

**PENINGKATAN KEMAMPUAN *BERHITUNG PERMULAAN MELALUI
BERMAIN SIMBOLIK MENGGUNAKAN MEDIA ALAM* KELOMPOK B3
DI TK AISYIYAH RAPPOKALLING KOTA MAKASSAR**



SKRIPSI

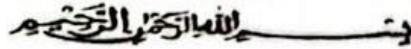
Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh

**HARDALIA HAMZAH
105451102620**

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2024



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Hardalia Hamzah**, NIM: **105451102620**, diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 211 Tahun 1446 H/2024 M, Pada Tanggal 16 Muharram 1446 H/22 Juli 2024 M, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada Hari Rabu Tanggal 24 Juli 2024 M.

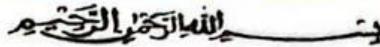
Makassar, 18 Muharram 1446 H
 24 Juli 2024 M

- Panitia Ujian
1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. (.....)
 2. Ketua : Erwin Akib, M. Pd., Ph.D. (.....)
 3. Sekretaris : Dr. H. Baharullah, M. Pd. (.....)
 4. Dosen Penguji :
 1. Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd. (.....)
 2. Dr. Intisari, S.Pd., M.Pd. (.....)
 3. Arie Martuty, S.Si., M.Pd. (.....)
 4. Fadhilah Latief, S.Psi., M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh,
Dekan FKIP Unismuh Makassar



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D
 NBM: 860 934



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Bermain Simbolik Menggunakan Media Alam Kelompok B3 di TK Aisyiah Rappokalling Kota Makassar

Mahasiswa yang bersangkutan

Nama : Hardalia Hamzah
NIM : 105451102620
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang maka skripsi ini dinyatakan telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 24 Juli 2024

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0923057901

Pembimbing II

Arie Martuty, S.Si., M.Pd
NIDN. 0903037903

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D
NBM : 860 934

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru PAUD

Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd
NBM : 951 830



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Hardalia Hamzah**
NIM : 105451102620
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya menyusunnya sendiri tanpa dibuatkan oleh siapapun.
2. Dalam penyusunan skripsi ini saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti yang tertera di atas maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 9 Juni 2024

Yang membuat perjanjian

Hardalia Hamzah



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Hardalia Hamzah**
NIM : 105451102620
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Bermain Simbolik Menggunakan Media Alam Kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling kota Makassar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan kepada tim penguji adalah asli hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 9 Juni 2024

Yang membuat pernyataan

Hardalia Hamzah

Abstrak

Hardalia Hamzah, 2024. Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Bermain Simbolik Menggunakan Media Alam Kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling Kota Makassar. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Tasrif Akib, dan Pembimbing II Arie Martuty.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling Kota Makassar. Terlihat pada aspek kognitif kemampuan berhitung permulaan anak masih tergolong rendah. Pada aspek ini anak masih belum bisa menghitung dengan lambang bilangan, mencocokkan benda dengan angka, mengenali bentuk huruf konsonan, dan mengurutkan lambang bilangan.

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam pada Kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah 17 anak didik, 10 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan dokumentasi.

Hasil rekapitulasi data pada siklus I nilai menunjukkan angka 35,29% dan siklus II naik menjadi 76,64% dan dapat dikatakan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Oleh karena itu, melalui kegiatan bermain simbolik menggunakan media alam dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak

Kata Kunci: Berhitung Permulaan, Bermain Simbolik, Media Alam

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat (pahala) dari (kebijakan) yang dikerjakannya dan mendapat siksa dari (kejahatan) yang diperbuatnya.

(Q.S Al- Baqarah : 286)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses, Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu.

Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. tapi, gelombang-gelombang itu yang bisa kau ceritakan.” (Boy Candra)

Skripsi ini kupersembahkan untuk kedua orang tuaku tersayang Bapak Hamzah dan Ibu Huduriah yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk melanjutkan pendidikan sampai pada tahap ini, dan adekku satu-satunya Wildan Alfarizy Hamzah yang telah menjadi motivasi untuk penulis lebih semangat mengejar kesuksesan.

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Bermain Simbolik Menggunakan Media Alam Kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling Kota Makassar”** skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademis dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S1) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Makassar.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, masukan-masukan dan tuntunan dalam penulisan, yang membuat skripsi ini menjadi lebih baik, meskipun masih banyak kekurangan-kekurangannya. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

Kedua orang tua tercinta, Bapak Hamzah dan Mama Huduriah, dua orang yang sangat berjasa dalam hidupku. Terimakasih untuk semua doa dan kasih sayang yang telah diberikan kepada penulis selama kurang lebih 22 tahun, sehat selalu dan hiduplah lebih lama, prosesku tidak cepat tapi insyaAllah semua doa dan harapanmu akan selalu kuusahakan.

Ayahanda Bapak Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd. sebagai Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Makassar dan selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberi

arahan serta petunjuk dalam pembuatan skripsi. Ibu Arie Martuty, S.Si., M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu dengan tulus untuk membimbing penulisan skripsi. Seluruh Staf Pengajar, Karyawan dan Civitas Akademika di lingkungan Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Makassar.

Seluruh keluarga besar dan teman-teman penulis yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan doa kepada penulis. Dua orang tuaku di Makassar Ibu Darmawati A dan Ibu Marwati. Terimakasih atas cinta dan kasih sayang yang telah diberikan kepada penulis selama menempuh pendidikan S1 di Makassar, sehat selaluki nenek.

Saudara perempuanku di Makassar Nur Amalia Muawwana, S.Pd., Gr. dan Nurhasana. Terimakasih telah menemani, memberikan motivasi, dan bantuan, serta ikhlas menjadi pendengar setia penulis selama dalam penyusunan skripsi.

Rasdini Nurrachmah Ranggong dan Nurul Madani Herman, teman seperjuangan meraih gelar. Terimakasih sudah kebersamai sampai saat ini. Rekan kerja di TK Aisyiyah Rappokalling, ibu kepala sekolah dan 5 ibu guru cantik, yang mengerti kondisi penulis yang perannya sebagai mahasiswa sekaligus sebagai guru, sehat-sehatki ibu guru.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat, walaupun kami sadari bahwa skripsi ini masih memiliki beberapa kekurangan. Kami mengharapkan koreksi dan saran atas kekurangan dari tulisan ini guna untuk menyempurnakan.

Akhir kata semoga semua bantuan dan amal baik tersebut mendapatkan limpahan berkah dan anugerah dari Allah Subuhanawata'ala, Aamiin.

