

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL
ANGKA PADA ANAK USIA DINI MELALUI
PENGUNAAN MEDIA DADU DI TK PEREMPUNG
KECAMATAN PRAYA BARAT KABUPATEN
LOMBOK TENGAH**



oleh

Nurul Fadilah
NIM: 180110034

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM
MATARAM
2023**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL
ANGKA PADA ANAK USIA DINI MELALUI
PENGUNAAN MEDIA DADU DI TK PEREMPUNG
KECAMATAN PRAYA BARAT KABUPATEN
LOMBOK TENGAH**

Skripsi

**diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Mataram
Untuk Melengkapi Persyaratan Mencapai gelar sarjana
pendidikan (S.Pd)**



oleh

**Nurul Fadilah
NIM: 180110034**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS I33SLAM NEGERI MATARAM
MATARAM
2023**



Perpustakaan UIN Mataram

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh: Nurul Fadilah NIM: 180110034 dengan judul "Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Dadu di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah" telah memenuhi syarat dan disetujui untuk diuji.

Disetujui pada tanggal: 17/05/2023

Pembimbing I,

Pembimbing II



Dr. Hj. Nurul Yakin, M.Pd
NIP. 196412311991032006



Wahyuni Murniati, M.Pd
NIP. 199211302019032027

Perpustakaan UIN Mataram

NOTA DINAS PEMBIMBING

Mataram, 17/05/2023

Hal: **Ujian Skripsi**

Yang Terhormat

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
di Mataram**

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi, kami berpendapat bahwa Skripsi Saudara:

Nama Mahasiswa/I : Nurul Fadilah

NIM : 180110034

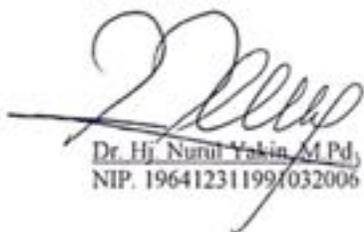
Jurusan/Prodi : PLAUD

Judul : Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Dadu di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah

telah memenuhi syarat untuk diajukan dalam sidang *muqasyah* skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIM Mataram. Oleh karena itu, kami berharap agar skripsi ini dapat segera di-*muqasyah*-kan.

Wassalamu'alikum Wr. Wb.

Pembimbing I



Dr. Hj. Nurul Yakin, M.Pd.
NIP. 196412311991032006

Pembimbing II



Wahyuni Murnianti, M.Pd.
NIP. 199211302019032027

PERNYATAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Fadilah

NIM : 180110034

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Dadu di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah" ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Jika saya terbukti melakukan plagiat tulisan/karya orang lain, siap menerima sanksi yang telah ditentukan oleh lembaga.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
M A T A R A M

Mataram, 17/05/2023

Saya yang menyatakan,

Perpustakaan



Nurul Fadilah

PENGESAHAN DEWAN PENGUJI

Skripsi oleh: Nurul Fadilah, NIM: 180110034 dengan judul "Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Dadu di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah" telah dipertahankan di depan dewan penguji Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram pada tanggal 17/10/2023

Dewan Penguji

Dr. Hj. Nurul Yakin, M.Pd.

(Ketua Sidang/Pemb. I)

Wahyuni Murniati, M.Pd.

(Sekertaris Sidang/Pemb. II)

Dr. Hadi Kusuma Ningrat, M.Pd.

(Penguji I)

Nani Husnaini, M.Pd

(Penguji II)

Perpustakaan UIN Mataram

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. Umarim, M.HI

NIP. 197612312005011006

MOTTO

إِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya : “ Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”. (Qs. Al-Alaq: 3-5).



Perpustakaan UIN Mataram

PERSEMBAHAN

Skripsi ku persembahkan kepada orang-orang yang sangat ku cintai, yaitu :

1. Kepada Ayahandaku Ismail Fahmi dan Ibundaku Nurhasanah tercinta yang telah memberikan dukungan dan mendoakan gerak langkahku dalam mencapai keberhasilan.
2. Kepada kakak-kakak dan adik-adikku yang turut mendoakan dan memberikan semangat.
3. Kepada kepala sekolah TK Perempung Ibu Bq Masniatun S.Pdi dan guru-guru TK Perempung yang telah membantu selama proses penelitian dan terselesainya studiku ini.
4. Sahabat beserta teman-teman seperjuangan yang slalu mendukung dan memberikan dorongan dalam menyelesaikan studiku.



Perpustakaan UIN Mataram

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kita masih diberikan kesehatan serta kesempatan agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Penggunaan Media Dadu di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah.” Shalawat serta salam marilah senantiasa kita curahkan kepada Rasulullah Saw, keluarga beserta para sahabatnya semoga kita termasuk kedalam golongan ummatnya yang mendapatkan syfa’at nya di yaumul akhir kelak, Aamiin Allahumma Aamiin.

Penulis menyadari bahwa proses penulisan proposal skripsi ini tidak terlepas dari bantuan keterlibatan pihak. proposal ini berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Penggunaan Media Dadu di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah.” disusun untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Anak usia Dini, Fakultas Tarbiyah Keguruan UIN MATARAM. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu sebagai berikut :

1. Ibu Dr. Hj. Nurul Yakin, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Wahyuni Murniati, M.Pd, selaku pembimbing II, Terimakasih atas ke tulusan-Nya dan ke ikhlasan-Nya telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi dan dukungan Bapak dan ibu sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Ibu Nani Husnaini, M.Pd sebagai Ketua rodi dan Bapak Dr. Hadi Kusuma Ningrat M.Pd selaku Sekjur Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
3. Bapak Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram, terimakasih atas ilmunya, motivasinya selama mengikuti

- perkuliahan sehingga banyak ilmu yang di dapatkan dan pengetahuan serta menjadi pribadi yang lebih baik.
4. Bapak Dr. Jumarim, M.HI selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Mataram.
 5. Bapak Prof. Dr. H. Masnun, M.Ag, selaku Rektor UIN Mataram, yang telah memberikan kesempatan untuk menimba ilmu di UIN Mataram.
 6. Kedua Orangtua Ku, Ayahnda tersayang Ismail Fahmi dan Ibunda tercinta Nurhasanah dan kakak-kakak ku serta Adikku dan keponakan ku yang selalu memberikan motivasi dan dukungan dari kalian saya berjuang dan semangat untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.
 7. Akhir kata dari penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Proposal Skripsi ini masih banyak kekurangannya, penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak.

Ucapan terimakasih sebesar-besarnya yang dapat penulis sampaikan semoga berkat bantuan dan do'a yang telah diberikan dapat menjadi amal kebaikan dihadapan Allah S.W.T.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
M A T A R A M

Mataram, 17/05/2023

Peneliti



Nurul Fadilah

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN LOGO	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vi
PENGESAHAN DEWAN PENGUJI	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Sasaran Tindakan	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Dan Hasil Peneltian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKADAN HIPOTESIS TINDAKAN	7
A. Kajian Pustaka.....	7
1. Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Dadu	7
a. Pengertian peningkatan	7
2. Kemampuan Mengenal Angka	7
a. Pengertian Kemampuan.....	7
b. Pengertian Angka	9
c. Pengertian Kemampuan Mengenal Angka	12
d. Tahap-tahap Perkembangan Mengenal Angka	14
e. Metode Pengembangan Kemampuan Mengenal Angka	15
3. Anak Usia Dini	16
a. Pengertian Anak Usia Dini	16
b. Pendidikan Anak Usia Dini	17

c. Karakteristik Anak Usia Dini.....	17
4. Media Dadu	19
a. Pengertian Media	19
b. Pengertian Dadu.....	19
c. Bentuk-bentuk Permainan Dadu	20
d. Manfaat Media Dadu.....	20
e. Kelebihan Media Dadu.....	22
B. Penelitian yang Relevan	23
C. Hipotesis Tindakan.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Setting Penelitian.....	26
B. Sasaran Tindakan	26
C. Desain Penelitian.....	26
D. Rencana Tindakan	27
E. Jenis Instrumen dan Cara Penggunaannya	31
F. Pelaksanaan Tindakan	34
G. Cara Pengamatan Monitoring atau Evaluasi.....	35
H. Indikator Keberhasilan	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Deskripsi Setting Penelitian.....	36
B. Hasil Penelitian	42
C. Pembahasan.....	81
BAB V PENUTUP	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN	93
DAFTAR RIWAT HIDUP	126

DAFTAR TABEL

- 1.1 Lembar Observasi Siklus I, hal. 38
- 1.2 Lembar Observasi Siklus II, hal. 38
- 2.1 Jumlah Anak Didik Dalam 11 (Tahun) Terakhir, hal. 47
- 2.2 Meubeler atau Perlengkapan Tk Perempung, hal. 48
- 2.3 Data guru Tk Perempung, hal. 49
- 2.5 Hasil observasi peningkatan kemampuan mengenal angka pada pra tindakan, hal. 57
- 2.6 Rekapitulasi data kemampuan mengenal angka, hal. 59
- 2.7 Hasil observasi peningkatan kemampuan mengenal angka siklus I pertemuan I dan II, hal. 72
- 2.8 Rekapitulasi data kemampuan mengenal angka, hal. 74
- 2.9 Hasil observasi peningkatan kemampuan mengenal angka siklus II pertemuan I dan II, hal. 90
- 2.10 Rekapitulasi data kemampuan mengenal angka, hal. 93

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
M A T A R A M

Perpustakaan UIN Mataram

DAFTAR LAMPIRAN

Lembar Observasi

Lampiran 1: Kisi-kisi instrumen kemampuan mengenal angka

Lampiran 2: Lembar observasi kemampuan mengenal angka

Lampiran 3: Instrumen penilaian kemampuan mengenal angka

Lampiran 4: Penilaian perkembangan peserta didik

Lampiran 5: Daftar hadir peserta didik kelompok B Tk Perempung

Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah

RPPH (Rencana Program Pembelajaran Harian)

Lampiran 1: RPPH siklus I pertemuan I

Lampiran 2: RPPH siklus I pertemuan II

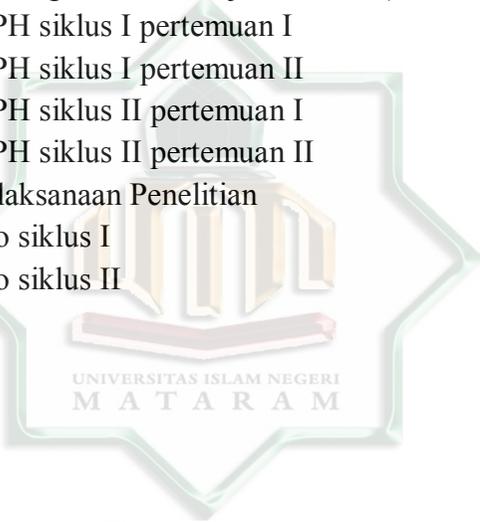
Lampiran 3: RPPH siklus II pertemuan I

Lampiran 4: RPPH siklus II pertemuan II

Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian

Lampiran 1: Foto siklus I

Lampiran 2: Foto siklus II



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
M A T A R A M

Perpustakaan UIN Mataram

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL
ANGKA PADA ANAK USIA DINI MELALUI
PENGUNAAN MEDIA DADU DI TK PEREMPUNG
KECAMATAN PRAJA BARAT KABUPATEN
LOMBOK TENGAH**

Oleh

Nurul Fadilah

NIM: 180110034

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan mengenal angka 1 sampai dengan 10 pada kelompok B di TK Perempung yang rendah. Terbukti dari banyaknya anak yang belum mengenal angka. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar angka pada anak usia dini melalui penggunaan media dadu di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Prosedur penelitian ini terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subyek dalam penelitian ini adalah guru dan anak didik TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah yang berjumlah 20 orang dengan perincian yaitu 11 orang siswa perempuan dan 9 orang siswa laki-laki. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah dengan menggunakan media dadu, hal ini dapat di buktikan dari hasil obsevasi awal pada pra tindakan hanya 7 anak persentase sebanyak (11,00%) yang mampu mengenal angka, setelah diadakan tindakan siklus I meningkat menjadi 8 anak persentase sebanyak (28,00%) yang mampu melakukannya, dilanjutkan ke siklus II meningkat menjadi 13 anak persentase sebanyak (64,25%) yang mampu mengenal angka. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat di simpulkan bahwa dengan menggunakan media dadu dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah.

Kata kunci : Angka, Anak Usia Dini, Dadu.

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan adalah sebuah pembentukan karakter dari seseorang peserta didik untuk mewujudkan bakat anak yang berbeda-beda serta pemberian ilmu yang bermanfaat. Pendidikan di Indonesia biasanya diawali dari Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu suatu perilaku yang menanamkan kesadaran, kecerdasan, dan pengetahuan terhadap peserta didik di sekolah untuk mewujudkan sebuah kepribadian. Dalam UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional merumuskan fungsi dan tujuan pendidikan Nasional yang harus digunakan dalam mengembangkan upaya pendidikan di Indonesia pasal 3 UU Sisdiknas menyebutkan.

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan dan membantu watak serta peradaban bangsa bermanfaat dalam rangka mencerdaskan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi, peserta didik agar menjadi manusia yang beriman yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”¹

Perkembangan anak dapat dilihat dari apa yang mereka lakukan, yang didorong rasa ingin tahu yang besar pada diri anak. Apabila melalui permainan yang menggunakan benda yang disukai anak. Anak didik pada usia dini masih sangat terbatas kemampuannya, pada umur ini kepribadiannya mulai terbentuk dan anak sangat peka terhadap tindakan-tindakan orang disekelilingnya. Perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk pengembangan kemampuan kognitif. Misalnya mengelompokkan, mengenal konsep ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola, dan lain-lainnya yang bisa diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari.²

Belajar matematika khususnya pada operasi hitung memerlukan keterampilan dari seorang guru agar anak didik mudah memahami

¹ Nur Ainiyah, “Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam”, *Jurnal Al-Ulum*, Vol. 13 No. 1 Tahun 2013, h. 8.

² Ramaikis Jawatu, “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di PAUD Habibul Ummi II”, *Jurnal Spektrum PLS*, Vol. 1 No. 1 Tahun 2013, h. 253.

materi yang disampaikan. Jika guru kurang menguasai strategi mengajar maka anak akan sulit menerima materi pelajaran tersebut dengan baik. Begitu juga dengan penggunaan media (alat peraga) dan pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat akan menimbulkan masalah dalam proses pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak dapat disederhanakan dengan bantuan media, menurut Delman. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan menghadirkan media. Dengan demikian, anak lebih mudah mencerna bahan dari pada tanpa bantuan media.

Mengingat begitu pentingnya kemampuan mengenal angka bagi anak, maka kemampuan mengenal angka sangat perlu ditanamkan sejak usia dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat dan tidak merusak tahap perkembangan anak. Apabila anak belajar mengenal angka melalui cara yang sederhana, tetapi tepat dan mengena, serta dilakukan secara konsisten dan berkelanjutan dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan, maka otak anak akan terlatih untuk terus berkembang sehingga anak dapat menguasai bahkan menyukai kegiatan mengenal angka tersebut. Selain itu juga akan memberikan dampak yang positif bagi kehidupan sehari-hari pada anak.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Tk Perempung kemampuan berhitung anak masih rendah yang dimana anak masih belum bisa berhitung dengan baik. Rata-rata anak yang memiliki perkembangan kognitif dalam mengurutkan atau mengenal angka 1 sampai dengan 10 sudah baik, akan tetapi ada anak yang kurang mampu dalam menulis angka 1 sampai dengan 10 secara benar. Beberapa anak terlihat kesulitan untuk menulis angka 1 sampai dengan 10 terutama 5 sampai dengan 9. Rendahnya pemahaman berhitung dibuktikan pada saat pembelajaran dikelas, banyak anak kesulitan menghitung jumlah benda dan menunjukkan angka bilangan. Kondisi ini dipicu karena pembelajaran berhitung kurang

bervariasi yang membuat anak kurang tertarik dan termotivasi untuk belajar berhitung, terbukti anak bermain sendiri ketika guru menjelaskan, ada beberapa anak yang tidak mengerjakan tugasnya, serta banyak anak yang tidak menjawab pertanyaan yang guru ajukan. Guru mengandalkan media gambar dan benda-benda di sekitar kelas dengan menggunakan metode penguasaan dan tanya jawab ketika pembelajaran berhitung.³

Hasil observasi yang menyebabkan menghambat perkembangan anak dalam mengenal angka 1 sampai 10 rendah. Media yang digunakan oleh guru dalam mengenalkan angka 1 sampai dengan 10 kurang menarik dan cara yang diterapkan guru saat mengajar masih kurang bervariasi. Guru tersebut hanya menggunakan metode ceramah padahal hal tersebut sangat membosankan apabila untuk anak usia dini. Hal ini mengakibatkan kurangnya kesempatan pada anak untuk mengenal angka melalui benda yang kongkret. Upaya dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1 sampai dengan 10 pada anak usia dini pada usia 5-6 tahun merupakan suatu hal yang dianggap penting.

Peran media disini sangat membantu sekali dalam mengatasi persoalan yang sedang dihadapi. Peneliti disini memakai media dadu karena dianggap cocok dalam memperkenalkan angka 1 sampai dengan 10 melalui permainan di kelompok B usia 5-6 tahun. Media dadu merupakan benda berbentuk persegi empat yang mempunyai enam permukaan. Media dadu yang dikembangkan dengan pemberian gambar bangun geometri disetiap sisinya dengan penuh warna, sehingga menarik perhatian anak dan selanjutnya pengembangan media dadu ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan mengenal konsep berhitung.

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat membantu dalam pemecahan persoalan mengenai pembelajaran berhitung khususnya kemampuan mengenal angka dengan menggunakan media dadu yang dimana diharapkan media dadu mampu memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal angka dan membantu memperjelas konsep-konsep berhitung dalam mengenal angka. Pembelajaran berhitung nantinya diharapkan mampu memberikan manfaat bagi anak

³ *Observasi*, 19 Februari 2021

terkait dengan pengaruh kemampuan mengenal angka. Dengan penggunaan permainan ini diharapkan mampu memberikan gambaran bagi pendidik akan media yang tepat dalam pembelajaran. Bagi guru adalah guru diharapkan memiliki wawasan yang luas dalam mengembangkan aspek perkembangan anak terutama dalam aspek perkembangan kognitif dengan menggunakan pembelajaran inovatif dan mampu memilih media yang menarik bagi anak.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat anak memiliki kontribusi yang baik terhadap hasil belajar anak. Penggunaan media yang menarik salah satunya dengan media dadu. Hal ini melatar belakangi penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Dadu di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah”.

B. SASARAN TINDAKAN

Yang menjadi sasaran tindakan peneliti yaitu siswa kelompok B usia 5-6 tahun di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah, yang berjumlah 20 orang dengan rincian yaitu 11 orang siswa perempuan dan 9 orang siswa laki-laki.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Apakah penggunaan media dadu dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah?
2. Bagaimana media itu dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah?

D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penggunaan media dadu dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini melalui penggunaan media dadu di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah.

2. Untuk mengetahui media itu dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah.

E. MANFATAAN DAN HASIL PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Manfaat dari penelitian yang dimaksud adalah:

a. Manfaat secara teoritis

Menambah wawasan atau pengetahuan peneliti yang lebih mendalam untuk mengkaji masalah-masalah yang terdapat pada anak usia dini terutama yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini melalui penggunaan media dadu di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah untuk diterapkan di lembaga sekolah.

b. Manfaat secara praktis

Secara praktis dapat bermanfaat untuk :

- 1) Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan tentang kemampuan mengenal angka terhadap anak usia dini dan untuk menambah wawasan serta pengalaman dalam aspek peningkatan anak dalam kemampuan mengenal angka melalui penggunaan media dadu.
- 2) Bagi peserta didik, dengan adanya media dadu dapat membantu anak meningkatkan kemampuan matematisnya terutama di dalamnya terdapat unsur mengidentifikasi dan menjumlahkan nilai dadu. Melalui penggunaan media dadu, anak akan mudah menguasai bilangan 1 sampai 10, dengan cara membilang banyaknya jumlah titik yang terdapat pada dadu, sehingga anak akan merasa senang.
- 3) Bagi guru, dapat menerapkan metode mengajar dan membantu guru dalam permainan dadu untuk meningkatkan kemampuan matematisnya dengan mudah dan membangkitkan rasa ingin tahu anak, menarik perhatian, memotivasi anak untuk memfokuskan anak dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Bagi sekolah, dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah anak dalam

memahami konsep matematika, salah satunya dalam mengenal bilangan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih konkrit.



Perpustakaan UIN Mataram

BAB II

KAJIAN PUSTAKADAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Peningkatan

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) arti kata peningkatan adalah proses, cara, perbuatan meningkatkan (usaha, kegiatan, dsb). Jadi peningkatan adalah lapisan dari sesuatu yang kemudian membentuk susunan, peningkatan berarti kemajuan, penambahan keterampilan dan kemampuan agar menjadi lebih baik.⁴

Menurut Adi D, istilah peningkatan berasal dari kata tingkat yang berarti berlapis-lapis dari sesuatu yang tersusun sedemikian rupa, sehingga membentuk suatu susunan yang ideal, sedangkan peningkatan adalah kemajuan dari seseorang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa. Peningkatan adalah proses, cara, perbuatan untuk menaikkan sesuatu atau usaha kegiatan untuk memajukan sesuatu ke suatu arah yang lebih baik lagi daripada sebelumnya.⁵

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan adalah suatu upaya yang dilakukan oleh pembelajar (guru) untuk membantu pelajar (siswa) dalam meningkatkan proses pembelajaran sehingga dapat lebih mudah mempelajarinya. Pembelajaran dikatakan meningkat apabila adanya suatu perubahan dalam proses pembelajaran, hasil pembelajaran dan kualitas pembelajaran mengalami perubahan secara berkualitas dengan baik.⁶

2. Kemampuan Mengenal Angka

a. Pengertian Kemampuan

Kemampuan adalah perpaduan antara teori dan pengalaman yang diperoleh dalam praktek di lapangan,

⁴ Dendy Sugiono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Gramedia Pustaka, 2008), h. 1470

⁵ Adi S. *Pendidikan dan Prilaku Kesehatan*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 67

⁶ Hermin Werdiningsih, Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Penerapan Metode. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 16, No 1, Juni 2016. h.

termasuk peningkatan kemampuan menerapkan teknologi yang tepat dalam rangka peningkatan produktivitas kerja.

Menurut Asmani, bahwa kemampuan adalah kapasitas seseorang individu untuk mengerjakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan. Selanjutnya totalitas kemampuan dari seseorang individu pada hakekatnya tersusun dari dua perangkat faktor, yakni kemampuan intelektual dan kemampuan fisik. Kemampuan intelektual adalah kemampuan untuk menjalankan kegiatan mental. Kemampuan fisik adalah kemampuan yang diperlukan untuk melakukan tugas-tugas yang menuntut stamina, kecekatan, kekuatan dan bakat-bakat sejenis.⁷

Kemampuan adalah sifat lahir dan dipelajari yang memungkinkan seseorang dapat menyelesaikan pekerjaannya. Adapun apa yang harus dimiliki oleh seseorang dalam menghadapi pekerjaannya menurut Mitzberg seperti yang dikutip Gibson, ada empat kemampuan (kualitas atau skills) yang harus dimiliki oleh seseorang dalam menjalankan tugas-tugasnya sebagai berikut:

- 1) Keterampilan teknis, adalah kemampuan untuk menggunakan alat-alat, prosedur dan teknik suatu bidang khusus.
- 2) Keterampilan manusia, adalah kemampuan untuk bekerja dengan orang lain, memahami orang lain, memotivasi orang lain, baik sebagai perorangan maupun sebagai kelompok.
- 3) Keterampilan konseptual, adalah kemampuan mental untuk mengkoordinasikan, dan memadukan semua kepentingan serta kegiatan organisasi.⁸

Menurut Iskandar, kemampuan atau skill adalah berasal dari kata dasar mampu yang dalam hubungan dengan tugas atau pekerjaan berarti dapat (kata sifat atau keadaan) melakukan tugas atau pekerjaan sehingga menghasilkan barang atau jasa sesuai dengan yang diharapkan. Kemampuan dengan sendirinya

⁷ Asmani, Jamal Ma'ruf. *Kemampuan Guru Profesioanl (Guru dan Tenaga Kependidikan)*. (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 50

⁸ James L. Gibson. *Organisasi dan Manajemen Perilaku, Struktur, Proses*. (Makassar: Erlangga, 1994), h. 37

juga kata sifat atau keadaan ditujukan kepada sifat atau keadaan seseorang yang dapat melaksanakan tugas atau pekerjaan atas dasar ketentuan yang ada.⁹

Kemampuan dapat mempengaruhi potensi yang ada dalam diri individu. Anak yang mempunyai tingkat kemampuan yang tinggi akan lebih berhasil daripada anak yang memiliki kemampuan rendah. Kemampuan menurut Poerwadarminta adalah “mampu artinya kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan artinya kesanggupan, kecakapan, kekuatan.”¹⁰

Kemampuan menurut Slameto adalah “kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat”.¹¹

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kecakapan atau potensi menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil latihan atau praktek dan digunakan untuk mengerjakan suatu nilai yang diwujudkan melalui tindakannya. Setiap individu memiliki tingkat kemampuan berbeda-beda dalam melakukan suatu tindakan yang bernilai.

b. Pengertian Angka

Angka adalah suatu tanda atau lambang yang digunakan untuk melambangkan bilangan atau mengartikan angka. Angka adalah suatu gagasan abstrak yang digunakan untuk menghitung dan mengukur. Angka adalah pelambang jumlah yang telah diakui manusia untuk dipergunakan dalam menghitung dan mengukur suatu bilangan. Dalam kehidupan sehari-hari angka memiliki nilai sosial yang tinggi, anak-anak sering

⁹ Iskandar. *Psikologi Pendidikan*. (Malang: Refensi, 2012), h. 20

¹⁰ W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 2008) h. 742.

