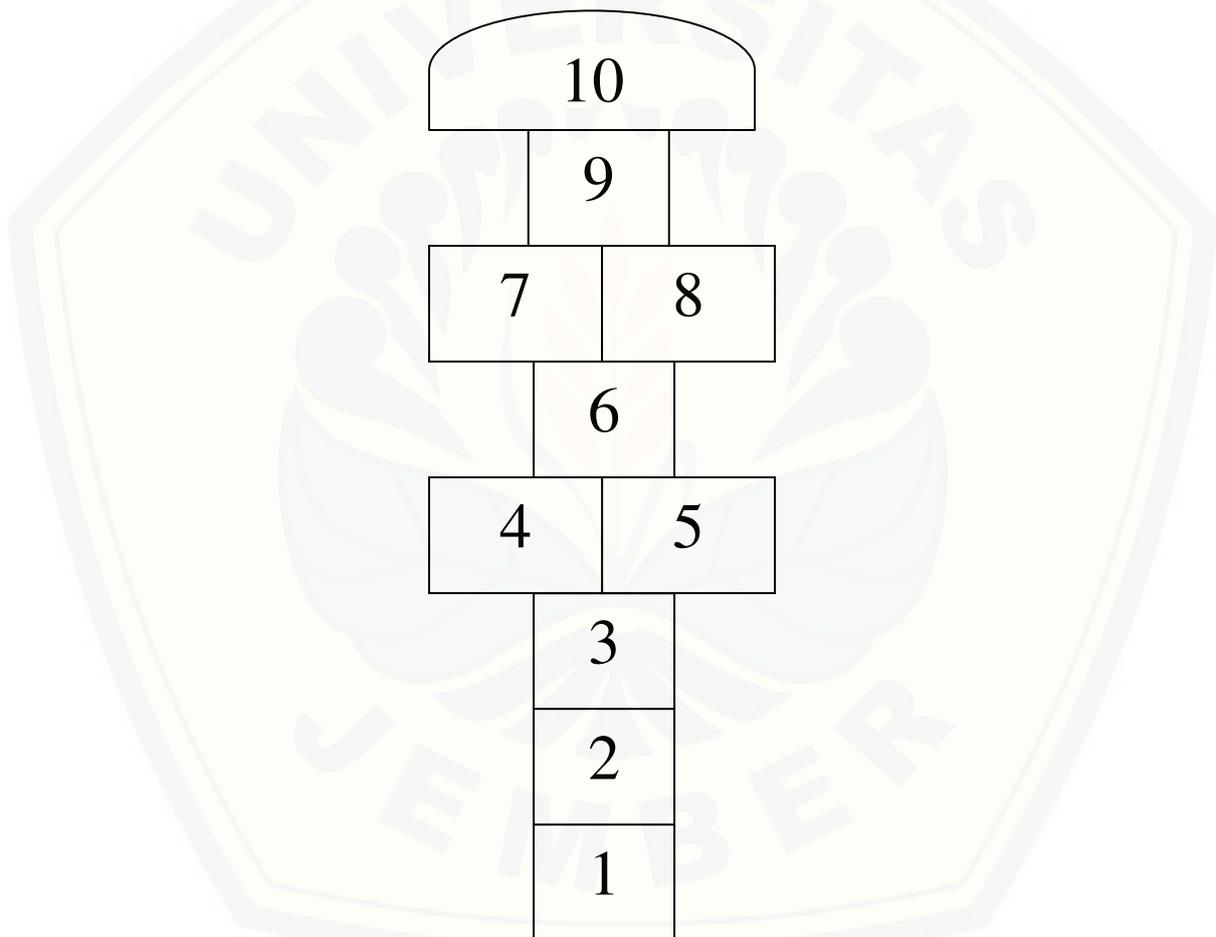
- a. Membantu anak dalam menjalin relasi sosial baik dengan teman sebayanya maupun teman yang usianya lebih muda atau lebih tua.
- b. Kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan ini anak diharuskan untuk melompat.
- c. Anak menjadi kreatif. Permainan ini langsung dibuat oleh pemainnya. Bisa menggunakan barang, benda atau tumbuhan yang ada disekitarnya.
- d. Dapat mentaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama.
- e. Mengembangkan kecerdasan logika matematik anak. Permainan ini melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewati.
- f. Melatih keseimbangan. Permainan ini menggunakan satu kaki untuk melompat dari satu kotak ke kotak berikutnya.
- g. Melatih keterampilan motorik tangan. Para pemain harus melempar gacuk/kreweng ke dalam kotak.

Menurut Marlisa (2014:8) manfaat dari permainan tradisional gunungan untuk anak yaitu,

- a. Anak belajar tentang bentuk-bentuk geometri.
- b. Anak belajar memahami arah, yaitu kanan-kiri, tengah-samping, serta depan belakang saat bergerak dalam permainan.
- c. Anak belajar berhitung dengan melompati variasi setiap bidang serta bidang yang tidak boleh dilewati. Anak juga belajar berhitung dari putaran giliran bermain, menghitung jumlah bidang terlarang dan jumlah pemain secara tidak langsung dan langsung.
- d. Anak belajar membedakan warna.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan tradisional gunungan ini bukan hanya satu kemampuan saja yang dikembangkan melainkan beberapa aspek perkembangan dapat berkembang melalui permainan ini, aspek-aspek yang dapat dikembangkan yaitu, kemampuan berhitung, kemampuan fisik motorik, kemampuan bersosialisasi, kretivitas dan kemampuan berbahasa.

2.3.4 Gambaran bidang dan cara bermain permainan tradisional gunungan



Gambar 2.1 Gambaran bidang permainan tradisional gunungan

Rahmawati dan Destarisa (2016: 48) menjelaskan cara bermain permainan tradisional gunungan sebagai berikut, Pertama kali yang harus dilakukan adalah menggambar bidang gunungan terlebih dahulu dengan menggunakan ranting pohon atau kapur. Kemudian para pemain melakukan hompimpa untuk

menentukan urutan yang jalan terlebih dahulu. Setiap pemain harus mempunyai kereweng/gacuk yang biasanya berupa pecahan genting, keramik lantai, ataupun batu yang datar. Semua gacuk/kereweng diletakan pada kotak pertama. Pemain pertama melompati kotak pertama dan berpindah dari satu kotak ke kotak berikutnya dengan menggunakan satu kaki, hingga ke kotak akhir. Kotak dengan gacuk yang sudah berada di atasnya tidak boleh diinjak/ditempati oleh setiap pemain. Setelah sampai di kotak terakhir, pemain harus berbalik arah dan melewati kotak-kotak tersebut. Pemain berhenti di kotak sebelum kotak pertama untuk mengambil gacuk (masih tetep bertumpu dengan satu kaki). Kemudian dilanjutkan melewati kotak pertama. Selanjutnya pemain melempar gacu ke kotak kedua dan melakukan lompatan seperti tadi. Begitu seterusnya.

Menurut Kurniati (2016:90) prosedur permainan gunung adalah para pemain menentukan pasangan masing-masing dengan cara hompimpa. Pada saat kelompok telah diketahui, selanjutnya para pemain melakukan suit untuk menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu. Kemudian gacuk atau pecahan genting dilempar, harus memasuki kotak yang telah disediakan. Secara bergantian anak-anak memainkan dari satu kotak ke kotak berikutnya. Demikianlah seterusnya sampai semua kotak terlalui dan mereka yang selesai terlebih dahulu akan keluar sebagai pemenangnya. Untuk bagian puncak kotak cara memindahkan gacuk tidak dilempar oleh tangan, tetapi dilakukan dengan cara menggeser dari satu kotak ke kotak lainnya dengan menggunakan kaki.

Peraturan dari permainan ini adalah para pemain tidak diperbolehkan melemparkan gacuk hingga melebihi garis kotak yang telah disediakan. Jika ada pemain yang melakukan kesalahan tersebut maka pemain akan dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya. Pemain yang menyelesaikan satu putaran sampai puncak gunung, mengambil gacuk dengan membelakangi gunung dan menutup mata, tidak boleh menyentuh garis. Apabilah pemain tersebut menyentuh garis/terjatuh saat mengambil gacuknya maka dia dianggap gugur dan digantikan pemain selanjutnya. Dan apabilah pemain berhasil mengambil gacuk di gunung/kotak terakhir, maka dia harus melemparkannya keluar dari bidang gunung. Kemudian pemain tersebut melewati kotak-kotak dengan satu kaki diakhiri

dengan berpijak pada gacuk yang dilemparkan tadi. Selanjutnya apabila berhasil, pemain lanjut ketahap mencari sawah dengan cara membalik gacuk dengan telapak tangan bolak balik sebanyak 5 kali tanpa terjatuh. Hal ini dilakukan dalam posisi berjongkok membelakangi bidang gunung dan berada di tempat terjatuhnya gacuk yang tadi dilempar. Kemudian melemparkan gacuk kebidang gunung, apabila tepat pada salah satu bidang gunung maka bidang tersebut menjadi sawah pemain. Namun apabila gagal, pemain mungulangnya kembali dari gunung. Pemain yang memiliki sawah terbanyak adalah pemenangnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan gunung adalah salah satu permainan tradisional yang dimainkan di atas tanah, aspal atau semen yang cara bermainnya bisa dilakukan sendiri atau berkelompok. Permainan ini dibutuhkan kekuatan fisik untuk melakukannya dan menentukan strategi agar memiliki sawah/kotak yang banyak sehingga keluar menjadi pemenang. Permainan gunung di setiap daerahnya memiliki ciri khas dan peraturan yang berbeda-beda.

2.4 Hubungan Permainan Tradisional Gunung Terhadap Kemampuan Berhitung

Dunia anak adalah dunia bermain. Maka wajar bila mereka dalam aktivitas sehari-hari lebih banyak bermain dari pada belajar. Dari bermain itulah anak banyak belajar (Susanto, 2011:4). Bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan. Bermain membantu anak untuk mengenal dunianya, mengembangkan konsep-konsep baru, mengambil resiko, meningkatkan keterampilan sosial dan membentuk perilaku.

Bermain membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak prasekolah usia 4-5 tahun mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik fisik, intelektual, bahasa, sosial, dan emosional mereka tumbuh dan berkembang melalui bermain. Bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk proses berpikir karena menunjang perkembangan intelektual melalui pengalaman yang memperkaya cara berpikir anak-anak.

Teori Psikoanalisis melihat bermain adalah alat yang penting bagi pelepasan emosi anak serta untuk mengembangkan rasa harga diri anak ketika anak dapat menguasai tubuhnya, benda-benda serta sejumlah keterampilan sosialnya. Teori dari Vigotsky (Latif, dkk, 2013:79) menekankan kepada pemusatan hubungan sosial sebagai hal penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif, karena pertama-tama anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya. Jadi bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah. Bermain memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi, mengadakan penelitian, mengadakan percobaan-percobaan untuk memperoleh pengetahuan. Melalui bermain anak juga memperoleh pengetahuan dari rasa ingin tahunya.

Menurut para ahli psikologi, bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak. Faktor-faktor yang mempengaruhi permainan anak, yaitu: kesehatan, inteligensi, jenis permainan, lingkungan, dan status sosial ekonomi. Faktor-faktor ini akan mempengaruhi perkembangan anak dalam memahami berhitung.

Melalui permainan anak bisa belajar tentang berhitung. Banyak konsep dasar yang dapat diperoleh anak-anak melalui permainan. Anak menguasai berbagai konsep, warna, bilangan, ukuran dan lain-lain yang berguna bagi kehidupannya. Pengetahuan akan konsep-konsep, jadi lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung adalah permainan tradisional gunung. Melalui permainan tradisional gunung anak dapat mengenal lambang bilangan, mengenal bentuk geometri, menunjuk lambang bilangan dan membilang banyak bilangan.

2. 5 Penelitian Relevan

Berkaitan dengan penelitian yang berhubungan dengan meningkatkan kemampuan berhitung terdapat beberapa penelitian yang relevan.

Apriani (tanpa tahun) menyimpulkan bahwa permainan engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar. Hal ini dapat dilihat dari siklus I dan

siklus II yang mengalami peningkatan. Pada siklus I penilaian kemampuan motorik kasar anak mencapai 66% dari target 85%. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 83% dan masih kurang untuk memenuhi target yang 85% sehingga dilakukan pertemuan ke dua yang penilaiannya mencapai 91% yang sudah mencapai target yang telah ditentukan.

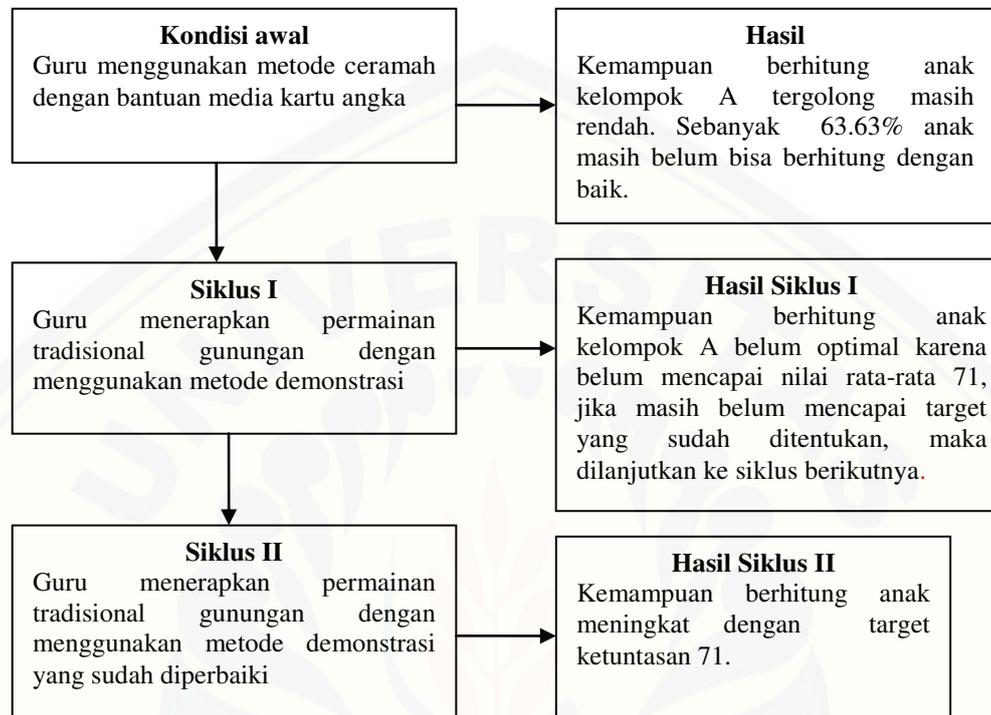
Irwanto (2012) menyimpulkan bahwa permainan gunung dapat meningkatkan kognitif anak. Yang dibuktikan pada siklus I, sebanyak 70% anak dikategorikan “mengerti”, 20% anak dikategorikan “biasa-biasa” dan 10% anak dikategorikan “tidak mengerti”. Pada siklus II mengalami peningkatan yaitu sebanyak 80% anak dikategorikan “mengerti”, dan 20% anak dikategorikan “biasa-biasa”.