Makassar, 10 Mei 2024

Hardalia Hamzah



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
SURAT PERNYATAAN	ii
SURAT PERJANJIAN.....	iii
ABSTRAK	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH	1
B. RUMUSAN MASALAH	5
C. TUJUAN PENELITIAN	5
D. MANFAAT PENELITIAN	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. KAJIAN PUSTAKA	7
B. HASIL PENELITIAN RELEVAN	21
C. KERANGKA PIKIR	23
D. HIPOTESIS TINDAKAN	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. JENIS PENELITIAN	26
B. LOKASI DAN SUBJEK PENELITIAN	26
C. FAKTOR YANG DISELIDIKI.....	27

D. PROSEDUR PENELITIAN	27
E. INSTRUMENT PENELITIAN	31
F. TEKNIK PENGUMPULAN DATA	31
G. TEKNIK ANALISIS DATA	32
H. INDIKATOR KEBERHASILAN	33
 BABA IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 35
A. HASIL PENELITIAN	35
B. PEMBAHASAN	69
 BAB V	 71
A. KESIMPULAN	71
B. SARAN	71
 DAFTAR PUSTAKA.....	 73
 LAMPIRAN	 76



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Indikator Perkembangan Berpikir Simbolik.....	12
Tabel 4.1 Hasil Observasi Siklus I Pertemuan I.....	43
Tabel 4.2 Hasil Observasi Siklus I Pertemuan II.....	45
Tabel 4.3 Hasil Observasi Siklus I Pertemuan III	46
Tabel 4. 4 Hasil Observasi dan Evaluasi Siklus I.....	48
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I	49
Tabel 4.6 Hasil Observasi Guru Siklus I.....	50
Tabel 4.7 Hasil Observasi Siklus II Pertemuan I.....	60
Tabel 4.8 Hasil Observasi Siklus II Pertemuan II	61
Tabel 4.9 Hasil Observasi Siklus II Pertemuan III.....	63
Tabel 4.10 Hasil Observasi & Evaluasi Siklus II	64
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus II.....	65
Tabel 4.12 Hasil Observasi Guru Siklus II.....	66
Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I dan II.....	68
Tabel 4.14 Diagram Rekapitulasi Siklus I dan Siklus II	68
Tabel 4.15 Analisis Peningkatan Siklus I & Siklus II	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	24
Gambar 3.1 Desain Penelitian	28



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut (Amri, N.A., & Rahmat, M.Y. 2023). Rentangan anak usia dini menurut Pasal 28 UU Sisdiknas No.20/2003 ayat 1 adalah 0-6 tahun. Sementara menurut kajian rumpun keilmuan PAUD dan penyelenggaraannya di beberapa negara, PAUD dilaksanakan sejak usia 0-8 tahun (masa emas). Pertumbuhan dan perkembangan anak berbeda. Ada yang cepat ada yang lambat, tergantung faktor bawaan dan lingkungannya. Oleh karena perlakuan terhadap anak tidak bisa disamaratakan. Lingkungan memberi peran yang sangat besar dalam pertumbuhan sikap, kepribadian, dan kemampuan secara optimal. Anak yang tidak mendapat lingkungan baik untuk merangsang pertumbuhan otak, misalnya jarang disentuh, jarang diajak bermain, jarang diajak berkomunikasi maka perkembangan otaknya lebih kecil dari ukuran normal seusianya.

Semua aspek perkembangan pada anak sangat penting untuk dikembangkan salah satu nya yaitu aspek perkembangan kognitif. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ideide belajar.

Kemampuan kognitif terdiri dari beberapa aspek utama diantaranya adalah kemampuan untuk memahami dan mengetahui informasi, kemampuan untuk berpikir kritis, kemampuan untuk mengingat, kemampuan untuk menyelesaikan masalah, kemampuan menalar atau kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang menggunakan penalaran, logika serta angka-angka. Sedangkan berhitung adalah bagian dari matematik yang sangat diperlukan di kehidupan sehari-hari terutama dalam perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang berkaitan dengan intelegensi, pola pikir anak mengenai hal-hal yang ada dilingkungan anak. Kemampuan berhitung merupakan salah satu bagian kegiatan dari perkembangan kognitif karena berhitung merupakan proses berfikir anak dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan sederhana. mengembangkan kemampuan berhitung terutama dalam konsep bilangan yang merupakan dasar dalam mengembangkan kemampuan matematis. (Anisa:2022). Kemampuan berhitung tidak hanya bergantung pada keterampilan dasar tetapi juga pada kemampuan untuk memahami dan menerapkan aturan matematika dalam konteks yang berbeda Geary, D.C. (2018). Jadi kemampuan berhitung adalah kemampuan yang menggunakan penalaran, logika, dan angka terutama dalam konsep bilangan sebagai dasar pengembangan kemampuan matematika. Pembelajaran matematika pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara yang tepat dalam suasana menyenangkan yaitu dengan cara bermain.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan bagi seseorang. Kegiatan bermain merupakan sarana sosialisasi yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan. Kesimpulannya adalah bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan kesenangan dan tempat sumber pengetahuan. Bermain merupakan aktivitas yang sangat disukai oleh anak usia dini, karena mereka bisa bergerak aktif dalam melakukan segala hal dan melalui bermain mereka dapat menemukan pengetahuan yang utuh. (Risanti et al. 2017:6) Bermain memiliki banyak jenisnya dalam mengembangkan aspek perkembangan anak, salah satu jenis bermain yang dapat digunakan yaitu bermain simbolik.

Bermain simbolik mengajak anak untuk berimajinasi dengan menggunakan benda-benda disekitar mereka untuk meningkatkan kemampuan berhitung mereka. Bermain simbolik adalah jenis permainan yang melibatkan anak dengan benda-benda yang biasanya bukanlah mainan, anak-anak akan menggunakan benda disekitarnya untuk mewakili perasaannya. (Wahyuni:2022). Misalkan anak bermain peran (jual-jualan), kemudian anak menggunakan media alam untuk dijadikan barang jualannya. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain simbolik merupakan kegiatan bermain yang muncul pada usia pra operasional dan ditandai dengan bermain dengan menggunakan benda, memanipulasi benda, dan bermain pura-pura. Jenis kegiatan bermain tersebut dapat dijadikan sebagai bermacam-

macam permainan yang dapat mengasah kemampuan anak terutama dibidang kognitif anak.

Menurut Smith (2017), media alam memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Pengalaman langsung dengan alam dapat merangsang rasa ingin tahu, observasi, dan eksplorasi, yang pada gilirannya dapat memperdalam pemahaman konsep-konsep ilmiah. Dengan demikian, media alam tidak hanya menjadi alat pendidikan, tetapi juga menjadi lingkungan yang mendukung perkembangan kognitif dan emosional anak didik. Maka dengan menggunakan media alam dalam bermain simbolik untuk meningkatkan berhitung permulaan pada anak sangat cocok.

Dalam permasalahan anak usia dini, seringkali ditemukan masalah dalam kemampuan berhitung seperti mengenal angka. Hal ini juga ditemukan pada anak didik yang berada di kelompok B3 TK Aisyiyah Rappokalling Kota Makassar. Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di TK Aisyiyah Rappokalling pada tanggal 22 - 25 Agustus 2023 ditemukan adanya permasalahan dalam kegiatan pengembangan kognitif di kelas yaitu ketidakmampuan anak berhitung permulaan pada kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling Kota Makassar karena terlihat pada aspek kognitif kemampuan berhitung permulaan, seperti anak belum mampu mencocokkan angka dengan tulisannya maka dari itu kemmapun berhitung permulaan anam masih tergolong rendah. Pada aspek ini anak masih belum bisa menghitung dengan lambang bilangan, mencocokkan benda dengan angka, mengenal bentuk huruf konsonan, mengurutkan lambang bilangan. dan belum

mempergunakan bermain simbolik menggunakan media alam dalam hal berhitung terutama dalam penjumlahan dan pengurangan. Hasil wawancara kepada guru kelas mengatakan bahwa pada aspek kognitif terutama dalam berhitung permulaan masih belum efektif.