¹¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 56.

menggunakan angka saat memasang sendok dengan garpu, menghitung jumlah mainan yang dibutuhkan, membilang berapa jumlah benda dan sebagainya.

Menurut Tadkirotun angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dadu buah angka (double digits) yaitu angka 1 dan angka 10). Bilangan banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, bilangan yang ditemui anak-anak sebenarnya memiliki arti yang berbeda-beda.¹²

Nurlaela, mengemukakan bahwa tampilan bilangan yang satu dengan tampilan bilangan yang lainnya memahami hubungan antar tampilan bilangan dapat diartikan sebagai contohnya setelah anak mendengarkan soal (tampilan bahasa lisan), anak bisa menunjukkan dengan media balok (tampilan model atau benda mainan), menggambar (tampilan gambar), lalu anak menulis jawaban pada kertas (simbol tertulis angka atau kata). Setiap bilangan yang dilambangkan dalam bentuk angka, sebenarnya merupakan konsep abstrak.

Marhijanto¹³ bahwa bilangan adalah banyaknya benda, Jumlah, satuan system matematika yang dapat diunitkan dan bersifat abstrak. Konsep abstrak ini merupakan hal yang sulit untuk anak Taman Kanak-kanak memahami secara langsung. Sebagaimana yang telah dikemukakan bahwa konsep bilangan itu bersifat abstrak, maka cenderung sukar untuk dipahami oleh anak usia dini dan Taman Kanak-kanak dimana pemikiran anak Taman Kanak-kanak berdasarkan pada pengalaman kongkret. Untuk dapat mengembangkan konsep bilangan pada anak-anak Taman Kanak-kanak tidak dilakukn dalam jangka waktu pendek, yang harus dilakukan secara bertahap dalam jangka waktu yang lama, serta dibutuhkan media yang kongkrit untuk membantu proses pembelajaran mengenal bilangan.

Anak memiliki kemampuan counting (berhitung) sebelum berusia 3 tahun bahwa anak mampu menyebutkan urutan

¹² Musfiroh Takdirotun. *Menumbuhkembangkan Baca Tulis Anak Usia*. (Jakarta: PT Grasindo, 2009), h. 21

bilangan, misalnya satu, dua, tiga, empat, lima, dan seterusnya. Untuk bisa berhitung anak-anak memulai berhitung dari 1 sampai 9 setelah itu 10 dan seterusnya yaitu bilangan yang terdiri dari 2 angka, misalnya anak mampu menyebutkan bilangan “sebelas” bukan menyebutkan “sepuluh satu” dan sebagainya.

Menurut Sriningsih angka merupakan salah satu standar isi dari kurikulum NCTM (National Council of Teacher Mathematis) yang meliputi hubungan satusatu (one-to one correspondence) berhitung, angka, nilai tempat, operasi bilangan bulat, dan pecahan.¹³ Angka adalah suatu lambang atau notasi untuk bilangan dan bilangan tidak dapat ditulis, yang ditulis adalah lambangnya.¹⁴

Sedangkan menurut Slamet Suyanto angka yaitu simbol dari kuantitas. Anak bisa menghubungkan antara banyaknya benda dengan simbol angka. Angka 1 sampai 10 merupakan simbol matematis dari banyaknya benda. Pada awalnya anak tidak mengetahui bahwa angka tersebut merupakan simbol dari banyaknya benda.¹⁵

Menurut kurikulum TK bahwa kemampuan mengenal angka 1-10 adalah kemampuan memahami bilangan (dengan menunjuk benda-benda) sampai dengan 10. Terkait dengan tujuan kurikulum TK tahun 2010 pada bidang pengembangan kognitif.¹⁶

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa angka adalah simbol ataupun lambang yang mewakili jumlah benda berupa angka yang bias disebutkan oleh anak. Penguasaan konsep jumlah merupakan dasar berkembangnya kemampuan mengenal angka yang diawali anak dengan lebih dulu mengenal makna bukan langsung diminta menghafal bentuk angka karena selain anak tidak tahu artinya, hal tersebut

¹³ Nining Sriningsih, *Pembelajaran Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. (Bandung: Pustaka Sebelas, 2008), h. 62.

¹⁴ Soedadiatmodjo, *Matematika 1*. (Jakarta. Depdikbud, 2008), h. 73.

¹⁵ Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2006), h. 158.

¹⁶ Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 45.

juga sulit bagi anak salah satunya ketika anak menuliskan angka yang disebutnya tanpa melihat di papan tulis atau buku. Pemahaman konsep angka berkembang seiring waktu dan kesempatan yang diberikan pada anak untuk mengulang kegiatan dengan sekelompok benda dan membandingkan jumlah bendanya sesuai yang diperintahkan.

c. Pengertian Kemampuan Mengenal Angka

Konsep mengenal angka di Taman Kanak-kanak meliputi pengenalan bilangan dengan menggunakan benda-benda konkrit, menyebut urutan bilangan, membuat urutan bilangan, membedakan dan membuat dua kumpulan benda (yang sama jumlahnya, tidak sama jumlahnya), bahkan sudah diajarkan mengenai penjumlahan dan pengurangan melalui benda-benda konkrit tersebut.

Depdiknas menyatakan bahwa kemampuan mengenal angka merupakan bagian dari matematika diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari terutama bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika.¹⁷ Kemampuan membilang merupakan kemampuan yang digunakan untuk mengatakan nomor berurutan dengan memulai dari “satu” dan menghubungkan setiap nomor pada satu dan hanya satu sedemikian hingga membilang adalah suatu yang eksak atau nyata. Kegiatan membilang bagi anak usia dini merupakan salah satu perkembangan kognitif dimana anak berada pada tahap pra operasional, yang proses menunjukkan proses berfikir yang lebih jelas anak mulai mengenali beberapa simbol dan benda termasuk bahasa dan gambar. Kemampuan membilang merupakan interpretasi manusia dalam menyatakan anggota himpunan dalam bentuk bilangan, dimana bilangan adalah suatu ide yang sifatnya abstrak atau lambang namun memberikan keterangan mengetahui banyak anggota himpunan.¹⁸

¹⁷Pendidikan Madrasah, *Kurikulum Raudhatul Atfhal*. (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2011), h. 1. Direktorat.

¹⁸Negoro dan B. Harahap, *Ensiklopedia Matematika*. (Jakarta: Ghalia, Indonesia, 2008), h. 16.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kecakapan atau potensi menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil latihan atau praktek dan digunakan untuk mengerjakan sesuatu yang diwujudkan melalui tindakannya, kemampuan mengenal angka yang dimaksudkan adalah pemahaman anak dalam menyebutkan, menuliskan dan mengucapkan angka bilangan. saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.¹⁹

Kemampuan mengenal angka yaitu bertujuan agar anak dapat mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berfikir secara teliti. Anak dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar, anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan kemampuan berhitung, ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang lebih tinggi, memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuai peristiwa yang terjadi di sekitarnya, dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.²⁰

Menurut Piaget sebagaimana dikutip Suyanto bahwa: Tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logicomathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Jadi tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir.²¹

¹⁹ Depdiknas, *UU Sistem Pendidikan Nasional*. (Jakarta: Diknas, 2007), h. 2.

²⁰ Yuliana Nuraini Sujiono, *Metode Pengembangan*. (Jakarta; Universitas Terbuka). h. 55.

²¹ Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta; Hikayat Publishing, 2006).h. 161.

d. Tahap-tahap Perkembangan Kemampuan Mengenal Angka

Kemampuan anak mengenal angka mengalami beberapa tahapan perkembangan. Bahwa anak dalam belajar konsep Matematika termasuk konsep mengenal angka melalui tiga tahap, yaitu tahap enative, eonic dan symbolic.

1) Tahap konsep atau pengertian

Pada tahap ini anak akan mengerti sesuatu dengan menggunakan benda, seperti melihat benda yang ada disekitar dan tertarik untuk menghitung serta mengenal warna dan bentuk benda tersebut.

2) Tahap transisi

Dalam tahap ini, proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari penguasaan konsep atau pengertian menuju penguasaan symbolic yang abstrak, dimana benda konkrit itu masih ada dan mulai dikenal bentuknya. Tahapan ini diberikan ketika anak sudah mampu menguasai tahap konsep atau pengertian. Anak dapat menyebutkan bilangan sesuai dengan benda yang telah dihitung. Hal ini harus dilakukan oleh guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda-beda.

3) Tahap Symbolic

Pada tahap ini, dimana anak setelah memahami sesuatu yang abstrak, maka anak dapat dikenalkan pada tingkat penguasaan terhadap konsep bilangan dengan meminta anak melakukan proses melalui penyelesaian soal, yaitu dimana anak menulis lambang bilangan sendiri tanpa dipaksa oleh guru.²²

Bahwa untuk mengajarkan sesuatu, tidak perlu ditunggu sampai anak mencapai suatu tahap perkembangan tertentu, menurut pendapat Jerome S. Brunner. Apabila bahan konsep yang diberikan diatur dengan baik menurut urutan enactive, iconic dan symbolic, maka anak dapat belajar dengan baik meskipun usianya belum memadai, menurut Piaget.²³

²²Jerome S. Brunner, *Teori Belajar*. (Jakarta: Atma Jaya, 2015), h. 38

²³ Hargenhahn dan Matthew H. Olson. *Theories Of Learning (Teori belajar)*. (Jakarta: Kencana, 2009), h. 325

e. Metode Pengembangan Kemampuan Mengenal Angka

Pemilihan metode yang akan digunakan harus relevan dengan tujuan penguasaan konsep, transisi dan lambang bilangan dengan berbagai variasi dan materi, media dan bentuk kegiatan yang akan dilakukan. Metode pengembangan kemampuan mengenal angka sebagai bagian dari kegiatan berhitung antara lain meliputi :

- 1) Metode bercerita yaitu, cara bertutur kata dan menyampaikan cerita atau memeberikan penerangan kepada anak secara lisan. Jenisnya antara lain bercerita dengan alat peraga, tanpa alat peraga, dengan gambar dan lain-lain.
- 2) Metode bercakap-cakap yaitu, salah satu penyampaian bahan pengembangan yang dilaksanakan melauai bercakap-cakap dalam bentuk tanya jawab antara anak dengan guru, atau anak dengan anak. Jenisnya antara lain; bercakap-cakap bebas, berdasarkan gambar seri, atau berdasarkan tema.
- 3) Metode tanya jawab yaitu, dilaksanakan dengan pertanyaan yang dapat memberikan rangsangan agar anak aktif untuk berpikir. Melalui pertanyaan guru, anak akan berusaha memahaminya dan menentukan jawabannya.
- 4) Metode pemberian tugas yaitu, metode pemberian kegiatan belajar mengajar dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan tugas yang telah disiapkan oleh guru.
- 5) Metode demonstrasi yaitu, suatu cara untuk mempertunjukkan atau memperagakan suatu objek atau proses dari suatu kegiatan atau peristiwa.
- 6) Metode eksperimen yaitu, metode kegiatan dengan melakukan suatu percobaan dengan cara mengamati proses dan hasil percobaan tersebut. Berbagai metode yang lain pada dasarnya dapat digunakan di dalam permainan berhitung. Hal ini disesuaikan dengan situasi, dan kebutuhan serta tergantung pada kreativitas guru.²⁴

Metode yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak dilakukan dengan permainan-permainan yang menyenangkan, suasana belajar

²⁴Depdiknas, *Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak.*(Jakarta; Departemen Pendidikan Nasional, 2007), h. 14.

yang menggembirakan dan bagaimana anak tertarik untuk belajar, menurut Renev sebagaimana yang dikutip oleh Susanto. Suasana yang tenang dan mengasikkan, mampu mewujudkan anak untuk belajar angka melalui teknik yang inovatif dengan suatu pertunjukan berdasarkan tingkatan spesifik.

3. Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0 sampai 6 tahun) merupakan masa keemasan dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Masa awal kehidupan anak merupakan masa penting dalam rentang kehidupan seseorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan fisiknya. Dengan kata lain, bahwa anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan tersebut telah dilalui sejak pramatal, yaitu sejak dalam kandungan. Pembentukan sel saraf otak, sebagai modal pembentukan kecerdasan, terjadi saat anak dalam kandungan. Setelah lahir tidak terjadi lagi pembentukan sel saraf otak, tetapi berhubungan antarsel saraf otak terus berkembang.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0 sampai 8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.²⁵

Anak usia dini memiliki batasan usia tertentu, karakteristik yang unik dan berbeda pada suatu proses perkembangan yang pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Selama ini anak usia dini disebut dengan masa

²⁵ Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: PTIneks, 2017), h. 6

keemasan atau golden age yang terus berkembang pesat. Perkembangan tersebut dimulai sejak prenatal, yaitu sejak dalam kandungan.

b. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan pada jalur formal, nonformal dan informal.²⁶

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memiliki veratkan pada perletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), social emosional (sikap dan prilaku serta agama), bahasan dan komunikasi, sesuai dengan keunuikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.²⁷

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang dimana anak usia dini memasuki tahap pertama sebelum melakukan jenjang kesekolah dasar tahap-tahapan pendidikan anak usia dini memiliki tahapan yang berbeda-beda dengan keunukannya masing-masing yang dilalui anak usia dini. pendidikan anak usia dini dimulai sejak lahir sampai usia 6 tahun supaya memiliki kesiapan secara mental dengan siap sebelum melakukan kejenjang berikutnya.

c. Karakteristik Anak Usia Dini

Menyebut anak usia dini (terutama usia 2 sampai 6 tahun) disebut sebagai periode sensitive atau masa peka, yaitu masa depan dimana fungsi-fungsi tertentu perlu dirangsang diarahkan sehingga tidak menghambat perkembangannya. Sebagai contoh jika masa peka untuk berbicara pada periode ini terlewat, tidak dimanfaatkan dengan baik, maka anak akan mengalami keukuran dalam kemampuan berbahasa periode selanjutnya. Demikian

²⁶ Lilies Madyawati, *Strategi Perkembangan Bahasa*. (Jakarta: Kencana, 2016), h. 3

²⁷ Hasnida, *Analisis Anak Usia Dini*. (Jakarta: Luxima, 2014), h. 169

pula pembinaan karakter (moral) anak, pada masa ini karakter anak harus dibangun baik oleh orangtua, keluarga ataupun guru.²⁸

Anak usia dini (0 sampai 8 tahun) adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai *golden age* (usia emas), yaitu usia yang sangat berharga dibandingkan usia-usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik. Usia 4 sampai 6 tahun, pada usia ini seseorang anak memiliki karakteristik antara lain sebagai berikut:

- 1) Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal ini bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil maupun besar.
- 2) Perkembangan bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami perkembangan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batasan-batasan tertentu.
- 3) Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hal ini terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat.
- 4) Bentuk permainan anak bersifat individu, bukan permainan social. Walaupun aktivitas bermain dilakukan secara bersamaan.²⁹

Usia anak dini dimulai dari 0 sampai 8 tahun dimana anak usia dini mengalami proses pertumbuhan yang sangat cepat. Anak usia dini mempunyai karakteristiknya masing-masing seperti bahasa, kognitif, fisik motorik, moral dan social emosional. Dimana anak usia 0 sampai 8 tahun perkembangan dalam karakteristik anak akan berkembang secara cepat misalnya dalam kognitif anak, daya tangkap anak akan lebih cepat menangkap apa yang mereka lihat. Maka dari itu anak usia dini jangan sampai terlewat dengan baik.

²⁸Ahmad Susanto, *Bimbingan Konseling Di Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: Kencana, 2015), h. 45

²⁹Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep Teori*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), h. 5-7

4. Media Dadu

a. Pengertian Media

Pengertian Media Kata media berasal dari bahasa Latin “Medius” yang berarti tengah, perantara, dan pengantar, dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Menurut Djamarah, media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Kata media berasal dari kata medium, menurut Rohani media yang digunakan untuk membaca atau menyampaikan sesuatu pesan, di mana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikasi (*Blacke And Haralsen*).³⁰

Menurut Nuha, media merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar.³¹ Sedangkan pengertian media menurut Djamarah “media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran”.³²

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat perantara untuk penyampaian informasi antara dua pihak yaitu sumber pesan dan penerima pesan.

b. Pengertian Dadu

Dadu adalah sebuah objek yang umumnya berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan angka atau simbol acak, menurut Raisatun, N & Seabrek. Permainan lempar dadu di adaptasi dari permainan ular tangga, dimana permainan ular tangga apabila melemparkan dadu, maka setiap pemain harus

³⁰Ahmadi dan Rohani, *Pengolahan Pengajaran*. (Jakarta: Rhineka Cipta, 2014), h. 2

³¹ Ulin Nuha, *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*. (Jogjakarta: Diva Press, 2011), h. 263.

³²Saiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*.(Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 126.

mengikuti jalan sesuai dengan jumlah kocokan dadu, terus diulangi sampai ada pemenangnya.³³

Media dadu adalah termasuk kedalam media pembelajaran tiga dimensi yang berbentuk kubus dengan setiap sisinya terdapat gambar titik dengan jumlah yang berbeda, menurut Muallimah. Pada ke-enam sisi-sisinya biasanya tertera gambar lubang-lubang yang berbeda jumlahnya. Gambar lubang atau lingkaran satu pada satu sisi, dimana lingkaran atau yang tertera di lubang dua pada satu sisi demikian seterusnya. Sebuah kubus yang homogen memiliki peluang yang sama pada masing-masing sisinya jika terhadapnya dilakukan sebuah lemparan sehingga dikatakan adil.

c. Bentuk-bentuk Permainan Dadu

Menurut Sukayati, beberapa bentuk permainan dadu, diantaranya:

- 1) Bermain dadu menghitung angka.
- 2) Permainan satuan dan puluhan.³⁴

Permainan dadu memiliki beberapa bentuk atau macam, diantaranya ada permainan ular tangga, lempar dadu cocokkan objek dan permainan dadu lainnya yang dapat dimainkan dan memberikan rasa menyenangkan ketika bermain.

d. Manfaat Media Dadu

Dadu sebagai media pembelajaran memiliki banyak manfaat bagi anak, mulai anak di Taman Kanak-kanak sampai SD. “Penggunaan dadu dalam permainan dapat membantu anak meningkatkan kemampuan matematisnya terutama karena di dalamnya terdapat unsur mengidentifikasi dan menjumlahkan nilai dadu”, menurut Homery. Bahkan apapun yang melibatkan penghitungan dengan menggunakan media dadu merupakan kesempatan bagi anak untuk melatih berbagai fakta matematik dasar anak.

³³ Raisatun Nisak, *Seabrek Games Asyik- Edukatif untuk mengajar PAUD/TK*, (Jogjakarta: Diva Press, 2013), h. 129

³⁴Sukayati, *Dadu Angka*, (Online, 2009), Tersedia: <http://bisnismelulu.blogspot.com/2009/03/julan-mainan-flannelmalva-kayla.html>, di Akses pada Kamis, 3 September 2017, h. 51

Dadu dapat digunakan untuk mengajarkan anak sedikitnya satu operasi matematis, yaitu penjumlahan, menurut Harris. Senada dengan pendapat diatas ada beberapa manfaat dari media dadu adalah sebagai berikut, menurut Agus;

- 1) Media dadu dapat digunakan untuk menghitung dasar 1 sampai dengan 5 melalui penggunaan media dadu, anak akan mudah menguasai bilangan 1 sampai dengan 5, dengan cara membilang banyaknya jumlah gambar yang terdapat pada dadu.
- 2) Media dadu dapat digunakan untuk menghitung dasar $5 + n$, setelah anak menguasai bilangan dasar 1 sampai dengan 5, maka untuk meningkatkan kemampuan anak, dapat dilanjutkan dengan pengenalan operasi penjumlahan sederhana, dengan cara mengocok dadu, kemudian tanyakan kepada anak angka berapa yang muncul. Setelah itu lempar lagi dadu, tanyakan kembali pada anak angka berapa yang muncul, kemudian gabungkan angka yang angka yang pertama dan yang kedua, suruh anak untuk menghitung keduanya. Melalui permainan seperti ini, maka secara tidak langsung anak telah belajar operasi penjumlahan secara sederhana.³⁵

Sedangkan menurut pendapat yang lain yaitu, Gagne dalam Arief S. Sadiman, media dadu adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajarnya. Salah satu media dadu belajar bagi anak adalah permainan atau bermain. Beberapa manfaat media dalam proses pengajaran anak usia dini antara lain:

- 1) Proses Pembelajaran menggunakan media permainan akan lebih menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh anak, dan memungkinkan anak mudah memahami materi yang disampaikan.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi.

³⁵ Agus Budianto & Ayu Rukmana Sari, *Kemampuan Kognitif Dengan Media Dadu*. (Jakarta: Unpkediri, 2008). h. 35

- 4) Anak memiliki minat melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga mengikuti aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan dan sebagainya.³⁶

Manfaat dari permainan dadu adalah dapat menarik perhatian anak karena permainan yang menarik dan menyenangkan, dan juga membuat anak memiliki minat untuk turut serta aktif dalam permainan tersebut.

Dengan menggunakan media dadu, banyak manfaat yang dapat diperoleh anak, salah satunya anak dapat dengan mudah mengenal bilangan karena pembelajaran bilangan dapat disajikan dalam bentuk permainan. Melalui permainan anak akan merasa senang, tidak merasa sedang belajar sehingga hal ini mempermudah anak dalam mengenal bilangan.

e. Kelebihan Media Dadu

Berbagai permainan dadu yang dijual bebas dipasaran dapat digunakan untuk mengajarkan matematika. beberapa kelebihan yang menjadikan dadu sebagai media yang mudah untuk membantu para pendidik mengajarkan matematika di antaranya adalah karena media ini lebih bersifat portable dibandingkan dengan media lain. Portable berarti media tersebut mudah untuk dipindahkan, disimpan, dibawa-bawa ke mana saja, mudah digunakan dan sekaligus memungkinkan mengajarkan matematika tanpa terikat ruang, menurut Harris.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihan media dadu adalah sebagai berikut;³⁷

- 1) Media dadu dapat meningkatkan konsentrasi anak.
- 2) Media dadu dapat membantu proses belajar anak menjadi lebih menyenangkan.
- 3) Media dadu bersifat portable, sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja (tanpa terikat ruang).³⁸

³⁶Arif S Sadiman, *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan)*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), h. 32-33

³⁷ Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*. (Jakarta: PT Indeks, 2013), h. 1-35

Media dadu dapat digunakan untuk mempermudah anak dalam memahami konsep matematika, salah satunya dalam mengenalkan bilangan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih konkrit.

B. PENELITIAN YANG RELEVAN

Penelitian ini mengenai Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Dadu Di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah yang baru pertama kali dilakukan. Sudah ada peneliti terdahulu mengenai masalah itu. Penelitian yang relevan dengan penelitian tersebut yaitu sebagai berikut :

1. Skripsi yang disusun Ike Setyorini, dengan Judul Skripsi “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Dengan Menggunakan Media Dadu Angka Pada Anak Kelompok Bermain PAUD Ben Takwa Kelurahan Sukorejo Kecamatan Sukorejo Kota Blitar Tahun Pelajaran 2015/2016”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, Media Dadu Angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dan konsep bilangan pada anak terutama dalam mengenal angka. Hal ini dapat dilihat anak mengalami peningkatan sejak siklus I 33,3%. Namun perkembangan pada siklus I 33,3% dan siklus II 61,1% belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan maka penelitian dilanjutkan pada siklus III 94,4%. Baru pada siklus III ini, kriteria keberhasilan dapat dilampui, sehingga penelitian dihentikan dan dinyatakan berhasil. Media Dadu Angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak Kelompok Bermain PAUD Ben Takwa.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu, sama-sama menggunakan media untuk meneliti tentang kemampuan mengenal angka. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu, jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Kuantitatif, sedangkan penulis menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

³⁸ Harris Mansah, *Media Pembelajaran Perpustakaan Sebagai Media Pembelajaran*. (Jakarta: FTK UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2001). h. 56

2. Skripsi yang disusun Irma Kalfatariza Youlandhani, dengan Judul Skripsi “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Kelompok B TK Setia Budi Latukan Kab. Lamongan Jawa Timur”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, kemampuan kognitif anak dapat dilihat bahwasannya terjadi peningkatan kemampuan anak mengenal angka melalui media kartu angka dari pra siklus, siklus I, siklus II yang dapat di jelaskan sebagai berikut; 1) Ketetapan anak dalam menunjukkan angka sesuai lambang bilangan. Pada pra siklus prosentase 33%, siklus I 60%, dan siklus II 92%, 2) Anak mampu mengurutkan angka dari terkecil sampai terbesar. Pada pra siklus prosentase 27%, siklus I 60%, dan siklus II 87%, 3) Anak dapat menghubungkan atau memasang lambing bilangan dengan benda. Pada pra siklus prosentase 27%, siklus I 47%, dan siklus II 87%, 4) Anak dapat membilang atau menyebut urutan 1-20 dengan media kartu angka. Pada pra siklus prosentase 33%, siklus I 60%, dan siklus II 93%. Melihat hasil prosentase kemampuan anak yang sudah lebih dari 75% (Nilai Ketuntasan) maka tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti dinyatakan berhasil. Media Kartu Angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak Kelompok B TK Setia Budi.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu, sama-sama meneliti tentang kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B. Perbedaan dengan penelitian penulis yaitu, penggunaan Media Kartu Angka sedangkan penulis menggunakan Media Dadu.