Widyanti (2014) menyimpulkan bahwa permainan tradisional congklak dapat meningkatkan kemampuan berhitung. Hal ini dapat dilihat, pada saat pra siklus hasil yang diperoleh hanya berkisar 32% dikarenakan metode yang digunakan masih konvensional. Siklus I memperoleh hasil hanya 57% dan siklus II mendapatkan hasil 82% dari 11 anak.

Berdasarkan beberapa penelitian diatas dapat menginspirasi untuk melakukan penelitian dengan fokus yang berbeda dari penelitian yang ada, kemampuan berhitung dapat ditingkatkan melalui metode dan media yang menarik, maka dengan menggunakan permainan tradisional gunung diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

2.6 Kerangka Berpikir Penelitian

Kerangka berpikir dalam penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat pada gambar bagan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Penerapan Permainan Tradisional Gunung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung

Keterangan dari bagan kerangka berpikir di atas dilatar belakangi oleh kemampuan berhitung anak kelompok A di TK Siswa Budhi yang masih rendah, hal ini disebabkan penggunaan media pembelajaran yang hanya menggunakan kartu angka sehingga anak bosan, untuk itu perlu dilakukan perbaikan pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut. Hal ini dilakukan dengan menggunakan permainan tradisional gunung. Permainan tradisional gunung ini masih jarang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, kegiatan ini bisa dilakukan didalam kelas maupun diluar kelas. Kegiatan ini dilakukan individu. Kegiatan ini menyuruh anak untuk melompat dari satu kotak ke kotak berikutnya sambil berhitung. Tahapan yang akan dilaksanakan setelah terlaksana adalah merefleksi hasil peningkatan kemampuan berhitung dari tindakan siklus I. Apabila peningkatan kemampuan berhitung belum mencapai target yang telah ditentukan, maka akan dilanjutkan ke siklus II.

2.7 Hipotesis Tindakan

Jika guru menerapkan permainan tradisional gunung dalam kegiatan pembelajaran, maka kemampuan berhitung anak kelompok A di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates 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 sebagai pedoman dalam penelitian. Metode penelitian yang dimaksud mencakup: 1) tempat dan waktu penelitian; 2) definisi operasional; 3) desain penelitian; 4) prosedur penelitian; 5) metode pengumpulan data; 6) teknik analisis.

3.1 Tempat, Waktu dan Subyek penelitian

Penelitian dilakukan di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Waktu penelitian direncanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian dilakukan pada kelompok A TK Siswa Budhi karena kemampuan berhitung pada anak masih rendah. Subjek penelitian adalah anak kelompok A TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017, dengan jumlah anak 11, terdiri dari 4 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

3.2 Definisi Operasional

Definisi operasional ini bertujuan untuk memberikan gambaran variabel-variabel yang akan diukur, cara pengukurannya, serta indikator-indikator sebagai penjelasan variabel.

3.2.1 Kemampuan berhitung

Kemampuan berhitung adalah kemampuan anak kelompok A TK Siswa Budhi dalam berhitung yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10, membilang angka 1-10, mengurutkan bilangan 1-10 dan menulis lambang bilangan 1-10.

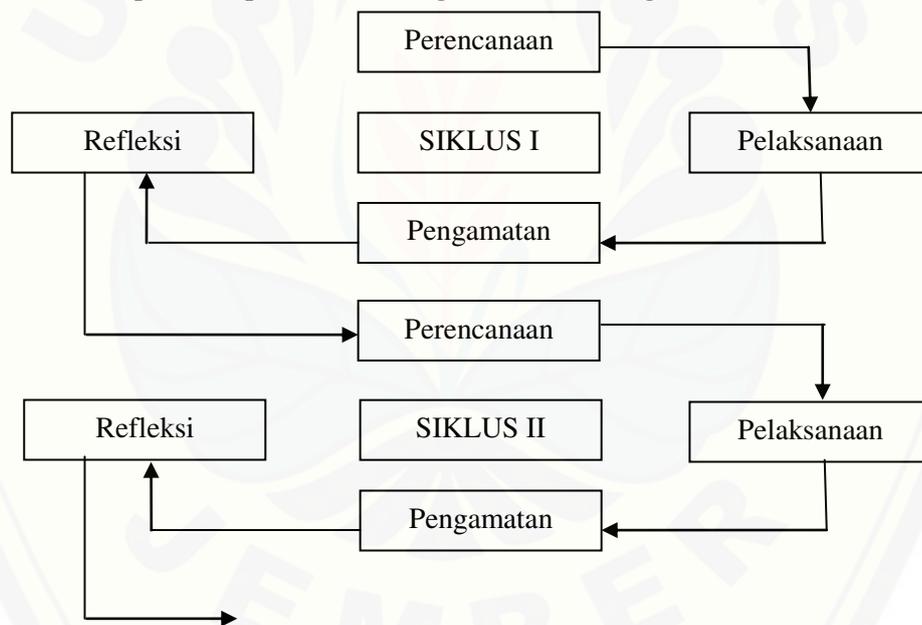
3.2.2 Permainan gunung

Permainan gunung adalah permainan anak kelompok A TK Siswa Budhi yang cara bermainnya melompat dari satu kotak ke kotak berikutnya dengan menyebutkan angka disetiap kotaknya.

3.3 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Menurut Mashyud (2014:172) penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dapat diartikan sebagai suatu penelitian tindakan yang diaplikasikan ke dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memecahkan masalah belajar mengajar di dalam kelas. Menurut Arikunto,dkk (2009:3) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Penelitian tindakan kelas terdiri dari tahapan- tahapan dalam setiap siklusnya antara lain, 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) pengamatan, 4) refleksi. Tahapan-tahapan tersebut digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto,dkk., 2009:16)

Berdasarkan desains penelitian diatas dapat dijelaskan bahwa penelitian diawali dengan perencanaan dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan diikuti observasi dan diakhiri refleksi. Berikut penjelasan dari setiap tahapan, tahapan perencanaan menjelaskan tentang apa, bagaimana, kapan, di mana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Perencanaan merupakan serangkaian

rancangan tindakan sistematis untuk meningkatkan apa yang hendak terjadi. Rencana tindakan tersebut harus orientasi ke depannya. Di samping itu, perencanaan harus menyadari sejak awal bahwa tindakan sosial pada kondisi tertentu tidak dapat diprediksi dan mempunyai resiko. Oleh, karena itu, perencanaan yang dikembangkan harus fleksibel, untuk mengadopsi pengaruh yang tidak dapat dilihat dari rintangan tersembunyi yang mungkin timbul. Perencanaan dalam penelitian tindakan sebaiknya lebih menekankan pada sifat-sifat strategis yang mampu menjawab tantangan yang muncul dalam perubahan sosial, dan mengenal rintangan yang sebenarnya (Sukardi, 2013:5). Setelah membuat rencana tahap berikutnya adalah pelaksanaan tindakan.

Pelaksanaan tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan. Pelaksanaan tindakan harus terkontrol dan termonitor secara seksama. Melaksanakan tindakan harus dilakukan hari-hati, dan merupakan kegiatan praktis yang terencana. Tindakan dibantu dan mengacu kepada rencana yang rasional dan terukur. Menurut Sukardi (2013:5) Tindakan yang baik adalah tindakan yang mengandung tiga unsur penting yaitu, *the improvement of practice* (peningkatan praktik), *the improvement of understanding individually and collaboratively* (peningkatan pemahaman individual dan kaloboratif) dan *improvement of the situation in which the action takes place* (peningkatana situasi dimana kegiatan berlangsung).

Observasi yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Observasi mempunyai fungsi penting yaitu, melihat dan mendokumentasi implikasi tindakan yang diberikan kepada subjek yang diteliti. Observasi yang intensif dan hati-hati, sangat diperlukan untuk mengatasi keterbatasan tindakan yang diambil peneliti. Observasi yang baik adalah observasi yang fleksibel dan terbuka untuk dapat mencatat gejala yang muncul, baik yang diharapkan atau yang tidak diharapkan (Sukardi, 2013:6).

Refleksi merupakan evaluasi dari tindakan yang sudah dilakukan. Refleksi merupakan sarana untuk melakukan pengkajian kembali tindakan yang telah dilakukan terhadap subjek penelitian, dan telah dicatat dalam observasi. Tahapan refleksi merupakan kesempatan untuk mengemukakan potret atau

gambaran secara utuh jalannya tindakan pada siklus yang telah dilaksanakan. Kegiatan refleksi dilaksanakan setelah selesai pelaksanaan tindakan. Pada kegiatan refleksi pengamat mebeberkan segala hal yang berkaitan dengan jalannya tindakan pada pertemuan yang dilaksanakan. Langkah refleksi berguna untuk melakukan peninjauan kembali, membuat gambaran kerja yang hidup dalam situasi proses penelitian, hambatan yang muncul dalam tindakan dan kemungkinan lain yang muncul selama proses penelitian. Hasil dari refleksi penting untuk melakukan tiga kemungkinan yang terjadi terhadap perencanaan semula suatu subjek penelitian, yaitu diberhentikan, dimodifikasi atau dilanjutkan kesiklus berikutnya (Sukardi 2013:6). Setiap tindakan pada siklus digunakan untuk melaksanakan tindakan pada siklus selanjutnya, hal ini dilakukan untuk memperbaiki dari hasil tindakan sebelumnya, sehingga hasilnya semakin meningkat.

Apabila hasil refleksi sudah mencapai target yang ditentukan maka penelitian selesai. Jika hasil siklus I belum tercapai maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya. Tahapan siklus II sama dengan siklus I yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Siklus II dilaksanakan dengan pedoman dari hasil yang diperoleh pada siklus I. Jika siklus II sudah memenuhi target yang diinginkan maka penelitian selesai. Dan apabila siklus II belum memenuhi target maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya.

3.4 Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat dilakukan dengan mengikuti berbagai macam rencana, desain dan model implementasi. Secara umum rencana, desain dan implementasi PTK tersebut mengikuti langka-langka yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Mashud 2014:181). Langka-langka tersebut membentuk satu siklus. Siklus I dijadikan acuan sebagai perencanaan tindakan siklus II, apabila pada siklus I kemampuan anak meningkat sesuai target yang telah ditentukan, maka penelitian akan dilaksanakan sampai siklus I. Penelitian akan dilanjutkan sampai siklus II apabila pada saat siklus I kemampuan anak belum meningkat sesuai target yang telah ditentukan.

3.4.1 Pra siklus

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

a. Observasi

Observasi dilakukan saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman anak dalam berhitung.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru sentra persiapan TK Siswa Budhi terhadap proses pembelajaran pemahaman anak dalam berhitung.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian berupa jumlah anak kelompok A, profil sekolah.

Berdasarkan tahap pra siklus ditemukan permasalahan pada kelompok A TK Siswa Budhi yaitu permasalahan dalam kemampuan berhitung anak yang masih rendah. Tindakan yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan ini adalah dengan menggunakan permainan tradisional gunung untuk meningkatkan kemampuan berhitung.

3.4.2 Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan pada pra siklus yaitu masih rendahnya kemampuan berhitung anak kelompok A TK Siswa Budhi, sehingga dilaksanakanlah siklus I yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak melalui permainan tradisional gunung. Berikut langkah-langkah siklus I antara lain:

a. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun RKH (Rencana Kegiatan Harian) sesuai dengan tema pembelajaran;
- 2) Pembuatan media yang digunakan untuk permainan tradisional gunung;

- 3) Diskusi dengan guru sentra tentang RKH dan jadwal penelitian;
- 4) Membuat instrumen penilaian yang meliputi lembar observasi kegiatan anak, lembar penilaian tes hasil belajar kemampuan berhitung anak;

b. Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian berupa pelaksanaan dalam pembelajaran. Pelaksanaan dari siklus I sebagai berikut:

1) Kegiatan awal/ *circle time*

- a) Anak berbaris di halaman sekolah sesuai kelompok dan mengucapkan janji murid serta berdoa sebelum belajar dan dilanjutkan senam pagi bersama;
- b) Guru mengajak anak untuk membentuk lingkaran di halaman sekolah;
- c) Anak-anak membuat lingkaran;
- d) Guru mengajak anak bernyanyi untuk mempersiapkan anak sebelum belajar;
- e) Anak-anak antusias bernyanyi bersama-sama;
- f) Guru memberi salam kepada anak-anak;
- g) Anak-anak menjawab salam;
- h) Guru mengecek kehadiran anak-anak dengan cara bernyanyi;
- i) Guru mengajak anak membaca surat-surat pendek;
- j) Anak-anak secara khusyuk membaca surat-surat pendek;
- k) Guru menjelaskan materi sesuai tema yang akan dipelajari anak secara singkat;
- l) Anak mendengarkan dan memperhatikan saat guru menjelaskan materi (Dokter);
- m) Guru memberi tugas kepada anak yaitu menulis lambang bilangan 1-10;
- n) Anak mengerjakan tugas yang diberikan guru;
- o) Setelah anak selesai mengerjakan tugas yang telah diberikan, guru menyuruh anak untuk cuci tangan dan masuk kelas.

2) Kegiatan inti/ Sentra

- a) Anak masuk ke dalam kelas dan membuat lingkaran kembali;

- b) Guru mengajak anak untuk mengingat kembali materi pembelajaran di hari sebelumnya;
- c) Guru bercakap-cakap dan melakukan tanya jawab tentang materi (Pekerjaan:Dokter) yang akan dipelajari;
- d) Anak merespon apa yang ditanyakan oleh guru;
- e) Guru menunjukkan dan menjelaskan lambang bilangan 1-10 dengan berbantuan gacu yang sudah ada lambang bilangannya;
- f) Anak-anak memperhatikan guru menjelaskan bilangan 1-10;
- g) Guru menyuruh anak untuk menyebutkan kembali bilangan yang ditunjukkan oleh guru;
- h) Anak-anak menyebutkan apa yang ditunjukkan oleh guru;
- i) Guru mengenalkan permainan tradisional gunung;
- j) Anak memperhatikan guru saat mengenalkan permainan tradisional gunung;
- k) Guru mendemonstrasikan cara bermain permainan tradisional gunung;
- l) Anak mendengarkan dan memperhatikan apa yang didemonstrasikan oleh guru;
- m) Guru mengajak anak-anak untuk melakukan hompimpa untuk mencari tahu urutan pemain;
- n) Anak-anak mengambil gacu sesuai urutannya;
- o) Anak secara bergantian bermain permainan tradisional gunung;
- p) Anak melempar gacu ke dalam kotak sesuai urutannya;
- q) Anak melompat dengan satu kaki dari kotak nomor satu sampai ke kotak nomor sepuluh dengan menyebutkan bilangan yang ada di setiap kotak;
- r) Guru memperhatikan anak saat bermain permainan tradisional gunung;
- s) Guru menilai anak saat bermain permainan tradisional gunung;
- t) Setelah anak selesai bermain permainan tradisional guru memberi tugas kepada anak berupa LKA;

- u) Anak-anak mengerjakan LKA yang telah diberikan oleh guru.
- 3) Kegiatan penutup
 - a) Refleksi dan evaluasi pembelajaran;
 - b) Bernyanyi bersama;
 - c) Berdoa dan memberi salam.
- c. Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengamati dan menilai aktivitas guru dan anak selama proses pembelajaran dalam lembar observasi yang sudah dibuat sebelumnya. Kegiatan ini dibantu oleh guru kelas dan pengamat. Pengamat mengamati jalannya kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung dan menilai kemampuan anak khususnya kemampuan berhitung.

d. Refleksi

Refleksi merupakan evaluasi dari tindakan yang sudah dilakukan. Refleksi dilaksanakan berdasarkan lembar penilaian anak dan hasil observasi. Hasil dari refleksi digunakan sebagai dasar menentukan tindakan selanjutnya pada siklus II. Siklus II dilaksanakan sebagai upaya perbaikan pada siklus I agar tujuan penelitian dapat tercapai dengan optimal

3.4.3 Siklus II

Pelaksanaan siklus II merupakan perbaikan dari siklus I. Berbagai kekurangan yang ada pada siklus sebelumnya di perbaiki di siklus II ini. Desain penelitian yang digunakan pada siklus II ini pada dasarnya sama dengan siklus I, hanya ada beberapa perbaikan dan evaluasi dari hasil yang diperoleh siklus I.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

3.5.1 Metode Observasi

Observasi adalah suatu cara mengumpulkan data atau informasi tentang diri seseorang yang dilakukan dengan cara pengamatan terhadap aktivitas atau

perilaku seseorang dalam situasi tertentu (Yuliati, hal 30). Observasi ini dilakukan secara langsung saat pembelajaran penerapan permainan tradisional gunung. Hal-hal yang diamati selama proses pembelajaran adalah bagaimana anak menyebutkan bilangan, membilang bilangan, dan menulis lambang bilangan. Observasi yang dilakukan guru adalah apakah guru sudah mengajar dengan baik dan sesuai rencana yang sudah disusun sebelumnya.