Hal ini dapat dilihat dari 17 anak didik , 13 diantaranya belum mampu berhitung permulaan secara efektif. Maka peneliti tertarik untuk menerapkan kegiatan yang bisa meningkatkan kemampuan berhitung permulaan dengan bermain simbolik menggunakan media alam pada kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokallaing kota Makassar. Kegiatan kemampuan berhitung permulaan melalui bermain simbolik penggunaan media alam di anggap mampu memecahkan masalah di atas, karena bermain simbolik dapat mendorong anak untuk berimajinasi dan menciptakan skenario baru yang merangsang kreativitas dan kemampuan berpikir. Anak-anak juga belajar tentang konsep abstrak dan simbol, seperti memahami bahwa benda dapat mewakili sesuatu yang lain yang memperkuat kemampuan kognitif dan pemecahan masalah. Bermain simbolik sering melibatkan interaksi dengan teman sebaya yang membantu anak belajar tentang kerja sama, berbagi, serta empati dengan memahami perasaan dan perspektif orang lain.

Penelitian ini dilakukan untuk menjawab berbagai masalah diatas yang diberi judul : **Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Bermain Simbolik Menggunakan Media Alam Kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling Kota Makassar.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: Bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung permulaan dengan penerapan bermain simbolik menggunakan media alam pada anak kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling Kota Makassar.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui Bermain Simbolik Menggunakan Media Alam Kelompok B3 TK Aisyiyah Rappokalling Kota Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dapat diuraikan dibawah ini :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritis dari hasil penelitian ini adalah untuk mengembangkan pengetahuan tentang ilmu-ilmu pendidikan yang berhubungan dengan peningkatan potensi belajar anak usia dini (AUD) dan untuk mengetahui bahwa media alam manapun bisa digunakan untuk berhitung, bukan cuma bisa menggunakan jari tangan dan jari kaki anak didik saja.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagi Sekolah

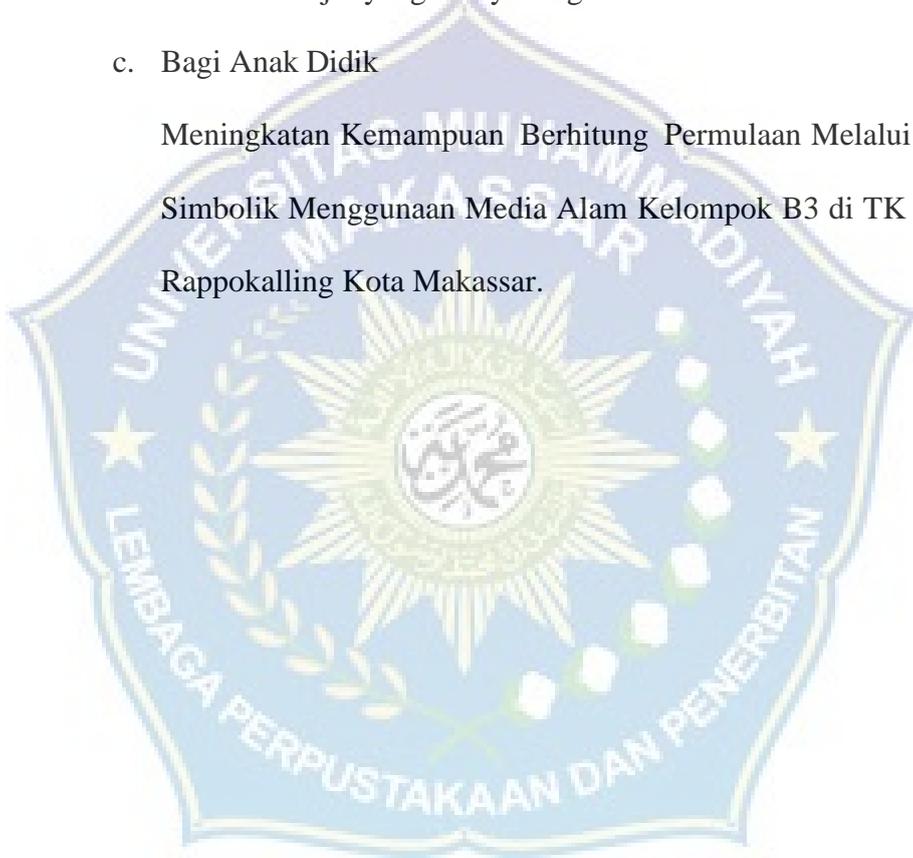
Untuk meningkatkan mutu pendidikan disekolah sehingga sekolah dapat dikenal disekolah-sekolah lain dan dijadikan contoh.

b. Bagi Guru

Mengembangkan kemampuan guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan kreatif.

c. Bagi Anak Didik

Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Bermain Simbolik Menggunakan Media Alam Kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling Kota Makassar.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini

a. Pengertian Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung yaitu kemampuan yang menggunakan penalaran, logika dan angka-angka. Kemampuan berhitung permulaan anak yaitu kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangan dimulai dari lingkungan sekitarnya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.

Menurut Setiawan (Romba, S. S., & Latif, F.,2021) Konsep berhitung pada pendidikan pada anak usia dini sangat diperlukan untuk membangun pengetahuan dasar matematika yang akan digunakan pada pendidikan selanjutnya. Kemampuan ini juga berguna dalam perkembangan kecerdasan logika matematika anak. Maka usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung pada jalur matematika, karena pada usia ini anak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Usia ini juga disebut sebagai masa emas atau the golden age. Oleh karena itu, pendidikan di TK berperan dalam mengoptimalkan tumbuh kembang mereka.

Linda:2020, Berhitung bagi anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun anak dapat menyebutkan urutan bilangan satu sampai sepuluh, sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal kognitif seperti mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kognitif anak maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak.

Beberapa teori yang mendasari perlunya permainan berhitung di taman kanak-kanak adalah sebagai berikut:

1. Tingkat Perkembangan Mental Anak

Jean Piaget, menyatakan bahwa kegiatan belajar memerlukan kesiapan dalam diri anak. Artinya belajar sebagai suatu proses membutuhkan aktifitas baik fisik maupun psikis.

Selain itu kegiatan belajar pada anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan mental anak, karena belajar bagi anak harus keluar dari anak itu sendiri. Anak usia taman kanak-kanak berada pada tahapan pra-operasional kongkret dan berpikir intuitif dimana anak mampu

mempertimbangkan tentang besar, bentuk dan benda-benda berdasarkan pada interpretasi dan pengalamannya (persepsi sendiri).

2. Masa Peka Berhitung Pada Anak

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan guru di taman kanak-kanak harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal. Anak usia taman kanak-kanak adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur kognitif, karena anak taman kanak-kanak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan sekitarnya.