3. Skripsi yang disusun Dwi Rosyidatul Kholidah, dengan Juudul Skripsi “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Dadu Geometri Pada Anak Kelompok A”.

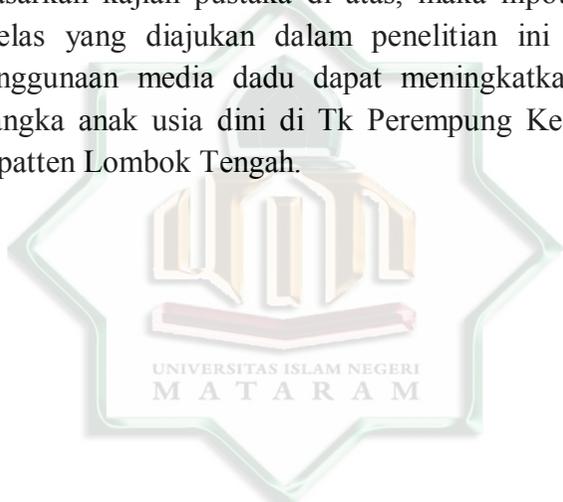
Hasil penelitian menunjukkan bahwa, media bermain Dadu Geometri dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A, hal ini terbukti dari hasil survey dengan ketuntasan kelas mencapai 59,25, pada siklus I ketuntasan 72%, dan pada siklus II ketuntasan mencapai 88,4%. Maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran dengan menggunakan metode bermain dengan

menggunakan permainan Dadu Geometri dapat meningkatkan aktivitas, antusias anak serta hasil belajar yang lebih baik pada diri anak. Media Dadu Geometri dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A.³⁹

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu, sama-sama meneliti tentang kemampuan mengenal angka pada anak. Perbedaan penelitian ini dengan dengan penelitian penulis yaitu Penelitian Kuantitatif, sedangkan penulis menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

C. HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan kajian pustaka di atas, maka hipotesis penelitian tindakan kelas yang diajukan dalam penelitian ini adalah bahwa melalui penggunaan media dadu dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia dini di Tk Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupatten Lombok Tengah.



Perpustakaan UIN Mataram

³⁹ Dwi Rosyidatul Kholidah, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Dadu Geometri Pada Anak Kelompok A*. (Makassar; Cendikia, 2019).h. 137-144.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. SETTING PENELITIAN

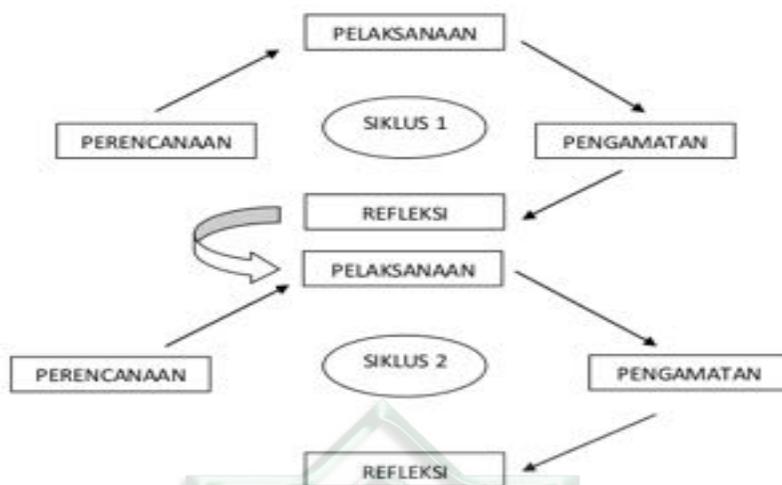
Setting penelitian menjelaskan tempat atau lokasi serta gambaran tentang kelompok siswa atau subjek. Lokasi Penelitian terdapat di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok berjumlah 20 orang di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah. Alasan mengambil lokasi ini karena selama ini di TK Perempung belum pernah diterapkan model pembelajaran dengan media dadu, dan juga dapat mengembangkan kinerja guru dalam meningkatkan mutu pendidikan di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah.

B. SASARAN TINDAKAN

Dalam penelitian ini, yang menjadi sasaran atau objek oleh peneliti adalah siswa kelompok B usia 5-6 tahun di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah, yang berjumlah 20 orang, dimana siswa laki-laki berjumlah 9 orang dan siswa perempuan berjumlah 11 orang, dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka melalui penggunaan media dadu.

C. DESAIN PTK

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang-ulang di dalamnya terdapat empat tahapan utama kegiatan, yaitu perencanaan, tindakan, dan refleksi yang dapat digambarkan dalam bentuk visualisasi siklus penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikuntoro.



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1.1 : Model yang dikembangkan Oleh Suharsimi Arikuntano.

D. RENCANA TINDAKAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian tindakan yang dilakukan oleh seorang guru yang berperan sebagai peneliti di kelasnya atau bisa juga berkolaborasi dengan orang lain dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif. Bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan yang dilakukan.⁴⁰

Penelitian ini dilakukan dalam rangka pengumpulan data untuk perbaikan dan peningkatan pengetahuan dalam berbagai hal dibidang pendidikan seperti : kurikulum, pembelajaran, dan belajar. Sehingga terwujud suatu perbaikan pada aktifitas belajar mengajar.

Konsep yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikuntano adalah komponen tindakan (*planning atau acting*) dengan pengamatan (*observing*) disatukan dengan alasan kedua kegiatan tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena kedua kegiatan itu haruslah dilakukan dalam satu kesatuan waktu. Begitu berlangsung suatu

⁴⁰Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2013), h. 70

kegiatan dilakukan, kegiatan observasi harus dilakukan sesegera mungkin. Kemudian, hasil pengamatan ini dijadikan dasar untuk langkah refleksi yaitu mencermati apa yang sudah terjadi. Dari refleksi ini kemudian disusun rangkaian tindakan dan pengamatan kembali sesuai dengan konteks dan setting permasalahan.

Model suharsimi arikuntono ini terdiri dari 2 siklus, yaitu siklus I dan II, dimana 2 siklus ini memiliki 4 komponen yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi atau pengamatan dan refleksi.

1. Siklus I

a. Perencanaan (*Planning*)

Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada anak dengan menggunakan media dadu.

- 1) Membuat rencana pembelajaran mengenal angka melalui media dadu.
- 2) Membuat lembar kerja anak.
- 3) Membuat instrumen yang digunakan dalam siklus PTK.
- 4) Menyusun alat evaluasi pembelajaran.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Pada tahap ini peneliti melaksanakan RPPH mengenal angka pada Anak TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah yang telah direncanakan dengan menggunakan media dadu. Dalam pelaksanaannya, meliputi beberapa kegiatan yaitu:

- 1) Menyajikan materi yang akan dipelajari.
- 2) Menyampaikan masalah kepada anak.
- 3) Menyiapkan anak untuk mengenal angka melalui media dadu.
- 4) Guru memberikan kuis atau pertanyaan.
- 5) Anak diberikan kesempatan untuk menanggapi.

- 6) Penguatan dan kesimpulan secara bersama-sama.
- 7) Melakukan pengamatan atau observasi.⁴¹

c. Pengamatan (*Observasi*)

Tahap observasi merupakan kegiatan pengamatan terhadap keseluruhan proses pembelajaran di dalam kelas, dengan materi pembelajaran mengenal angka melalui media dadu. Data yang diambil adalah tentang aktivitas murid selama mengikuti proses pembelajaran di kelas dengan menerapkan media dadu. Hal ini yang diamati dan dicatat pada lembar observasi anak antara lain:

- 1) Situasi kegiatan belajar mengajar.
- 2) Keaktifan anak.
- 3) Kemampuan anak dalam proses pembelajaran dengan media dadu.
- 4) Anak yang mengajukan pertanyaan, anak yang memberikan tanggapan atau komentar.
- 5) Anak yang mampu melaporkan hasil kerja sendiri.
- 6) Anak yang menjawab pertanyaan lisan guru.
- 7) Anak yang menyelesaikan soal latihan.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap refleksi ini, ada dua kegiatan yang dilakukan yaitu observasi dan evaluasi. Melakukan observasi terhadap aktivitas anak selama proses belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan lembar observasi. Melakukan evaluasi dengan memberikan tes hasil belajar yang dilakukan pada akhir

⁴¹ Suhardjono, *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h. 82

siklus I dengan tujuan mengetahui peningkatan hasil belajar anak.

2. Siklus II

Seperti halnya siklus pertama, siklus kedua pun terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.⁴²

a. Perencanaan (*Planning*)

Penelitian membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Guru melaksanakan pembelajaran kooperatif dengan media dadu berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi pada siklus pertama.

c. Pengamatan (*Observasi*)

Peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran media dadu.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus kedua dan menganalisis untuk membuat kesimpulan atas pelaksanaan media dadu dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar anak dalam pembelajaran pengetahuan mengenal angka pada Anak TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah.

Bahwa pada siklus kedua ini dapat berupa kegiatan sebagaimana yang dilakukan pada siklus pertama, tetapi dilakukan perbaikan-perbaikan atau tambahan-tambahan berdasarkan hambatan atau kegagalan yang terjadi pada siklus pertama, menurut pendapat Asrori. Jika dalam dua siklus sudah mencapai indikator yang telah ditentukan, maka dilakukan penyimpulan dan

⁴² Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), h. 83

pemaknaan hasilnya. Namun, jika permasalahan yang diteliti belum terselesaikan, maka dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan tahapan sebagaimana yang telah dilakukan pada siklus kedua tentunya dengan perbaikan-perbaikan. Dan N+ artinya siklus selanjutnya.⁴³

E. JENIS INSTRUMEN DAN CARA PENGGUNAANYA

Instrument penelitian adalah “alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.”⁴⁴

Dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan menggunakan observasi atau pengamatan, wawancara dan dokumentasi untuk merekam data tentang perilaku, aktivitas atau kejadian-kejadian lain dan pemantauan tindakan yang dilaksanakan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data dari hasil pengamatan langsung sewaktu kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Adapun alat dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut;

a. Observasi

Sutrisno Hadi mengemukakan bahwa, “observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis”. Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang tidak terbatas pada orang saja tetapi juga objek-objek alam yang lain.

Observasi dilakukan untuk mengecek kegiatan anak berdasarkan indikator yang ingin dicapai. Aspek yang diamati adalah kesungguhan anak dalam kemampuan mengenal angka 1 sampai dengan 10 yang disajikan guru pada saat kegiatan pembelajaran. Aspek yang diamati sebagai berikut;

⁴³ Mohammad Asrori, *Penelitian Tindakan Kelas*. (Bandung: Wacana Prima, 2009). 120-121.

⁴⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta; Rineka Cipta, 2010). h. 203.

Tabel 1.1

Lembar Observasi Siklus I

RKH Ke	Kegiatan Pembelajaran	Aspek Yang Diamati	Penilaian Perkembangan Anak			
			B M	M M	B S H	B S B
I	1. Kemampuan mengenal angka 1 sampai dengan 10.	1. Anak dapat mengenal simbol-simbol. 2. Dimulai dari menghitung benda. 3. Menyebut bilangan angka 1 sampai dengan 10. 4. Menghitung dengan lambang bilangan. 5. Mengenal bentuk huruf dan konsonan. 6. Mengenal dan menulis angka.				
II	2 Menyebut angka 1 sampai dengan 10.	1. Menyebut urutan bilangan 1 sampai dengan 10. 2. Mengenal konsep bilangan. 3. Membuat urutan bilangan. 4. Menyebutkan bilangan sebelum dan sesudah secara acak misalnya setelah 5 adalah 6.				

Tabel 1.2

Lembar Observasi Siklus II

RKH	Kegiatan	Aspek Yang	Penilaian Perkembangan Anak
-----	----------	------------	-----------------------------

Ke	Pembelajaran	Diamati	B M	M M	B S H	B S B
I	1. Pengenalan angka 1 sampai dengan 10.	1. Menyebut dan membilang 1 sampai dengan 10. 2. Memahami penjumlahan dengan benda. 3. Mengenal konsep bilangan dengan lambang bilangan. 4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit. 5. Membilang banyak benda 1 sampai dengan 10.				
II	2 Memasang angka 1 sampai dengan 10.	1. Memasang lambang bilangan dengan benda. 2. Mencocokkan angka. 3. Mengurutkan lambang bilangan. 4. Mencocokkan benda dengan angka. 5. Mengurutkan sekelompok bilangan dari terkecil ke terbesar.				

Keterangan :

BM = Belum Muncul (1)

MM = Mulai Muncul (2)

BSH = Berkembang Sesuai Harapan (3)

BSB = Berkembang Sangat Baik (4)

b. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat

dikontribusikan makna dalam suatu topic.⁴⁵

Wawancara dipergunakan penulis untuk mengumpulkan data dengan tanya jawab secara langsung kepada responden, di mana peneliti mendapatkan keterangan secara lisan dengan seseorang sasaran penelitian (responden), yaitu dimana penulis menanyakan biodata responden (nama, alamat, hobi, sekolah, dan lain-lain). Menggali keterangan yang lebih mendalam dengan pertanyaan yang telah disiapkan. Tidak memberikan sugesti untuk memberikan jawaban-jawaban tertentu kepada responden yang akhirnya nanti apa yang dikemukakan (pendapat) responden bukan merupakan pendapat dari responden itu sendiri.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang ditujukan kepada subyek penelitian. Dokumentasi yang diketik dapat berupa berbagai macam. Seperti catatan pribadi, suart pribadi, buku harian, laporan kerja, notulen rapat, catatan khusus, rekaman kaset, rekaman video, foto dan lainnya.⁴⁶

Dokumentasi dapat mendukung berjalannya penelitian ini meliputi daftar nama anak kelompok B sebagai subyek penelitian, selain itu dokumentasi juga meliputi foto-foto kegiatan penelitian dari awal sampai berakhirnya pembelajaran, rencana kegiatan harian di sekolah dan latar belakang sekolah. Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto-foto serta rencana kegiatan harian (RKH) saat proses pembelajaran mengenal angka pada anak kelompok B di TK Perempung dengan menggunakan media dadu sebagai penunjang hasil penelitian.

F. PELAKSANAAN TINDAKAN

Peneliti akan melaksanakan tindakan pada bulan Januari tahun ajaran 2023. Penelitian yang ditargetkan kurang lebih 2 bulan karena memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar di kelas untuk mengetahui hasil dari penggunaan media dadu.

⁴⁵Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, op. cit., h. 231.

⁴⁶ Sukandarrumidi, *Metodologi Penelian (Petunjuk Praktis Untuk Peneliti Pemula)*, h. 69.

G. CARA PENGAMATAN MONITORING ATAU EVALUASI

Pelaksanaan monitoring yang dimaksud peneliti disini ialah melakukan pengawasan terhadap segala bentuk proses belajar mengajar guru dan anak. Monitoring lebih menekankan pada pemantauan proses pelaksanaan.

Sebelum melakukan penelitian alangkah lebih baiknya peneliti terlebih dahulu mengenali dan mengevaluasi perkembangan dalam proses belajar mengajar yang terjadi dengan adanya tindakan. Sehingga dapat diketahui apakah pelaksanaan PTK sudah sesuai dengan rencana awal dan sudah mengalami perubahan pada saat diadakannya PTK.

Instrument yang dibutuhkan di dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) harus sesuai dengan prosedur dan langkah PTK. Adapun instrument untuk mengukur keberhasilan tindakan dapat dilakukan dari dua sisi, yaitu sisi proses dan sisi hal yang diamati.

H. INDIKATOR KEBERHASILAN

Dalam penelitian tindakan kelas ini yang akan dilihat indikator kinerjanya selain anak juga guru, karena guru merupakan fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap kinerja anak. Keberhasilan kegiatan penelitian ini akan tercermin dengan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan mengenal angka pada anak. Penelitian dinyatakan berhasil jika kemampuan mengenal angka pada anak di TK Perempung telah mengalami peningkatan sebesar 80% atau dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Setting Penelitian

Setting penelitian menjelaskan tempat dan gambaran tentang kelompok siswa atau subjek yang dikenai tindakan.⁴⁷ Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok berjumlah 20 orang di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah. Adapun alasan peneliti menjadikan peserta didik sebagai subjek penelitian karena dari hasil observasi awal, pada saat peneliti disana masalah yang terdapat pada TK Perempung yaitu terkait dengan kurangnya kemampuan dalam mengenal angka pada anak, dimana peserta didik masih kurang dalam belajar dan merespon apa yang diajarkan, beserta kurangnya media yang digunakan oleh guru ketika mengajar. Kecendrungan pendidik dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Pembelajaran dengan cara tersebut menyebabkan peserta didik tidak berperan aktif ketika belajar, sehingga muncul rasa bosan, mengantuk dan malas saat proses pembelajaran berlangsung, tidak adanya inisiatif dari peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami, sehingga kondisi kelas menjadi kurang efektif.⁴⁸ Oleh karena itu, harus terus dilakukan terobosan baru yang mampu meningkatkan motivasi pada peserta didik itu sendiri. Lokasi penelitian secara geografis mudah dijadikan oleh peneliti ketika penelitian berlangsung.

Untuk mengetahui dan memperoleh data tentang gambaran umum lokasi penelitian, pada bagian ini penulis membahas tentang hal-hal yang dimaksud antara lain sebagai berikut:

1. Gambaran umum lokasi penelitian

Secara geografis TK Perempung didirikan pada tanggal 1 juli 2009 kepala sekolah sendiri yaitu Bq masniatun S.Pdi, adapun tanah tempat berdirinya TK Perempung ini merupakan tanah milik sendiri dengan luas 200 m² dan didirikan oleh tukang bangunan dari masyarakat setempat.

⁴⁷ Tim penyusun, *Pedoman Penulisan Skripsi* (Mataram: IAIN, 2011), h. 58

⁴⁸ *Observasi*, TK Perempung, 23 Januari 2023

TK Perempung didirikan dengan tujuan untuk memberikan pendidikan pada anak mulai dari anak sejak dini hingga pada jenjang selanjutnya, karena pada saat itu masih kurang sekali pendidikan taman kanak-kanak sehingga anak-anak pada saat itu masih kurang dalam mengenal ilmu. Meskipun sekolah TK pada saat itu sudah ada, namun sekolah TK itu letaknya terlalu jauh sekali dari rumah masyarakat, hingga muncullah keinginan untuk mendirikan TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah ini.

TK Perempung didirikan dengan tujuan yaitu:

- a) Membangun pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.
- b) Mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.
- c) Membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan, perkembangan selanjutnya.

Dan TK Perempung mempunyai dasar-dasar yaitu:

- a) Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- b) Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- c) Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 19 Tahun 2007 tentang Standar Pengelolaan Pendidikan.⁴⁹

2. Visi dan misi TK

a) Visi

Mewujudkan manusia yang kreatif, cerdas dan sehat berdasarkan keimanan dan ketakwaan kepada ALLAH S.W.T.

b) Misi

- Membentuk perilaku yang mengembangkan sopan santun dan berakhlak mulia.
- Mengembangkan kemampuan dasar siswa melalui kegiatan bermain sambil belajar.

⁴⁹ Bq Masniatun, *Wawancara*. Kepala Sekolah TK Perempung 24 Januari 2023

- Menciptakan lingkungan yang bersih dan sehat sebagai perwujudan sehat jasmani dan rohani.⁵⁰
3. Ikrar anak muslim
- Demi baktiku kepada ilahi dan cita-citaku pada Al-Qur'an suci, aku berjanji :
- a) Rajin sholat sepanjang hayat
 - b) Taklupa mengaji sepanjang hari
 - c) Taat dan hormat kepada guru
 - d) Menuntut Ilmu tiada jemu
 - e) Sayang kawan tak suka lawan⁵¹
4. Tata tertib TK Perempung
- a) Guru atau pegawai
 - Selalu berpakaian rapi dan bersih
 - Datang sekolah pukul 07.30
 - Pulang sekolah pukul 10.30
 - Member teladan yang baik dalam tingkah laku
 - Menunjukkan kasih sayang pada setiap anak
 - Menciptakan suasana sekolah yang menyenangkan
 - Kreatif dan bertanggung jawab
 - Tidak menggunakan hp pada proses pembelajaran kecuali sebagai media pembelajaran
 - b) Peserta didik
 - Memakai seragam yang sudah ditentukan
 - Datang di sekolah pukul 07.30
 - Pulang pukul 10.00
 - Libur sekolah di hari sabtu dan minggu
 - c) Budaya malu
 - Malu datang terlambat
 - Malu melihat teman sibuk
 - Malu berbuat salah
 - Malu tidak berprestasi⁵²

⁵⁰ Dokumentasi, TK Perempung, 24 Januari 2023

⁵¹ Dokumentasi, Papan ikrar anak muslim TK Perempung, 24 Januari 2023

⁵² Dokumentasi, papan tata tertib TK Perempung, 24 Januari 2023

5. Profil TK

Nama	: TK Perempung
Alamat	: Desa Mangkung Kec. Praya Barat Kab.
Loteng	
Kode Pos	: 83572
Kepala Sekolah	: Bq Masniatun S.Pdi
Ruang Belajar	: 1 ruang
Halaman Bermain	: 200 m ²
Sarana Bermain	: - 2 ayunan - 1 pelosotan
Tahun Pendirian	: 1 Juli 2009
No Keputusan Pen.	: 13 Desember 2011
Tahun Beroperasi	: 1 Juli 2009
Status Tanah	: Milik sendiri
Luas Tanah	: 200 m ²
Status Bangunan	: Milik sendiri
Luas Bangunan	: 44 m ² ⁵³

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
M **Tabel 2.1** R A M

Jumlah Anak Didik Dalam 11 (Tahun) Terakhir⁵⁴

Tahun	Jumlah Anak Didik			Keterangan
	KLP A	KLP B	Jumlah	
2009/2010				
2010/2011	20	15	35	
2011/2012	23	17	40	
2012/2013	18	29	47	
2013/2014	23	20	43	
2014/2015	18	25	43	
2015/2016	20	23	43	
2016/2017	19	18	37	
2017/2018	20	22	32	
2018/2019	23	24	47	

⁵³ Dokumentasi, profil Tk Perempung, 24 Januari 2023

⁵⁴ Dokumentasi, daftar jumlah anak didik dalam 11 (tahun) terakhir, 24 Januari 2023

2019/2020	20	27	47	
2020/2022	28	22	50	
2022/2023	28	20	48	

Untuk mengetahui keadaan peserta didik TK Perempung dapat dilihat pada tabel diatas, melihat daftar keadaan peserta didik diatas maka dapat penulis pahami bahwa peserta didik TK Perempung dari tahun ke tahun ada yang jumlahnya meningkat dan ada juga yang menurun itu karena keadaan orang tuanya yang kadang tidak ingin memberikan anaknya pendidikan dan juga kadang kala karena anak itu sendiri yang tidak berinsiatif untuk sekolah atau dengan kata lain anak itu malas untuk belajar.

Tabel 2.2
Meubeler atau Perlengkapan TK Perempung⁵⁵

No	Perlengkapn kelas	Kondisi		Jumlah
		Baik	Rusak	
1	Kursi Siswa	27	8	35
2	Kursi Guru	-	2	2
3	Meja Guru	-	2	2
4	Lemari Kelas	-	1	1
5	Papan Tulis	2	-	2

Sarana dan prasarana memiliki peranan penting dalam melaksanakan proses belajar mengajar, sebab sarana merupakan tempat berlangsung proses belajar mengajar, dan alat pembelajaran yang merupakan factor penunjang untuk memperjelas pemahaman peserta didik terhadap suatu mata pelajaran.

Sarana dan prasarana yang ada di TK Perempung dapat terlihat pada tabel di atas dimana masih terdapat sarana yang kurang memadai, diantaranya kebanyakan yang rusak dan tidak

⁵⁵ *Dokumentasi*, moubeler atau perlengkapan TK Perempung, 24 Januari 2023

seimbang dengan jumlah peserta didik sehingga sebagian peserta didik menggunakan kursi yang diinjam pada para penduduk sebagai tempat duduk sehingga bisa berlangsungnya proses belajar mengajar dengan lancar.