3.5.2 Metode Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi lebih mendalam dan menyeluruh terkait tentang sekolah, profil sekolah, hasil belajar anak, perangkat pembelajaran, proses pembelajaran dan kendala dalam proses pembelajaran. Wawancara dilakukan oleh kepala sekolah dan guru sentra persiapan TK Siswa Budhi. Kegiatan wawancara dilakukan sebelum dan sesudah penerapan permainan tradisional gunung dilaksanakan.

3.5.3 Metode Tes

Metode tes digunakan untuk mengukur hasil belajar anak tentang kemampuan berhitung setelah dilakukannya tindakan. Tes yang dilakukan dalam penelitian ada 2 tes yaitu tes lisan dan tes tulis. Tes lisan digunakan untuk mengetahui kemampuan anak dalam menyebutkan bilangan 1-10 dan membilang bilangan dari 1-10 dengan menggunakan permainan gunung. Tes tulis berisikan anak bisa menulis lambang bilangan 1-10 dengan rapi dan benar. Tes lisan dan tes tulis bertujuan untuk mendapatkan data mengenai kemampuan berhitung anak kelompok A.

3.5.4 Metode Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data secara konkrit yang berupa, profil sekolah, daftar nama guru, daftar nama anak kelompok A, rencana kegiatan harian (RKH), dan lembar penilaian anak.

3.6 Teknik Analisis

Analisis data merupakan langka yang sangat penting dalam suatu kegiatan penelitian. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Analisis data deskriptif kuantitatif yaitu analisis yang hanya menggunakan angka-angka sederhana, sedangkan analisis deskriptif kualitatif yaitu analisis yang memberi gambaran kualitas dan mutu dari tindakan yang dilakukan (Masyhud, 2014:287). Analisis kuantitatif diperoleh dari hasil tes kinerja anak sedangkan analisis kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan observasi. Hasil tes kinerja akan digunakan untuk mengukur kemampuan berhitung anak. Wawancara yang digunakan adalah wawancara bebas yang menanyakan tentang hal-hal dengan membawa draf pertanyaan. Observasi ini digunakan untuk mengukur kemampuan mengajar guru.

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

- a. Hasil belajar anak tentang kemampuan berhitung berupa tes unjuk kerja melalui kegiatan permainan tradisional gunung dengan pedoman tabel berikut ini.

Tabel 3.1 Pedoman Penilaian Tes Anak

Kelompok :

Hari/ tanggal :

No	Nama	Indikator penilaian kemampuan berhitung anak				Skor	Nilai	Kualifikasi	Ketuntasan
		Menyebutkan urutan bilangan 1-10	Membilang dengan benda 1-10	Mengurutkan bilangan 1-10	Menulis lambang bilangan 1-10				
		1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4				

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Kemampuan Berhitung Melalui Kegiatan Permainan Tradisional Gunung

No	Indikator	Kriteria	Skor
1.	Menyebutkan urutan bilangan 1-10	Anak tidak mau mencoba menyebutkan urutan bilangan 1-10	1
		Anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1-10 namun belum tepat	2
		Anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1-10 secara urut namun tidak lancar	3

		Anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1-10 secara urut dan lancar	4
2.	Membilang dengan benda 1-10	Anak tidak mau mencoba membilang dengan benda 1-10	1
		Anak dapat membilang dengan benda 1-10 dengan bantuan guru	2
		Anak dapat membilang dengan benda 1-10 namun belum benar	3
		Anak dapat membilang dengan benda 1-10 dengan benar	4
3.	Mengurutkan bilangan 1-10	Anak tidak mau mencoba mengurutkan bilangan 1-10	1
		Anak dapat mengurutkan bilangan 1-10 dengan bantuan guru	2
		Anak dapat mengurutkan bilangan 1-10 namun belum benar	3
		Anak dapat mengurutkan bilangan 1-10 dengan benar	4
4.	Menulis lambang bilangan 1-10	Anak tidak mau mencoba menulis lambang bilangan 1-10	1
		Anak dapat menulis lambang bilangan 1-10 dengan bantuan guru	2
		Anak dapat menulis lambang bilangan namun belum rapi	3
		Anak dapat menulis lambang bilangan 1-10 dengan benar dan rapi	4

- b. Data yang diperoleh dari hasil tes siswa dianalisis secara kuantitatif, kemudian dianalisis untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran di kelas, yang berupa pembelajaran beritung menggunakan kegiatan permainan tradisional gunung menggunakan rumus sebagai berikut:

1) Analisis data individu

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

Keterangan:

pi : presentase individual

srt : skor riil individual

si : skor ideal yang dicapai oleh individu

100% : konstanta

(Masyhud, 2014:284)

2) Analisis data kelas

Rumus:

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

Keterangan:

 M : mean yang kita cari $\sum X$: jumlah keseluruhan angka/bilangan/skor/nilai yang ada N : banyaknya angka/bilangan/skor/nilai yang ada

(Latif, 2013:26)

3) Analisis data ketuntasan hasil belajar anak

Rumus:

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

Keterangan :

 fr : Frekuensi Relatif f : frekuensi yang di dapatkan ft : frekuensi total

100% : konstanta

(Magsun,dkk, 1992)

Masyhud (2015:67) mengkategorikan perkembangan secara klasikal berdasarkan rumus diatas. Berikut tabel kategori perkembangan anak.

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Hasil Belajar Anak

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

Keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak mealui permainan tradisional gunungan ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak, yaitu:

- a. Nilai yang diperoleh anak berdasarkan hasil kinerja, jika mencapai ≥ 71 maka anak dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan berhitung.
- b. Nilai yang diperoleh suatu kelas berdasarkan hasil tes kinerja, jika mencapai ≥ 71 maka pembelajaran dikelas dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan.



BAB 5. PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah diuraikan pada bab sebelumnya. Bab 5 ini menguraikan tentang: 1) kesimpulan; dan 2) saran. Berikut masing-masing uraiannya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya dapat diperoleh kesimpulan yang menggambarkan seluruh hasil penelitian tindakan kelas sebagai upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017. Kesimpulan yang dimaksud sebagai berikut:

5.1.1 Penerapan permainan tradisional gunung untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 dilaksanakan dua siklus (siklus I dan siklus II). Pelaksanaan siklus I dimulai dengan memperkenalkan bilangan menggunakan gacu yang sudah ada lambang bilangannya, kemudian memperkenalkan permainan tradisional gunung kepada anak, menjelaskan dan mendemonstrasikan cara bermain permainan tradisional gunung kepada anak, dan mendemonstrasikan kegiatan yang akan dilakukan oleh anak, mulai dari membilang banyaknya benda, mengurutkan lambang bilangan, menulis lambang bilangan 1-10. Setelah itu, guru membagi anak-anak ke dalam kelompok kecil dan anak pun melaksanakan kegiatan seperti yang dicontohkan oleh guru. Pelaksanaan siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I. Kegiatan siklus II sama dengan siklus I, yang membedakan adalah, tempat bermain permainan tradisional gunung, gacu yang dipakai, dan mendemonstrasikan cara bermain permainan tradisional gunung, siklus I permainan tradisional dimainkan di dalam kelas, dan mendemonstrasikan cara bermain secara singkat dikarenakan alokasi waktu sedikit. Cara bermain permainan tradisional gunung

dengan cara melompat dengan satu kaki sambil menyebutkan bilangan di setiap kotak, saat bermain permainan tradisional gunung anak masih terburu-buru sehingga dalam menyebutkan bilangan anak masih belum tepat dan melempar gacunya masih belum tepat sasaran. Siklus II anak melakukan permainan tradisional gunung di halaman sekolah. Anak sudah dapat bermain permainan tradisional gunung dan menyebutkan bilangan sesuai dengan kotaknya. Teknik penilaian untuk kemampuan berhitung ada dua tes yaitu (a) tes lisan yaitu anak membilang dengan benda 1-10 dan menyebutkan lambang bilangan 1-10; dan (b) tes tulis yaitu, menulis lambang bilangan 1-10 dan mengurutkan lambang bilangan 1-10.

- 5.1.2 Penerapan permainan tradisional gunung dalam kegiatan pembelajaran, kemampuan berhitung anak kelompok A di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 sudah meningkat. Nilai rata-rata kelas pada pra siklus diperoleh 56,81%, siklus I 70,45% dan siklus II meningkat menjadi 89,20%.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan di atas, maka dapat diberikan saran-saran. Saran-saran yang dimaksud adalah sebagai berikut:

5.2.1 Bagi guru

- a. hendaknya memberi contoh yang benar kepada anak dalam berhitung menggunakan permainan tradisional gunung;
- b. hendaknya guru menggunakan permainan tradisional gunung sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

5.2.2 Bagi sekolah

- a. hendaknya kepala sekolah memfasilitasi guru untuk membuat permainan tradisional gunung yang menarik bagi anak sehingga membuat anak minat dalam belajar;

- b. hendaknya kepala sekolah menyarankan kepada guru untuk menggunakan permainan tradisional gunung sebagai alternatif pilihan metode pembelajaran;
- c. hendaknya menjadikan penelitian ini sebagai sarana untuk mengembangkan kualitas pembelajaran di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

5.2.3 Bagi anak

- a. penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan hasil belajar anak;
- b. permainan tradisional gunung ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung;
- c. kemampuan yang terlihat dalam penelitian ini tidak hanya kemampuan berhitung melainkan kemampuan berbahasa, kemampuan motorik, kemampuan sosial emosional, dan kemampuan moral agama.

5.2.4 bagi peneliti

- a. hendaknya dapat menambah wawasan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya kemampuan berhitung melalui permainan tradisional gunung;
- b. hendaknya dapat menambah wawasan untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran;
- c. hendaknya dapat menambah pengamalan penelitian dalam meningkatkan kemampuan kognitif khususnya kemampuan berhitung.

5.2.5 bagi peneliti lain

- a. penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk melaksanakan penelitian sejenis selanjutnya;
- b. penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian yang sejenis guna menambah wawasan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2011. *Desains Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP
- Anonim. 2015. *Tafsir*. <http://tafsirq.com/18-al-kauf/ayat-66> . (diakses pada 25 April 2016)
- Apriani. D. Tanpa Tahun. Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA AL Hidayah 2 Tarik Sidoarjo. PG PAUD UNESA. 1(1):4,8,10
- Arikunto., dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Baraja. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Studio press
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Behitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Dimiyati. Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya*. Jakarta: KENCANA
- Fadilah, Muhammad., dan Khorida, Lilif Mualifatu. 2016. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Konsep & Aplikasinya dalam PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Fajarwati, Ida. 2013. Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Bermain Dadu Pada Anak Kelompok B PAUD Al Furqon 02 Tegalampel Bondowoso Tahun Pelajaran 2012/2013. *Skripsi*. Jember : Universitas Muhammadiyah
- Hidayat, Satibi, Otib. Tanpa tahun. *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-Nilai Agama*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Irwanto, K. 2012. Penerapan Permainan Gunung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Melompat Pada Siswa Kelas IIIB SDN Manyaran 01 Semarang. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Kemendiknas. 2010. *Kumpulan Pedoman Pembelajaran Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional
- Kurniati. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial*. Jakarta: Prenadamedia Grup
- Latif, dkk. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: KENCANA Prenadamedia Grup

- Latif, Misno. 2013. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jember:FKIP Universitas Jember
- Magsun, H, Sofyan, dan Latif, Misno, A. 1992. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jember:Universitas Jember
- Marlisa, Dina. 2014. Pembelajaran Dengan Menggunakan Permainan Tradisional Engklek Untuk Peningkatan Kemampuan Mengenal Bangunan Geometri (Penelitian Tindakan Kelas Pada Anak PAUD Al-Hamra Kota Lubuklinggau). *Sripsi*. Bengkulu : Universitas Bengkulu
- Martiana, Lusi Dwi. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Metode Bermain dengan Media Ular Tangga Pada Anak. PG PAUD IKIP Semarang. 2(2):39
- Masitoh,, dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Masyhud, M. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember:Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK)
- Masyhud, M. 2015. Analisis Data Statistika Untuk Penelitian Pendidikan. Jember:LPMPK
- Montolalu., dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta:Universitas Terbuka
- Mulyani, N. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press
- Rahmawati, Destarisa. 2016. *Aku Pintar Dengan Bermain*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri
- Riwan, K. 2013. Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Tradisional Gunungan Pada PAUD (TK) Dharma Wanita Balung. *Skripsi*. Jember: Universitas Muhammadiyah
- Rosyidah, I.R. 2016. Pengaruh Media Papan Flanel Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok A RA Al Ikhlas Ajung Kecamatan Ajung Kabupaten Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016. *Skripsi*. Jember: IKIP PGRI JEMBER
- Sujiono, Nurani, Yuliani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Macana Jaya Cemerlang

- Sukardi. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup
- Supartini, E., dan Wati, D. 2015. *Modul Guru Pembelajar Taman Kanak-Kanak Kelompok Kompetensi A*. Jakarta: Kemendikbud
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup
- Widyanti, Ratna. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Anak Kelompok B Di TK Kriwadita Kecamatan Klaten Tengah Semester II TA 2013/2014*. Skripsi. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Yuliati, N. Tanpa Tahun. *Bimbingan dan Konseling Untuk Anak Usia Dini*. Jember: Universitas Jember

LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional gunung pada anak kelompok A di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimanakah penerapan permainan tradisional gunung untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017? 2. Bagaimanakah meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional gunung pada anak kelompok A di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan tradisional gunung 2. Kemampuan berhitung 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan tradisional gunung: <ol style="list-style-type: none"> a. Banyaknya kotak ada 10 b. Bahan yang digunakan kain flanel c. Cara bermain dengan melompat 2. Kemampuan berhitung: <ol style="list-style-type: none"> a. Membilang/ menyebutkan urutan bilangan 1-10 b. Membilang dengan benda dari 1-10 c. Mengurutkan bilangan 1-10 d. Menulis lambang bilangan 1-10 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak kelompok A di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 2. Guru sentra persiapan di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 3. Dokumen 4. Referensi yang relevan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek penelitian : Anak kelompok A TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember 2. Tempat: TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember 3. Metode Pengumpulan Data <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Tes c. Wawancara d. Dokumentasi 4. Analisis Data <ol style="list-style-type: none"> a. Deskriptif Kualitatif b. Deskriptif kuantitatif <p>- Analisis data individu Rumus :</p> $pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$	<p>Jika guru menerapkan permainan tradisional gunung dalam kegiatan pembelajaran, maka kemampuan berhitung anak kelompok A di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 akan meningkat.</p>

Keterangan:
pi : pesentasi individual
srt : skor riil individual
si : skor ideal yang dicapai

oleh individu
(Masyhud, 2014:284)

- Analisis data 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 Cases*

(banyaknya

angka/bilangan/skor/nilai itu sendiri)

(Latif, 2013:26)

- Analisis data ketuntasan
hasil belajar anak

Rumus

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

Keterangan:

fr: frekuensi relatif

f : frekuensi yang
didapatkan

ft : frekuensi total

100% : konstanta

(Magsun, dkk, 1992)

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

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Kegiatan pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung sebelum tindakan	Guru sentra persiapan TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017
2.	Kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional gunungan	Guru sentra persiapan TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017
3.	Kegiatan anak selama mengikuti pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional gunungan	Anak kelompok A TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

B.2 Pedoman Dokumentasi

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Profil TK Siswa Budhi	Dokumen
2.	Daftar anak kelompok A TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017	Dokumen
3.	Perangkat pembelajaran TK Siswa Budhi	Dokumen
4.	Daftar perolehan nilai perkembangan anak kelompok A TK Siswa Budhi yang berkaitan dengan kemampuan berhitung sebelum tindakan	Dokumen
5.	Daftar nilai perkembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan tradisional gunungan	Dokumen

B.3 Pedoman Wawancara

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Informasi tentang kondisi anak, kegiatan yang akan digunakan, kemampuan berhitung anak	Guru sentra persiapan TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017
2.	Tanggapan guru tentang pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional gunungan	Guru sentra persiapan TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017
3.	Tanggapan anak tentang pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional gunungan	Anak kelompok A TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

B.4 Pedoman Tes

No	Data yang diperoleh	Sumber data
1.	Nilai tes anak selama pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan tradisional gunungan	Anak kelompok A TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

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

Nama Guru :

Hari/tanggal :

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra pembelajaran			
1.	Menyiapkan media pembelajaran		
Kegiatan awal			
2.	Guru mengucapkan salam		
3.	Guru mengecek kehadiran anak		
4.	Guru mengajak anak untuk berdo'a sebelum kegiatan		
5.	Guru menyampaikan tema yang akan dipelajari hari itu		
Kegiatan Inti			
6.	Guru menjelaskan tema pada hari tersebut		
7.	Guru melakukan tanya jawab dengan anak mengenai tema yang dijelaskan		
8.	Guru mengenalkan angka di depan anak dengan menggunakan gugu yang sudah ada angkanya.		
9.	Guru menyuruh anak untuk menyebutkan kembali angka yang sudah di ajarkan		
10.	Guru menunjukkan bentuk permainan tradisional gunungan		
11.	Guru menjelaskan aturan dan cara main permainan tradisional gunungan		
12.	Guru mendemonstrasikan permainan tradisional gunungan		
13.	Guru menyuruh anak untuk melakukan hompimpa		
14.	Guru menyuruh anak untuk mengambil gacu sesuai urutannya		
15.	Guru menyuruh anak untuk melakukan permainan tradisional gunungan		
16.	Guru mengamati dan membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam kegiatan		
17.	Guru memberi tugas kepada anak berupa LKS		

Kegiatan Penutup

18. Guru melakukan refleksi dan evaluasi kegiatan yang telah dilakukan
 19. Guru membicarakan kegiatan esok hari
 20. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan do'a
-

Jumlah

Petunjuk :

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan, pada kriteria “Ya” jika aspek yang diamati muncul dan berikan tanda (√) pada kriteria “Tidak” jika aspek yang diamati tidak muncul.
2. Jika hasil pengamatan jumlah “Ya” $\geq 70\%$ maka kegiatan guru di kelas sudah dikatakan baik, jika jumlah jawaban “Tidak” $< 70\%$ maka kegiatan guru di kelas masih belum diaktakn baik.
3. Presentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran guru yaitu:

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

Keterangan :

fr : frekuensi relatif

f: frkuensi yang didapatkan

ft : frekuensi total

100% : konstanta

Jember,2017

Pengamat

(_____)

C. 2 Pedoman Observasi Kegiatan Guru pada Silkus II

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

Nama Guru :

Hari/tanggal :

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra pembelajaran			
1.	Menyiapkan media pembelajaran		
Kegiatan awal			
2.	Guru mengucapkan salam		
3.	Guru mengecek kehadiran anak		
4.	Guru mengajak anak untuk berdo'a sebelum kegiatan		
5.	Guru menyampaikan tema yang akan dipelajari hari itu		
Kegiatan Inti			
6.	Guru menjelaskan tema pada hari tersebut		
7.	Guru melakukan tanya jawab dengan anak mengenai tema yang dijelaskan		
8.	Guru mengenalkan angka di depan anak dengan menggunakan gacu yang sudah ada angkanya.		
9.	Guru menyuruh anak untuk menyebutkan kembali angka yang sudah di ajarkan		
10.	Guru menunjukkan bentuk permainan tradisional gunung		
11.	Guru menjelaskan aturan dan cara main permainan tradisional gunung		
12.	Guru mendemonstrasikan permainan tradisional gunung		
13.	Guru menyuruh anak untuk melakukan hompimpa		
14.	Guru menyuruh anak untuk mengambil gacu sesuai urutannya		
15.	Guru menyuruh anak untuk melakukan permainan tradisional gunung		
16.	Guru mengamati dan membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam kegiatan		
17.	Guru memberi tugas kepada anak berupa LKS		
Kegiatan Penutup			
18.	Guru melakukan refleksi dan evaluasi kegiatan yang		

telah dilakukan
19. Guru membicarakan kegiatan esok hari
20. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan do'a
Jumlah

Petunjuk :

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan, pada kriteria “Ya” jika aspek yang diamati muncul dan berikan tanda (√) pada kriteria “Tidak” jika aspek yang diamati tidak muncul.
2. Jika hasil pengamatan jumlah “Ya” $\geq 70\%$ maka kegiatan guru di kelas sudah dikatakan baik, jika jumlah jawaban “Tidak” $< 70\%$ maka kegiatan guru di kelas masih belum diaktakn baik.
3. Presentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran guru yaitu:

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

Keterangan :

fr : frekuensi relatif

f : frkuensi yang didapatkan

ft : frekuensi total

100% : konstanta

Jember,2017

Pengamat

(_____)

C.3 Pedoman Observasi Kegiatan Anak pada Siklus I

LEMBAR KEGIATAN ANAK

Hari/tanggal :

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Kegiatan awal			
1..	Anak duduk degan rapi		
2.	Anak menjawab salam		
3.	Anak berdo'a sebelum kegiatan		
4.	Anak bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran		
Kegiatan Inti			
5.	Anak mendengarkan penjelasan dari guru		
6.	Anak menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru secara bersama-sama maupun individu		
7.	Anak menyebutkan kembali angka yang ditunjukkan oleh guru		
8.	Anak memperhatikan saat guru menjelaskan dan mendemonstrasikan permainan tradisional gunung		
9.	Anak melakukan hompimpa secara bersama-sama		
10.	Anak mengambil gacu sesuai urutannya		
11.	Anak melempar gacu ke dalam kotak		
12.	Anak melompat menggunakan satu kaki saat permainan tradisional gunung		
13.	Anak menyebutkan angka saat bermain permainan tradisional gunung		
14.	Anak menunggu giliran saat bermain permainan tradisional gunung		
15.	Anak mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan rasa tanggung jawab dan mandiri		
Kegiatan Penutup			
16.	Anak berpartisipasi melakukan refleksi dan evaluasi kegiatan saru hari		
17.	Anak mendengarkan informasi yang diberikan guru tentang kegiatan esok hari		
18.	Anak berdo'a bersama dan menjawab salam		
Jumlah			

Petunjuk :

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan, pada kriteria “Ya” jika aspek yang diamati muncul dan berikan tanda (√) pada kriteria “Tidak ” jika aspek yang diamati tidak muncul.
2. Jika hasil pengamatan jumlah “Ya” $\geq 70\%$ maka kegiatan guru di kelas sudah dikatakan baik, jika jumlah jawaban “Tidak” $< 70\%$ maka kegiatan guru di kelas masih belum diaktakn baik.
3. Presentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran guru yaitu:

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

Keterangan :

fr : frekuensi relatif

f: frkuensi yang didapatkan

ft : frekuensi total

100% : konstanta

Jember, 2017

Pengamat

(_____)

C.4 Pedoman Kegiatan Anak pada Siklus II

LEMBAR KEGIATAN ANAK

Hari/tanggal :

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Kegiatan awal			
1..	Anak duduk degan rapi		
2.	Anak menjawab salam		
3.	Anak berdo'a sebelum kegiatan		
4.	Anak bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran		
Kegiatan Inti			
5.	Anak mendengarkan penjelasan dari guru		
6.	Anak menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru secara bersama-sama maupun individu		
7.	Anak menyebutkan kembali angka yang ditunjukkan oleh guru		
8.	Anak memperhatikan saat guru menjelaskan dan mendemonstrasikan permainan tradisional gunung		
9.	Anak melakukan hompimpa secara bersama-sama		
10.	Anak mengambil gacu sesuai urutannya		
11.	Anak melempar gacu ke dalam kotak		
12.	Anak melompat menggunakan satu kaki saat permainan tradisional gunung		
13.	Anak menyebutkan angka saat bermain permainan tradisional gunung		
14.	Anak menunggu giliran saat bermain permainan tradisional gunung		
15.	Anak mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan rasa tanggung jawab dan mandiri		
Kegiatan Penutup			
16.	Anak berpartisipasi melakukan refleksi dan evaluasi kegiatan saru hari		
17.	Anak mendengarkan informasi yang diberikan guru tentang kegiatan esok hari		
18.	Anak berdo'a bersama dan menjawab salam		
Jumlah			

Petunjuk :

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan, pada kriteria “Ya” jika aspek yang diamati muncul dan berikan tanda (√) pada kriteria “Tidak ” jika aspek yang diamati tidak muncul.
2. Jika hasil pengamatan jumlah “Ya” $\geq 70\%$ maka kegiatan guru di kelas sudah dikatakan baik, jika jumlah jawaban “Tidak” $< 70\%$ maka kegiatan guru di kelas masih belum diaktakn baik.
3. Presentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran guru yaitu:

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

Keterangan :

fr : frekuensi relatif

f: frkuensi yang didapatkan

ft : frekuensi total

100% : konstanta

Jember, 2017

Pengamat

(_____)

LAMPIRAN D. HASIL OBSERVASI**D.1 Hasil Observasi Kegiatan Guru pada Siklus I****LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU**

Nama Guru : Yunita Nur Adila

Hari/tanggal : Selasa, 21 Maret 2016

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra pembelajaran			
1.	Menyiapkan media pembelajaran	√	
Kegiatan awal			
2.	Guru mengucapkan salam	√	
3.	Guru mengecek kehadiran anak	√	
4.	Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum kegiatan	√	
5.	Guru menyampaikan tema yang akan dipelajari hari itu	√	
Kegiatan Inti			
6.	Guru menjelaskan tema pada hari tersebut	√	
7.	Guru melakukan tanya jawab dengan anak mengenai tema yang dijelaskan	√	
8.	Guru mengenalkan angka di depan anak dengan menggunakan gugu yang sudah ada angkanya.	√	
9.	Guru menyuruh anak untuk menyebutkan kembali angka yang sudah di ajarkan	√	
10.	Guru menunjukkan bentuk permainan tradisional gunung	√	
11.	Guru menjelaskan aturan dan cara main permainan tradisional gunung	√	
12.	Guru mendemonstrasikan permainan tradisional gunung	√	
13.	Guru menyuruh anak untuk melakukan hompimpa	√	
14.	Guru menyuruh anak untuk mengambil gacu sesuai urutannya	√	
15.	Guru menyuruh anak untuk melakukan permainan tradisional gunung	√	
16.	Guru mengamati dan membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam kegiatan	√	
17.	Guru memberi tugas kepada anak berupa LKS	√	
Kegiatan Penutup			

18. Guru melakukan refleksi dan evaluasi kegiatan yang telah dilakukan	√	
19. Guru membicarakan kegiatan esok hari		√
20. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan do'a	√	
Jumlah	19	1

Petunjuk :

- Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan, pada kriteria “Ya” jika aspek yang diamati muncul dan berikan tanda (√) pada kriteria “Tidak ” jika aspek yang diamati tidak muncul.
- Jika hasil pengamatan jumlah “Ya” $\geq 70\%$ maka kegiatan guru di kelas sudah dikatakan baik, jika jumlah jawaban “Tidak” $< 70\%$ maka kegiatan guru di kelas masih belum diaktakn baik.
- Presentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran guru yaitu:

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

Keterangan :

fr : frekuensi relatif

f : frkuensi yang didapatkan

ft : frekuensi total

Hasil yang diperoleh :

$$\text{Untuk jawaban Ya} = \frac{19}{20} \times 100\% = 95\%$$

$$\text{Untuk jawaban Tidak} = \frac{1}{20} \times 100\% = 5\%$$

Kesimpulan :

Presentase keterlaksanaan kegiatan guru pada siklus I diperoleh sebesar 95%, artinya guru telah melaksanakan sebagian besar kegiatan yang telah ditentukan dan hasilnya telah melebihi target yang diinginkan. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa guru melakukan kegiatan secara baik dan berhasil.