3. Perkembangan Awal Menentukan Perkembangan Selanjutnya

Mempelajari bagaimana belajar (*learning to learn*) yang terbentuk pada masa pendidikan taman kanak-kanak akan tumbuh menjadi kebiasaan ditingkat pendidikan selanjutnya. Hal ini bukanlah sekedar proses pelatihan agar anak mampu membaca, menulis dan berhitung tetapi merupakan cara belajar mendasar yang meliputi kegiatan yang dapat memotivasi untuk menemukan kesenangan dalam belajar, mengembangkan konsep diri (perasaan mampu dan percaya diri) melatih kedisiplinan, keberminatan, inisiatif, dan apresiasif.

b. Pembelajaran Berhitung Pada Anak Usia Dini

Pembelajaran berhitung pada anak usia dini perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Berhitung termasuk kedalam salah satu aspek perkembangan kognitif yang harus dikembangkan oleh guru, karna berhitung dibutuhkan anak dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar untuk mengembangkan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. (Yanti, Turdjai, & Kurniah, 2017) mengatakan bahwa kemampuan berhitung perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai metode dan media yang tepat karena anak usia 5-6 tahun belum dapat melakukan kegiatan berhitung dengan sesungguhnya (berhitung bilangan abstrak). Masa ini anak berada pada tahap berhitung permulaan yaitu anak berhitung dengan benda-benda dari lingkungan yang terdekatnya, dan situasi permainan yang menyenangkan, tujuannya agar anak mampu bekerja dengan bilangan.

Departemen Pendidikan Nasional (Siti Komariah, et al. 2021) mengungkapkan bahwa kemampuan berhitung merupakan keterampilan yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari, dan berhitung juga salah satu bagian dari matematika yang diperlukan terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika. Menurut Sujiono (Jayanthi et al. 2022:22) salah satu aspek diyakini memiliki peranan penting sebagai awal dari kemampuan berhitung anak dari keenam aspek perkembangan pada anak usia dini. Aspek tersebut

yakni aspek perkembangan kognitif ranah berpikir simbolik dimana anak memperlihatkan ketertarikan lebih besar dalam angkaangka sederhana dan kuantitas kegiatan seperti menghitung, mengukur, meneliti, kurang lebih dan besar kecil.

Mengingat pentingnya kecakapan berhitung permulaan bagi anak usia dini, pemerintah Republik Indonesia melalui Direktorat Pembinaan Taman KanakKanak dan Sekolah Dasar meluncurkan buku seri model pembelajaran di TK yakni Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak sebagai salah satu panduan model pembelajaran bermain sambil belajar yang mengenalkan konsep berhitung permulaan yakni bermain pola, bermain geometri, bermain bilangan, bermain ukuran, bermain estimasi (memperkirakan), bermain klasifikasi, dan bermain statistika melalui metode pembelajaran yang signifikan dengan tujuan penguasaan konsep, transisi, dan lambang bilangan. Adapun metode yang dimaksudkan yakni metode demonstrasi, pemberian tugas, bercerita, tanya jawab, bercakap-cakap, dan eksperimen (Depdiknas, 2007).

c. Indikator Kemampuan Berhitung

Indikator perkembangan berpikir simbolik usia 5-6 tahun berdasarkan PERMENDIKBUD NO. 137 tahun 2014 Pasal 10 Ayat 1.

Variabel	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun	
	Aspek	Indikator
Bermain Simbolik	Kognitif	Menyebutkan lambang bilangan 1-10.
		Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.
		Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Tabel 2.1 Indikator perkembangan berpikir simbolik

d. Tujuan Pembelajaran Berhitung

Depdiknas (2000: 2) menjelaskan tujuan dari pembelajaran berhitung ditaman kanak-kanak yaitu secara umum berhitung permulaan di Taman Kank-kanak adalah untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks. Sedangkan secara khusus dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar-gambar atau

angka-angka yang terdapat disekitar, 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 disekitarnya dan memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Tujuan pembelajaran berhitung pada anak usia dini melibatkan pengembangan pemahaman konsep matematika dasar dan keterampilan kognitif yang berkaitan. Tujuan ini tidak hanya mencakup penguasaan angka dan operasi aritmatika dasar, tetapi juga mempromosikan pemahaman konsep seperti hubungan antara angka, pengenalan pola, dan pemecahan masalah sederhana (Clements & Sarama, 2018). Pembelajaran berhitung juga bertujuan untuk mempersiapkan anak-anak untuk pemahaman matematika yang lebih kompleks di masa depan. Dengan membangun dasar yang kuat dalam berhitung, anak-anak akan lebih siap untuk mengembangkan keterampilan matematika yang diperlukan dalam pendidikan dasar dan selanjutnya. Selain itu, kemampuan berhitung yang baik juga membantu anak-anak dalam berbagai aktivitas sehari-hari, dari berbelanja hingga mengelola keuangan pribadi di kemudian hari (Geary, 2018).

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-kanak, yaitu untuk melatih anak berpikir logis dan

sistematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

2. Bermain Simbolik

a. Pengertian Bermain Simbolik

Bermain simbolik memainkan peran krusial dalam memfasilitasi perkembangan kemampuan berhitung anak. Saat bermain simbolik, anak-anak seringkali menggambarkan situasi atau objek dengan simbol-simbol, seperti ketika mereka memanipulasi boneka atau mainan lainnya untuk menggambarkan konsep matematika. Aktivitas ini tidak hanya memperkenalkan anak pada konsep-konsep dasar matematika, tetapi juga merangsang pemikiran kreatif dan pemecahan masalah, yang esensial dalam pemahaman matematika yang lebih kompleks. Selain itu, bermain simbolik dapat memperkuat keterampilan kognitif anak, seperti memori, konsentrasi, dan keterampilan pemecahan masalah, yang semuanya berkontribusi pada kemampuan berhitung yang efektif. (Roberts, L., & Clark, M., 2017). Melalui interaksi dengan simbol-simbol dalam bermain, anak-anak dapat menginternalisasi konsep-konsep matematika dengan cara yang menyenangkan dan menarik, membantu mereka membangun fondasi yang kuat untuk pemahaman matematika yang lebih lanjut. Ditekankan pentingnya permainan simbolik dalam perkembangan kognitif anak dan bagaimana permainan membantu anak untuk menginternalisasi keterampilan sosial dan budaya. Vygotsky, L.S. (2019).

Kegiatan bermain simbolik tidak harus menggunakan benda-benda atau benda-benda buatan publik untuk memainkannya. Pendidik atau orang tua dapat menggunakan benda-benda sekitar untuk memancing imajinasi anak, seperti kursi, meja, kertas, batu dan lain-lain, secara langsung anak akan memiliki ide dan gagasan mengenai benda tersebut dijadikan sebagai kegiatan bermain. Anak menggunakan alat permainan dengan membuat peraturan tertentu tergantung pada kematangan dan pengalaman anak, makin matang seorang anak maka akan meningkat juga kemampuan anak menggunakan alat permainan secara simbolik serta memainkannya sesuai dengan peraturan yang ada. Misalkan alat permainan yang di mainkan adalah batu-batuan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain simbolik merupakan kegiatan bermain yang muncul pada usia pra operasional dan ditandai dengan bermain dengan menggunakan benda, menggunakan benda sebagai fungsi lain, memanipulasi benda dan bermain pura-pura. Jenis-jenis kegiatan bermain tersebut dapat dijadikan sebagai bermacam-macam permainan yang dapat mengasah kemampuan anak terutama dibidang kognitif.

b. Hubungan Bermain Simbolik dengan Berhitung Permulaan

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki setiap anak dan dimulai dari lingkungan sekitar. Anak biasanya akan menghitung berbagai macam hal yang ada disekitar anak. Berdasarkan hal tersebut pendidik harus meningkatkan kemampuan berhitung melalui

stimulus yang tepat, salah satu contohnya yaitu melalui kegiatan bermain. Semua kegiatan dalam permainan akan anak lakukan sendiri sehingga pengetahuan yang tersirat di dalamnya akan diterima oleh anak secara langsung. Salah satu contoh bermain yang dapat digunakan adalah bermain simbolik”. Bermain simbolik adalah kegiatan bermain yang melibatkan benda-benda disekitarnya dan mengajak anak untuk bermain imajinasi dan bermain pura-pura.