6. Tenaga Kependidikan

- Guru PNS : - orang
- Guru Tetap Yayasan : 1 orang
- Guru Honor : 6 orang
- Jumlah Keseluruhan : 7 orang

Tabel 2.3
Data guru TK Perempung⁵⁶

No	Nama	L/P	Jabatan	Pendidikan
1	Bq Masniatun S.Pdi	P	Kepala Sekolah	SI
2	L. Abdul Wahid S.H	L	Sekretaris	SI
3	Suriani S.Pdi	P	Bendahara	SI
4	Bq Hermawati S.Pdi	P	Wali Kelas A	SI
5	Bq Mustika Hariani	P	Wali Kelas B	SMA
6	Ely Sopiatin S.Pd	P	Guru Tk	SI
7	Bq Musti'ah	P	Guru Tk	SMA

Guru merupakan orang yang bertanggung jawab dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, guru berkewajiban menajikan dan menjelaskan materi pembelajaran yang telah direncanakan.

Yang terdapat pada tabel diatas adalah data guru TK Perempung. Dalam hal ini dibutuhkan kemampuan dan profesioanal guru dalam menjalankan tugasnya. Oleh karena itu, kapasitas dan kualitas guru merupakan factor yang tidak dapat diabaikan. Sampai tahun ajaran 2022/2023 jumlah tenaga pelajar yang tercatat di TK Perempung sudah ada yang terganti dan ada yang baru yaitu Eli Sopiatin S.Pd dan Bq Musti'ah, semuanya berjumlah 7 orang yang termasuk didalamnya 1 orang kepala

⁵⁶ *Dokumentasi*, data guru TK Perempung, 24 Januari 2023

sekolah, 1 orang sekretaris, 1 orang bendahara, 2 orang wali kelas A dan B, beserta guru pengajar.

B. Hasil Penelitian

Penggunaan media dadu dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak. Yang dimana dadu adalah salah satu alat yang populer digunakan dalam pembelajaran matematika untuk anak-anak. Dengan dadu, anak-anak dapat belajar mengenali angka, memahami konsep bilangan, serta mengembangkan keterampilan matematika lainnya secara interaktif dan menyenangkan.

Melalui penggunaan dadu, anak-anak dapat berlatih mengenali angka dengan berbagai cara, seperti menghitung jumlah titik pada dadu, mengidentifikasi angka yang muncul pada dadu, atau menghitung jumlah dadu yang dilempar. Dengan berulang kali berlatih menggunakan dadu, anak-anak dapat memperkuat pemahaman mereka tentang angka dan menjadi lebih terampil dalam menghitung dan menyelesaikan masalah matematika.

Media dadu dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka mereka. Dimana anak dapat dikenalkan angka melalui media dadu, karena disini dadu memiliki angka yang tercetak pada setiap sisinya. Dengan menggunakan dadu, anak dapat belajar untuk mengenal angka-angka tersebut. anak juga bisa diberikan contoh oleh guru dan membantu anak untuk mengenali angka yang tertera pada dadu saat bermain dadu tersebut.

Berikut adalah beberapa cara di mana media dadu dapat meningkatkan pemahaman angka pada anak, yaitu: 1) Penjumlahan: Dadu juga bisa digunakan untuk membantu anak mempelajari penjumlahan. Guru dapat memberikan beberapa dadu kepada anak dan meminta mereka untuk menjumlahkan angka yang muncul pada dadu-dadu tersebut. Ini akan membantu anak dalam memahami konsep penjumlahan secara visual dan praktis, 2) Pengurangan: Selain penjumlahan, dadu juga dapat digunakan untuk mengajarkan konsep pengurangan kepada anak. Guru dapat memberikan dua dadu kepada anak dan meminta mereka untuk mengurangkan angka yang muncul pada dadu-dadu tersebut. Ini akan membantu anak untuk memahami konsep pengurangan dan meningkatkan pemahaman angka mereka, 3)

Permainan Angka: Guru bisa membuat permainan yang melibatkan dadu untuk menguji pemahaman angka anak. Misalnya, guru bisa membuat permainan di mana anak harus melempar dadu dan menghitung jumlah total angka yang muncul atau guru bisa memberikan instruksi seperti "lempar dadu, dan jika keluar angka genap, maju tiga langkah, jika keluar angka ganjil, mundur satu langkah." Hal ini akan melibatkan anak dalam proses belajar sambil bermain, 4) Mengenal Pola: Dadu juga dapat digunakan untuk mengajarkan konsep pola kepada anak. Guru bisa mengajarkan mereka untuk mengenali pola-pola yang terbentuk dari urutan angka yang muncul pada dadu-dadu. Misalnya, Anda bisa mengajarkan pola urutan angka genap, ganjil, genap, ganjil, dan seterusnya.

Pada dasarnya pengembangan kemampuan mengenal angka bilangan merupakan salah satu aspek perkembangan kognitif yang perlu dikembangkan pada anak usia dini. kemampuan mengenal angka bilangan pada anak di Tk Perempung mencapai indikator keberhasilan yang akan direncanakan peneliti dengan diadakan pra tindakan beserta siklus-siklusnya, yaitu pada indikator pertama menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10, pada indikator kedua mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, pada indikator ketiga mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda dan pada indikator keempat menghitung benda sesuai dengan jumlah angka. Hasil penelitian ini akan terbukti dengan diadakan pra tindakan beserta siklus-siklusnya sesuai dengan yang dinyatakan pada pedoman pengembangan program pembelajaran di taman kanak-kanak dalam kurikulum taman kanak-kanak Tahun 2010, bahwa standar Tingkat Pencapaian Perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam konsep mengenal lambang bilangan, seharusnya anak sudah mampu untuk menunjuk lambang bilangan 1 sampai dengan 10, meniru lambang bilangan 1 sampai dengan 10 dan menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda lambang bilangan.

Dari keempat indikator tersebut diatas dapat dipaparkan sebagai berikut: Pertama, tahap konsep: anak akan paham jika ia bermain dengan menggunakan benda-benda. Anak akan memperoleh pengalaman tentang konsep bilangan dengan menggunakan benda. Contohnya jika kita ingin mengenalkan anak tentang konsep tiga

maka kita bisa menggunakan benda yang berjumlah tiga. Kemudian anak mengikuti konsep yang dilihatnya, dan tugas guru memantau cara bermain anak. Kedua, masa transisi atau masa peralihan dari konsep kelambang bilangan. Sebagai contoh, anak dapat memasang jumlah suatu benda dengan lambang bilangannya. Misalnya, 5 berarti bendanya juga harus lima tidak boleh lebih atau kurang. Cara menghitung harus sesuai dengan ucapan dan jumlah benda yang dihitung. Menghitung merupakan salah satu cara belajar mengenai lambang bilangan atau angka, yang kemudian angka tersebut akan digunakan untuk mengidentifikasi jumlah benda.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini adalah anak mulai mengenal bilangan 1 sampai dengan 10, menghitung banyaknya benda 1 sampai dengan 10, mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai dengan jumlah angka, menghitung benda sesuai dengan jumlah angka dan menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangan atau angka 1 sampai dengan 10. Pemahaman tentang bilangan diperoleh anak dengan menghitung benda-benda konkret dan memasang lambang bilangannya.

Berdasarkan hasil prasurvei, kegiatan dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka 1 sampai 10 yang dilakukan guru di TK untuk meningkatkan kemampuan pengenalan angka dengan cara sebagai berikut:

Proses dalam membentuk angka yang terdapat pada pra tindakan sehingga data tersebut bisa terjadi, dengan memakai rumus untuk menghitung sehingga membentuk suatu persentase (%) pada hasil observasi peningkatan kemampuan mengenal angka, data yang diperoleh peneliti sehingga memunculkan perbaikan-perbaikan pada tiap siklus dengan menggunakan rumus. Untuk mengetahui skor dari peserta didik dapat diketahui dengan menghitung berapa jumlah yang di dapat peserta didik ketika, 1) Menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10, 2) Mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, 3) Mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 dengan jumlah angka, 4) Menghitung benda sesuai dengan jumlah angka, disini terdapat 20 siswa yang akan mendapatkan skor sesuai dengan

kesungguhan anak dalam mengenal angka, setelah itu dikalikan dengan 100% dari setiap skor peserta didik dan dibagi dengan jumlah peserta didik, untuk menghitung persentase masing-masing peserta didik, berikut rincianya:

Skor peserta didik $\frac{4}{20} \times 100\%$, sehingga hasil persentase peserta didik adalah = 25%

Sedangkan hasil keseluruhan nilai rata-rata persentase peserta didik dimana jumlah dari keseluruhan skor peserta didik kalikan dengan 100% dan dibagi dengan jumlah peserta didik:

Nilai rata-rata persentase $\frac{554}{20} \times 100\%$, sehingga hasil persentase keseluruhan adalah 36,09%

Hal ini menunjukkan bahwa data yang diperoleh peneliti sudah mendapatkan hasil sehingga dilanjutkan dengan siklus I dan siklus II.

Dilihat dari hasil yang didapat dari pra survey menunjukkan bahwa pengembangan kemampuan mengenal angka harus ditingkatkan lagi karena pengembangan belum maksimal, sehingga upaya guru harus lebih maksimal dalam mengenalkan angka 1 sampai dengan 10. Melalui pendekatan pengenalan angka secara realistik, anak-anak TK tidak hanya menyebutkan deretan angka 1 sampai dengan 10 saja, melainkan sebuah proses yang lebih bermakna dan menyenangkan agar mereka mudah mengingat. Sehingga nanti dapat menunjukkan adanya peningkatan kualitas kemampuan mengenal angka, karena itu adalah respons anak terhadap materi yang guru-guru ajarkan tentang kemampuan pengenalan angka 1 sampai 10 menjadi lebih antusias.

Data yang diperoleh Peneliti sudah mendapatkan hasil. Hasil yang didapatkan mengacu pada tiap siklus yang sudah dilakukan oleh Peneliti sampai mencapai tujuan dengan memunculkan perbaikan-perbaikan pada setiap siklusnya. Data yang sudah didapatkan Peneliti antara lain tentang hasil nilai anak tentang kemampuan mengenal angka, data observasi kegiatan anak didik dan data observasi kegiatan guru. Berikut di bawah ini hasil yang didapatkan Peneliti saat melakukan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Hasil observasi pra tindakan

Sebelum melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas pada siklus I, dalam penelitian ini terlebih dahulu melakukan pra

tindakan sebagai refleksi untuk pelaksanaan siklus I. Pra tindakan ini dilakukan untuk melihat kemampuan mengenal angka pada anak sebelum di terapkannya media dadu di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah.

Hasil Penelitian Tindakan Kelas pada Pra Tindakan dilaksanakan pada hari Kamis, 26 Januari 2023 dengan tema tanaman, sub tema macam-macam tanaman dan sub-sub tema bagian-bagian tanaman. Pada pra tindakan ini ada empat indikator yang ingin di capai dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka yaitu: menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10, mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda dan menghitung benda sesuai dengan jumlah angka. Langkah pertama sebelum penelitian ini dilaksanakan, yaitu melakukan pengamatan pertama berupa kegiatan pra tindakan untuk mengetahui keadaan awal kemampuan mengenal angka peserta didik dengan menggunakan lembar observasi. Selain itu, Peneliti melakukan penilaian pada saat aktivitas pembelajaran anak sedang berlangsung.

Berdasarkan hasil pra tindakan yang dilakukan oleh Peneliti di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah suatu gambaran bahwa kemampuan mengenal angka pada anak di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat dilihat bahwa masih ada sebagian anak yang mengalami kesulitan ketika di minta untuk menyebutkan angka terutama jika dilakukan secara acak, anak masih terbalik-balik dalam menyebutkan dan menunjukkan angka, anak masih belum memahami dari tersebut, bahkan pada waktu kegiatan mencocokkan benda dengan angka masih ada sebagian anak yang mengalami kesulitan dalam memilih angka yang sesuai dengan bilangannya.

Menurut analisis Peneliti hal tersebut disebabkan oleh kurangnya metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah khususnya dalam kemampuan mengenal angka. Oleh karena itu, dalam pembelajaran diperlukan metode yang tepat

dan menarik minat anak untuk mengikuti pembelajaran supaya kemampuan mengenal angka pada anak dapat meningkat.

Sesuai dengan penjelasan di atas, dapat diketahui kesimpulan tingkat kemampuan anak ketika mengenal angka masih rendah dan belum masuk dalam kriteria ketuntasan belajar. Berikut adalah nilai dari kemampuan mengenal angka dengan empat indikator yaitu menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10, mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda dan menghitung benda sesuai dengan jumlah angka.

Berdasarkan hasil observasi pra tindakan yang dilakukan sebelum tindakan kelas diperoleh sebagai berikut:

Tabel 2.5
Hasil observasi peningkatan kemampuan mengenal angka pada pra tindakan⁵⁷

No	Nama anak	Kemampuan mengenal angka				Skor	Persentase	Kriteria
		1.1	1.2	1.3	1.4			
1	Ahmad S.	1	2	1	1	5	31,25%	(MB)
2	Ahmad Fahri A.	1	1	1	1	4	25%	(BB)
3	Al Fatih A.	1	1	1	1	4	25%	(BB)
4	Alfiani S.	1	1	1	1	4	25%	(BB)
5	Andrian N.	1	1	1	1	4	25%	(BB)
6	Arsila P.	1	1	1	1	4	25%	(BB)
7	Bagus Ali F.	2	1	1	1	5	31,25%	(MB)
8	Bq Nia A.	2	1	1	1	5	31,25%	(MB)
9	Bq Sri P.	1	1	1	1	4	25%	(BB)
10	Bq Fitriani.	2	1	1	1	5	31,25%	(MB)
11	Cantika P.	1	1	1	1	4	25%	(BB)
12	Ismiati	1	1	1	1	4	25%	(BB)

⁵⁷ Hasil observasi pra tindakan, 26 Januari 2023

1 3	Indra R.	1	1	1	1	4	25%	(BB)
1 4	Khaerul A.	1	2	2	2	7	43,75%	(MB)
1 5	M. Furkon	1	1	1	1	4	25%	(BB)
1 6	Nurfatinnisa	1	2	1	1	5	31,25%	(MB)
1 7	Rusman H.	1	1	1	1	4	25%	(BB)
1 8	Rahayu S.	1	1	1	1	4	25%	(BB)
1 9	Umayya M.	1	2	1	1	5	31,25%	(MB)
2 0	Zia Irfan H.	1	1	1	1	4	25%	(BB)
Jumlah keseluruhan							554	
Nilai rata-rata persentase							36,09%	
kriteria							BB	

Keterangan :

Indikator 1 (1.1) : Menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10

Indikator 2 (1.2) : Mengurutkan angka 1 sampai dengan 10

Indikator 3 (1.3) : Mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai dengan jumlah angka

Indikator 4 (1.4) : Menghitung benda sesuai dengan jumlah angka

Berdasarkan Tabel 2.5 diatas dapat dilihat bahwa kemampuan mengenal angka pada anak kelompok B di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah anak belum berkembang dengan nilai rata-rata saat pra tindakan adalah (27,25%), maka nilai rata-rata saat pra tindakan masuk dalam kriteria Belum Berkembang (BB). Dari 20 anak didik, ada 7 anak dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) dengan nilai presentase (11,00%) karena dalam kemampuan mengenal angka melalui media dadu dengan empat indikator pencapaian yaitu

menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10, mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda, dan menghitung benda sesuai dengan jumlah angka itu artinya anak masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru. Dan ada 13 anak dengan kriteria Belum Berkembang (BB) dengan nilai presentase (16,25%) karena dalam kemampuan mengenal angka melalui media dadu dengan empat indikator pencapaian yaitu menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10, mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda, dan menghitung benda sesuai dengan jumlah angka itu artinya anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi pra tindakan yang dilakukan sebelum tindakan kelas dapat dilihat pada tabel rekapitulasi data kemampuan mengenal angka dibawah ini antara lain sebagai berikut:

Tabel 2.6
Rekapitulasi data kemampuan mengenal angka⁵⁸

No	Kriteria	Jumlah anak	Skor	Presentase
1	(BB)	13	325	19,05%
2	(MB)	7	229	17,04%
3	(BSH)	0	0	0
4	(BSB)	0	0	0
Nilai rata-rata presentase		20	554	36,09%

Berdasarkan tabel 2.6 diatas dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal angka pada anak sebelum melakukan tindakan kegiatan pada siklus I dan siklus II nilai rata-rata yang diperoleh saat pra tindakan adalah (27,25%) dengan kriteria Belum Berkembang (BB). Dengan demikian, belum memenuhi target yang ditetapkan, yaitu nilai rata-rata ketuntasan pembelajaran (85%). Dari 20 anak didik, ada 7 anak dengan kriteria Mulai Berkembang

⁵⁸ Rekaitulasi data observasi, 26 Januari 2023

(MB) dengan nilai presentase (11,00%) karena dalam kemampuan mengenal angka melalui media dadu dengan empat indikator pencapaian yaitu menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10, mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda, dan menghitung benda sesuai dengan jumlah angka itu artinya anak masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru. Dan ada 13 anak dengan kriteria Belum Berkembang (BB) dengan nilai presentase (16,25%) karena dalam kemampuan mengenal angka melalui media dadu dengan empat indikator pencapaian yaitu menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10, mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda, dan menghitung benda sesuai dengan jumlah angka itu artinya anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.

Dengan melihat banyaknya anak didik yang belum berkembang dalam kemampuan mengenal angka, maka Peneliti perlu mengadakan penelitian pada siklus I untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui media dadu pada anak di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah.

2. Hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus dilaksanakan pada tanggal 30 Januari 2023 dan 31 Januari 2023. Tahap-tahap pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan Siklus I

Berdasarkan hasil lapangan yang diperoleh saat tahapan Pra tindakan, Peneliti melakukan diskusi dengan wali kelas tentang pembelajaran mengenal angka pada anak dengan memakai media dadu. Dari hasil yang didapatkan pada tahap Pra tindakan, Peneliti telah menyusun perencanaan pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas, antara lain:

1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Pada tahap ini Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan digunakan pada

proses pembelajaran. Untuk penyusunan RPPH dari tema dan formatnya sudah ditentukan oleh pihak sekolah dan peneliti berdiskusi kepada guru kelas untuk memberikan masukan saat penyusunan RPPH.

2) Menyusun Instrumen Penelitian

Peneliti membuat instrument penilaian yang akan dipakai untuk mengukur keberhasilan anak dalam mengenal angka pada saat akhir pelaksanaan siklus. Instrument penilaian yang disusun Peneliti dalam setiap siklus sama. Ini dikarenakan indikator ketercapaian anak pada setiap siklus juga sama yaitu menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10, mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda, dan menghitung benda sesuai dengan jumlah angka.

Peneliti juga menyusun lembar observasi guru dan lembar observasi anak didik. Lembar observasi tersebut dipakai ketika dilakukan proses siklus. Lembar observasi guru akan diisi Peneliti pada saat guru mengajar, sedangkan lembar observasi anak didik akan diisi Peneliti sesuai dengan pengamatannya pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak. Kedua penilaian ini akan dipakai sebagai penentu keberhasilan dari penelitian.

3) Mempersiapkan Media dan Sarana Pendukung Pembelajaran

Media yang digunakan untuk penelitian terbuat dari dadu yang berbentuk kubus dengan setiap sisinya terdapat gambar titik dengan jumlah yang berbeda agar anak didik tertarik dan semangat untuk mengikuti proses belajar. Peneliti menyediakan bahan atau alat untuk membantu proses pelaksanaan pembelajaran. Media yang dibuat Peneliti tersebut berdasarkan melihat pada saat penelitian Pra tindakan anak belum memahami urutan angka 1 sampai dengan 10 dan bentuk-bentuk angka dari angka 1 sampai dengan 10.

4) Mempersiapkan Kelengkapan Dokumentasi

Peneliti menyiapkan kamera untuk mendokumentasikan aktivitas guru dan anak didik pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan kemampuan mengenal angka dengan melalui media dadu.

b. Pelaksanaan Siklus I

Tahap kedua dari penelitian ini adalah pelaksanaan tindakan. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang disusun oleh Peneliti dan telah didiskusikan sebelumnya. Dalam penelitian ini, yang menjadi pelaksana adalah guru, sedangkan Peneliti berperan sebagai pengamat. Dalam Siklus I ini, penelitian dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Berikut ini deskripsi proses pelaksanaan tindakan Siklus I adalah sebagai berikut:

a) Siklus I pertemuan I

Pelaksanaan Siklus I Pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin, 30 Januari 2023 dari pukul 07.30-10.30 WIB. Tema pembelajaran yang disampaikan yaitu tema binatang, sub tema binatang laut dan sub-sub tema ikan. Adapun empat indikator yang ingin dicapai dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka adalah menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10, mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda, dan menghitung benda sesuai dengan jumlah angka.

Sebelum kegiatan dimulai pada pukul 07.00-07.30 WIB kepala sekolah, guru dan Peneliti berdiri di depan pintu gerbang sekolah untuk menyambut kedatangan anak didik dalam penerapan SOP Penyambutan. Anak-anak diarahkan untuk bermain bebas terlebih dahulu bersama teman-temannya sambil menunggu kegiatan dimulai.

Pada pukul 07.30-08.00 WIB anak didik masuk ke kelasnya, mereka duduk dengan rapi di bangku masing-masing. Setelah itu, mereka bernyanyi bersama-sama dengan berbagai macam lagu anak, membaca doa-doa pendek, dan

membaca surah-surah pendek. Pada saat anak-anak duduk rapi Peneliti diberi kesempatan untuk ikut serta dalam menyiapkan doa atau membaca surah-surah pendek pada anak didik, pelaksanaan tersebut diikuti oleh seluruh guru dan anak didik.

(1)Kegiatan Pembuka (\pm 30 Menit)

Pada pukul 08.00-08.30 WIB di awal pembukaan guru mengatur posisi duduk anak dengan duduk melingkar di bawah supaya anak tidak rusuh. Setelah itu, guru mengucapkan salam terlebih dahulu dengan lagu “Tepuk badut”. Saat memberikan salam dengan lagu anak didik terlihat antusias dan semangat membalas salam dari guru dengan lagu tersebut. Sebelum memulai pembelajaran guru memberi *ice breaking* melalui tepuk variasi dan menyanyikan lagu anak “Jangan nakal”. Disini *ice breaking* fungsinya agar anak didik lebih semangat dan berkonsentrasi saat mengikuti pembelajaran. Kemudian dilanjutkan membaca surat-surat pendek “An- Nass, Al-Falaq, Al-Ikhlas, Al-Lahab, An-Nasr, Al-Kafirun, Al-Kausar, Al-Ma’un, Qurasy, Al-‘Asr, Al-Qadr, dan At-Tin ” dan membaca doa-doa harian “ Doa sebelum tidur, doa bangun tidur, doa doa masuk WC, keluar WC, doa sebelum belajar, doa sebelum makan, doa sesudah makan, dan doa orang tua”. Setelah kegiatan membaca surat-surat pendek dan membaca doa-doa harian guru mengabsen anak didik dikelas dengan cara bernyanyi sehingga anak lebih semangat. Guru disini juga menjelaskan tema dan kegiatan permainan apa saja yang akan dilakukan pada hari ini.

(2)Kegiatan Inti (\pm 60 Menit)

Pada pukul 08.30-09.30 WIB di dalam kegiatan inti pembelajaran, guru menerangkan tujuan pembelajaran.Pada tema binatang, sub tema binatang laut dengan sub-sub tema ikan. Guru menjelaskan tujuan materi dan kegiatan selama pembelajaran. Guru bertanya tentang macam-macam binatang yang ada di laut kepada

anak didik untuk menumbuhkan keaktifan anak. Kemudian, guru memperlihatkan gambar macam-macam binatang yang ada di laut, seperti ikan, udang, kepiting, cumi-cumi, ubur-ubur, ular laut, dan lain-lain. Setelah itu, guru mengajak anak untuk menghitung gambar binatang yang ada di laut sesuai jenisnya. Guru juga mengajak anak didik untuk mempraktekkan berenang seperti ikan supaya anak didik semakin bersemangat mengikuti pembelajaran.

Selain itu, guru juga menjelaskan tentang mengenal angka dengan menggunakan media dadu, guru terlebih dahulu menjelaskan apa itu dadu dan bagaimana cara pembuatan dadu. Sebelum itu guru mengajak anak untuk menyebutkan angka yang sudah guru tulis di papan tulis. Beberapa anak didik terlihat aktif menyebutkan angka yang sudah ditunjuk oleh guru. Setelah itu, barulah memakai media dadu dengan menggunakan angka berbentuk kotak. Kemudian, beberapa anak didik ditunjuk untuk maju kedepan untuk memasang item-item sesuai arahan guru.

Guru juga mendemonstrasikan kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung dan anak terlihat antusias ingin segera mengerjakan tugas yang akan diberikan guru. Untuk kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran adalah kegiatan pertama menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10 yang terdapat di dadu, anak sangat bersemangat saat guru mengajak anak didik menyebutkan angka 1 sampai dengan 10 yang terdapat pada media dadu. Kegiatan kedua mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, kegiatan ketiga mencocokkan gambar ikan sesuai dengan jumlah angka, kegiatan keempat menghitung jumlah gambar ikan. Dan kegiatan ke lima adalah mewarnai gambar ikan. Disaat anak didik mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Maka satu persatu anak didik dipanggil ke depan untuk memainkan media dadu dengan menggunakan beberapa item bentuk angka 1 sampai dengan 10 dan kartu gambar ikan. Dan

terlihat beberapa anak didik yang bingung saat guru menunjukkan beberapa angka sesuai intruksi guru. Setelah kegiatan pembelajaran selesai maka di akhiri dengan doa “baslamah beserta artinya”.