Jember, 21 Maret 2017
Pengamat

(Supriyatn, S.Pd)

D. Hasil Observasi Kegiatan Guru pada Siklus II

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

Nama Guru : Yunita Nur Adila

Hari/tanggal : Senin, 27 Maret 2017

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra pembelajaran			
1.	Menyiapkan media pembelajaran	√	
Kegiatan awal			
2.	Guru mengucapkan salam	√	
3.	Guru mengecek kehadiran anak	√	
4.	Guru mengajak anak untuk berdo'a sebelum kegiatan	√	
5.	Guru menyampaikan tema yang akan dipelajari hari itu	√	
Kegiatan Inti			
6.	Guru menjelaskan tema pada hari tersebut	√	
7.	Guru melakukan tanya jawab dengan anak mengenai tema yang dijelaskan	√	
8.	Guru mengenalkan angka di depan anak dengan menggunakan gacu yang sudah ada angkanya.	√	
9.	Guru menyuruh anak untuk menyebutkan kembali angka yang sudah di ajarkan	√	
10.	Guru menunjukkan bentuk permainan tradisional gunung	√	
11.	Guru menjelaskan aturan dan cara main permainan tradisional gunung	√	
12.	Guru mendemonstrasikan permainan tradisional gunung	√	
13.	Guru menyuruh anak untuk melakukan hompimpa	√	
14.	Guru menyuruh anak untuk mengambil gacu sesuai urutannya	√	
15.	Guru menyuruh anak untuk melakukan permainan tradisional gunung	√	
16.	Guru mengamati dan membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam kegiatan	√	
17.	Guru memberi tugas kepada anak berupa LKS	√	
Kegiatan Penutup			
18.	Guru melakukan refleksi dan evaluasi kegiatan yang	√	

	telah dilakukan	
19.	Guru membicarakan kegiatan esok hari	√
20.	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan do'a	√
	Jumlah	20 0

Petunjuk :

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan, pada kriteria “Ya” jika aspek yang diamati muncul dan berikan tanda (√) pada kriteria “Tidak” jika aspek yang diamati tidak muncul.
2. Jika hasil pengamatan jumlah “Ya” $\geq 70\%$ maka kegiatan guru di kelas sudah dikatakan baik, jika jumlah jawaban “Tidak” $< 70\%$ maka kegiatan guru di kelas masih belum diaktakn baik.
3. Presentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran guru yaitu:

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

Keterangan :

fr : frekuensi relatif

f : frkuensi yang didapatkan

ft : frekuensi total

Hasil yang diperoleh :

$$\text{Untuk jawaban Ya} = \frac{20}{20} \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Untuk jawaban Tidak} = \frac{0}{20} \times 100\% = 0\%$$

Kesimpulan :

Presentase keterlaksanaan kegiatan guru pada siklus II diperoleh sebesar 100%, artinya guru telah melaksanakan semua kegiatan yang telah ditentukan dan melebihi target yang diinginkan. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa guru melakukan kegiatan secara baik dan berhasil.

Jember, 27 Maret 2017

Pengamat

(Supriyatn, S.Pd)

D.3 Hasil Observasi Kegiatan Anak Pada Siklus I

LEMBAR KEGIATAN ANAK

Hari/tanggal : Selasa, 21 Maret 2017

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Kegiatan awal			
1..	Anak duduk degan rapi	√	
2.	Anak menjawab salam	√	
3.	Anak berdo'a sebelum kegiatan	√	
4.	Anak bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	√	
Kegiatan Inti			
5.	Anak mendengarkan penjelasan dari guru	√	
6.	Anak menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru secara bersama-sama maupun individu	√	
7.	Anak menyebutkan kembali angka yang ditunjukkan oleh guru	√	
8.	Anak memperhatikan saat guru menjelaskan dan mendemonstrasikan permainan tradisional gunung	√	
9.	Anak melakukan hompimpa secara bersama-sama	√	
10.	Anak mengambil gacu sesuai urutannya	√	
11.	Anak melempar gacu ke dalam kotak	√	
12.	Anak melompat menggunakan satu kaki saat permainan tradisional gunung	√	
13.	Anak menyebutkan angka saat bermain permainan tradisional gunung	√	
14.	Anak menunggu giliran saat bermain permainan tradisional gunung		√
15.	Anak mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan rasa tanggung jawab dan mandiri	√	
Kegiatan Penutup			
16.	Anak berpartisipasi melakukan refleksi dan evaluasi kegiatan saru hari	√	
17.	Anak mendengarkan informasi yang diberikan guru tentang kegiatan esok hari		√
18.	Anak berdo'a bersama dan menjawab salam	√	
Jumlah		17	2

Petunjuk :

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan, pada kriteria “Ya” jika aspek yang diamati muncul dan berikan tanda (√) pada kriteria “Tidak ” jika aspek yang diamati tidak muncul.
2. Jika hasil pengamatan jumlah “Ya” $\geq 70\%$ maka kegiatan guru di kelas sudah dikatakan baik, jika jumlah jawaban “Tidak” $< 70\%$ maka kegiatan guru di kelas masih belum diaktakn baik.
3. Presentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran guru yaitu:

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

Keterangan :

fr : frekuensi relatif

f : frkuensi yang didapatkan

ft : frekuensi total

100% : konstanta

Hasil yang diperoleh :

$$\text{Untuk jawaban Ya} = \frac{16}{18} \times 100\% = 88.88\%$$

$$\text{Untuk jawaban Tidak} = \frac{2}{18} \times 100\% = 11.11\%$$

Kesimpulan :

Presentase keterlaksanaan kegiatan anak pada siklus I diperoleh sebesar 88.88%, artinya anak-anak sebagian besar telah melaksanakan semua kegiatan yang ditentukan dan melebihi target yang telah diinginkan. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa anak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan pembelajaran yang telah ditentukan.

Jember, 21 Maret 2017

Pengamat

(Supriyatin, S.Pd)

D.4 Hasil Observasi Kegiatan Anak pada Siklus II

LEMBAR KEGIATAN ANAK

Hari/tanggal : Senin, 27 Maret 2017

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Kegiatan awal			
1..	Anak duduk degan rapi	√	
2.	Anak menjawab salam	√	
3.	Anak berdo'a sebelum kegiatan	√	
4.	Anak bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	√	
Kegiatan Inti			
5.	Anak mendengarkan penjelasan dari guru	√	
6.	Anak menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru secara bersama-sama maupun individu	√	
7.	Anak menyebutkan kembali angka yang ditunjukkan oleh guru	√	
8.	Anak memperhatikan saat guru menjelaskan dan mendemonstrasikan permainan tradisional gunung	√	
9.	Anak melakukan hompimpa secara bersama-sama	√	
10.	Anak mengambil gacu sesuai urutannya	√	
11.	Anak melempar gacu ke dalam kotak	√	
12.	Anak melompat menggunakan satu kaki saat permainan tradisional gunung	√	
13.	Anak menyebutkan angka saat bermain permainan tradisional gunung	√	
14.	Anak menunggu giliran saat bermain permainan tradisional gunung	√	
15.	Anak mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan rasa tanggung jawab dan mandiri	√	
Kegiatan Penutup			
16.	Anak berpartisipasi melakukan refleksi dan evaluasi kegiatan saru hari	√	
17.	Anak mendengarkan informasi yang diberikan guru tentang kegiatan esok hari	√	
18.	Anak berdo'a bersama dan menjawab salam	√	
Jumlah		18	0

Petunjuk :

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan, pada kriteria “Ya” jika aspek yang diamati muncul dan berikan tanda (√) pada kriteria “Tidak ” jika aspek yang diamati tidak muncul.
2. Jika hasil pengamatan jumlah “Ya” $\geq 70\%$ maka kegiatan guru di kelas sudah dikatakan baik, jika jumlah jawaban “Tidak” $< 70\%$ maka kegiatan guru di kelas masih belum diaktakn baik.
3. Presentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran guru yaitu:

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

Keterangan :

fr : frekuensi relatif

f : frkuensi yang didapatkan

ft : frekuensi total

100% : konstanta

Hasil yang diperoleh :

$$\text{Untuk jawaban Ya} = \frac{18}{18} \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Untuk jawaban Tidak} = \frac{0}{18} \times 100\% = 0\%$$

Kesimpulan :

Presentase keterlaksanaan kegiatan anak pada siklus I diperoleh sebesar 100%, artinya anak-anak telah melaksanakan semua kegiatan yang ditentukan dan hasilnya telah melebihi target yang diinginkan. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa anak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan pembelajaran yang telah ditentukan.

Jember, 27 Maret 2017

Pengamat

(Supriyatin, S.Pd)

LAMPIRAN E. DOKUMENTASI**E.1 Profil Sekolah****1. Yayasan**

Nama lengkap lembaga	: SISWA BUDHI JEMBER KIDUL
Alamat	: Jln. Melati Gg 2 no 56
Akte Pendirian	: AHU-0017932.AH.01.12.2016
Ketua Yayasan	: Dra. Halimatus Sakdiyah
Alamat	: Jln Gajah Mada Gg X/63
Kewarganegaraan	: Indonesia

2. Sekolah

Nama Lengkap Sekolah	: TK SISWA BUDHI
Tingkat dan Jurusan Sekolah	: Pendidikan Formal
Kelompok atau Jurusan	: Taman Kanak-Kanak
Alamat Sekolah	: Jln. Melati gg 2 No 56 Jember
Waktu Penyelenggaraan	: Pagi : 07.15-10.15 WIB
Berdiri Sejak tanggal	: 7 Oktober 1987
Surat Ijin Pendirian	: 421.1/1884/413/2012
NSTK	: 002.05.24.11.017
NPSN	: 20556168

3. Kepala Sekolah

Nama Lengkap	: Sri Hartini
Alamat	: Jln. MT. Haryono 68 Jember
Pendidikan Terakhir	: S1
Kewarganegaraan	: Indonesia

4. Prasarana

Luas Tanah	:270 M
Luas Bangunan	:193 M
Status Kepemilikan	: Milik Sendiri

5. Sarana

Kelas	: Kelompok A : 1 ruang kelas
-------	------------------------------

Kelompok B : 2 ruang kelas

Ruang Kepala Sekolah	: 1 ruang
Kamar Mandi	: 1 ruang
Gudang	: 1 ruang
Jumlah ruang	: 5 ruang

E.2 Daftar Nama Guru dan Kepala Sekolah

Daftar Nama Kepala Sekolah dan Guru TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun Pelajaran 2016/2017

No	Nama	Tempat, Tanggal Lahir	Jabatan	Pendidikan Terakhir
1.	Sri Hartini	Jember, 14 Juni 1966	Kepala Sekolah	S1 PAUD
2.	Supriyatin	Jember, 8 April 1968	Guru	S1 PAUD
3.	Indriyah Pangestuti	Jember, 11 Oktober 1981	Guru	S1 PAUD
4.	Eva Ayuningsih	Jember, 8 Oktober 1991	Guru	SMA

E.3 Daftar Nama Anak

Daftar Nama Anak Kelompok A TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

No	Nama Lengkap	Nama Panggilan	Jenis Kelamin	
			L	P
1.	Ameera Azwa Aulia	Ameera		✓
2.	Aurelia Oktaviani Syakirah	Aurel		✓
3.	Cevindra Azka Suryapratama	Cevin	✓	
4.	Citra Ramadani	Citra		✓
5.	Elsa Briliana Narrariya	Elsa		✓
6.	Jacqueline Putri Azzura	Jacqueline		✓
7.	Mochammad Zulfikar Arka	Zulfi	✓	
8.	Muhammad Dzaki Habibi Mas Kayana	Bibi	✓	
9.	Muhammad Isro' Baharudin Yusuf Mansur	Yusuf	✓	
10.	Talita Maysa Aqila	Maysa		✓
11.	Wafit Azizah	Wafit		✓
Jumlah			4	7

LAMPIRAN F. PEDOMAN WAWANCARA**F.1 Pedoman Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan****LEMBAR WAWANCARA GURU**

Tujuan : Untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak kelompok A di TK Siswa Budhi selama ini.

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Guru Sentra

Nama : Supriyatin, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana perkembangan kemampuan berhitung anak kelompok A?	
2.	Media apa yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran pengembangan kemampuan berhitung?	
3.	Kendala apa yang dihadapi pada saat pembelajaran pengembangan kemampuan berhitung?	

Guru Sentra

Jember, 2016

Pewawancara

Supriyatin, S.Pd

Yunita Nur Adila

F.2 Pedoman Wawancara dengan Guru Setelah Tindakan

LEMBAR WAWANCARA GURU

Tujuan : Untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak kelompok A di TK Siswa Budhi selama ini.

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Guru Sentra

Nama : Supriyatin, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah permainan gunung menarik dalam pembelajaran pengembangan kemampuan berhitung pada anak?	
2.	Apakah permainan gunung menyenangkan dalam pembelajaran pengembangan kemampuan berhitung pada anak?	
3.	Bagaimana kemampuan berhitung anak setelah tindakan?	

Guru Sentra

Jember, 2017
Pewawancara

Supriyatin, S.Pd

Yunita Nur Adila

F.3 Pedoman Wawancara dengan Anak Setelah Tindakan

LEMBAR WAWANCARA ANAK

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan anak tentang permainan tradisional gunungan
 Jenis : Wawancara bebas
 Responden : Anak kelompok A
 Nama :

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu senang dengan kegiatan permainan tradisional gunungan yang ibu gunakan?	
2.	Apakah kamu suka bermain permainan tradisional gunungan?	
3.	Lebih suka mana, bermain menggunakan kartu angka atau bermain permainan tradisional gunungan?	

Jember, 2017
 Pewawancara

Yunita Nur Adila

LAMAPIRAN G. HASIL WAWANCARA**G.1 Hasil Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan****LEMBAR WAWANCARA GURU**

Tujuan : Untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak kelompok A di TK Siswa Budhi selama ini.

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Guru Sentra

Nama : Supriyatin, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana perkembangan kemampuan berhitung anak kelompok A?	Sebagian anak kelompok A dalam berhitung masih belum bisa. Anak dapat menyebutkan angka, tetapi dalam menghitung benda masih belum bisa.
2.	Media apa yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran pengembangan kemampuan berhitung?	Media yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung menggunakan kartu angka dan berbantuan majalah dan lks
3.	Kendala apa yang dihadapi pada saat pembelajaran pengembangan kemampuan berhitung?	Kendala yang dihadapi pada saat pengembangan kemampuan berhitung adalah anak susah di kondisikan dan selalu ingin bermain. Dan sebagian anak bilang capek saat pemberian tugas.

Guru Sentra

Jember, 17 Oktober 2016

Pewawancara

Supriyatin, S.Pd

Yunita Nur Adila

G.2 Hasil Wawancara dengan Guru Setelah Tindakan

LEMBAR WAWANCARA GURU

Tujuan : Untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak kelompok A di TK Siswa Budhi selama ini.

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Guru Sentra

Nama : Supriyatin, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah permainan gunung menarik dalam pembelajaran pengembangan kemampuan berhitung pada anak?	Permainan ini sangat menarik bagi anak karena anak tidak mengenal lambang bilangan 1-10 saja, tapi anak juga mengenal warna, bentuk dan tekstur pada bidang gunung
2.	Apakah permainan gunung menyenangkan dalam pembelajaran pengembangan kemampuan berhitung pada anak?	Iya sangat menyenangkan, membuat anak antusias, senang dan menjadi aktif.
3.	Bagaimana kemampuan berhitung anak setelah tindakan?	Kemampuan berhitung anak kelompok A meningkat setelah dilakukan tindakan dan lebih baik dari sebelumnya.

Guru Sentra Jember, 27 Maret 2017
Pewawancara

Supriyatin, S.Pd

Yunita Nur Adila

G.3 Hasil Wawancara dengan Anak Setelah Tindakan

LEMBAR WAWANCARA ANAK

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan anak tentang permainan tradisional gunung
gunungan
 Jenis : Wawancara bebas
 Responden : Anak kelompok A
 Nama : Cevin

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu senang dengan kegiatan permainan tradisional gunung yang menggunakan?	Iya, aku senang main gunung.
2.	Apakah kamu suka bermain permainan tradisional gunung?	Suka, warnanya banyak bu.
3.	Lebih suka mana, bermain menggunakan kartu angka atau bermain permainan tradisional gunung?	Main engkek, aku pertamanya gak bisa main engkek bu, tertus aku diajarin kakak ku main engklek, sekarang aku bisa main engklek.