Penelitian telah menunjukkan bahwa bermain simbolik dapat mendukung perkembangan awal berhitung anak. Menurut Smith dan Jones (2017), anak-anak yang sering terlibat dalam bermain simbolik cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep matematika dasar. Oleh karena itu, pendidik dan orang tua sebaiknya mendukung dan mendorong anak-anak untuk bermain simbolik sebagai bagian dari pembelajaran berhitung mereka.

3. Penggunaan Media Alam

a. Pengertian Media Alam

Kata Media berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah berarti tengah atau perantara, dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim atau penerima pesan. Menurut Smith (2017), media alam memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak. Pengalaman langsung dengan alam dapat merangsang rasa ingin tahu, observasi, dan eksplorasi, yang pada gilirannya dapat memperdalam pemahaman konsep-konsep ilmiah.

Dengan demikian, media alam tidak hanya menjadi alat pendidikan, tetapi juga menjadi lingkungan yang mendukung perkembangan kognitif dan emosional siswa.

Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan media alam dalam pendidikan juga memerlukan pendekatan yang hati-hati. Seperti yang disoroti oleh Jones et al. (2018), pemahaman tentang bagaimana memanfaatkan media alam dengan efektif dan etis adalah kunci dalam memaksimalkan potensinya. Kesadaran tentang keberlanjutan, konservasi, dan etika lingkungan juga harus menjadi bagian integral dari pendekatan pengajaran yang berbasis media alam.

b. Manfaat Media Alam

Media alam, yang merujuk pada penggunaan lingkungan alami sebagai sumber pembelajaran, telah menjadi fokus perhatian dalam pendidikan dan pengembangan anak-anak. Salah satu manfaat utamanya adalah pengalaman langsung yang disediakan oleh alam. Seperti yang dikemukakan oleh Rahman (2017), pengalaman langsung dengan alam dapat meningkatkan rasa keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Alam menawarkan stimulus sensorik yang berbeda dari ruang kelas konvensional, memungkinkan siswa untuk mengamati, merasakan, dan berinteraksi dengan dunia nyata.

Selain itu, media alam juga dikaitkan dengan peningkatan pemahaman konsep-konsep ilmiah. Menurut Sutrisno dan Wijaya (2017), kontak langsung dengan alam dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih

mendalam tentang prinsip-prinsip alam, seperti siklus air, interaksi ekosistem, dan adaptasi makhluk hidup. Melalui pengamatan langsung dan eksplorasi, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih konkret dan abstrak tentang fenomena alam.

Tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, media alam juga memberikan manfaat sosial dan emosional bagi anak-anak. Astuti dan Prasetyo (2017) menunjukkan bahwa interaksi dengan alam dapat meningkatkan keterampilan sosial, rasa empati, dan perasaan keterhubungan dengan lingkungan sekitar. Alam seringkali menjadi sumber inspirasi dan refleksi, memfasilitasi perkembangan keterampilan interpersonal dan pemahaman diri.

c. Bermain Media Alam

Bermain dengan media alam merujuk pada aktivitas interaktif anak-anak dengan unsur-unsur alami di sekitar mereka, seperti taman, sungai, hutan, dan lainnya. Aktivitas ini bukan hanya menghibur, tetapi juga memiliki sejumlah manfaat penting bagi perkembangan anak. Menurut Rahman (2018), bermain dengan media alam dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak, seperti berlari, melompat, dan memanjat, karena lingkungan alam seringkali menawarkan tantangan fisik yang berbeda dari ruang bermain tradisional.

Bermain dengan media alam juga memfasilitasi eksplorasi dan rasa ingin tahu anak. Dalam lingkungan alam, anak-anak seringkali diberi kesempatan untuk mengamati dan memahami fenomena alam, seperti

perubahan musim, siklus hidup makhluk hidup, dan interaksi antar spesies. Menurut Wijaya (2019), aktivitas eksplorasi ini dapat merangsang perkembangan kognitif anak, meningkatkan daya ingat, dan memperluas wawasan mereka tentang dunia di sekitar.

Manfaat bermain dengan media alam tidak terbatas pada aspek fisik dan kognitif saja. Astuti (2020) mengemukakan bahwa aktivitas ini juga memiliki dampak positif pada kesejahteraan emosional anak. Berinteraksi dengan alam dapat mengurangi stres, meningkatkan konsentrasi, dan mempromosikan perasaan keterhubungan dengan lingkungan. Alam seringkali dianggap sebagai sumber ketenangan dan kedamaian, yang dapat mendukung perkembangan emosional anak dalam lingkungan yang positif.

d. Langkah-langkah Penggunaan Media Alam dalam Proses Pembelajaran

Langkah langkah penggunaan media alam dalam bermain simbolik yaitu:

1. Tahap persiapan

Guru mempersiapkan masalah situasi hubungan sosial yang akan diperagakan atau pemilihan tema cerita. Pada tahap persiapan ini guru juga menjelaskan mengenai peranan-peranan yang dimainkan, bagaimana pelaksanaan sosio drama, kegunaan media alam yang digunakan serta tata cara pelaksanaan dalam kegiatan pembelajaran setelahnya. Dalam sebuah kelas tentunya terdapat jumlah anak yang tidak semua bisa melaksanakan

sosio drama, jadi selain menjelaskan tata cara pelaksanaan sosio drama, guru juga harus menjelaskan apa yang harus dilakukan anak didik yang menjadi penonton.

2. Penentuan pelaku atau pemeran

Setelah menentukan tema pelaksanaan sosiodrama selanjutnya guru mendorong peserta didik untuk melaksanakan bermain peran, kemudian guru menentukan siapa saja yang menjadi pemain dalam sosiodrama dan yang menjadi penonton. Guru bertugas menjelaskan apa yang harus dilakukan oleh pemain secara sungguh-sungguh, bagaimana pentingnya menjadi pemeran terhadap tema belajar kelas mereka kali ini.

3. Tahap permainan sosiodrama

Kemudian anak didik dipersilahkan untuk mendramatisasikan masalah-masalah yang telah ditentukan sebelumnya selama kurang 4-5 menit berdasarkan pendapat dan inisiatif mereka sendiri.