(3)Kegiatan Istirahat (\pm 30 Menit)

Pada pukul 09.30-10.00 WIB sebelum bel istirahat berbunyi anak didik dan guru mencuci tangan dengan sabun. Anak dan guru kembali ke kelas untuk mengikuti aturan makan. Selanjutnya, guru dan anak didik membaca do'a sebelum makan dan minum kemudian dilanjutkan makan dan minum bersama. Setelah selesai, anak diajak berdo'a sesudah makan secara bersama-sama. Kemudian anak diberi kebebasan untuk bermain menggunakan mainan outdoor ataupun mainan indoor di bawah pengawasan guru.

(4)Kegiatan Penutup (\pm 30 Menit)

Pada pukul 10.00-10.30 WIB pada kegiatan penutup anak didik diajak untuk bercerita tentang pengalamannya belajar menggunakan media dadu. Guru menanyakan apakah anak sudah mulai bisa menggunakan media dadu. Selain itu, guru memberikan motivasi kepada anak didik bahwa dengan menggunakan media dadu maka anak akan lebih mudah belajar dalam mengenal angka. Guru hanya ingin tahu seberapa paham anak tentang bentuk angka. Ternyata pada saat proses pembelajaran berlangsung ada beberapa anak yang belum bisa membedakan mana angka 6 dan angka 9 dan ada anak lain juga yang masih belum bisa menulis angka 5 sampai dengan 10. Setelah selesai, anak didik diajak untuk bernyanyi dengan lagu pilihan anak “lagu tepuk badut”, kemudian diakhiri dengan membaca surah-surah pendek serta doa orang tua, guru juga tidak lupa mengajarkan kepada anak setelah pulang untuk memberi salam pada orang tua serta mencium kedua tangan orang tua.

b) Siklus I pertemuan II

Pelaksanaan Siklus I Pertemuan II dilaksanakan pada hari Selasa, 31 Januari 2023 dari pukul 07.30-10.30 WIB. Sebelum Peneliti melakukan siklus I pertemuan II, tema pembelajaran pada hari ini masih sama dengan tema pada hari sebelumnya yaitu tema binatang sub tema binatang darat namun sub-sub tema yang berbeda, sub-sub temanya adalah burung. Untuk kegiatan pengenalan angka yang akan dilakukan adalah menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10, mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda, dan menghitung benda sesuai dengan jumlah angka.

Sebelum kegiatan dimulai pada pukul 07.00-07.30 WIB seperti biasa kepala sekolah, guru dan Peneliti berdiri di depan pintu gerbang sekolah untuk menyambut kedatangan anak didik dalam penerapan SOP Penyambutan. Pada pukul 07.30-08.00 WIB anak didik masuk ke kelasnya, mereka duduk dengan rapi di bangku masing-masing. Seperti biasa mereka akan bernyanyi bersama, membaca surah pendek dan doa-doa pendek.

Kegiatan dimulai pada pukul 08.00 WIB kegiatan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

(1)Kegiatan Pembukaan (\pm 30 Menit)

Pada pukul 08.00-08.30 WIB di awal kegiatan pembukaan guru mengajak anak didik untuk duduk rapi di bawah. Setelah itu, guru mengucapkan salam terlebih dahulu dengan lagu. Sebelum memulai pembelajaran guru mengajak anak bernyanyi dengan gerakan.Tujuannya adalah untuk memunculkan semangat anak didik agar siap mengikuti pembelajaran selanjutnya. Setelah itu, membaca surah-surah pendek dan membaca doa-doa harian. Kemudian dilanjutkan mengabsen anak didik.Untuk membuat anak didik lebih bersemangat lagi guru mengajak anak bermain tikus dan kucing agar suasana kelas lebih menyenangkan. Setelah itu, guru menjelaskan

materi sesuai tema dan materi tentang pengenalan angka melalui media dadu.

(2)Kegiatan Inti (\pm 60 Menit)

Pada pukul 08.30-09.30 WIB pada kegiatan inti pembelajaran, guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Pada tema binatang, sub tema binatang darat dan sub-sub temanya adalah burung. Guru menjelaskan tujuan materi dan kegiatan selama pembelajaran. Guru melakukan tanya jawab tentang macam-macam binatang yang ada di darat kepada anak didik untuk menumbuhkan keaktifan anak.

Selain itu, guru juga menjelaskan tentang mengenal angka menggunakan media dadu. Kemudian, pada kegiatan pertama guru meminta anak satu persatu secara bergantian untuk menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10, anak sudah mulai lancar menyebutkan angka bilangan dengan baik. Kegiatan kedua mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, kegiatan ketiga mencocokkan bentuk burung sesuai dengan jumlah angka, kegiatan keempat menghitung jumlah bentuk burung yang di perlihatkan oleh guru. Dengan demikian, guru akan mengetahui sejauh mana kemampuan anak didik dalam kemampuan mengenal angka. Selain kegiatan tersebut, kegiatan ke lima yaitu membuat kolase gambar burung dengan menggunakan kertas origami dengan cara merobek lalu di tempel pada gambar. Disaat anak didik mengerjakan tugas yang diberikan guru. Satu persatu anak didik dipanggil ke depan untuk memainkan media dadu. Setelah kegiatan pembelajaran selesai maka di akhiri dengan doa “basmalah beserta artinya”.

(3)Kegiatan Istirahat (\pm 30 Menit)

Pada pukul 09.30-10.00 WIB sebelum bel istirahat berbunyi anak didik dan guru mencuci tangan dengan sabun. Anak dan guru kembali ke kelas untuk mengikuti aturan makan. Selanjutnya, guru dan anak didik membaca do'a sebelum makan dan minum kemudian dilanjutkan makan dan minum bersama. Setelah selesai, anak diajak

berdo'a sesudah makan secara bersama-sama. Kemudian anak diberi kebebasan untuk bermain menggunakan mainan outdoor ataupun mainan indoor di bawah pengawasan guru.

(4) Kegiatan Penutup (\pm 30 Menit)

Pada pukul 10.00-10.30 WIB pada kegiatan penutup anak didik diajak untuk duduk dengan rapi. Setelah itu, pembelajaran dilakukan dengan mengevaluasi hasil pembelajaran dengan tanya jawab dan diskusi oleh guru dan anak didik tentang kegiatan yang telah dilaksanakan pada hari ini. Kegiatan evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal angka dikarenakan pada pertemuan kemarin anak belum bisa membedakan antara angka 6 dan angka 9 serta ada anak yang masih belum bisa menulis angka 5 sampai dengan 10. Selanjutnya, guru memberikan pesan-pesan kepada anak didik. Kemudian, kegiatan diakhiri dengan bernyanyi lagu "tepuk badut", membaca surah-surah pendek, tidak lupa pula memberikan arahan kepada anak ketika pulang untuk mengucapkan salam serta mencium kedua tangan orang tua.

c. Pengamatan Siklus I

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh Peneliti di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti melakukan observasi pada Siklus I ini untuk mengamati kemampuan mengenal angka melalui media dadu pada anak. Siklus I ini dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 30 Januari 2023 dan 31 Januari 2023 dari pukul 07.30-10.30 WIB.

Berikut hasil observasi Siklus I persentase pencapaian 2 pertemuan pada keseluruhan indikator peningkatan kemampuan mengenal angka adalah sebagai berikut:

Tabel 2.7**Hasil observasi peningkatan kemampuan mengenal angka pada siklus I****pertemuan I dan pertemuan II⁵⁹**

No	Nama Anak	Skor setiap Pertemuan				Kriteria
		Skor P. 1	Presentase	Skor P. 2	Presentase	
1	Ahmad S.	8	31,25%	9	52%	BSH
2	Ahmad Fahri A.	5	25%	6	36,45%	MB
3	Al Fatih A.	5	25%	6	36,45%	MB
4	Alfiani S.	4	25%	5	31,25%	MB
5	Andrian N.	4	25%	5	31,25%	MB
6	Arsila P.	4	25%	5	31,25%	MB
7	Bagus Ali F.	6	31,25%	7	40%	BSH
8	Bq Nia A.	7	31,25%	8	47,5%	BSH
9	Bq Sri P.	4	25%	5	31,25%	MB
10	Bq Fitriani.	6	31,25%	7	40%	BSH
11	Cantika P.	5	25%	6	36,45%	MB
12	Ismiati	4	25%	5	31,25%	MB

⁵⁹ Hasil observasi, 30 Januari 2023

13	Indra R.	4	25%	5	31,25%	MB
14	Khaerul A.	9	43,75%	10	60%	BSH
15	M. Furkon	4	25%	5	31,25%	MB
16	Nurfatinnisa	7	31,25%	8	47,5%	BSH
17	Rusman H	4	25%	5	31,25%	MB
18	Rahayu S.	4	25%	5	31,25%	MB
19	Umayya M.	6	31,25%	7	40%	BSH
20	Zia Irfan H.	5	25%	6	36,45%	MB
Jumlah Keseluruhan					1.309	
Nilai Rata-Rata Presentase					54,65%	
Kriteria					MB	

Keterangan :

Skor Pertemuan 1 (Skor P. 1)

Skor Pertemuan 2 (Skor P. 2)

Berdasarkan Tabel 2.7 diatas dapat dilihat bahwa kemampuan mengenal angka pada anak saat penelitian pra tindakan menuju ke siklus I terdapat peningkatan dengan nilai presentase pra tindakan adalah (27,25) menuju ke siklus I nilai presentase adalah (58,50%), maka nilai rata-rata saat siklus I masuk dalam kriteria Mulai Berkembang (MB). Pada siklus I dari 20 anak didik, ada 8 anak dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena dalam kemampuan mengenal

angka melalui media dadu dengan empat indikator pencapaian yaitu menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10, mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda, dan menghitung benda sesuai dengan jumlah angka itu artinya anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau di contohkan oleh gurunya. Dan ada 12 anak dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) karena dalam kemampuan mengenal angka melalui media dadu dengan empat indikator pencapaian yaitu menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10, mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda, dan menghitung benda sesuai dengan jumlah angka itu artinya anak masih harus diingatkan atau dibantu oleh gurunya.

Berdasarkan hasil observasi siklus I yang dilakukan pada penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada tabel rekapitulasi data kemampuan mengenal angka dibawah ini antara lain sebagai berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
M A T A R A M

Tabel 2.8

Rekapitulasi data kemampuan mengenal angka siklus I⁶⁰

N o	Kriteria	Jumlah anak	Skor	Presentase
1	(BB)	0	0	0
2	(MB)	12	749	28,29%
3	(BSH)	8	560	26,27%
4	(BSB)	0	0	0
Nilai rata-rata presentase		20	1.309	54.56%

Berdasarkan tabel 2.8 diatas dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran dalam penggunaan media dadu dalam

⁶⁰ Rekapitulasi data observasi, 30 Januari 2023

meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak telah menunjukkan adanya peningkatan yang lebih baik setelah dilakukan tindakan Siklus I. Dari hasil keseluruhan kemampuan mengenal angka pada Pra Tindakan diperoleh nilai presentase (27,25%) dan Siklus I diperoleh nilai presentase (58,50%) meningkat sebesar (30,75%) dari sebelum dilakukan tindakan, maka nilai rata-rata saat siklus I masuk dalam kriteria Mulai Berkembang (MB).

Pada Pra Tindakan diperoleh nilai presentase (27,25%) dari 20 anak didik, ada 7 anak dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) dengan nilai presentase (11,00%) karena dalam kemampuan mengenal angka melalui media dadu dengan empat indikator pencapaian yaitu menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10, mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda, dan menghitung benda sesuai dengan jumlah angka itu artinya anak masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru. Dan ada 13 anak dengan kriteria Belum Berkembang (BB) dengan nilai presentase (16,25%) karena dalam kemampuan mengenal angka melalui media dadu dengan empat indikator pencapaian yaitu menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10, mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda, dan menghitung benda sesuai dengan jumlah angka itu artinya anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.

Pada siklus I diperoleh nilai presentase (58,50%) dari 20 anak didik ada 8 anak dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan diperoleh nilai presentase (28,00%) karena dalam kemampuan mengenal angka melalui media dadu dengan empat indikator pencapaian yaitu menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10, mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda, dan menghitung benda sesuai dengan jumlah angka itu artinya anak sudah dapat melakukannya secara

mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru. Dan ada 12 anak dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) dengan diperoleh nilai presentase (30,50%) karena dalam kemampuan mengenal angka melalui media dadu dengan empat indikator pencapaian yaitu menyebutkan angkabilangan 1 sampai dengan 10, mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda, dan menghitung benda sesuai dengan jumlah angka itu artinya anak masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh terdapat peningkatan jumlah kemampuan pada anak didik yang memiliki kemampuan mengenal angka pada keseluruhan indikator. Kemampuan mengenal angka pada Siklus I diketahui dengan cara membandingkan perolehan persentase peningkatan kemampuan mengenal angka sebelum diberi tindakan dan setelah diberi tindakan.

d. Refleksi Siklus I

Setelah menyelesaikan Siklus I, maka langkah selanjutnya adalah melakukan refleksi. Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada perencanaan siklus selanjutnya. Hasil refleksi pada siklus I ini diharapkan memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan hasil penelitian pada pertemuan selanjutnya. Siklus I yang dilaksanakan selama dua kali pertemuan, dapat dilihat dari hasil penelitian nilai presentase yang diperoleh saat pra tindakan sebesar (27,25%) dengan kriteria Belum Berkembang (BB), sedangkan pada siklus I nilai presentase sebesar (58,50%) dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) meningkat sebesar (30,75%). Dari 20 anak didik, ada 8 anak dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan ada 12 anak dengan kriteria Mulai Berkembang (MB). Pada kegiatan ini, Peneliti bersama guru melakukan diskusi mengenai pelaksanaan pembelajaran yang sudah dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi kemampuan mengenal angka pada siklus I, dapat di lihat bahwa hasil pelaksanaan Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Peneliti mencoba mencari masalah-masalah yang terjadi pada siklus I yang belum mencapai keberhasilan yang ditentukan dengan memperhatikan kejadian yang ada di dalam kelas. Adapun beberapa hal yang menjadi kendala dalam Siklus I antara lain: (1) Pada saat guru menjelaskan tentang materi yang akan dilakukan anak didik terlihat ramai sendiri dan tidak memperhatikan sehingga setelah pemberian tugas anak masih bingung untuk mengerjakan tugas dari guru; (2) Anak-anak belum mampu memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya, karena kurangnya waktu dalam pelaksanaan tindakan terutama saat kegiatan pembelajaran mengenal angka, sebagian anak membutuhkan bantuan dalam kegiatan; (3) Ada beberapa anak didik yang terlihat masih belum berani untuk bertanya; (4) Ada beberapa anak didik yang masih belum bisa tertib di tempat duduknya ketika akan dimulai pembelajaran; (5) Terlihat anak masih tidak dapat membedakan antara angka 6 dan angka 9 meskipun tidak semuanya dan (6) Ada sebagian anak didik yang ketika suruh maju untuk menulis angka, mulai dari 5 sampai 10 namun terlihat bingung dan hanya diam saja, jika tidak dibimbing langsung oleh guru.

Dari beberapa kendala yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan penelitian tindakan kelas pada siklus I masih belum maksimal dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui media dadu pada anak di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah. Maka dari itu, Peneliti akan menindak lanjuti penelitiannya pada tahap berikutnya yaitu siklus II yang bertujuan untuk perbaikan pembelajaran dari siklus I yang terdapat banyak kekurangan. Adapun beberapa tindakan yang perlu diperbaiki oleh Peneliti pada siklus II adalah sebagai berikut: (1) Guru lebih mengkondisikan anak agar tidak ramai sendiri. (2) Guru memberi semangat dan motivasi kepada anak untuk menyelesaikan kegiatan sehingga anak dapat menyelesaikan

kegiatan tepat waktu sesuai yang sudah direncanakan; (3) Guru memberi kesempatan kepada anak didik untuk bertanya apabila ada penjelasan dari guru yang belum dipahami anak; (4) Pada proses pembelajaran dimulai guru harus memberikan aturan-aturan belajar untuk menjadikan suasana belajar tetap tertib; (5) Penekanan dalam pengenalan angka lebih dikhususkan untuk angka 6 dan angka 9; dan (6) Memberikan waktu kepada anak untuk menulis angka dari angka 5 sampai dengan 10 tanpa bantuan guru. Guru harus lebih kreatif dalam membuat kegiatan pembelajaran sehingga anak didik lebih fokus pada kegiatan mengenal angka. Ini bertujuan agar ketika anak didik sudah fokus dengan kegiatannya maka anak didik tidak akan mengganggu teman yang lain ketika saat melakukan kegiatannya.

Dengan melihat hasil yang diperoleh pada pelaksanaan siklus I, terjadi peningkatan pada kegiatan kemampuan mengenal angka setiap indikatornya. Namun, hasil yang diperoleh dalam siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan, sehingga direncanakan adanya perbaikan-perbaikan sebagaimana tersebut di atas. Perbaikan-perbaikan tersebut akan dilakukan pada pelaksanaan siklus II.

3. Hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus II dilaksanakan pada tanggal 15 Februari 2023 dan 16 Februari 2023. Tahap-tahap pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan siklus II

Berdasarkan hasil refleksi yang dipaparkan pada siklus I, maka perlu adanya perencanaan Siklus II karena Penelitian pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan. Perbaikan untuk mengatasi kendala juga dilakukan agar kemampuan mengenal angka melalui media dadu pada siklus II dapat meningkat dari siklus I. Peneliti membuat rancangan untuk siklus II antara lain sebagai berikut:

1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Dalam pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Peneliti memilih tema tanaman dengan sub tema tanaman sayur. Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) tersebut tidak jauh berbeda seperti pembuatan pada siklus I yang mana masih membutuhkan saran dan masukan oleh guru kelas. Peneliti memilih tema tersebut sesuai dengan permintaan pihak sekolah yang kebetulan sudah menentukan tema, jadi peneliti hanya mengembangkan apa saja yang harus diajarkan kepada anak.

2) Menyiapkan Instrumen Penelitian

Sama seperti pada saat siklus I Peneliti mempersiapkan lembar instrument penilaian dengan indikatornya adalah kemampuan mengenal angka. Selain instrumen penilaian Peneliti juga membuat penilaian hasil observasi guru dan anak didik.

3) Menyiapkan Media dan Sarana Pendukung Pembelajaran

Setelah membuat RPPH Peneliti mempersiapkan alat dan bahan untuk mengajar guna menunjang proses pembelajaran agar maksimal, selain itu Peneliti juga memakai media pembelajaran seperti “Media dadu” dengan item berupa bentuk angka-angka dan bentuk kreasi lainnya dengan bahan yang sudah ada. Media tersebut sengaja dibedakan dengan siklus yang pertama agar anak tidak gampang bosan saat mengikuti permainan.

4) Mempersiapkan Kelengkapan Dokumentasi

Peneliti menyiapkan kamera untuk mendokumentasikan aktivitas guru dan anak didik pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan kemampuan mengenal angka dengan melalui media dadu.

b. Pelaksanaan siklus II

Tahap pelaksanaan tindakan Siklus II ini merupakan perbaikan dari Siklus I. Berdasarkan dari beberapa evaluasi dari Siklus I diharapkan pada Siklus II ini dapat memaksimalkan kemampuan mengenal angka melalui media dadu pada anak di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan berdasarkan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang sebelumnya sudah disiapkan oleh Peneliti dan telah dikonsultasikan dengan kepala sekolah. Dalam Siklus II, penelitian dilakukan sebanyak dua kali pertemuan.

Berikut deskripsi pelaksanaan tindakan Siklus II adalah sebagai berikut:

1) Siklus I Pertemuan I

Pelaksanaan Siklus II Pertemuan I dilaksanakan pada hari Rabu, 15 Februari 2023 dari pukul 07.30-10.30 WIB. Tema pembelajaran yang disampaikan yaitu tema tanaman, sub tema tanaman dan sub-sub tema sayur terong. Untuk persiapan kegiatan, guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk peraga dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui media dadu pada anak. Kegiatan pengenalan angka yang akan dilakukan adalah menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10, mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda, dan menghitung benda sesuai dengan jumlah angka.

Sebelum kegiatan dimulai pada pukul 07.00-07.30 WIB kepala sekolah, guru dan Peneliti berdiri di depan pintu gerbang sekolah untuk menyambut kedatangan anak didik dalam penerapan SOP Penyambutan. Anak-anak diarahkan untuk bermain bebas terlebih dahulu bersama teman-temannya sambil menunggu kegiatan dimulai.

Pada pukul 07.30-08.00 WIB kegiatan pertama dimulai dari pembiasaan masuk kelas dengan tertib dan duduk dengan rapi. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah melatih fisik motorik anak didik, bernyanyi bersama-sama “Jangan nakal,

aku anak pintar, sayangi teman dan hormati guru”, membaca surah-surah pendek dan membaca hafalan doa sehari-hari.

Setelah itu, guru mempersiapkan anak untuk belajar. Guru juga memberi motivasi dan dorongan-dorongan belajar dengan tujuan untuk menumbuhkan semangat anak didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, anak didik diberi aturan selama mengikuti proses pembelajaran hal ini untuk menertibkan anak saat dalam proses belajar. Selain menertibkan juga untuk mengontrol anak terutama suasana kelas agar tetap kondusif dan mampu mengikuti aturan yang sudah disepakati antara guru dan anak didik.

Kegiatan dimulai pada pukul 08.00 WIB kegiatan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

(1) Kegiatan Pembuka (\pm 30 Menit)

Pada pukul 08.00-08.30 WIB di awal pembukaan guru mengajak anak duduk berbaris dengan rapi. Mengucapkan salam terlebih dahulu dengan lagu dan anak pun menjawab salam dengan penuh semangat. Kegiatan dilanjut dengan berdoa sebelum belajar dan melakukan pembiasaan-pembiasaan di kelas seperti membaca surah-surah pendek dan doa-doa pendek besera artinya. Kemudian guru menanyakan kabar anak dan mengajak tepuk variasi dan tepuk semangat. Selain itu, anak juga diajak untuk bernyanyi “lagu angka sambil bergerak”. Anak diminta untuk berdiri dan menyanyi sambil mengikuti gerakan yang sudah dicontohkan oleh guru.

(2) Kegiatan Inti (\pm 60 Menit)

Pada pukul 08.30-09.30 WIB pada kegiatan inti pembelajaran, guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Kegiatan dilanjut dengan mengadakan apersepsi dan tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang akan disampaikan guru. Guru juga menyampaikan materi tentang angka dengan memakai media dadu. Untuk tema

pada hari ini adalah tema tanaman, sub tema tanaman sayur dan sub-sub tema bunga terong. Untuk kegiatannya adalah menyebutkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10, satu persatu anak menyebutkan lambang bilangan sesuai urutan yang ada pada gambar. Mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, anak maju satu persatu kedepan mengurutkan angka 1 sampai dengan 10 dengan menggunakan media dadu yang sudah di beri angka. Mencocokkan angka bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda, anak maju satu persatu kedepan untuk mencocokkan jumlah benda bentuk bunga mawar sesuai angka benda yang telah disediakan oleh guru pada gambar bentuk terong. Dan menghitung benda sesuai dengan jumlah angka, anak menghitung jumlah benda bentuk terong yang telah disediakan oleh guru pada kardus dengan gambar dadu.

Untuk kegiatan selanjutnya adalah finger painting gambar dadu. Kemudian guru berdemonstrasi tentang tugas yang akan dilakukan pada hari ini, lembar kerja dibagikan kepada anak didik dan mereka mulai mengerjakan tugasnya masing-masing. Di saat anak didik mengerjakan tugas, satu persatu dipanggil untuk maju kedepan memainkan media dadu. Setelah semua anak didik sudah selesai mengerjakan tugasnya. Anak menaruh hasil karyanya di depan supaya guru dapat menilainya. Setelah kegiatan pembelajaran selesai maka diakhiri dengan doa setelah kegiatan “Basmalah beserta artinya”.

(3) Kegiatan Istirahat (\pm 30 Menit)

Pada pukul 09.30-10.00 WIB sebelum bel istirahat berbunyi anak didik dan guru mencuci tangan dengan sabun. Anak dan guru kembali ke kelas untuk mengikuti aturan makan. Selanjutnya, guru dan anak didik membaca do'a sebelum makan dan minum kemudian dilanjutkan makan dan minum bersama. Setelah selesai, anak diajak

berdo'a sesudah makan secara bersama-sama. Kemudian anak diberi kebebasan untuk bermain menggunakan mainan outdoor ataupun mainan indoor di bawah pengawasan guru.

(4) Kegiatan Penutup (\pm 30 Menit)

Pada pukul 10.00-10.30 WIB pada kegiatan penutup anak didik diajak untuk duduk berbaris. Setelah itu, guru mengulas kembali tentang materi yang diajarkan, terutama tentang pengenalan bentuk angka dengan menggunakan media dadu yang sudah dibuat. Dibandingkan siklus I anak terdapat peningkatan dalam pengenalan bentuk angka terutama pada angka 6 dan angka 9, beserta anak yang masih belum bisa menulis angka 5 sampai dengan 10 dengan sendirinya tanpa bantuan guru namun masih dalam kesulitan tanpa ada contoh angka tersebut. Selanjutnya, guru memberikan pesan-pesan kepada anak didik. Kemudian, kegiatan diakhiri dengan bernyanyi "tepuk badut", membaca surah-surah pendek, beserta doa-doa pendek dan guru seperti biasa tidak lupa member nasehat kepada anak ketika pulang untuk member salam serta mencium tangan kedua orang tua.