Jember, 27 Maret 2017

Pewawancara

Yunita Nur Adila

LAMPIRAN H. PERANGKAT PEMBELAJARAN

H.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Pra Siklus

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Taman Kanak - Kanak

Semester / bulan/Minggu ke : 1/Oktober /9
 Hari / Tanggal : Senin /17 Oktober2016
 Kelompok / Usia : TK A /4-5 Tahun
 Tema / Sub Tema : Kebutuhanku / Pakaian (Seragam Sekolah)
 Waktu : 07.15 – 10.15 WIB

MUATAN / MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT DAN BAHAN	Indikator Penilaian		
			Program Pengembangan	KD	INDIKATOR
<p>Materi dalam kegiatan : Doa sebelum dan sesudah belajar, (KI 1.1) Tata tertib cara berpakaian . (KI 3.11., 2.2) Materi yang masuk dalam pembiasaan Menghargai lingkungan sekitar (KI 1.2) Mentaati peraturan (KI 2..6). Bersikap jujur. (KI 2.12) Mengendalikan emosi. (KI 3.13) Mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penyambutan Kedatangan Siswa (07.00- 07.15 WIB) • Pelaksanaan SOP Penyambutan Kedatangan Siswa • Circle Time : (07.15 – 07.30 WIB) • Pelaksanaan SOP Circle Time (Senam bersama) • Materi pagi : (07.30 – 08.45 WIB) • Religi : SOP Penyampaian materi Religi (sesuai Silabus Do'a sebelum belajar , Hafalan Surat An - Naas, Menebali huruf hijaiyah • Calistung: SOP penyampaian Materi Calistung (sesuai silabus menulis huruf bo , Membaca lancar huruf bo. • Fisik-Motorik : Melempar dan menangkap bola. • Break Time (08.45 – 09.00 WIB) • Pelaksanaan SOP Makan & Cuci tangan • Pelaksanaan kegiatan (2.6) • SENTRA (09.00 – 10.00 WIB) • Pijakan Lingkungan <ul style="list-style-type: none"> o Dilaksanakan saat breaktime o Pelaksanaan SOP Pijakan Lingkungan 	<ul style="list-style-type: none"> • Penyambutan Tempat tas, kalung (no. dada) • Circle Time • -Tape recorder, CD • Materi Pagi • A. Gambar huruf hijaiyah, alat tulis, . • B. Kertas, alat tulis • C. Bola • Breaktime • -Wastafel, lap tangan, sabun, air • -Bekal anak • Sentra • Pijakan lingkungan • Gambar panca indra • Puzzle • Gambar Maze, pensil • Pijakan Sebelum Bermain Gambar panca indra • Pijakan Saat Bermain o Kartu huruf . 	Nilai, Agama dan Moral	1.2	<ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa bersyukur dirinya sebagai ciptaan Tuhan
			Motorik	3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> • Anak bisa mengenal anggota tubuh. • Anak bisa menggunakan anggota tubuh.
			Sosem	2.6-2.12-	<ul style="list-style-type: none"> • Anak terbiasa berperilaku taat terhadap aturan. • Anak terbiasa memiliki sikap tanggung jawab.
			Kognitif,	2.2 3.6.10- 4.6.10	<ul style="list-style-type: none"> • Anak aktif bertanya tentang kegiatan • Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung

sebelum dan sesudah makan (KI 2.1,)	<ul style="list-style-type: none"> • Pijakan sebelum bermain ○ Pelaksanaan SOP Pijakan Sebelum bermain Pelaksanaan kegiatan 1.1, 2.2., 2.6, 3.11 • Pijakan Saat Bermain ○ Pelaksanaan SOP penilaian kegiatan sentra • Anak melakukan kegiatan membuat pola huruf kemeja .(3.6) • Anak melakukan kegiatan mengurutkan 2 warna dan menghitungnya (4.6). • Anak melakukan kegiatan menulis pakaian (3.12). Mainan Pendamping : a. Puzzle, b. Kartu huruf c. Masak-masakan • Pijakan setelah bermain (Pelaksanaan SOP Pijakan Sesudah Bermain) ○ Pelaksanaan kegiatan (4.11) • VI.PENUTUP (Pelaksanaan SOP Penutup) (10.00 – 10.15 WIB) • Melaksanakan SOP Penutup 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Kartu suku kata . ○ Kertas, alat tulis. ○ Passl,masakan-masakan <ul style="list-style-type: none"> • Pijakan Setelah Bermain ○ Buku komunikasi, alat tulis dan tas siswa • Penutup • Sisir. 	Bahasa	3.11-4.11 3.12-4.12	<ul style="list-style-type: none"> • Anak bisa memahami bahasa ekspresif • Anak bisa mengenal keaksaraan awal.
			Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> • Anak bisa mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
			CATATAN : TEKNIK PENILAIAN yang akan diguna.15kan: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Catatan hasil karya ❖ Catatan anekdotal, dan ❖ Skala capaian perkembangan (rating scale) 		

Kepala TK Siswa Budhi

Guru Sentra Persiapan

Sri Hartini, S.Pd.

Supriyatin, S.Pd

H.2 Daftar Nilai Prasiklus

Lembar Penilaian Kemampuan Berhitung Anak Kelompok A TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember

No	Nama	Kriteria Penilaian					Nilai	Skor
		SK	K	C	B	SB		
1.	Ameera			√			5	62.5
2.	Aurel				√		6	75
3.	Cevin				√		6	75
4.	Citra		√				4	50
5.	Elsa			√			5	62.5
6.	Jacqueline	√					2	25
7.	Zulfi				√		6	75
8.	Bibi				√		6	75
9.	Yusuf	√					2	25
10.	Maysa		√				4	50
11.	Wafit		√				4	50
Total		2	3	2	4	0	50	626
Presentase (%)		18,18	27,27	18,18	36,36	0		56,81

Keterangan :

Kriteria penilaian

SK : Sangat Kurang

K : Kurang

C : Cukup

B : Baik

SB : Sangat Baik

Penghitungan presentase hasil penilaian kemampuan berhitung anak

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

Keterangan :

fr : frekuensi relatif

f : frekuensi yang didapatkan

ft : frekuensi total

100% : konstanta

$$SK : \frac{2}{11} \times 100\% = 18,18$$

$$K : \frac{3}{11} \times 100\% = 27,27$$

$$C : \frac{2}{11} \times 100\% = 18,18$$

$$B : \frac{4}{11} \times 100\% = 36,36$$

$$SB : \frac{0}{11} \times 100\% = 0$$

Kriteria penilaian

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

Suatu kelas dikatakan tuntas dalam pembelajaran bila mencapai nilai ≥ 71

Ketuntasan hasil belajar anak klasikal :

$$\text{Tuntas} : \frac{4}{11} \times 100\% = 36,36$$

$$\text{Tidak Tuntas} : \frac{7}{11} \times 100\% = 63,63$$

Kesimpulan :

Berdasarkan hasil observasi awal tentang kemampuan berhitung anak secara klasikal berdasarkan presentase, didapatkan 63,63 % belum tuntas dalam belajar, dan sebanyak 36,36% sudah tuntas dalam belajar, sehingga dilakukan tindakan pada siklus I agar kemampuan berhitung anak dapat meningkat

H.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Taman Kanak - Kanak

Semester / bulan/Minggu ke : 2/Maret /11
 Hari / Tanggal : Selasa /21 Maret 2017
 Kelompok / Usia : TK A /4-5 Tahun
 Tema / Sub Tema : Pekerjaan/ Dokter
 Waktu : 07.15 – 10.15 WIB

MUATAN / MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT DAN BAHAN	Indikator Penilaian		
			Program Pengembangan	KD	INDIKATOR
<p>Materi yang masuk dalam pembiasaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> Menghargai orang lain di lingkungan kerja (KI 1.2) Bertanggung jawab (KI 2.12) Ciri-ciri Pekerjaan (KI 3.6) <p>Materi dalam Kegiatan :</p> <ol style="list-style-type: none"> Hasil Karya (KI 4.6) Keaksaraan awal (KI 3.12) 	<ul style="list-style-type: none"> Penyambutan Kedatangan Siswa (07.00-07.15 WIB) Pelaksanaan SOP Penyambutan Kedatangan Siswa Circle Time : (07.15 – 07.30 WIB) Pelaksanaan SOP Circle Time (Senam bersama) Materi pagi : (07.30 – 08.45 WIB) Religi : SOP Penyampaian materi Religi (sesuai Silabus Do'a sebelum belajar , Hafalan Surat An - Naas Calistung: SOP penyampaian Materi Calistung (sesuai silabus menulis angka 1-10). Fisik-Motorik : Melompat dengan satu kaki. Break Time (08.45 – 09.00 WIB) Pelaksanaan SOP Makan & Cuci tangan Pelaksanaan kegiatan (2.6) SENTRA (09.00 – 10.00 WIB) Pijakan Lingkungan <ul style="list-style-type: none"> Dilaksanakan saat breaktime Pelaksanaan SOP Pijakan Lingkungan Pijakan sebelum bermain 	<ul style="list-style-type: none"> Penyambutan Tempat tas, kalung (no. dada) Circle Time -Tape recorder, CD Materi Pagi A.Papan gunung/engklek B.Kertas, alat tulis Breaktime -Wastafel, lap tangan, sabun, air -Bekal anak Sentra Pijakan lingkungan Gambar dokter dan alat-alat kesehatan Puzzle Gambar Maze, pensil Pijakan Sebelum Bermain Gambar petani dan alat-alat bertani Pijakan Saat Bermain Kartu huruf . 	Nilai, Agama dan Moral	1.2	<ul style="list-style-type: none"> Terbiasa menghormati orang lain
			Motorik	3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> Anak bisa mengenal anggota tubuh. Engklek
			Sosem	2.6-2.12-	<ul style="list-style-type: none"> Anak terbiasa berperilaku taat terhadap aturan. Anak terbiasa memiliki

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Pelaksanaan SOP Pijakan Sebelum bermain Pelaksanaan kegiatan ● Pijakan Saat Bermain) ○ Pelaksanaan SOP penilaian kegiatan sentra <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak membilangan benda sesuai jumlahnya 2. Anak menyebutkan bilangan 1-10 dengan bermain gunungan 3. Anak menghubungkan kata sesuai dengan lambangnya 4. Mengurutkan gambar dari terkecil hingga terbesar Mainan Pendamping : a. Puzzle, b. Kartu huruf c. Masak-masakan ● Pijakan setelah bermain (Pelaksanaan SOP Pijakan Sesudah Bermain) ○ Pelaksanaan kegiatan (4.11) ● VI.PENUTUP (Pelaksanaan SOP Penutup) (10.00 – 10.15 WIB) ● Melaksanakan SOP Penutup 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Kartu suku kata . ○ Kertas, alat tulis. ○ Passl,masakan-masakan ● Pijakan Setelah Bermain ○ Buku komunikasi, alat tulis dan tas siswa ● Penutup ● Menyanyi dan berdo'a 			sikap tanggung jawab.
			Kognitif,	3.6-4.6	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan lambang bilangan • Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
			Bahasa	3.12-4.12	<ul style="list-style-type: none"> • Anak bisa mengenal keaksaraan awal.
			Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> • Anak bisa mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
<p>CATATAN : TEKNIK PENILAIAN yang akan diguna-15kan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Catatan hasil karya ❖ Catatan anekdotal, dan ❖ Skala capaian perkembangan (rating scale) 					

Kepala TK Siswa Budh

Guru Sentra Persiapan

Peneliti

Sri Hartini, S.Pd.

Supriyatin, S.Pd

Yunita Nur Adila

H.4 Lembar Kerja Siswa Siklus I

Hitung jumlah gambar dan lingkari lambang bilangannya!

1 2 3 4



4 5 6 7



1 2 3 4



5 6 7 8



1 2 3 4



2 3 4 5



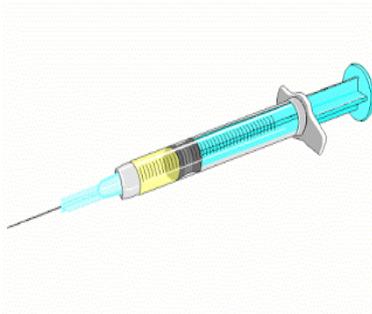
Tirukanlah angka dibawah ini!

	1	1	
	2	2	
	3	3	
	4	4	
	5	5	
	6	6	
	7	7	
	8	8	
	9	9	
	10	10	

			
---	--	--	--



Hubungkanlah kata dibawah ini dengan gambar yang sesuai !!



Termometer



Stetoskop



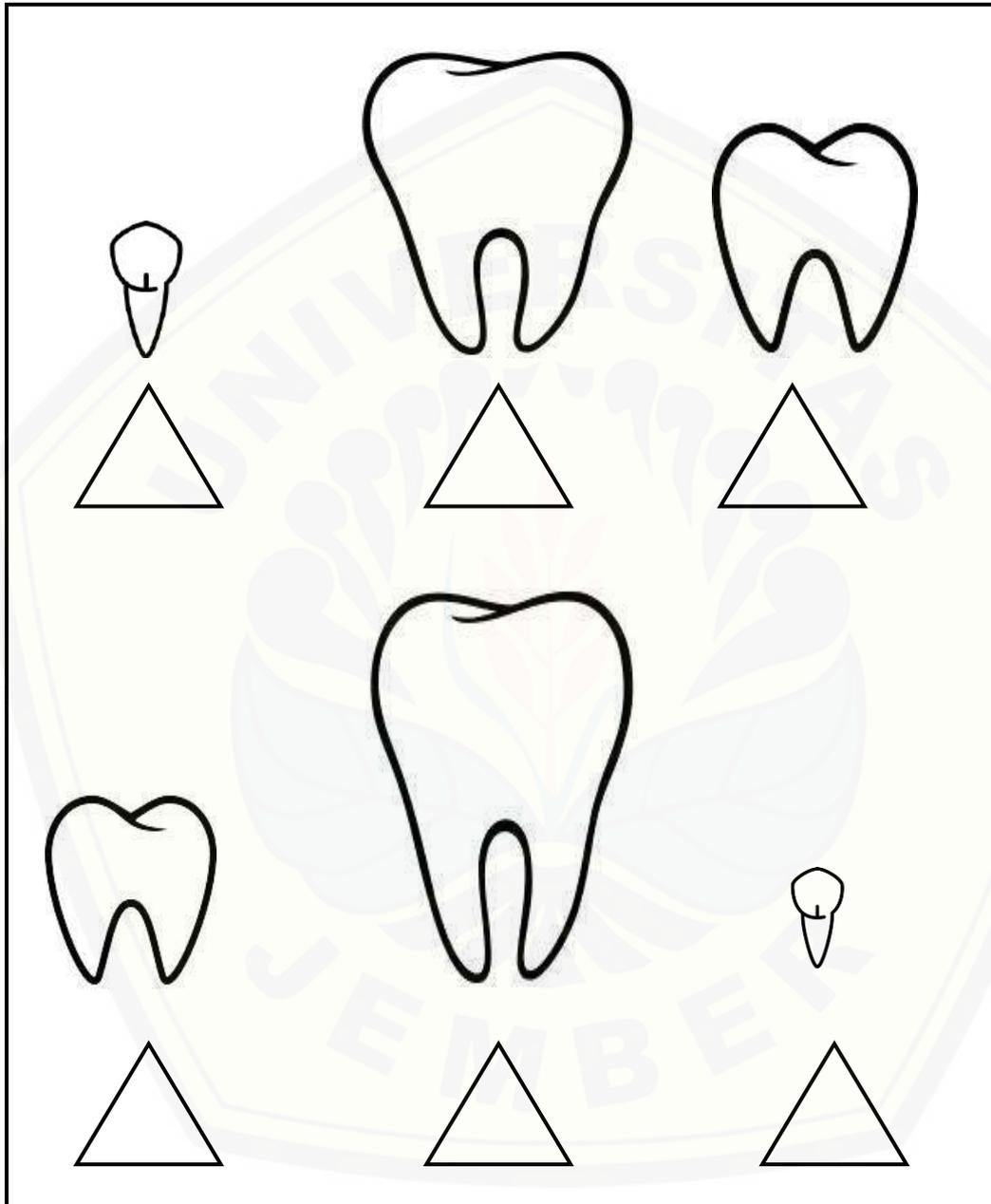
Jarum Suntik



Kursi Roda

urutkan gambar gigi dibawah ini mulai dari yang terkecil
hingga gambar yang paling besar!

tulislah angka pada segitiga sesuai urutan!