4. Diskusi

Permainan dramatisasi dihentikan, kemudian para pemain dipersilahkan duduk, kemudian dilanjutkan dengan diskusi dibawah pimpinan guru yang diikuti oleh semua peserta didik. Diskusi berkisar pada tingkah laku para pemeran dalam hubungannya dengan tema cerita. Diskusi tersebut berupa tanggapan, pendapat dan beberapa kesimpulan.

5. Ulangan permainan

Permainan drama yang telah diperankan oleh beberapa anak sebelumnya kemudian diperankan kembali oleh beberapa anak didik yang

menjadi penonton setelah di dapat kesimpulan dari diskusi yang dipimpin oleh guru sebelumnya.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Linda (2022) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 tahun Melalui Media Berbasis Alam di PAUD Islam As-Shofi Desa Montong Are Lombok Barat Tahun Pelajaran 2021-2022. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media bahan alam dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak, hal ini dapat dilihat dari setiap siklus nilai yang diperoleh selalu meningkat. Hasil Peningkatan kemampuan berhitung anak dari siklus I ke siklus II yaitu 42,22%. Dimana pada siklus I dengan ketuntasan klasikal sebesar 42,22% dan dapat dikategorikan tidak tuntas karena belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yaitu 80%, dan hasil kemampuan berhitung pada siklus II dengan ketuntasan klasikal sebesar 84,44% dan dapat dikategorikan tuntas karena sudah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yaitu 80%.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ida et al. (2022) yang berjudul ” Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Bahan Alam”. Penelitian tindakan kelas merupakan jenis dari penelitian ini, objek yang akan diamati adalah kemampuan berhitung permulaan dan 22 orang anak usia 5-6 tahun di PAUD Kumara Ngurah Rai II Desa Getasan, Kecamatan Petang, Kabupaten Badung terdiri atas perempuan 7 orang dan laki-laki 15 orang yang akan menjadi subjek penelitian ini.

PTK ini dilaksanakan selama 3 bulan. Metode pengumpulan data yang digunakan yakni lembar observasi, wawancara guru dan dokumentasi. Data peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak disajikan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif yang akan membahas dengan rinci proses pembelajaran dan hasil pembelajaran dalam bentuk tabel hasil pembelajaran. Terbagi menjadi 2 siklus, penelitian pada siklus I anak telah mengalami peningkatan dibandingkan hasil dari pratindakan yakni presentase berkembang sesuai harapan sebanyak 8 orang (36,4%) menjadi 9 orang (40,90%) namun kriteria keberhasilan belum tercapai sehingga dilanjutkan ke siklus II dengan adanya peningkatan menjadi berkembang sangat baik sebanyak 19 orang pada presentase 86,36%. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media bahan alam dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di PAUD Kumara Ngruh Rai II Desa Getasan, Kecamatan Petang, Kabupaten Badung.

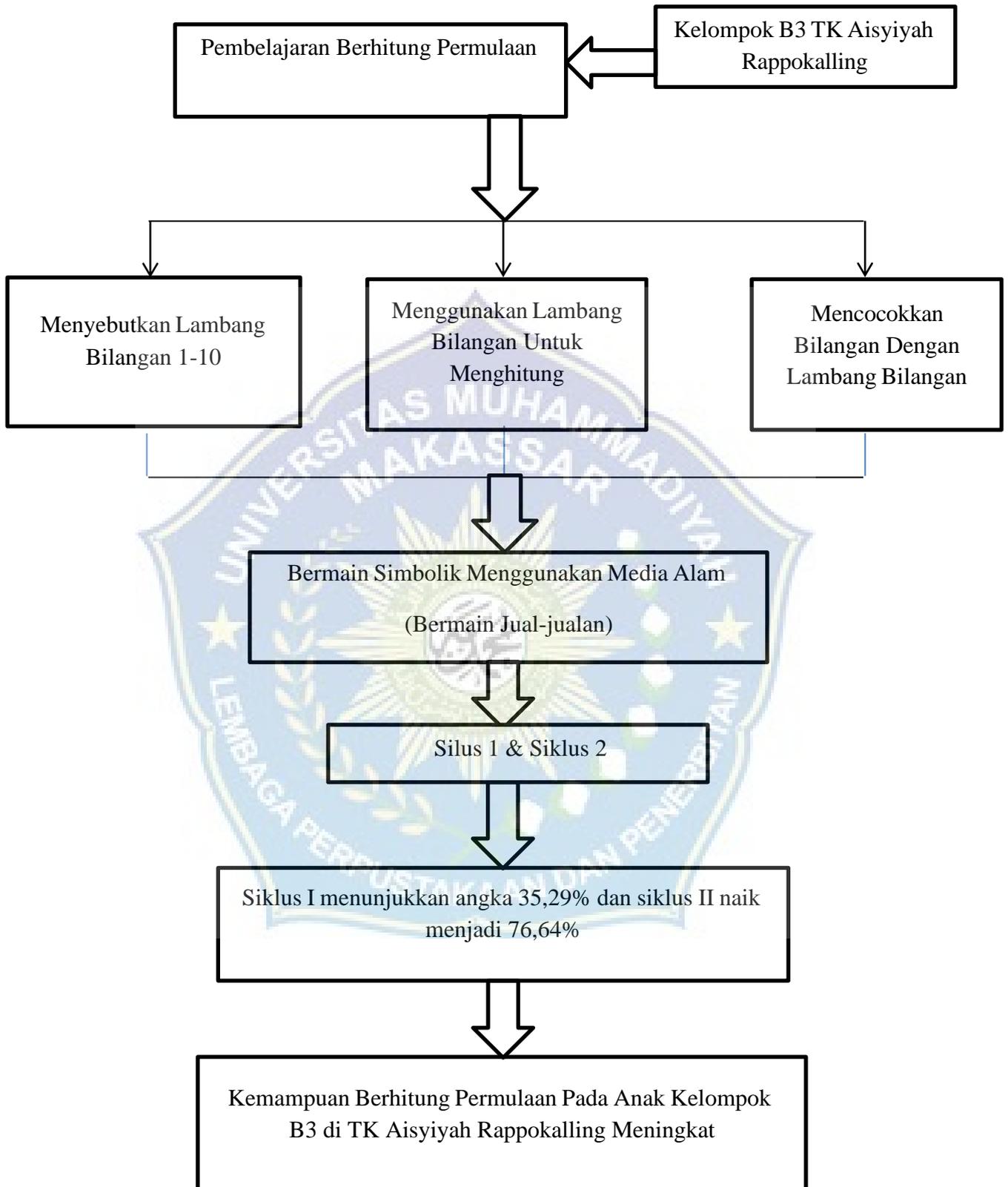
3. Penelitian yang dilakukan oleh RC Pionika et al. (2019) yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini”. Masalah dalam penelitian ini adalah mayoritas anak usia dini 5-6 tahun masih kesulitan dalam berpikir simbolik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media terhadap kemampuan berpikir simbolik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bersifat Pre-Experimental dengan desain One Grup Pretest-Posttest. Populasi dalam penelitian sebanyak 75 anak,

sedangkan sampel yang diambil sebanyak 30 anak dengan menggunakan teknik Purposive Sampling. Pengambilan data dalam penelitian menggunakan teknik observasi dan dokumentasi, uji hipotesis menggunakan rumus Regresi Sederhana. Dan uji Realibilitas menggunakan rumus Sperman Brwon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media terhadap kemampuan berpikir simbolik sebesar 3,69. Ini berarti bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat menambah perkembangan anak dalam hal berpikir simbolik.