2) Siklus II Pertemuan II

Pelaksanaan Siklus II Pertemuan II dilaksanakan pada hari Kamis, 16 Februari, 2023 dari pukul 07.30-10.30 WIB. Hari ini temanya sama dengan kemarin yaitu tema tanaman, sub tema tanaman bunga, namun yang membedakan adalah sub-sub temanya yaitu bunga mawar.

Untuk persiapan kegiatan, guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk peraga dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui media dadu. Kegiatan pengenalan angka yang akan dilakukan adalah menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10, mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, mencocokkan

lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda, dan menghitung benda sesuai dengan jumlah angka.

Sebelum kegiatan dimulai pada pukul 07.00-07.30 WIB seperti biasa kepala sekolah, guru dan Peneliti berdiri di depan pintu gerbang sekolah untuk menyambut kedatangan anak didik dalam penerapan SOP Penyambutan. Anak-anak diarahkan untuk bermain bebas terlebih dahulu bersama teman-temannya sambil menunggu kegiatan dimulai. Hari ini berbeda dengan hari sebelum-sebelumnya, ada salah satu orang tua murid bercerita bahwa anaknya dirumah sudah menghafal angka dan suka menulis angka 1 sampai dengan 10 dengan bernyanyi seperti yang diajarkan guru pada saat pertemuan sebelumnya.

Pada pukul 07.30-08.00 WIB bel sudah berbunyi tanda bahwa awal kegiatan di mulai. Anak segera kelas dan duduk dengan rapi untuk melakukan pembiasaan. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah melatih fisik motorik anak didik, bernyanyi bersama-sama, membaca surah-surah pendek dan membaca doa sehari-hari.

Kegiatan dimulai pada pukul 08.00 WIB kegiatan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

(1) Kegiatan Pembuka (\pm 30 Menit)

Pada pukul 08.00-08.30 WIB guru mengajak anak duduk berbaris dengan tertib. Guru mengawali kegiatan di kelas dengan mengucapkan salam terlebih dahulu dengan disertai lagu dan anak menjawabnya dengan penuh semangat. Guru mempersiapkan mental anak untuk belajar dengan cara menanyakan kabar dan mengajak anak bernyanyi “lagu angka” dengan menggerakkan tangan menulis bentuk angka di udara. Guru juga memberi pertanyaan kepada anak tentang beberapa bentuk angka yang mereka tulis. Anak terlihat sudah memahami bentuk angka 1 sampai 10 dengan benar.

(2) Kegiatan Inti (\pm 60 Menit)

Pada pukul 08.30-09.30 WIB pada kegiatan inti pembelajaran, guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Kegiatan dilanjutkan dengan melakukan tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Sama halnya pada pertemuan sebelumnya guru juga menyampaikan materi tentang angka dengan memakai media dadu. Untuk tema pada hari ini adalah tema tanaman, sub tema tanaman bunga dan sub-sub tema bunga mawar. Guru melakukan tanya jawab kepada anak didik tentang bunga mawar. Untuk kegiatannya adalah menyebutkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10, guru menunjuk anak satu persatu menyebutkan lambang bilangan sesuai urutan yang ada pada media dadu. Mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, guru menunjuk anak satu persatu kedepan mengurutkan angka 1 sampai dengan 10 dengan media dadu. Mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda, anak maju satu persatu kedepan untuk mencocokkan jumlah benda bentuk bunga mawar sesuai angka benda yang telah disediakan oleh guru pada media dadu dengan kardus. Dan menghitung benda sesuai dengan jumlah angka, anak menghitung jumlah benda bentuk bunga mawar yang telah disediakan oleh guru pada papan kardus.

Untuk kegiatan selanjutnya, guru melakukan demonstrasi menempel gambar mawar pada papan. Mereka cukup paham apa yang akan dilakukan nantinya pada waktu proses pembelajaran. Guru membagikan alat dan bahan untuk kegiatan menempel gambar kepada anak didik dan mereka mulai sibuk mengerjakannya. Di saat anak didik mengerjakan tugas, guru mulai memanggil satu persatu untuk maju kedepan memainkan media dadu. Setelah semua anak didik sudah selesai mengerjakan tugasnya. Anak memperlihatkan hasil

karyanya di depan supaya guru dapat menilainya. Setelah kegiatan pembelajaran selesai maka di akhiri dengan membaca doa setelah kegiatan “Basmalah beserta artinya”.

(3) Kegiatan Istirahat (\pm 30 Menit)

Pada pukul 09.30-10.00 WIB sebelum bel istirahat berbunyi anak didik dan guru mencuci tangan dengan sabun. Anak dan guru kembali ke kelas untuk mengikuti aturan makan. Selanjutnya, guru dan anak didik membaca do'a sebelum makan dan minum kemudian dilanjutkan makan dan minum bersama. Setelah selesai, anak diajak berdo'a sesudah makan secara bersama-sama. Kemudian anak diberi kebebasan untuk bermain menggunakan mainan outdoor ataupun mainan indoor di bawah pengawasan guru.

(4) Kegiatan Penutup (\pm 30 Menit)

Pada pukul 10.00-10.30 WIB pada kegiatan penutup anak didik seperti biasa duduk berbaris dengan rapi. Setelah itu, pembelajaran dilakukan dengan mengevaluasi hasil pembelajaran dengan tanya jawab dan diskusi oleh guru dan anak didik tentang kegiatan pengenalan bentuk angka dengan memakai media dadu yang sudah dibuat. Dari hasil siklus I dan siklus II terlihat peningkatannya. Rata-rata mereka berhasil menyelesaikannya dengan baik. Selanjutnya, guru memberikan pesan-pesan kepada anak didik. Kemudian, kegiatan diakhiri dengan bernyanyi “Tepuk badut”, membaca surah-surah pendek serta membaca doa-doa pendek, tidak lupa pula guru member arahan pada anak ketika pulang nanti untuk mengucap salam dan mencium tangan kedua orang tua.

c. Pengamatan siklus II

Pelaksanaan Siklus II dilaksanakan oleh Peneliti bersama guru yang telah bersedia membantu penelitian berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada proses pembelajaran mengenal angka Siklus II dapat dilihat sebagai berikut:

1) Anak-anak mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru

Pada pelaksanaan Siklus II di setiap pertemuan mengalami peningkatan. Anak didik mendengarkan apa yang diperintahkan dan dijelaskan oleh guru, sehingga kegiatan lebih kondusif dan anak didik bisa melaksanakan kegiatan mengenal angka melalui media dadu dengan baik.

2) Keaktifan anak dalam pembelajaran mengenal angka

Pada pelaksanaan Siklus II disetiap pertemuan anak didik sudah lebih jelas dan paham apa yang dijelaskan oleh guru dibandingkan pada pelaksanaan Siklus I, sehingga anak-anak lebih aktif dan waktu yang digunakan lebih efisien dalam kegiatan mengenal angka melalui media dadu.

3) Ketertarikan anak-anak semakin meningkat dalam pembelajaran mengenal angka dengan menggunakan media dadu.

Dengan adanya media dadu yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung, anak didik lebih tertarik dalam memahami materi dan kegiatan pembelajaran lebih maksimal serta menyenangkan.

Pada saat pembelajaran berakhir guru mereview setiap anak didik dengan kegiatan tanya jawab. Tanya jawab yang telah dilakukan berkaitan dengan kegiatan pembelajaran pada hari tersebut. Kegiatan ini dimaksudkan agar anak lebih mudah memahami dan kemampuan mengenal angka pada masing-masing anak didik dapat terlihat peningkatannya.

Berikut hasil observasi Siklus II persentase pencapaian 2 pertemuan pada keseluruhan indikator peningkatan kemampuan mengenal angka adalah sebagai berikut:

Tabel 2.9
Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal
Angka pada Siklus II

Pertemuan I dan Pertemuan 2⁶¹

No.	Nama Anak	Skor setiap Pertemuan				Kriteria
		Skor P. 1	Presentase	Skor P. 2	Presentase	
1	Ahmad S.	14	87,5%	16	100%	BSB
2	Ahmad Fahri A.	12	75%%	14	87,5%	BSB
3	Al Fatih A.	10	62,5%%	11	68,75%	BSH
4	Alfiani S.	12	75%	14	87,5%	BSB
5	Andrian N.	8	47,5%	10	62,5%	BSH
6	Arsila P.	12	75%	14	87,5%	BSB
7	Bagus Ali F.	14	87,5%	15	93,75%	BSB
8	Bq Nia A.	12	75%	14	87,5%	BSB
9	Bq Sri P.	8	47,5%	10	62,5%	BSH
10	Bq Fitriani.	14	87,5%	15	93,75%	BSB
11	Cantika P.	8	47,5%	10	62,5%	BSH

⁶¹ Hasil observasi, 16 Februari 2023

12	Ismiati	11	86,75%	12	75%	BSB
13	Indra R.	7	43,75%	10	62,5%	BSH
14	Khaerul A.	12	75%	14	87,5%	BSB
15	M. Furkon	7	43,75%	10	62,5%	BSH
16	Nurfatinnisa	14	87,5%	15	93,75%	BSB
17	Rusman H	12	75%	14	87,5%	BSB
18	Rahayu S.	11	68,75%	12	75%	BSB
19	Umayya M.	11	68,75%	14	87,5%	BSB
20	Zia Irfan H.	8	47,5%	10	62,5%	BSH
Jumlah Keseluruhan					2.934	
Nilai Rata-Rata Presentase					93,07%	
Kriteria					MB	

Keterangan :

Perpustakaan UIN Mataram

Skor Pertemuan 1 (Skor P. 1)

Skor Pertemuan 2 (Skor P. 2)

Berdasarkan Tabel 2.9 diatas dapat dilihat bahwa kemampuan mengenal angka pada anak saat penelitian pra tindakan, siklus I, dan siklus II terdapat peningkatan dengan diperoleh nilai presentase saat pra tindakan adalah (27,25%), siklus I dengan diperoleh nilai presentase sebesar (58,50%), dan siklus II dengan diperoleh nilai presentase sebesar (94,00%), maka nilai rata-rata saat siklus II dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Pada pra tindakan, dengan diperoleh nilai presentase saat pra tindakan adalah (27,25%).

Dari 20 anak didik, ada 7 anak dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) dengan nilai presentase (11,00%) karena dalam kemampuan mengenal angka melalui media dadu dengan empat indikator pencapaian yaitu menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10, mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda, dan menghitung benda sesuai dengan jumlah angka itu artinya anak masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru. Dan ada 13 anak dengan kriteria Belum Berkembang (BB) dengan nilai presentase (16,25%) karena dalam kemampuan mengenal angka melalui media dadu dengan empat indikator pencapaian yaitu menyebutkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10, mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, mencocokkan angka bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda, dan menghitung benda sesuai dengan jumlah angka itu artinya anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.

Pada siklus I dengan diperoleh nilai presentase sebesar (58,50%) siklus I dan siklus II dari 20 anak didik, ada 13 anak dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan ada 7 anak dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Berdasarkan hasil observasi siklus II yang dilakukan pada penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada tabel rekapitulasi data kemampuan mengenal angka dibawah ini antara lain sebagai berikut:

Tabel 2.10

Rekapitulasi data kemampuan mengenal angka siklus I⁶²

No	Kriteria	Jumlah anak	Skor	Presentase
1	(BB)	0	0	0
2	(MB)	0	0	0
3	(BSH)	7	795	34,03%

⁶² Rekapitulasi data hasil observasi, 16 Feberuari 2023

4	(BSB)	13	2.139	59,04%
Nilai rata-rata presentase		20	2.934	93,07%

Berdasarkan tabel 2.10 diatas dari hasil pengamatan yang dilakukan Peneliti dan guru, kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media dadu dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak di siklus II telah menunjukkan adanya peningkatan yang lebih baik dibandingkan pada siklus I, maka hasil yang diperoleh dari nilai presentase untuk kemampuan mengenal angka pada siklus II adalah (94,00%). Dari hasil pengamatan Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II telah diperoleh peningkatan pada setiap indikator kemampuan mengenal angka. Hasil keseluruhan kemampuan mengenal angka pada Pra Tindakan diperoleh nilai presentase sebesar (27,25%), Siklus I diperoleh nilai presentase (58,50%) meningkat sebesar (30,75%), Siklus II diperoleh nilai presentase (94,00%) meningkat sebesar (35,50%) dari kegiatan pada Siklus I, sehingga nilai rata-rata saat siklus II diperoleh dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Pada Pra Tindakan diperoleh nilai presentase (27,75%) dari 20 anak didik, ada 7 anak dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) dengan nilai presentase (11,00%) karena dalam kemampuan mengenal angka melalui media dadu dengan empat indikator pencapaian yaitu menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10, mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda, dan menghitung benda sesuai dengan jumlah angka itu artinya anak masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru. Dan ada 13 anak dengan kriteria Belum Berkembang (BB) dengan nilai presentase (16,25%) karena dalam kemampuan mengenal angka melalui media dadu dengan empat indikator pencapaian yaitu menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10, mengurutkan angka 1 sampai

dengan 10, mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda, dan menghitung benda sesuai dengan jumlah angka itu artinya anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.

Pada siklus I diperoleh nilai presentase (58,50%) dari 20 anak didik ada 8 anak dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan diperoleh nilai presentase (28,00%) karena dalam kemampuan mengenal angka melalui media dadu dengan empat indikator pencapaian yaitu menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10, mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda, dan menghitung benda sesuai dengan jumlah angka itu artinya anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru. Dan ada 12 anak dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) dengan diperoleh nilai presentase (30,50%) karena dalam kemampuan mengenal angka melalui media dadu dengan empat indikator pencapaian yaitu menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10, mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda, dan menghitung benda sesuai dengan jumlah angka itu artinya anak masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.

Pada siklus II diperoleh nilai presentase (94,00%) dari 20 anak didik ada 13 anak dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan diperoleh nilai presentase (64,25%) karena dalam kemampuan mengenal angka melalui media dadu dengan empat indikator pencapaian yaitu menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10, mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda, dan menghitung benda sesuai dengan jumlah angka itu artinya anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai

kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan. Dan ada 7 anak dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan diperoleh nilai presentase (29,75%) karena dalam kemampuan mengenal angka melalui media dadu dengan empat indikator pencapaian yaitu menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10, mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda, dan menghitung benda sesuai dengan jumlah angka itu artinya anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.

d. Refleksi siklus II

Pada tahap refleksi ini Peneliti dan guru membandingkan kemampuan mengenal angka anak dari pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Tahap refleksi siklus II adalah mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan pada siklus II. Berdasarkan hasil evaluasi seluruh kegiatan kemampuan mengenal angka melalui media dadu pada anak TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah telah mencapai indikator keberhasilan yaitu (80%) sehingga kriteria yang diperoleh yaitu Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil keseluruhan kemampuan mengenal angka pada pra tindakan diperoleh nilai presentase sebanyak (27,75%), siklus I diperoleh nilai presentase sebanyak (58,50%) meningkat sebesar (30,75%), siklus II diperoleh nilai presentase sebesar (94,00%) meningkat sebesar (35,50%) dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Ada 13 anak dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan diperoleh nilai presentase (29,75%), dan ada 7 anak dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan diperoleh nilai presentase (64,25%) dari 20 anak didik.

Peneliti bersama guru sudah melakukan perbaikan pada kegiatan belajar mengajar dan terdapat peningkatan dibandingkan pada siklus I. Anak didik sudah mengikuti kegiatan pembelajaran mengenal angka melalui media dadu dari awal sampai akhir dengan baik. Kendala yang muncul pada tindakan Siklus I, telah dilakukan perbaikan pada tindakan

Siklus II. Maka kemampuan mengenal angka pada anak didik terjadi peningkatan yang lebih baik. Kemampuan mengenal angka pada anak dapat distimulasi dengan menggunakan media dadu, dan proses pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Dengan perbaikan yang telah dilakukan tersebut, akhirnya kegiatan kemampuan mengenal angka pada tindakan Siklus II sudah mencapai tingkat keberhasilan yang ditetapkan. Maka peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah, tidak perlu dilanjutkan lagi.

C. Pembahasan

Penggunaan dadu sebagai media pembelajaran yang interaktif dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan melibatkan anak-anak secara aktif. Selain itu, penggunaan dadu juga dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan matematika dasar mereka, seperti pengenalan angka, penghitungan, perbandingan, dan pola.

Media dadu dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak karena dadu adalah alat yang sangat sederhana namun efektif untuk membantu anak-anak mengasah keterampilan matematika mereka. Dimana dadu dapat membantu anak-anak memahami konsep angka, karena dadu adalah cara yang bagus untuk membantu anak-anak memahami konsep angka, mereka dapat melihat dan merasakan perbedaan antara angka-angka yang berbeda. Dalam meningkatkan keterampilan hitung, dadu dapat membantu anak meningkatkan keterampilan dalam berhitung, karena mereka harus menghitung jumlah titik di dadu untuk menentukan jumlah total.

Ada beberapa hal yang dapat membantu anak dalam berhitung yaitu : 1) Memperkenalkan konsep probabilitas: Anak-anak dapat belajar tentang probabilitas melalui dadu, karena mereka dapat melihat peluang munculnya angka tertentu saat dadu digulung, 2) Memperkenalkan konsep perbandingan: Dadu dapat membantu anak-anak memperkenalkan konsep perbandingan, karena mereka dapat membandingkan jumlah titik di dadu dan melihat perbedaan antara

jumlah yang berbeda, 3) Mendorong interaksi sosial: Dadu juga dapat digunakan untuk bermain game dengan teman atau keluarga, sehingga membantu anak-anak berinteraksi sosial sambil belajar tentang angka.

Dengan menggunakan dadu sebagai media pembelajaran, anak-anak dapat belajar matematika secara menyenangkan dan efektif. Dalam hal ini, penting bagi orang tua atau pengajar untuk menemukan cara kreatif dan menarik untuk memperkenalkan dadu kepada anak-anak agar mereka dapat memahami konsep matematika dengan lebih baik.

Hadirnya media dadu dalam materi kemampuan mengenal angka bilangan 1 sampai dengan 10 dinilai sangat tepat dilakukan ketika kemampuan anak mengenal angka bilangan 1 sampai dengan 10 rendah. Hal ini sesuai dengan, bahwasannya permainan dapat diartikan sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Permainan dadu diharapkan mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka bilangan 1 sampai dengan 10. Hal ini terbukti dari hasil kemampuan belajar anak dari masing-masing siklus yang akan ditunjukkan untuk meningkatkan semangat belajar pada anak.⁶³

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti mencatat hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi dalam kemampuan mengenal angka 1 sampai dengan 10 pada anak, maka peneliti dan teman sejawat berdiskusi guna melakukan perubahan pembelajaran kearah yang lebih baik yaitu dengan menggunakan media dadu dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1 sampai dengan 10 pada anak. Adapun kemampuan mengenal angka 1 sampai dengan 10 yang diharapkan adalah anak mampu menyebutkan angka 1 sampai dengan 10, anak mampu membedakan angka 1 sampai dengan 10, anak mampu mencocokkan angka 1 sampai dengan 10, anak mampu mengenal angka bilangan 1 sampai dengan 10, anak mampu menyebutkan angka 1 sampai dengan 10, mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda dan menghitung benda sesuai dengan jumlah angka dengan media dadu.

⁶³ Hujair Sanaky, *Media Pembelajaran Interatif Inovatif*. (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), h. 3

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan oleh Peneliti dan guru yang terdiri dari empat pertemuan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil yang diperoleh berasal dari data yang berupa lembar observasi. Hasil dari data lembar observasi digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal angka melalui media dadu yang terjadi pada anak didik.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya, kemampuan anak mengenal angka 1 sampai dengan 10 di TK Perempung masih kurang maksimal karena metode pembelajaran yang kurang menarik. Untuk mengatasi kesulitan tersebut diperlukan suatu kegiatan yang dapat membantu perbaikan peningkatan kemampuan anak dalam mengingat bentuk angka. Kegiatan tersebut adalah dengan mengingat suatu bentuk benda yang konkret yang diwujudkan dalam bentuk media dadu.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan mengenal angka melalui media dadu pada anak usia dini di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah masih rendah. Kemampuan anak dalam mengenal angka belum tercapai secara optimal disebabkan karena beberapa hal yaitu kurangnya motivasi anak didik dan rasa percaya diri dalam mengenal angka, kegiatan proses pembelajaran kurang menarik dan kurang menyenangkan sehingga anak didik merasa bosan mengikuti pembelajaran. Sehingga perlu adanya perbaikan dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan cara belajar sambil bermain menggunakan media dadu dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak.

Dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan di siklus I dikatakan bahwa motivasi belajar merupakan kebutuhan sebagai penyemangat belajar anak didik. Peran guru disini yaitu membantu menumbuhkan semangat dalam diri anak untuk belajar. Pada saat proses pembelajaran di siklus I guru juga memberi motivasi kepada anak didik, sehingga keantusiasan dalam belajar terlihat meningkat dibandingkan pada tahap pra tindakan. Bahwa prinsip motivasi belajar yaitu dari tuntutan belajar, anak didik perlu mendapatkan dorongan

belajar, menurut pendapat Mohammad surya.⁶⁴ Tujuannya diadakan motivasi tersebut untuk memunculkan kepuasan dalam diri anak saat belajar. Maksud dari kepuasan tersebut ialah ketika anak memakai media dadu mereka terlihat senang memainkannya walaupun kadangkala beberapa anak masih mengalami kegagalan. Mereka senang dan terus berusaha mencoba memainkan media tersebut sesuai intruksi guru sampai akhir siklus dan berhasil.