H.5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus II

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Taman Kanak - Kanak

Semester / bulan/Minggu ke : 2/Maret /12
 Hari / Tanggal : Senin /27 Maret 2017
 Kelompok / Usia : TK A /4-5 Tahun
 Tema / Sub Tema : Alat Komunikasi/ Telepon
 Waktu : 07.15 – 10.15 WIB

MUATAN / MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT DAN BAHAN	Indikator Penilaian		
			Program Pengembangan	KD	INDIKATOR
<p>Materi yang masuk dalam pembiasaan :</p> <p>1. Menghargai orang lain (KI 1.2) 2. Sikap Percaya Diri (KI 2.5)</p> <p>Materi dalam Kegiatan :</p> <p>1. Hasil Karya (KI 4.6) 2. Keaksaraan awal (KI 3.12) 3. Mengenal bentuk dan fungsi (KI 3.6)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penyambutan Kedatangan Siswa (07.00-07.15 WIB) • Pelaksanaan SOP Penyambutan Kedatangan Siswa • Circle Time : (07.15 – 07.30 WIB) • Pelaksanaan SOP Circle Time(Senam bersama) • Materi pagi : (07.30 – 08.45 WIB) • Religi : SOP Penyampaian materi Religi (sesuai Silabus Do'a sebelum belajar , Hafalan Surat An - Naas • Calistung: SOP penyampaian Materi Calistung (sesuai silabus Bermain Engklek/Gunungan). • Fisik-Motorik : Melompat dengan satu kaki. • Break Time (08.45 – 09.00 WIB) • Pelaksanaan SOP Makan & Cuci tangan • Pelaksanaan kegiatan (2.6) • SENTRA (09.00 – 10.00 WIB) • Pijakan Lingkungan <ul style="list-style-type: none"> o Dilaksanakan saat breaktime o Pelaksanaan SOP Pijakan Lingkungan 	<ul style="list-style-type: none"> • Penyambutan Tempat tas, kalung (no. dada) • Circle Time • -Tape recorder, CD • Materi Pagi • A.Juz ama • B.Bidang Engklek/Gunungan • Breaktime • -Wastafel, lap tangan, sabun, air • -Bekal anak • Sentra • Pijakan lingkungan • Gambar Telepon • Puzzle • Gambar Maze, pensil • Pijakan Sebelum Bermain Gambar Telepon • Pijakan Saat Bermain 	Nilai, Agama dan Moral	1.2	<ul style="list-style-type: none"> • Terbiasa menghormati orang lain
			Motorik	3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> • Anak bisa mengenal anggota tubuh. • Engklek
			Sosem	2.5-2.12-	<ul style="list-style-type: none"> • Anak Mengucapkan salam • Anak terbiasa memiliki

	<ul style="list-style-type: none"> • Pijakan sebelum bermain ○ Pelaksanaan SOP Pijakan Sebelum bermain Pelaksanaan kegiatan • Pijakan Saat Bermain) ○ Pelaksanaan SOP penilaian kegiatan sentra 5. Anak mewarnai gambar telepon 6. Anak menulis lambang bilangan sesuai jumlah gambar 7. Anak melengkapi angka sesuai urutannya Mainan Pendamping : a. Puzzle, b. Kartu huruf c. Masak-masakan • Pijakan setelah bermain (Pelaksanaan SOP Pijakan Sesudah Bermain) ○ Pelaksanaan kegiatan (4.11) • VI.PENUTUP (Pelaksanaan SOP Penutup) (10.00 – 10.15 WIB) • Melaksanakan SOP Penutup 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Kartu huruf . ○ Kartu suku kata . ○ Kertas, alat tulis. ○ Passl,masakan-masakan • Pijakan Setelah Bermain ○ Buku komunikasi, alat tulis dan tas siswa • Penutup • Menyanyi dan berdo'a 			sikap tanggung jawab.
			Kognitif,	3.6-4.6	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan lambang bilangan sesuai simbol gambar • Mengenal konsep bilangan dengan benda-benda
			Bahasa	3.12-4.12	<ul style="list-style-type: none"> • Anak bisa mengenal keaksaraan awal.
			Seni	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> • Anak bisa mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
<p>CATATAN : TEKNIK PENILAIAN yang akan diguna.15kan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Catatan hasil karya ❖ Catatan anekdotal, dan ❖ Skala capaian perkembangan (rating scale) 					

Kepala TK Siswa Budh

Guru Sentra Persiapan

Peneliti

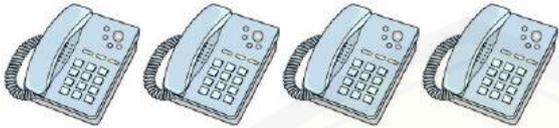
Sri Hartini, S.Pd.

Supriyatin, S.Pd

Yunita Nur Adila

H.6 Lembar Kerja Anak Siklus II

tulishlah lambang bilangan dibawah ini sesuai dengan jumlah gambar!



Lengkapi lambang bilangan dibawah ini sesuai urutannya!



Warnailah gambar dibawah ini dengan rapi!



H.7 Pedoman Tes

H.7a Pedoman Tes Lisan

Langkah-langkah tes lisan (menyebutkan bilangan)

1. Guru menyiapkan media permainan tradisional gunungan
2. Guru menyuruh anak untuk menyebutkan angka 1-10 dengan cara bermain permainan tradisional gunungan

H.7b Pedoman Tes Unjuk Kerja

Langkah-langkah tes unjuk kerja (melakukan permainan tradisional gunungan)

1. Guru menyiapkan media permainan tradisional gunungan
2. Guru mendemonstrasikan cara bermain permainan tradisional gunungan
3. Guru menyuruh anak untuk melakukan hompimpa untuk mengetahui urutan bermain.
4. Anak mengambil gacuk sesuai urutannya.
5. Anak melempar gacuk ke dalam kotak sesuai urutannya, misalkan ameera mendapatkan urutan nomor 5, maka ameera melempar gacuknya ke kotak nomor 5.
6. Anak melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak lainnya dengan menyebutkan angka yang ada disetiap kotak.
7. Setelah anak selesai bermain permainan tradisional gunungan, guru memberi tugas kepada anak.
8. Anak mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru

LAMPIRAN I. ALAT OBSERVASI KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK DALAM BENTUK RATING SCALE

Alat observasi kemampuan berhitung anak dengan penerapan permainan gunung dalam bentuk rating scale

No	Nama Anak	Indikator Penelitian Kemampuan Berhitung																Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Menyebutkan Bilangan 1-10				Membilang dengan benda 1-10				Mengurutkan bilangan 1-10				Menulis lambang bilangan 1-10						SB	B	C	K	CK	B	BB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
1.	Ameera																									
2.	Aurel																									
3.	Cevin																									
4.	Citra																									
5.	Elsa																									
6.	Jacqueline																									
7.	Zulfi																									
8.	Bibi																									
9.	Yusuf																									
10.	Meysa																									
11.	Wafit																									
		Jumlah																								
		Nilai Rata-Rata Kelas																								

**KRITERIA PENILAIAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK DENGAN
PERMAINAN TRADISIONAL GUNUNGAN**

Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian Anak	Skor
Menyebutkan urutan bilangan 1-10	Anak tidak mau mencoba menyebutkan urutan bilangan 1-10	1
	Anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1-10 namun belum tepat	2
	Anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1-10 secara urut namun tidak lancar	3
	Anak dapat menyebutkan urutan bilangan 1-10 secara urut dan lancar	4
Membilang dengan benda 1-10	Anak tidak mau mencoba membilang dengan benda 1-10	1
	Anak mau membilang dengan benda 1-10 dengan bantuan guru	2
	Anak dapat membilang dengan benda 1-10 namun belum benar	3
	Anak dapat membilang dengan benda 1-10 dengan benar	4
Mengurutkan bilangan 1-10	Anak tidak mau mencoba mengurutkan bilangan 1-10	1
	Anak mau mengurutkan bilangan 1-10 dengan bantuan guru	2
	Anak dapat mengurutkan bilangan 1-10 namun belum benar	3
	Anak dapat mengurutkan bilangan 1-10 dengan benar	4
Menulis lambang bilangan 1-10	Anak tidak mau mencoba menulis lambang bilangan 1-10	1
	Anak dapat menulis lambang bilangan 1-10 dengan bantuan guru	2
	Anak dapat menulis lambang bilangan 1-10 namun belum rapi	3
	Anak dapat menulis lambang bilangan 1-10 dengan benar dan rapi	4

Keterangan:

1. Pemberian nilai pada penelitian ini untuk kemampuan berhitung anak secara individu menggunakan rumus sebagai berikut

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

keterangan:

pi : prestasi individual

srt : skor tercapai individu

si : skor ideal yang dicapai oleh individu

100% : konstanta

2. Rumus perhitungan presentase ketuntasan hasil belajar anak sebagai berikut

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

Keterangan :

fr : Frekuensi Relatif

f : frekuensi yang di dapatkan

ft : frekuensi total

100% : konstanta

(Magsun,dkk, 1992)

3. Rumus penilaian kemampuan berhitung anak dengan nilai rata-rata kelas dalam penelitian ini menggunakan rumus :

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

Keterangan :

M : mean yang kita cari

$\sum X$: jumlah keseluruhan angka/bilangan/skor/nilai yang ada

N : banyaknya angka/bilangan/skor/nilai itu sendiri

Kriteria penilaian

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

(Sumber, Masyhud, 2015:67)

LAMPIRAN J. HASIL KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK

J.1 Hasil Kemampuan Berhitung Anak pada Siklus I

Hasil Observasi dan Analisis Kemampuan Berhitung Anak pada Siklus I

No	Nama Anak	Indikator Penelitian Kemampuan Berhitung																Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan		
		Menyebutkan Bilangan 1-10				Membilang dengan benda 1-10				Mengurutkan bilangan 1-10				Menulis lambang bilangan 1-10						SB	B	C	K	CK	B	BB	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4										
1.	Ameera			√					√	√						√		12	75		√				√		
2.	Aurel			√					√			√				√		13	81.25	√					√		
3.	Cevin				√				√			√				√		14	87.5	√					√		
4.	Citra			√					√	√						√		11	68.75			√				√	
5.	Elsa			√					√	√						√		11	68.75			√				√	
6.	Jacqueline		√				√			√						√		8	50				√			√	
7.	Zulfi			√					√			√				√		12	75		√				√		
8.	Bibi		√						√			√				√		12	75		√				√		
9.	Yusuf		√						√	√						√		10	62.50			√				√	
10.	Meysa		√					√		√						√		9	56.25				√			√	
11.	Wafit			√					√	√						√		12	75		√				√		
		Jumlah																124	775	2	4	3	2	-	6	5	
		Nilai Rata-Rata Kelas																-	70.45	-	√	-	-	-	-	-	-

Kriteria Penilaian

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

(Sumber, Masyhud, 2015:67)

Keterangan :

- a. Perhitungan presentase hasil penelitian anak berdasarkan kriteria

$$SB : \frac{2}{11} \times 100\% = 18,18$$

$$B : \frac{4}{11} \times 100\% = 36,36$$

$$C : \frac{3}{11} \times 100\% = 27,27$$

$$K : \frac{2}{11} \times 100\% = 18,18$$

$$SK : \frac{0}{11} \times 100\% = 0$$

- b. Perhitungan presentase ketuntasan hasil belajar anak

Anak dikatakan tuntas apabila mencapai nilai ≥ 71 , dan dikatakan belum tuntas apabila nilai < 71 .