C. Kerangka Pikir

Penelitian ini bertujuan mengkaji tentang bermain simbolik menggunakan media alam dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling Kota Makassar.

Kemampuan berhitung permulaan melalui bermain simbolik memiliki 3 indikator yaitu, menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Melalui bermain simbolik ditemukan pada siklus I menunjukkan angka 35,29% naik menjadi 76,64% dapat dikatakan kemampuan bermain simbolik menggunakan media alam pada anak meningkat.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Proses pembelajaran dengan bermain simbolik menggunakan media alam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui bermain simbolik pada kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling Kota Makassar



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar anak didik menjadi meningkat. Tidak berbeda dengan pengertian tersebut, Mills (2000) mendefinisikan Penelitian Tindakan Kelas sebagai “sistematik Inquiry” yang dilakukan oleh guru, kepala sekolah atau konselor sekolah untuk mengumpulkan informasi tentang berbagai praktik yang dilakukannya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Alasan menggunakan kualitatif karena pertama menggambarkan dan mengungkapkan kejadian yang dialami di tempat penelitian. Sehingga pendekatan kualitatif sangat cocok digunakan untuk penelitian tindakan kelas untuk menggambarkan dan menjelaskan keadaan proses pembelajaran yang ada di TK Aisyiyah Rappokalling Kota Makassar.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Rappokalling yang beralamat di Jl. Muhammad Jufri No.34 Kelurahan Tammua Kecamatan Tallo Kota Makassar.

Subjek penelitian

1. Anak didik kelompok B3 TK Aisyiyah Rappokalling, yang berjumlah 17 orang, 10 anak laki-laki dan 7 anak perempuan
2. Wali kelas kelompok B3 TK Aisyiyah Rappokalling.

C. Faktor yang Diselidiki

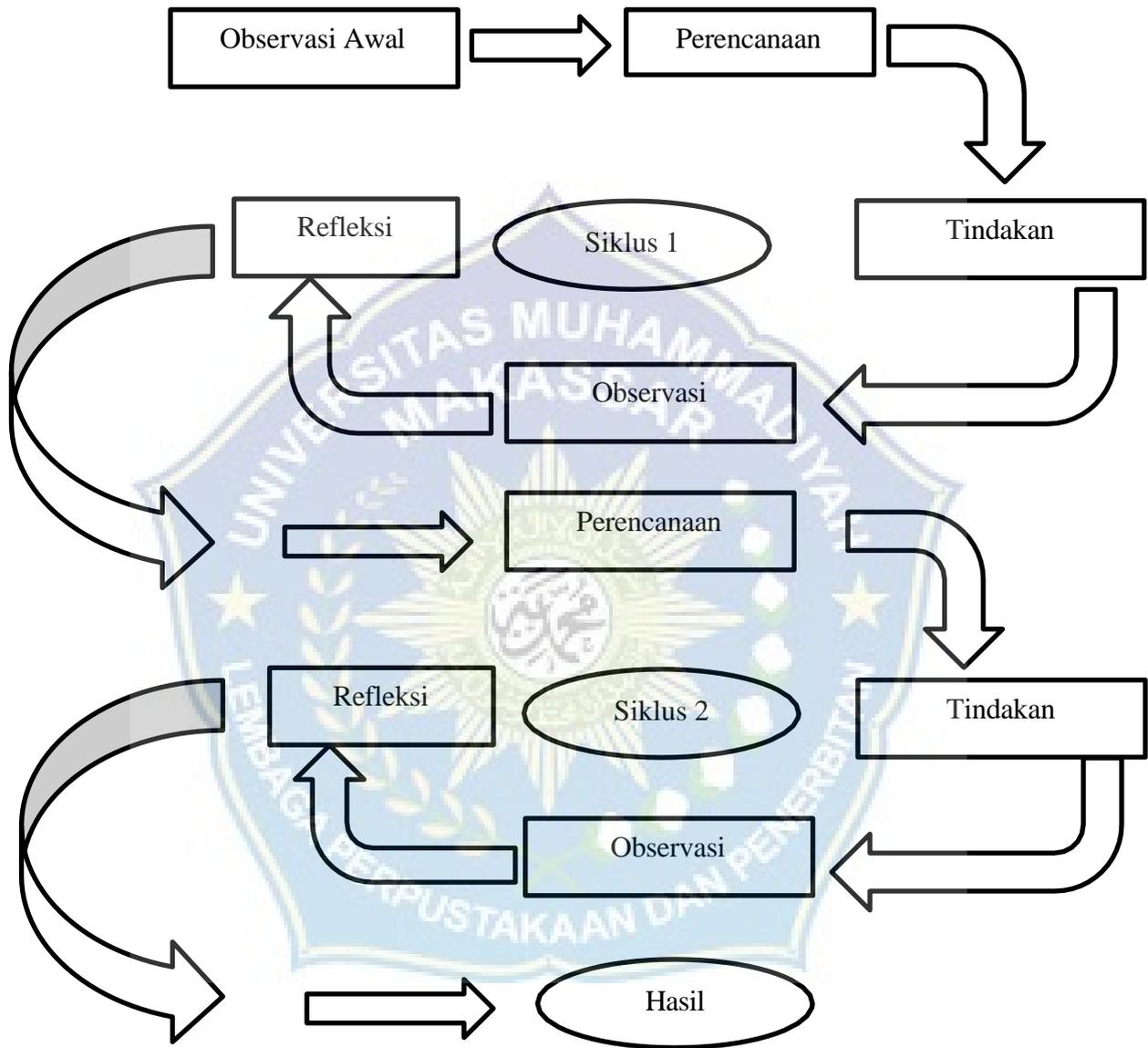
1. Kemampuan anak didik dalam peningkatan berhitung permulaan
2. Hasil dari berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian mengikuti prinsip dasar penelitian tindakan kelas. Menurut Kemmis dan Taggart (Arikunto, 2006: 84) yaitu proses Penelitian Tindakan Kelas (PTK) meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi terhadap hasil yang dicapai pada siklus diakhir pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Populasi dari penelitian terdiri dari kelas kemudian diambil 1 kelas melalui random sampling kemudian terpilihlah kelompok B3.

Siklus I sebanyak 3 kali pertemuan lalu dilanjutkan pada siklus II sebanyak 3 kali pertemuan dengan memperbaiki perkembangan yang kurang dalam siklus 1, menggunakan 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Adapun prosedur dalam pelaksanaan penelitian dilakukan sebagai berikut :

DESAIN PENELITIAN TINDAKAN KELAS**Gambar 3.1 Desain Penelitian Tindakan Kelas**

Berdasarkan desain diatas maka maka peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan prosedur sebagai berikut:

Siklus I

1. *Perencanaan*

- a. Guru dan peneliti secara kolaboratif, membuat 2 buah soal berhitung yang terkait dengan materi yang diberikan kepada anak didik.
- b. Menyiapkan pembentukan kelompok yang heterogen dan memiliki salah satu anak didik sebagai ketua kelompok.
- c. Membuat RPPH.
- d. Menetapkan guru untuk mengajar dan peneliti sebagai pengamat.