Dengan adanya media dadu saat kegiatan proses pembelajaran kemampuan mengenal angka, media tersebut sangat membantu guru ketika mengenalkan anak tentang angka 1 sampai dengan 10. Media dadu tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak. Dilihat dari hasil data yang diambil oleh Peneliti ketika proses siklus bahwa setiap siklusnya mengalami peningkatan. Guru juga perlu mengaplikasikan beberapa strategi mengajar. Adapun strategi yang digunakan oleh guru adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam kegiatan belajar mengajar guru mendesain kegiatan yang bervariasi sehingga anak didik tidak cepat bosan. Pada siklus I maupun siklus II beberapa kegiatan variatif yang sudah dilakukan oleh guru. Seperti kegiatan finger painting, kolase, mewarnai dan meronce. Kegiatan belajar juga didesain melibatkan anak didik agar aktif di dalam kelas. Dalam skripsi, Sarif Hidayat yang berjudul, “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Angka Bilangan 1-10 Melalui Permainan Dadu Angka”, hal ini menunjukkan bahwa pada Penelitian ini di laksanakan di TK Dharma Wanita I Keniten Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri, TK Dharma Wanita I Keniten. Berdasarkan hasil evaluasi penilaian anak kelompok A didapatkan data siswa yang menunjukkan bahwa masih rendahnya kemampuan membilang pada anak, dibuktikan dengan adanya penilaian yang menunjukkan bahwa sebanyak 13 anak mendapat bintang 1, 11 anak mendapat bintang 2 dan 6 anak mendapat bintang 3. Keadaan tersebut mendorong peneliti melakukan tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan membilang. Untuk itu peneliti telah menyiapkan tindakan berupa tiga siklus dimana satu siklus terdiri dari tiga

⁶⁴ Mohammad Surya, *Percikan Perjuangan Guru*. (Gorontalo: Pustaka Bani Qurasy, 2006), h. 64

pertemuan. Tidak lupa peneliti mempersiapkan alat atau media penunjang kegiatan belajar. Berdasarkan hasil evaluasi sebelum di adakan tindakan terdapat data yang menyatakan bahwa sebanyak 24 atau 80% dari 30 anak belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal bintang 3, ini dikarenakan anak belum bisa mengenal lambing bilangan 1 sampai dengan 10. Keadaan tersebut mendorong peneliti melakukan penelitian untuk menemukan penyebab rendahnya nilai anak selain itu untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1 sampai dengan 5 dengan cara menggunakan alat atau media sebagai penunjang kegiatan belajar.⁶⁵

- 2) Desain kegiatan pembelajaran juga memakai metode penugasan. Hal ini dipakai karena untuk memfokuskan anak didik dan mengontrol kelas agar pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal ketika media dadu diterapkan dalam tiap-tiap anak. Dalam skripsi, Hayatun Nufus yang berjudul, “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Dadu Di Kelompok Bermain Paud Terpadu Qathrun Nada Banjarmasin”, Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, baik itu pada Siklus I maupun Siklus II, dapat ditarik kesimpulan bahwa dari Siklus I ke Siklus II mengalami peningkatan. Dimana aktifitas guru terlaksana dengan Amat Baik dan aktifitas anak juga sudah lebih baik daripada hasil yang ada pada siklus I, yaitu dalam pembelajaran kali ini termasuk dalam kategori amat baik, dikarenakan anak yang antusias mengikuti pembelajaran meningkat daripada Siklus I, baik itu dalam kegiatan melempar dadu maupun mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan yang ada di dadu yang sudah dilempar. Dalam hal ini dapat membuktikan bahwa permainan melempar dadu dan menghitung jumlah bilangan dadu yang sudah dilempar kemudian mencocokkan dengan lambang bilangannya pada poster angka maupun kartu angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan

⁶⁵Saraf Hidayat, Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Permainan Dadu Angka. *Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan*, Vol. I, Nomor 2, Oktober 2021, h. 5

pada anak Kelompok Bermain di Paud Qathrun Nada Kota Banjarmasin.⁶⁶

- 3) Peneliti juga menggunakan metode bernyanyi dalam penelitiannya. Ini berguna agar anak selalu ingat tentang bentuk-bentuk angka 1 sampai dengan 10. Kemudian di siklus I dan siklus II Peneliti juga sengaja menghandirkan nyanyian lagu “angka” untuk mengenalkan bentuk angka yang mudah dihafal anak didik. Ini terbukti saat metode bernyanyi diterapkan di siklus I dan II, anak didik terlihat siap menerima materi dan memahami bentuk angka 1 sampai dengan 10 meskipun tidak secara menyeluruh. Dalam skripsi, Joni yang berjudul, “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Kegiatan Berhitung Dengan Permainan Dadu TK Mutiara Pekanbaru”, Hasil Sebelum peneliti melakukan penelitian di TK Mutiara Pekanbaru, maka terlihat pada kondisi awal sebelum dilakukan Pembina tindakan peningkatan kemampuan Berhitung anak kurang berkembang. Kenyataan ini terlihat di saat anak melakukan pembelajaran berhitung, anak mampu menggunakan media yang bisa merangsang kemampuan Kognitif anak. Sehingga anak merasa bosan dan jenuh dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Peneliti mengambil tiga aspek perkembangan yang akan dicapai oleh anak seperti bermain menghitung sisi dadu ,menghitungn mata dadu 1 – 4, menghitung mata dadu 2 – 6 menghitung mata dadu 4 – 6, menghitung setiap kurang mengenal lambang bilangan, dan anak banyak yang tidak mengetahui angka yang ditunjukkan oleh guru. Hal ini disebabkan karena peneliti sebagai guru kurang mata dadu yang keluar terdapat hasil anak yang memperoleh nilai baik 3 orang dengan persentase, 15% dan anak yang memperoleh nilai cukup 11 orang dengan persentase 78% serta anak yang memperoleh nilai kurang 7 orang dengan persentase 35,0%. pada siklus I dan siklus II menunjukkan hasil yang sangat memuaskan. Kegiatan 1 menghitung mata dadu dari 1-4 pada kondisi awal baik, pada siklus I naik menjadi lebih baik, dan pada siklus II naik lagi menjadi lebih baik lagi. Aspek ke 2

⁶⁶Hayatun Nufus, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Dadu Di Kelompok Bermain Paud Terpadu Qhatrun Nada Bnajarmasin. *Jurnal Pendidikan Pembelajaran Dan Penelitian Tindakan*, Vol. I, Nomor 1, Mei 2021, h. 57-72

menghitung mata dadu 1- 6 pada kondisi awal baik, pada siklus I naik menjadi lebih baik, dan pada siklus II naik lagi menjadi lebih baik lagi. Pertemuan ke 5 menghitung 1- 6 pada kondisi awal baik, pada siklus I naik menjadi lebih baik, dan pada siklus II naik lagi menjadi lebih baik lagi.⁶⁷

Dadu adalah bentuk benda yang digunakan dalam permainan. Dadu sebagai media dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Media dadu tersebut mudah diperoleh dan dapat dimanfaatkan untuk berbagai permainan, karena memiliki bentuk yang sederhana dan mudah digunakan dan mudah dimengerti.

Dengan demikian, teori ini dapat mendukung penelitian karena sesuai dengan karakter yang ingin diteliti oleh Peneliti dan bisa terbukti bahwa kemampuan mengenal angka melalui media dadu pada anak di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah dapat berkembang sesuai dengan teori yang dikemukakan diatas.



Perpustakaan UIN Mataram

⁶⁷Joni, Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Kegiatan Berhitung Dengan Permainan Dadu TK Mutiara Pekanbaru. *Jurnal Paud Tambusai*, Vol. 2, Nomor 1, Tahun 2016, h. 1-10

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang peningkatan kemampuan mengenal angka melalui media dadu pada anak di TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah dapat disimpulkan bahwa media dadu dipakai anak didik secara individu. Penggunaan media dadu dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak. Yang dimana dadu adalah salah satu alat yang populer digunakan dalam pembelajaran matematika untuk anak-anak. Dengan dadu, anak-anak dapat belajar mengenali angka, memahami konsep bilangan, serta mengembangkan keterampilan matematika lainnya secara interaktif dan menyenangkan.

Proses dalam membentuk angka yang terdapat pada pra tindakan sehingga data tersebut bisa terjadi, dengan memakai rumus untuk menghitung sehingga membentuk suatu persentase (%) pada hasil observasi peningkatan kemampuan mengenal angka, data yang diperoleh peneliti sehingga memunculkan perbaikan-perbaikan pada tiap siklus dengan menggunakan rumus. Untuk mengetahui skor dari peserta didik dapat diketahui dengan menghitung berapa jumlah yang di dapat peserta didik ketika, 1) Menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10, 2) Mengurutkan angka 1 sampai dengan 10, 3) Mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 dengan jumlah angka, 4) Menghitung benda sesuai dengan jumlah angka, disini terdapat 20 siswa yang akan mendapatkan skor sesuai dengan kesungguhan anak dalam mengenal angka, setelah itu dikalikan dengan 100% dari setiap skor peserta didik dan dibagi dengan jumlah peserta didik, untuk menghitung persentase masing-masing peserta didik.

Dilihat dari hasil yang didapat dari pra survey menunjukkan bahwa pengembangan kemampuan mengenal angka harus ditingkatkan lagi karena pengembangan belum maksimal, sehingga upaya guru harus lebih maksimal dalam mengenalkan angka 1 sampai dengan 10. Melalui pendekatan pengenalan angka secara realistik, anak anak TK tidak hanya menyebutkan deretan angka 1 sampai dengan 10 saja, melainkan sebuah proses yang lebih bermakna dan

menyenangkan agar mereka mudah mengingat. Sehingga nanti dapat menunjukkan adanya peningkatan kualitas kemampuan mengenal angka, karena itu adalah respons anak terhadap materi yang guru-guru ajarkan tentang kemampuan pengenalan angka 1 sampai 10 menjadi lebih antusias.

B. SARAN

1. Untuk kepala sekolah, agar selalu mengajak atau memberi pengarahan guru-gurunya untuk mempelajari langkah-langkah penggunaan media dan metode yang bervariasi dalam pembelajaran.
2. Untuk guru, harus berusaha menggunakan media yang tepat yang dapat meningkatkan hasil belajar dan berharap lebih kreatif serta inovatif dalam menciptakan berbagai jenis media pembelajaran untuk mendukung sarana prasarana sekolah.
3. Untuk peserta didik, hendaknya lebih aktif dan sungguh-sungguh dalam mengikuti kegiatan belajar di sekolah agar hasil belajar meningkat.
4. Untuk sekolah, adanya media dadu diharapkan dapat memenuhi ketersediaan media untuk memfasilitasi pendidik untuk mendesain media yang lain dalam mendukung proses pembelajaran anak didik.
5. Bagi peneliti lain, untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan serta sebagai bahan pertimbangan dalam pembuatan skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Asrori Mohammad, *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Wacana Prima, 2009.
- B. harahap dan Negero, *Ensiklopedia Matematika*. Jakarta: Ghalia, Indonesia, 2008.
- Depdiknas, *UU Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Diknas, 2007.
- Depdiknas, *Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta; Departemen Pendidikan Nasioanal, 2007.
- Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineta, 2002.
- Gunarti, *Pengembangan Prilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.
- Hidayat Saraf, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Permainan Dadu Angka". *Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan*, Vol. I, Nomor 2, Oktober 2021, h. 5
- Jerome S. Brunner, *Teori Belajar*. Jakarta: Atma Jaya, 2015.
- Joni, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Kegiatan Berhitung Dengan Permainan Dadu TK Mutiara Pekanbaru". *Jurnal Paud Tambusai*, Vol. 2, Nomor 1, Tahun 2016, h. 1-10
- Kholidah Rosyidatul Dwi, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Dadu Geometri Pada Anak Kelompok A". *Dalam Skripsi*, Makassar; Cendikia, 2019.
- Kuntjojo K. dan Sugiono S, *Pengembangan Model Permainan Pra- Calistung Anak Usia Dini*. Jakarta; Alfabeta, 2009.
- Mohammad Surya, *Percikan Perjuangan Guru*. Gorontalo: Pustaka Bani Qurasy, 2006.
- Mudlofir Ali, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*. Jakarta: Rajawali Pers, 2007.
- Nufus Hayatun, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Dadu Di Kelompok Bermain Paud Terpadu Qhatrun Nada Bnajarmasin". *Jurnal Pendidikan Pembelajaran Dan Penelitian Tindakan*, Vol. I, Nomor 1, Mei 2021, h. 57-72

- P, R. Sari, "Kegiatan Bermain Matematika". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.1, Nomor 2, 2013. h. 23.
- Permendiknas, No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sugiono Dendy, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka, 2008.
- Sujiono Bambang, *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: PT Ideks, 2013.
- Suhardjono, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Susanto Ahmad, *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep Teori*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017.
- Surya Mohammad, *Percikan Perjuangan Guru*. Gorontalo: Pustaka Bani Qurasy, 2006.
- Sadiman S. Arif, *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003.
- Sujiono Nuraini Yuliana, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks, 2011.
- Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD, Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia, 2009.
- Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Suyanto Slamet, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2006.
- Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Yuliani Nuraini Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2007.

Website

[Http://restanovikaaryaanti](http://restanovikaaryaanti), *Straategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineta.

Sukayati, *Dadu Angka*. (Online).

Tersedia: <http://bisnismelulu.blogspot.com.209/03/julan-mainan-flannelmalva-kayla.html> 3 september 2017, 2009.

Wawancara

Bq Masniatun, Kepala Sekolah Tk Perempung 24 Januari 2023



Perpustakaan UIN Mataram



LAMPIRAN

Perpustakaan UIN Mataram

LAMPIRAN 1

Lembar Observasi

Lampiran I: Kisi-kisi instrumen kemampuan mengenal angka

Variabel	Indikator	Deskriptif	Item
Kemampuan mengenal angka 1 sampai dengan 10	1. Menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10	<ul style="list-style-type: none">- Anak mampu menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10- Anak mampu mengenal angka 1 sampai dengan 10	1
	2. Mencocokkan bilangan dengan angka bilangan 1 sampai dengan 10	<ul style="list-style-type: none">- Anak mampu mencocokkan angka bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda	1
	3. Menggunakan angka bilangan untuk menghitung	<ul style="list-style-type: none">- Anak mampu menghitung benda sesuai jumlah angka- Anak mampu menyesuaikan jumlah angka dengan benda	1
	4. Mengurutkan angka 1 sampai dengan 10	<ul style="list-style-type: none">- Anak mampu mengurutkan angka 1 sampai dengan 10- Anak mampu mengurutkan angka sesuai dengan jumlah	1

		benda	
Langkah-langkah pembelajaran media dadu	1. Guru mengatur posisi duduk anak	- Anak diajak duduk berbaris dengan rapi sesuai intruksi guru	1
	2. Guru menyiapkan media dadu yang akan digunakan dalam pembelajaran	- Guru menyiapkan semua alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran diatas meja dengan teratur	1
	3. Memperkenalkan kepada setiap peserta didik tentang kegiatan yang akan dilakukan	- Guru memperkenalkan kepada peserta didik tentang kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini	1
	4. Melibatkan peserta didik dalam memanfaatkan media dadu	- Guru melibatkan peserta didik dalam memanfaatkan media dadu sebagai bahan ajar	1
	5. Mengamati peserta didik dalam menggunakan media dadu	- Guru mengamati peserta didik dalam menggunakan media dadu	1
	6. Memberikan dorongan dan motivasi kepada peserta didik dalam kegiatan proses belajar	- Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik serta memberikan motivasi dalam	1

	mengajar tentang kemampuan mengenal angka melalui media dadu	kegiatan proses belajar mengajar tentang kemampuan mengenal angka melalui media dadu	
	7. Mengadakan berbagai kegiatan yang dapat memanfaatkan pemahaman kepada peserta didik	- Guru memanfaatkan berbagai kegiatan dan punya cara lain supaya peserta didik mudah memahami pembelajaran yang telah diberikan	1
	8. Melakukan evaluasi terhadap peserta didik	- Guru melakukan sesi tanya jawab kepada peserta didik setelah melakukan kegiatan pada hari ini	1

Lampiran 2: Lembar obsevasi kemampuan mengenal angka

RKH	Siklus I dan Siklus II	BB	MB	BSH	BSB
I Dan II	1. Menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10			✓	
	2. Mengurutkan angka 1 sampai dengan 10		✓		

	3. Mencocokkan lambang bilangan 1 sampai dengan 10 sesuai jumlah benda		✓		
	4. Menghitung benda sesuai dengan jumlah benda	✓			

Lampiran 3: Instrumen penilaian kemampuan mengenal angka

Teknik yang digunakan dalam pencatatan atau penilaian, berupa: **Ceklis**. Menentukan status perkembangan anak pada akhir periode penilaian ada empat skala yaitu:

BB artinya Belum Berkembang: Bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.

MB artinya Mulai Berkembang: Bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru

BSH artinya Berkembang Sesuai Harapan: Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru

BSB artinya Berkembang Sangat Baik: Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

Lampiran 4: Penilaian perkembangan peserta didik

PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK DIDIK

Kelompok : B Tahun Pelajaran : / /

NO	URAIAN PROGRAM PENGEMBANGAN KEMAMPUAN	SEMESTER I					SEMESTER II									
		BB	MB	BSSP	BB	MB	BSSP	BB	MB	BSSP	BB	MB	BSSP			
A	Pembentukan Perilaku Melalui Pembelajaran Moral dan Nilai-nilai Agama, Sosial, Emosional dan Penanaman Dengan baik dan benar															
1	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan dengan baik dan benar															
2	Mengucapkan Bismillah sebelum melakukan kegiatan															
3	Bersyukur atas nikmat Allah SWT															
4	Mengucapkan salam dan doa sebelum dan sesudah belajar															
5	Terlihat dalam upacara keagamaan															
6	Melaksanakan kegiatan ibadah sesuai aturan masyarakatnya															
7	Membedakan tindakan baik dan buruk															
8	Berbuat baik terhadap semua makhluk Tuhan															
9	Melakukan kegiatan yang bermanfaat bagi orang lain															
10	Selalu memberi dan menerima salam															
11	Berhunar berpuasa yang benar dan tidak berlebihan															
12	Selalu mengucapkan terima kasih jika menerima sesuatu															
13	Mengucapkan terima kasih dan berdoa pada saat berdoa															
14	Mengucapkan salam dan doa sebelum dan sesudah belajar															
15	Ke sopan dan santun															
16	Mentaati peraturan yang ada															
17	Menghormati orang tua dan orang yang lebih tua															
18	Mendengarkan dan menepati perintah orang tua dan orang lain															
19	Berbahasa sopan dan bermuka manis															
20	Mengucapkan terima kasih dan berdoa															
21	Senang bermain dengan teman (tidak bermain sendiri)															

NO	URAIAN PROGRAM PENGEMBANGAN KEMAMPUAN	SEMESTER I					SEMESTER II									
		BB	MB	BSSP	BB	MB	BSSP	BB	MB	BSSP	BB	MB	BSSP			
B	KEMAMPUAN DASAR															
1	Membaca dan memahami kembali buku-buku tertentu															
2	Membaca kembali 4-5 uraian bab															
3	Membaca kata-kata yang mempunyai makna bahasa yang sama (misal: kakak) dan kata-kata yang berbeda (misal: sama)															
4	Melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar															
5	Mendengarkan dan menceritakan kembali cerita lisan yang pernah didengar															
6	Mengucapkan nama diri, nama orang tua, jenis kelamin dan alamat rumah dengan lengkap															

PENILAIAN PERKEMANGAN ANAK DIDIK

Kelompok : B

Tahun Pelajaran :

Tahun Pelajaran :

NO.	URAIAN PROGRAM PENGEMBANGAN KEMAMPUAN	SEMESTER I		SEMESTER II	
		BB	MB	BSB	BSB
7.	Menceritakan pengalaman kegiatan secara sederhana dengan urut	*	**	***	****
8.	Bermain menggunakan gambar yang menunjukkan kegiatan sehari-hari	*	**	***	****
9.	Menggambar dan menceritakan isi gambar dengan menggunakan kata-kata yang sesuai	*	**	***	****
10.	Menggambar dan menceritakan isi gambar dengan menggunakan kata-kata yang sesuai	*	**	***	****
11.	Menggambar dan menceritakan isi gambar dengan menggunakan kata-kata yang sesuai	*	**	***	****
12.	Menggambar dan menceritakan isi gambar dengan menggunakan kata-kata yang sesuai	*	**	***	****
13.	Bercerita tentang gambar yang menunjukkan kegiatan sehari-hari	*	**	***	****
14.	Menggambar dan menceritakan isi gambar dengan menggunakan kata-kata yang sesuai	*	**	***	****
15.	Menggambar dan menceritakan isi gambar dengan menggunakan kata-kata yang sesuai	*	**	***	****
16.	Menggambar dan menceritakan isi gambar dengan menggunakan kata-kata yang sesuai	*	**	***	****

KOGNITIF

- Menggambar benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misal, menurut warna, bentuk, ukuran, dan sebagainya
- Menggambar dan menceritakan isi gambar dengan menggunakan kata-kata yang sesuai
- Menggambar dan menceritakan isi gambar dengan menggunakan kata-kata yang sesuai

Kelompok : B

Tahun Pelajaran :

Tahun Pelajaran :

NO.	URAIAN PROGRAM PENGEMBANGAN KEMAMPUAN	SEMESTER I		SEMESTER II	
		BB	MB	BSB	BSB
4.	Membaca (mengenal konsep) dengan bimbingan dan bantuan orang tua	*	**	***	****
5.	Membaca (mengenal konsep) dengan bimbingan dan bantuan orang tua	*	**	***	****
6.	Membaca (mengenal konsep) dengan bimbingan dan bantuan orang tua	*	**	***	****
7.	Membaca (mengenal konsep) dengan bimbingan dan bantuan orang tua	*	**	***	****
8.	Membaca (mengenal konsep) dengan bimbingan dan bantuan orang tua	*	**	***	****
9.	Membaca (mengenal konsep) dengan bimbingan dan bantuan orang tua	*	**	***	****
10.	Membaca (mengenal konsep) dengan bimbingan dan bantuan orang tua	*	**	***	****
11.	Membaca (mengenal konsep) dengan bimbingan dan bantuan orang tua	*	**	***	****
12.	Membaca (mengenal konsep) dengan bimbingan dan bantuan orang tua	*	**	***	****
13.	Membaca (mengenal konsep) dengan bimbingan dan bantuan orang tua	*	**	***	****
14.	Membaca (mengenal konsep) dengan bimbingan dan bantuan orang tua	*	**	***	****
15.	Membaca (mengenal konsep) dengan bimbingan dan bantuan orang tua	*	**	***	****

PENILAIAN PERKEMAHAN ANAK DIDIK

Tahun Pelajaran

Kelompok : B

NO	URAIAN PROGRAM PENGEMBANGAN KEMAMPUAN	SEMESTER I		SEMESTER II	
		BB	MB	BB	MB
20	Apa yang merata kecekungan manuka seperti dengan benda sampai 10	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★
21	Menggunakan hasil penemuan dan pengalaman				
22	Mempertukan urutan besarnya objek bentuk kubus, balok, bola, silinder, kerucut, dan lain-lain				
23	Mampu pola dengan menggunakan berbagai benda				
24	Membuatkan macam-macam suara				
25	Membuatkan benda-benda sesuai dengan penerapannya				
26	Menggunakan dan menceritakan pengalaman dalam bermain				
27	Menggunakan keterampilan dan gambar				
28	Menggunakan benda dan besar kecil atau sebaliknya				
29	Menggunakan dan menceritakan tentang apa yang terjadi jika				
30	Menggunakan proses pertumbuhan tanaman, balok, dan lain-lain				
31	Menggunakan alat tulis / terjadinya sesuatu				
32	Menggunakan urutan bilangan dari 1 sampai 20				

NO	URAIAN PROGRAM PENGEMBANGAN KEMAMPUAN	SEMESTER I		SEMESTER II	
		BB	MB	BB	MB
2	Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan				
3	Membuat gambar titik, garis, dan lain-lain				
4	Membuat gambar sederhana (7 gambar)				
5	Menggambar dengan menggunakan				
6	Menggambar dengan menggunakan berbagai bentuk				
7	Menggambar dengan menggunakan				
8	Menggambar dengan menggunakan				
9	Menggambar dengan menggunakan				
10	Menggambar dengan menggunakan				
11	Menggambar dengan menggunakan				
12	Menggambar dengan menggunakan				
13	Menggambar dengan menggunakan				
14	Menggambar dengan menggunakan				
15	Menggambar dengan menggunakan				
16	Menggambar dengan menggunakan				
17	Menggambar dengan menggunakan				

FISIK DAN MOTORIK

- Menggunakan sendiri tanpa bantuan. Makan, mandi, menyisir rambut, memotong kuku, mencuci dan melipat tangan, mengikat tali sepatu.

Lampiran 5: Daftar hadir peserta didik kelompok B Tk Perempuan
Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah

No	Nama Anak	P/ L	Siklus I		Siklus II	
			Pertemuan		Pertemuan	
			I	II	I	II
1	Ahmad S.	L
2	Ahmad Fahri A.	L
3	Al Fatih A.	L
4	Alfiani S.	P
5	Andrian N.	L
6	Arsila P.	P
7	Bagus Ali F.	L
8	Bq Nia A.	P
9	Bq Sri P.	P
10	Bq Fitriani.	P
11	Cantika P.	P
12	Ismiati	P
13	Indra R.	P
14	Khaerul A.	L
15	M. Furkon	L

16	Nurfatinnisa	P
17	Rusman H.	L
18	Rahayu S.	P
19	Umayya M.	P
20	Zia Irfan H.	L



Perpustakaan UIN Mataram

LAMPIRAN 2

RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian)

Lampiran 1: RPPH siklus I pertemuan I

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK PEREMPUNG

Siklus/Pertemuan	: Siklus I/Pertemuan I
Semester/Minggu/Hari	: 2/14/1
Hari/tanggal	: Senin/30 Januari 2023
Kelompok/usia	: B/5-6 tahun
Tema/sub tema	: Binatang/Binatang laut
KI.KD	: 1.1, 1.2, 1.3, 2.4, 2.7, 3.3, 3.6, 4.3, 4.6.
Indikator KI.KD ciptaa-Nya.	<p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI M A T A</p> <p>- Mempercayai adanya tuhan melalui</p> <ul style="list-style-type: none">- Mengahrgai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.- Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap jujur.- Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap estetik.- Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap sabar.- Mengenal anggota.- Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara,

- tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya).
- Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus.
 - Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda.

Materi : - Berbagai macam binatang laut.

- Tampil di depan umum.

Kegiatan main : - Menempel gambar binatang.

- Menghitung jumlah binatang.
- Menggambar binatang.

Alat dan bahan : - Pensil.

- Kertas.
- Polpen.
- Alat pewarna.
- Kardus
- Lem.
- Gambar binatang.

- Gunting.

Karakter : Mandiri

Proses kegiatan :

A. Pembukaan (07.30-08.00) :

1. Membaca doa.
2. Membaca surah-surah pendek.
3. Menanyakan kabar anak-anak.
4. Mengabsen anak-anak.
5. Menyanyikan lagu
6. Recalling materi belajar sebelumnya.

B. Pembukaan (08.00-09.30)

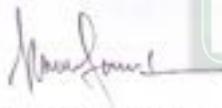
1. Menyanyikan lagu “ikanku”.

2. Bercakap-cakap tentang berbagai jenis binatang.
 3. Tanya jawab tentang cirri-ciri binatang laut.
 4. Anak diajak untuk mengamati media belajar yang sudah disediakan.
 5. Mengajak anak untuk menyebutkan benda-benda.
 6. Guru mempersiapkan gambar binatang dan memerintahkan anak untuk menyebut gambar binatang tersebut.
 7. Menghitung kembali jumlah binatang yang ada pada gambar.
 8. Menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10.
 9. Mencocokkan angka bilangan dengan gambar binatang.
 10. Mengurutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10.
 11. Mengajak anak untuk menyebutkan binatang apa saja yang tertera di gambar.
 12. Guru menjelaskan binatang apa saja yang terdapat dilaut tersebut.
 13. Guru memilih 2 anak atau lebih untuk menunjuk binatang apa saja yang diketahui.
- C. Recalling (09.30-10.00)
1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan.
 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain.
 3. Bila ada perilaku yang kurang tepat didiskusikan bersama.
 4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya.
 5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak.
- D. Penutup (10.00-10.30)
1. Mengajari anak untuk membereskan peralatan yang digunakan.
 2. Menanyakan perasaan anak selama belajar.
 3. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukan.
 4. Mendongeng singkat sebelum pulang.
 5. Menginfokan kegiatan untuk besok.
 6. Berdoa bersama sebelum pulang.
- E. Rencana penilaian sikap
1. Sikap spiritual
 - a. Mensyukuri bahwa semua makhluk hidup adalah ciptaan tuhan.