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

$$\text{Berhasil} : \frac{6}{11} \times 100\% = 54,54$$

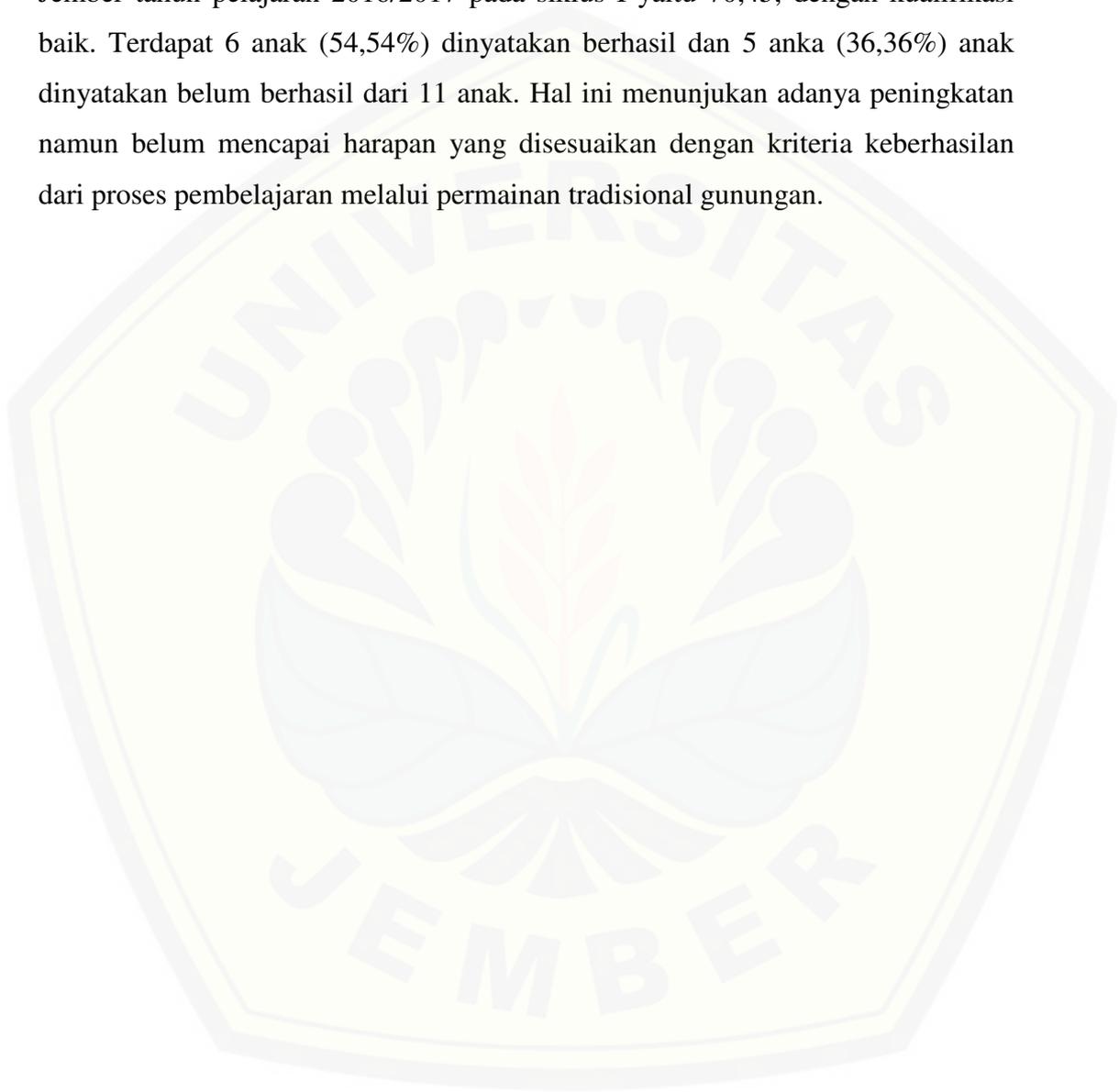
$$\text{Belum Berhasil} : \frac{5}{11} \times 100\% = 45,45$$

- c. Perhitungan anak secara klasikal

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

$$= \frac{775}{11} \times 100\% = 70,45$$

Berdasarkan hasil analisis data tes unjuk kerja untuk kemampuan berhitung anak kelompok A TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 pada siklus I yaitu 70,45, dengan kualifikasi baik. Terdapat 6 anak (54,54%) dinyatakan berhasil dan 5 anak (36,36%) anak dinyatakan belum berhasil dari 11 anak. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan namun belum mencapai harapan yang disesuaikan dengan kriteria keberhasilan dari proses pembelajaran melalui permainan tradisional gunung.



J.2 Hasil Observasi kemampuan Berhitung Pada Siklus II

Hasil Observasi dan Analisis Kemampuan Berhitung Anak pada Siklus II

No	Nama Anak	Indikator Penelitian Kemampuan Berhitung																Skor	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Menyebutkan Bilangan 1-10				Membilang dengan benda 1-10				Mengurutkan bilangan 1-10				Menulis lambang bilangan 1-10						S B	B	C	K	CK	B	BB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
1.	Ameera				√				√				√				√	16	100	√					√	
2.	Aurel			√					√				√				√	15	93.75	√					√	
3.	Cevin				√				√				√				√	16	100	√					√	
4.	Citra				√				√				√				√	16	100	√					√	
5.	Elsa				√				√			√					√	14	87.5	√					√	
6.	Jacqueline		√					√				√				√		9	56.25				√		√	
7.	Zulfi				√				√				√				√	16	100	√					√	
8.	Bibi			√					√				√				√	15	93.75	√					√	
9.	Yusuf			√				√				√				√		11	68.75			√			√	
10.	Meysa				√				√				√				√	15	93.75	√					√	
11.	Wafit			√					√				√				√	14	87.5	√					√	
Jumlah																	157	981.25	9	-	1	1	-	9	2	
Nilai Rata-Rata Kelas																	-	89.20		-	-	-	-	-	-	

Kriteria Penilaian

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

(Sumber, Masyhud, 2015:67)

Keterangan :

- a. Perhitungan presentase hasil penelitian anak berdasarkan kriteria

$$SB : \frac{9}{11} \times 100\% = 81,81$$

$$B : \frac{0}{11} \times 100\% = 0$$

$$C : \frac{1}{11} \times 100\% = 9,09$$

$$K : \frac{1}{11} \times 100\% = 9,09$$

$$SK : \frac{0}{11} \times 100\% = 0$$

- b. Perhitungan presentase ketuntasan hasil belajar anak

Anak dikatakan tuntas apabila mencapai nilai ≥ 71 , dan dikatakan belum tuntas apabila nilai < 71 .

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

$$\text{Berhasil} : \frac{9}{11} \times 100\% = 81,81$$

$$\text{Belum Berhasil} : \frac{2}{11} \times 100\% = 18,18$$

- c. Perhitungan anak secara klasikal

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

$$= \frac{981,25}{11} \times 100\% = 89,20$$

Berdasarkan hasil analisis data tes unjuk kerja untuk kemampuan berhitung anak kelompok A TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 pada siklus II yaitu 89,20, dengan kualifikasi sangat baik. Terdapat 9 anak (81,81%) anak dinyatakan berhasil dan 2 anak (18,18%) dinyatakan belum berhasil dari 11 anak. Artinya pembelajaran meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 pada siklus II dikatakan tuntas /berhasil dan mengalami peningkatan.



LAMPIRAN K. MEDIA PEMBELAJARAN



Gambar 1. Bidang permainan tradisional gunungan



Gambar 2. Gacu

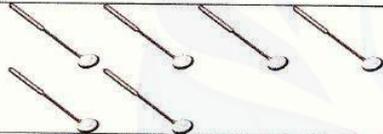
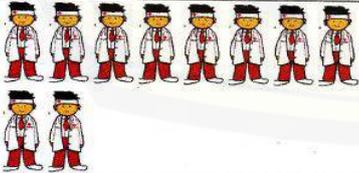
LAMPIRAN L. HASIL BELAJAR ANAK

L.1 Hasil Belajar Anak pada Siklus I

Tirukanlah angka dibawah ini!

Nama : WAFIQ

Tanggal : _____

	1	1	1
	2	2	2
	3	3	3
	4	4	4
	5	5	5
	6	6	6
	7	7	7
	8	8	8
	9	9	9
	10	10	10

Nama : ELGA

Tanggal :

Hitung jumlah gambar dan lingkari lambang bilangannya!

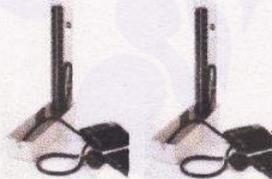
1 2 3 4



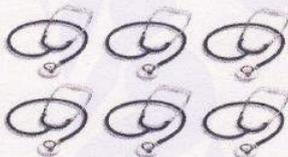
4 5 6 7



1 2 3 4



5 6 7 8



1 2 3 4



2 3 4 5

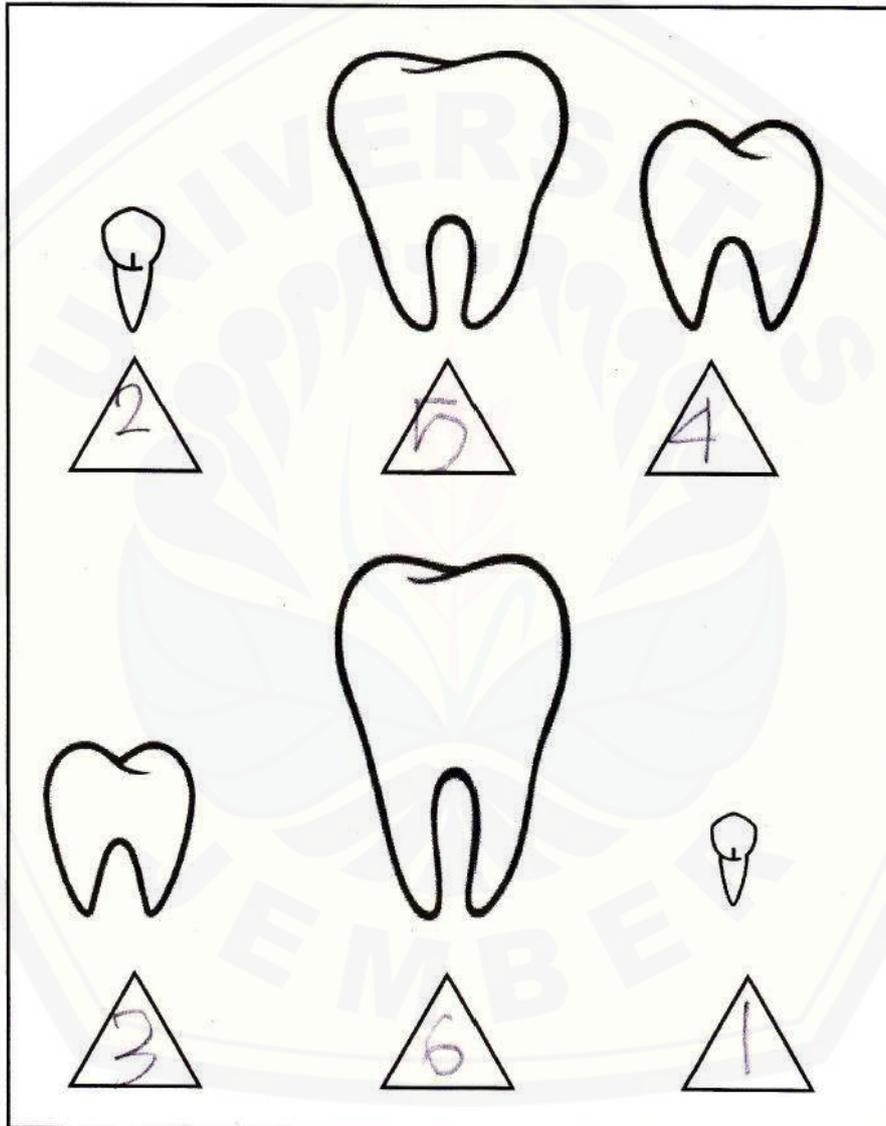


nama : Lurpi

tanggal : _____

urutkan gambar gigi dibawah ini mulai dari yang terkecil
hingga gambar yang paling besar!

tuliskan angka pada segitiga sesuai urutan!



L. 2 Hasil Belajar Anak pada Siklus II

tuliskan lambang bilangan dibawah ini sesuai dengan jumlah gambar!

Aurel

Four blue corded telephones are shown in a row. To the right is a square box containing the handwritten number 4.

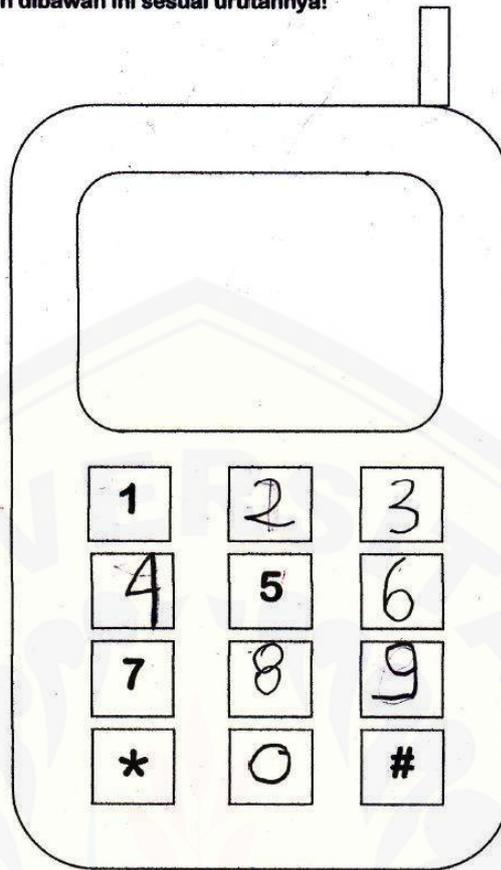
Seven black cordless mobile phones are shown in a row. To the right is a square box containing the handwritten number 7.

Six white smartphones are shown in a row. To the right is a square box containing the handwritten number 6.

Two rows of red rotary telephones are shown. The top row has five phones and the bottom row has five phones. To the right is a square box containing the handwritten number 10.

Eight black cordless mobile phones are shown in a row. To the right is a square box containing the handwritten number 8.

Lengkapi lambang bilangan dibawah ini sesuai urutannya!



Tanggal:

Nama:

Nilai:

LAMPIRAN M. SURAT KETERANGAN

M.1 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

10 MAR 2017

Nomor : 1771/UN25.1.5/LT.5/2017
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala TK Siswa Budhi Jember
Jember

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

Nama : YUNITA NUR ADILA
NIM : 130210205062
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program studi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud mengadakan penelitian di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember yang Saudara pimpin dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tradisional Gunungan Pada Anak Kelompok A Di TK Siswa Budhi Kecamatan Kaliwates 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

M.2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

**TAMAN KANAK – KANAK****”SISWA BUDHI”**

NSTK : 002.05.24.11.017

Jalan Melati II No. 56 Jember ☎(0331) 428080

SURAT KETERANGAN

Nomor : 08/S.Ket/TK.SB/III/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sri Hartini, S.Pd
NUPTK : 4946744646300042
Jabatan : Kepala TK
Unit Kerja : TK. SISWA BUDHI

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Yunita Nur Adila
NIM : 130210205062
Jurusan/Prodi : Ilmu Pendidikan/ PG PAUD
Universitas : Universitas Jember

Telah melaksanakan Penelitian Tindakan kelas (PTK) di TK SISWA BUDHI Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul ”Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tradisional Gunungan Pada Anak Kelompok A di TK Siswa Budhi Tahun Pelajaran 2016/2017”.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Jember, 30 Maret 2017

Kepala TK


SRI HARTINI, S.Pd

LAMPIRAN N. DOKUMENTASI

N.1 Dokumentasi Siklus I



Gambar 3. Kegiatan circle time (membuat lingkaran)



Gambar 4. Membaca surat-surat pendek



Gambar 5. Guru menjelaskan tentang materi yang dipelajari “Dokter” didalam kelas



Gambar 6. Guru menjelaskan tentang bilangan 1-10 dengan gacu yang sudah ada angkanya



Gambar 7. Anak melempar gacu



Gambar 8. Anak bermain permainan tradisional gunung

N.2 Dokumentasi Siklus II



Gambar 9. Anak-anak melakukan hompimpa



Gambar 10. Guru mendemonstrasikan cara bermain gunung



Gambar 11. Anak melempar gacu



Gambar 12. Anak bermain permainan tradisional gunung di halaman sekolah



Gambar 13. Anak mengerjakan LKA yang dibantu oleh guru



Gambar 14. Anak mengerjakan LKA

LAMPIRAN O. BIODATA**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Yunita Nur Adila
 NIM : 130210205062
 Tempat/Tanggal Lahir : Negara, 18 Juni 1996
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat Asal : Jln. Kedondong No. 22b Loloan Barat, Negara Bali
 Alamat Tinggal : Jln. Mastrip II No. 10
 Telepon : 087761798194
 Program Studi : S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas : Universitas Jember
 Riwayat Pendidikan :

NO	PENDIDIKAN	TEMPAT	TAHUN LULUS
1.	MI MUJAHIDIN	BALI	2007
2.	SMP N 2 NEGARA	BALI	2010
3.	MAN NEGARA	BALI	2013