- b. Dapat menghargai diri sendiri, mampu bersimpati dan berempati terhadap orang lain.
 - c. Menggunakan karta sopan jika bertanya.
2. Sikap social
 - a. Berintereaksi antara guru dengan siswa serta siswa dengan siswa.
3. Pengetahuan dan Keterampilan.
 - a. Mampu membedakan binatang apa saja yang terdapat dilaut.
 - b. Mampu mengenal binatang laut.
 - c. Mampu menyebutkan angka 1 sampai dengan 10.
 - d. Mampu mengurutkan angka 1 sampai dengan 10.
 - e. Mampu mengekspresikan diri sendiri.
 - f. Membuat ragam karya.

Mengetahui,

Kepala sekolah


 Bq. Masniatun S. Pidi

Guru kelompok B


 Bq. Mustika Hariani.

Perpustakaan UIN Mataram

Lampiran 2: RPPH siklus I pertemuan II

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK PEREMPUNG

Siklus/Pertemuan : Siklus I/Pertemuan II

Semester/Minggu/Hari : 2/14/2

Hari/tanggal : Selasa/31 Januari 2023

Kelompok/usia : B/5-6 tahun

Tema/sub tema : Binatang/Binatang darat

KI.KD : 1.1, 1.2, 1.3, 2.4, 2.7, 3.1, 3.3, 3.6,
4.3, 4.6.

Indicator KI.KD : - Mempercayai adanya tuhan melalui
ciptaa-Nya.

- Mengahrgai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.
- Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap jujur.
- Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap estetik.
- Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap sabar.
- Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari.
- Mengenal anggota.
- Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya).
- Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus.
- Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda.

Materi : - Berbagai macam binatang darat.

- Tampil di depan umum.
- Menghitung.
- Mencocokkan gambar.

Kegiatan main : - Menempel gambar binatang.
- Menghitung jumlah binatang.
- Menggambar binatang.
- Mencocokkan gambar binatang.

Alat dan bahan : - Pensil.
- Kertas.
- Polpen.
- Krayon.
- Kardus
- Lem.
- Gambar binatang.
- Gunting.

Karakter : Kreatif.

Proses kegiatan :

F. Pembukaan (07.30-08.00) :

1. Membaca doa.
2. Menanyakan kabar anak-anak.
3. Mengabsen anak-anak.
4. Menyanyikan lagu.
5. Recalling materi belajar sebelumnya.

G. Pembukaan (08.00-09.30)

1. Menyanyikan lagu “burung”
2. Bermain tikus dan kucing.
3. Anak diajak untuk mengamati media belajar yang sudah disediakan.
4. Mengajak anak untuk menyebutkan benda-benda.
5. Guru mempersiapkan gambar binatang dan memerintahkan anak untuk menyebut gambar binatang tersebut.
6. Membedakan macam-macam binatang.
7. Belajar menghitung dengan gambar binatang.
8. Menyebut kembali jumlah binatang darat yang sudah tertera di gambar.

9. Menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10 dengan media dadu.
 10. Mengurutkan angka 1 sampai dengan 10.
 11. Mencocokkan gambar binatang dengan angka yang sudah tertera.
 12. Mengajak anak untuk menyebutkan binatang apa saja yang tertera di gambar.
 13. Guru menjelaskan binatang apa saja yang terdapat darat tersebut.
 14. Guru memilih 2 anak atau lebih untuk menunjuk binatang apa saja yang diketahui.
- H. Recalling (09.30-10.00)
1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan.
 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain.
 3. Bila ada perilaku yang kurang tepat didiskusikan bersama.
 4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya.
 5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak.
- I. Penutup (10.00-10.30)
1. Mengajari anak untuk membereskan peralatan yang digunakan.
 2. Menanyakan perasaan anak selama belajar.
 3. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukan.
 4. Mendongeng singkat sebelum pulang.
 5. Menginfokan kegiatan untuk besok.
 6. Berdoa bersama sebelum pulang.
- J. Rencana penilaian sikap
1. Sikap spiritual
 - b. Mensyukuri bahwa semua makhluk hidup adalah ciptaan tuhan.
 - c. Dapat menghargai diri sendiri, mampu bersimpati dan berempati terhadap orang lain.
 - d. Menggunakan karta sopan jika bertanya.
 2. Sikap social
 - a. Berinteraksi antara guru dengan siswa serta siswa dengan siswa.

3. Pengetahuan dan Keterampilan
 - a. Mampu mengenal binatang laut.
 - b. Mampu membedakan binatang apa saja yang terdapat dilaut.
 - c. Mampu mengekspresikan diri sendiri.
 - d. Membuat ragam karya.

Mengetahui,

Kepala sekolah

Guru kelompok


 Bg. Masniatun S. Peli


 Bg. Musfika Hariani.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 MATARAM

Lampiran 3: RPPH siklus II pertemuan I

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
 TK PEREMPUNG**

Perpustakaan UIN Mataram

Siklus/Pertemuan	: Siklus II/Pertemuan I
Semester/minggu/hari	: 2/18/1
Kelompok/usia	: B/5-6 tahun
Hari/tanggal	: Rabu/15 Februari 2023
Tema/sub tema	: Tanaman/Tanaman sayur
KI.KD	: 1.1, 1.2, 2.3, 2.4, 3.2, 3.6, 3.15, 4.3.
Indicator KI.KD	: - Mempercayai adanya tuhan.

	<ul style="list-style-type: none"> - Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar. - Tidak mengambil barang yang bukan miliknya. - Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap jujur. - Mengenal prilaku baik sebagai cerminan. - Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap rendah diri dan satun kepada orang tua, pendidik dan teman. - Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni. - Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus.
Materi	<ul style="list-style-type: none"> : - Menebak sayur-sayuran. - Tampil di depan umum. - Mengargai teman. - Mengenal berbagai macam sayur-sayuran.
Kegiatan main	<ul style="list-style-type: none"> : - Menggambar. - Menebak berbagai macam warna sayuran. - Menempelkan sayur pada gambar sayur yang pas.
Alat dan bahan	<ul style="list-style-type: none"> : - Media dadu. - Polpen. - Kertas. - Pensil warna. - Spidol. - Crayon.

- Buku.
- Kardus.
- Gunting.
- Lem.

Karakter : Religius, mandiri

Proses kegiatan :

A. Pembukaan (07.00-08.00) :

1. Membaca doa.
2. Menanyakan kabar anak-anak.
3. Mengabsen anak-anak.
4. Menyanyikan lagu.
5. Recalling materi belajar seblumnya.

B. Pembukaan (08.00-09.30)

1. Menyanyikan lagu tentang “sayur-sayuran”
2. Mengenalkan kegiatan aturan yang digunakan bermain.
3. Mengajak anak untuk menghafal warna-warna yang sudah ada.
4. Guru mempersiapkan alat dan media yang sudah ada.
5. Mengajak anak untuk bermain tebak-tebakan tentang sayuran.
6. Menghitung berapa banyak macam sayur.
7. Bercakap-cakap tentang manfaat sayuran.
8. Menyebutkan angka bilangan 1 sampai 10 dengan media dadu.
9. Mengenalkan angka 1 sampai 10 pada anak.
10. Mengurutkan angka 1 sampai dengan 10 dengan media dadu.
11. Mencocokkan bentuk sayuran dengan gambar yang sudah tertera.
12. Guru menjelaskan apa saja sayur-sayuran beserta manfaatnya.
13. Guru memilih 4 anak atau lebih untuk bermain serta menebak jenis-jenis sayuran.

C. Recalling (09.30-10.00)

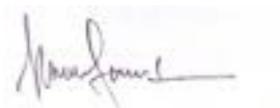
1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan.
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain.
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat didiskusikan bersama.

4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya.
 5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak.
- D. Penutup (10.00-10.30)
1. Mengajari anak untuk membereskan peralatan yang digunakan.
 2. Menanyakan perasaan anak selama belajar.
 3. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukan.
 4. Mendongeng singkat sebelum pulang.
 5. Menginfokan kegiatan untuk besok. Berdoa bersama sebelum pulang.
- E. Rencana penilaian sikap
1. Sikap spiritual
 - a. Dapat menghargai diri, mampu bersimpati dan berempati terhadap orang lain.
 - b. Mensyukuri bahwa semua makhluk hidup adalah ciptaan Tuhan.
 - c. Menggunakan karta sopan jika bertanya.
 2. Sikap social
 - a. Berinteraksi antara guru dengan siswa serta siswa dengan siswa.
 3. Pengetahuan dan Keterampilan
 - a. Mampu membedakan warna-warna.
 - b. Mampu menghitung jumlah angka.
 - c. Mampu mengenal angka.
 - d. Mampu mengekspresikan diri sendiri.
 - e. Membuat ragam karya.

Mengetahui,

Kepala sekolah

Guru kelompok B


Bq. Masniatun S. pdi


Bq. Mustika Hariani.

Lampiran 4: RPPH siklis II pertemuan II

Siklus/Pertemuan	: Siklus II/Pertemuan II
Semester/minggu/hari	: 2/18/2
Kelompok/usia	: B/5-6 tahun
Hari/tanggal	: Kamis/16 Februari 2023
Tema/sub tema	: Tanaman/Tanaman bunga
KI.KD	: 1.1, 1.2, 2.3, 2.4, 3.2, 3.6, 3.10, 3.15, 4.3, 4.5
Indicator KI.KD	<ul style="list-style-type: none">- Mempercayai adanya tuhan.- Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar.- Tidak mengambil barang yang bukan miliknya.- Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap jujur.- Mengenal prilaku baik sebagai cerminan.- Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap rendah diri dan satun kepada orang tua, pendidik dan teman.- Memahami bahasa reseftif (membaca dan menulis).- Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni.- Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus.- Menyelesaikan maslaah sehari-hari dengan kreatif.
Materi	: - Menebak berbagai macam bunga.

- Tampil di depan umum.
- Mengargai teman.
- Mengenal macam-macam bunga.
- Mengetahui warna-warna bunga.

Kegiatan main : - Menggambar.

- Menebak berbagai macam warna bunga.
- Menempelkan bunga pada gambar.
- Mewarnai.

Alat dan bahan : - Media dadu.

- Polpen.
- Kertas.
- Pensil warna.
- Spidol.
- Crayon.
- Buku.
- Kardus.
- Gunting.
- Lem.
- Gambar bunga.

Karakter : Religius

Proses kegiatan :

F. Pembukaan (07.30-08.00) :

6. Membaca doa.
7. Menanyakan kabar anak-anak.
8. Mengabsen anak-anak.
9. Menyanyikan lagu.
10. Recalling materi belajar sebelumnya.

G. Pembukaan (08.00-09.30)

1. Menyanyikan lagu tentang “lihat kebunku”
2. Mengenalkan kegiatan aturan yang digunakan bermain.

3. Mengajak anak untuk menghafal warna-warna yang sudah ada.
 4. Guru mempersiapkan alat dan media yang sudah ada.
 5. Mengajak anak untuk bermain tebak-tebakan tentang warna bunga.
 6. Menghitung berapa banyak macam bunga.
 7. Bercakap-cakap tentang manfaat sayuran. Menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10 dengan media dadu.
 8. Menghitung jumlah bentuk bunga-bunga.
 9. Menempelkan bunga pada gambar yang sudah tertera.
 10. Mengenalkan angka 1 sampai 10 pada anak.
 11. Mengurutkan angka 1 sampai dengan 10 dengan media dadu.
 12. Mencocokkan bentuk bunga dengan gambar yang sudah tertera.
 13. Guru menjelaskan apa saja macam-macam bunga.
 14. Guru memilih 4 anak atau lebih untuk bermain serta menebak bentuk bunga.
- H. Recalling (09.30-10.00)
1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan.
 2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain.
 3. Bila ada perilaku yang kurang tepat didiskusikan bersama.
 4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya.
 5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak.
- I. Penutup (10.00-10.30)
1. Mengajari anak untuk membereskan peralatan yang digunakan.
 2. Menanyakan perasaan anak selama belajar.
 3. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dilakukan.
 4. Mendongeng singkat sebelum pulang.
 5. Menginfokan kegiatan untuk besok. Berdoa bersama sebelum pulang.
- J. Rencana penilaian sikap
1. Sikap spiritual
 - a. Dapat menghargai diri, mampu bersimpati dan berempati terhadap orang lain.

- b. Mensyukuri bahwa semua makhluk hidup adalah ciptaan tuhan.
- c. Menggunakan karta sopan jika bertanya.
2. Sikap social
 - a. Berintereaksi antara guru dengan siswa serta siswa dengan siswa.
3. Pengetahuan dan Keterampilan
 - a. Mampu membedakan warna-warna.
 - b. Mampu menghitung jumlah angka.
 - c. Mampu mengenal angka.
 - d. Mampu menempelkan bentuk bunga.
 - e. Mampu mengekspresikan diri sendiri.
 - f. Membuat ragam karya.

Mengetahui,

Kepala sekolah

Guru kelompok B


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
M A T A R A M
Bq. Masmiatun S. pidi
Bq. Mustika Hariani.
Perpustakaan UIN Mataram

LAMPIRAN 3

Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian

Lampiran 1:Foto pada siklus I



(Membaca doa sebelum belajar) (Bercakap-cakap tentang tema)



(Menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10 menggunakan jari-jari tangan)



(Mennyebutkan angka 1 sampai dengan 10 dengan menggunakan media dadu)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
M A T A R A M



(Anak didik sama-sama mengenal



(Anak didik sama-sama

angka 1 sampai dengan 10
melalui gambar yang tersedia)

menyebutkan angka 1 sampai
dengan 10)



(Satu persatu anak menyebutkan
angka bilangan 1 sampai dengan
10 pada Siklus I)

(Mengurutkan angka 1 sampai
dengan 10 pada Siklus I)

Perpustakaan UIN Mataram



(Mencocokkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah angka yang telah tertera Siklus I)

Perpustakaan UIN Mataram

Lampiran 2: Foto pada siklus II

Karena ruangan itu akan dipakai dan ditinggali oleh ibu dari pemilik Tk tersebut jadi kami para peserta didik dan guru berpindah tempat ke tempat yang telah disediakan sebelumnya atau bangunan baru yang tidak jauh dari Tk sebelumnya hanya berjarak beberapa langkah.



(Mengurutkan angka 1 sampai dengan 10 pada Siklus II)



(Satu persatu anak maju menyebutkan angka bilangan 1 sampai dengan 10 pada Siklus II)



(Mencocokkan angka bilangan 1 sampai dengan 10 pada Siklus II)



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MATARAM
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Kampus II: Jln. Gajahmada No. Telp.(0370) 620783-620784 Fax.620784 Jempang-
Mataram

KARTU KONSULTASI

Nama : Nural Fadilah
NIM : 180110034
Pembimbing II : Wahyuni Murniati, M.Pd.
Judul : Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Dadu Di Tk Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah.

No	Tanggal	Materi Konsultasi	Catatan Saran Perbaikan	Paraf
1	21/03 '23	Perbaiki sesuai dg buku pedoman - Bab I jangan ada kata yg menggunakan rumus		Kef.
2	31/3 '23	Beri beberapa bagian sesuai arahan - Tambah teori yg relevan dg hasil		Kef.
3	10/4 '23	Tambahkan data pada hasil penelitian		Kef.
4	20/4 '23	Pada pembahasan, tambahkan teori yg relevan dg hasil		Kef.
5		Penelitian. Tambahkan juga hasil penelitian lain yg relevan		
6	28/4 '23	Teori yg relevan ditambah pd pembahasan		Kef.
7		Abstrak		
8	5/4 '23	Ace		Kef.

Mataram, 5 Mei 2023

Pembimbing II

Wdf.

Wahyuni Murniati, M. Pd
NIP. 1992113020119032027



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MATARAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Kampus II: Jln. Gajahmada No. Telp.(0370) 620783-620784 Fax.620784 Jempang-
Mataram

KARTU KONSULTASI

Nama : Nurul Fadilah
NIM : 180110034
Pembimbing I : Dr. Hj. Nurul Yakin, M. Pd
Judul : Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Dadu Di Tk Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah.

No	Tanggal	Materi Konsultasi	Catatan Saran Perbaikan	Paraf
1	5/2/23	Jajar belah ketupat, belah ketupat miter, (pang. segi 1) & miter belah ketupat. hal: 1, 4, 7 & 8		
2		J. Bab II hal: B. Simbol & huruf jelas, & mengimput. huruf yg. 1 huruf, hal: 15 → huruf satu spasi, Hal: 18 → spasi & huruf diperhatikan, hal: 25 → pengulangan simbol & huruf / spasi diperhatikan. juga hal: 27, 32. - Hal 33 huruf malar? atau lebih panjang? atau		
3		J. Metode Penelitian hal: 10 sumbernya kurang jelas, Instrumen & lainnya?		
4		J. Bab II (Cek tipografi)		
5		J. Hasil penelitian (ada gambar & rumus-masalah)		
6		J. Pembahasan (ada rumus-masalah no. 1 dan baru jumlah rumus masalah no. 2)		
7	15/2/23	J. Kesimpulan - huruf jelas, fokus besar gnt ke simbol & masalah no. 1 & baru belah ketupat masalah no. 2		
8	15/2/23	J. Cara secara teliti: data hasil penelitian & kutipannya? juga detail belah ketupat masalah no. 1 dan (sebelumnya) hal: 10 masalah		
		J. Pembahasan - huruf malar & spasi yg. data layout & belah ketupat masalah no. 1 & baru ke no. 2.		

J. Kesimpulan: Jempang Mataram, 5 Mei 2023

Pembimbing I

Dr. Hj. Nurul Yakin, M. Pd
NIP. 196412319910320



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MATARAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Kampus II: Jln. Gajahmuka No. Telp. (0370) 620783-620784 Fax. 620784 Jemporeg-
Mataram

KARTU KONSULTASI

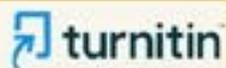
Nama : Nurul Fadilah
NIM : 180110034
Pembimbing I : Dr. Hj. Nurul Yakin, M. Pd
Judul : Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Dadu Di Tk Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah.

No	Tanggal	Materi Konsultasi	Catatan Saran Perbaikan	Paraf
1	16/05/2023	Kesimpulan berbetit - betit (Oh fokus awal no 1. dan no 2) Hg. bahwa lebih banyak		
2	16/05	Kesimpulan gambar, fokus di pusat gambar yang selang (Semua di gambar tersebut)		
3	16/05	Saran harus jelas type size dan warna (sangat jelas & tegas)		16/05/2023
4				
5	17/05/2023	Skripsi Hce siap cetak & dijilid.		17/05/2023
6				
7				
8				

Mataram, 16 mei 2023

Pembimbing I

Dr. Hj. Nurul Yakin, M. Pd.
NIP. 1964123119910320



UPT PERPUSTAKAAN UIN MATARAM Plagiarism Checker Certificate

No:1958/Un.12/Perpus/sertifikat/PC/06/2023

Sertifikat Ini Diberikan Kepada :

NURUL FADILAH

180110034

FTK/PIAUD

Dengan Judul SKRIPSI

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA ANAK USIA DINI MELALUI
PENGUNAAN MEDIA DADU DI TK PEREMPUANG KECAMATAN PRAYA BARAT
KABUPATEN LOMBOK TENGAH

SKRIPSI Tersebut telah Dinyatakan Lulus Uji cek Plagiasi Menggunakan Aplikasi Turnitin

Similarity Found : 17 %

Submission Date : 07/06/2023



UPT Perpustakaan
UIN Mataram

M. Hum
NIP. 197608282006042001



UPT PERPUSTAKAAN UIN MATARAM Sertifikat Bebas Pinjam

No.1099/Un.12/Perpus/sertifikat/BP/06/2023

Sertifikat ini Diberikan Kepada :

NURUL FADILAH
180110034

FTK/PIAUD

Mahasiswa/Mahasiswi yang tersebut namanya di atas ketika surat ini dikeluarkan, sudah tidak mempunyai pinjaman, hutang denda ataupun masalah lainnya di Perpustakaan Universitas Islam Negeri (UIN) Mataram.
Sertifikat ini diberikan sebagai syarat UJIAN SKRIPSI.



UPT Perpustakaan

UIN Mataram

Mataram

15780

282006042001

Harahaty, M.Hum

15780282006042001



PEMERINTAH KABUPATEN LOMBOK TENGAH
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jalan. Raden Puguh, Komplek. Kantor Bupati Gedung A Lantai 1

SURAT REKOMENDASI

Nomor : 270/0441/RUBKBP/2023

1. Dasar :

- Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor. 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor. 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penobatan Rekomendasi Penelitian.
- Surat dari Wakil Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri (IIN) Mataram Nomor 53/Un.12/FK/PP.00.9/01/2023 Tanggal : 13 Januari 2023
Perihal : Permohonan Rekomendasi Penelitian

2. Menimbang :

Setelah mempelajari Proposal Survei/Rencana kegiatan Penelitian yang diajukan, maka Badan Kesbangpol Kabupaten Lombok Tengah dapat memberikan Rekomendasi/ijin kepada :

Nama : NURUL FADILAH
NIM/NIMKO : 180110034
Alamat : Orok Gendang Desa Mangkung Kec. Praya Barat Kab. Lombok Tengah
No. Telp/pon : 087887373996
Pekerjaan/Jurusan : Mahasiswa / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Bidang/Judul : **PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA ANAK USIA DINI MELALUI PENGGUNAAN MEDIA DAOU DI TK PEREMPUNG KECAMATAN PRAYA BARAT KABUPATEN LOMBOK TENGAH**
Lokasi Penelitian : TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah
Jumlah Peserta : 1 (satu) orang
Lamanya : 1 (satu) bulan, mulai dari tanggal, 18 Januari 2023 s/d 18 Februari 2023
Status Penelitian : Baru

3. Dalam melakukan kegiatan agar yang bersangkutan mematuhi ketentuan sebagai berikut :

- Sebelum melakukan kegiatan Penelitian agar melaporkan kedatangan Kepada Bupati/Walikota atau Pejabat yang ditunjuk;
- Tidak melakukan kegiatan yang tidak ada kaitannya dengan Bidang/Judul dimaksud, apabila melanggar ketentuan akan dicabut Rekomendasi/ijin Observasi dan menghentikan segala kegiatan.
- Mematuhi ketentuan Perundang-undangan yang berlaku serta mengindahkan adat istiadat setempat;
- Apabila masa berlaku Rekomendasi/ijin telah berakhir, sedangkan pelaksanaan kegiatan tersebut belum selesai maka perpanjangan Rekomendasi/ijin agar diajukan kembali sebagaimana proses pengajuan awal.
- Melaporkan hasil-hasil kegiatan kepada Bupati Lombok Tengah, melalui Kepala Bakesbangpol Kabupaten Lombok Tengah.

Demikian Surat Rekomendasi/ijin Penelitian ini dibuat untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya

Praya, 17 Januari 2023

An. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Kab. Lombok Tengah

Kabid. Politik dan Orman



Terbuan disampaikan kepada Yth. :

- Bupati Lombok Tengah di Praya;
- Camat Praya Barat Kab. Lombok Tengah di Darek;
- Kepala TK Perempung Kecamatan Praya Barat Kabupaten Lombok Tengah di Perempung;
- Yang bersangkutan
- Arsip



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajah Mada No. 100 Jempong Baru Mataram Telp. (0370) 620783, Fax. (0370) 620784

Nomor : 53/Un.12/FTK/PP.00.9/01/2023
Lampiran : 1 (Satu) Berkas Proposal
Perihal : Permohonan Rekomendasi Penelitian

Mataram, 13 Januari 2023

Kepada:

Yth. Kepala Bakesbangpol Lombok Tengah

di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Bersama surat ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan rekomendasi penelitian kepada Mahasiswa di bawah ini :

Nama : Nurul Fadilah
NIM : 180110034
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Tujuan : Penelitian
Lokasi Penelitian : TK PEREMPUNG, LOTENG
Judul Skripsi : PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA ANAK USIA DINI MELALUI PENGGUNAAN MEDIA DADU DI TK PEREMPUNG KECAMATAN PRAYA BARAT KABUPATEN LOMBOK TENGAH.

Rekomendasi tersebut akan digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.

Demikian surat pengantar ini kami buat, atas kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Saparudin, M.Ag
NIP.197810152007011022

DAFTAR RIWAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : Nurul Fadilah
Tempat, Tanggal Lahir : Orok Gendang, 29-11-2000
Alamat Rumah : Orok Gendeng
Nama Ayah : Ismail Fahmi
Nama Ibu : Nurhasanah

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan formal

- a. SD tahun 2012
- b. MTs tahun 2015
- c. MAN tahun 2018

2. Pendidikan non formal

- a. Kursus computer
- b. Bahasa inggris

C. Riwayat pekerjaan

- a. Ngajar di Tk Perempung dari 2021 hingg saat ini

D. Pengalaman organisasi

- a. Organisasi HIMAPALA
- b. Remaja Orok Gendang

Mataram,
17/05/2023



Nurul Fadilah