2. *Tindakan*

- a. Guru mengajarkan suatu materi dalam kegiatan berhitung.
- b. Guru membentuk kelompok anak didik yang heterogen yang terdiri dari 4 sampai 5 anak didik, anak didik dibantu guru memilih salah satu teman sebagai ketua kelompok..
- c. Guru meminta salah satu anak didik dari perwakilan kelompok untuk mengkomunikasikannya.

3. *Pengamatan*

Sesuai dengan indikator yang ingin dicapai, maka fokus pengamatannya adalah sebagai berikut:

- a. Mengamati terjadinya peningkatan keterampilan belajar anak didik yang ditandai dengan keberanian siswa bertanya, menalar dan mengkomunikasikan.
- b. Mengamati cara menerapkan model pembelajaran saintifik agar ditemukan cara penerapan yang efektif.
- c. Mengamati peningkatan kemampuan anak didik pada bidang pengembangan kognitif khususnya berhitung.

4. Refleksi

1. Pada prinsipnya, kegiatan refleksi adalah mengevaluasi semua aktivitas siklus yang sudah berjalan untuk memperbaiki kegiatan pada siklus berikutnya atau berhenti.
2. Refleksi dilakukan secara kolaboratif oleh ketua dan para anggota peneliti.

Siklus II

Pada prinsipnya, kegiatan pada siklus II sama dengan siklus I. Kegiatan pada siklus II merupakan kegiatan perbaikan semua kekurangan pada siklus I. Perbaikan ini didasarkan atas kegiatan refleksi pada siklus I. Materi pada siklus II melanjutkan materi pada siklus I secara berkelanjutan.

E. Instrument Penelitian

Instrument penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Lembar Observasi

Lembar Observasi digunakan agar peneliti lebih terarah dalam melakukan observasi sehingga hasil data yang didapatkan mudah diolah. Lembar Observasi tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam.

b. Lembar Penilaian

Instrument yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar kemampuan berhitung anak sesuai dengan tingkat pencapaiannya yang di mulai dari BB (belum berkembang), MB (mulai berkembang), BSH (berkembang sesuai harapan), BSB (berkembang sangat baik).

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan langsung pada objeknya. Dilakukannya observasi guna untuk mengetahui sebuah proses yang terjadi yang diharapkan oleh peneliti. Dalam pengamatan ini digunakan dua lembar observasi yaitu lembar observasi guru dan anak

didik dalam pembelajaran apakah sudah sesuai dengan RPPH atau tidak.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah dokumen yang berupa foto-foto anak yang sedang bermain simbolik menggunakan media alam kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling.

Dokumentasi yang digunakan adalah foto-foto kegiatan pembelajaran pada setiap siklus pembelajaran. Isi dokumentasi terkait dengan cara mengajar guru dan aktivitas serta sikap anak pada saat pelaksanaan upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam di Taman Kanak-Kanak. Selain foto-foto kegiatan pembelajaran, dokumentasi yang digunakan adalah profil sekolah, profil guru dan anak, serta satuan kegiatan harian. Untuk menjadi alat bukti dan data akurat terkait keterangan dokumen. Sebagai bahan untuk penelitian untuk meningkatkan alat bukti.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Dengan menyajikan tabel presentase masing-masing tabel dan selanjutnya di tarik kesimpulan. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan dokumentasi langsung pada proses pembelajaran berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam di TK Aisyiyah Rappokalling Kota Makassar

Data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas mengajar guru dan belajar anak dalam kegiatan berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam dan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan ini dilihat pada setiap siklus. Data didapatkan dari hasil analisis berdasarkan indikator pembelajaran dan dokumentasi, kemudian dianalisis ke dalam bentuk kuantitatif pada tahap analisis data kuantitatif, setiap indikator penilaian dari setiap anak dihitung dan dilakukan penilaian melalui skor serta dibuat persentasinya. Rumus yang digunakan dalam analisis data deskriptif kuantitatif sederhana untuk mencari persentase, mengacu pada pendapat Sudjono (Rindha, 2011: 7) yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P = Angka Persentase

F= Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

n= Jumlah persentase/banyaknya individu/indikator

H. Indikator Keberhasilan

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini dinyatakan berhasil apabila perubahan atau peningkatan terhadap hasil belajar yang diperoleh anak setelah diberi tindakan.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 75% anak berada pada tingkatan kemampuan berkembang sesuai harapan.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilaksanakan di kelompok B3 TK Aisyiyah Rappokalling Kota Makassar melalui bermain simbolik menggunakan media alam untuk peningkatan kemampuan berhitung permulaan yang berjumlah 17 anak didik, 10 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Hasil kegiatan yang dilakukan dapat diketahui melalui tes hasil belajar kemudian dianalisis secara deskriptif, yang diklasifikasikan atas dua bagian, yaitu gambaran pelaksanaan kegiatan bermain simbolik menggunakan media alam di kelompok B3 TK Aisyiyah Rappokalling Kota Makassar.

Data hasil pelaksanaan penelitian meliputi kemampuan guru melaksanakan pembelajaran dan kemampuan anak untuk berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam dengan 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Untuk selanjutnya akan dikemukakan sebagai berikut:

1. Paparan Siklus I

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak 2 siklus, dan masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan. Siklus pertama pertemuan pertama dilakukan pada Selasa, 6 Maret 2024, pertemuan kedua dilakukan pada Rabu, 7 Maret 2024, dan pertemuan ketiga pada Kamis, 8 Maret 2024. Setiap siklus terdiri dari 4

tahapan yaitu tahap perencanaan,tahap pelaksanaan,tahap observasi dan refleksi. berikut merupakan deskripsi pelaksanaan siklus 1 yaitu:

a. Tahap Perencanaan

Sebelum peneliti dan guru melaksanakan kegiatan pembelajaran maka terlebih dahulu guru dan peneliti secara kolaboratif membuat dua buah soal berhitung yang terkait dengan materi yang diberikan kepada anak didik, setelah itu guru dan peneliti membuat pembentukan kelompok yang heterogen dan memiliki salah satu anak didik sebagai ketua kelompok, lalu peneliti membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), dan ditetapkan guru untuk mengajar dan peneliti sebagai pengamat.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus I pertemuan I yaitu hari Selasa, 6 Maret 2024 dari pukul 07.30 – 11.00 WITA dengan tema tempat berbelanja. Adapun kegiatan yang diberikan kepada anak didik sebagai berikut: Kegiatan awal yang dilakukan pada kegiatan ini yaitu guru mengarahkan anak untuk berbaris dan menunjuk salah seorang anak didik jadi pemimpin, kemudian guru mempersilahkan anak menyanyikan lagu lonceng berbunyi sebelum pemimpin barisan menyiapkan barisan. Setelah anak selesai menyanyikan lonceng berbunyi guru mempersilahkan anak didik yang jadi pemimpin untuk menyiapkan barisan, setelah itu guru memberi pertanyaan kepada anak didik. Bagi anak didik yang bisa menjawab pertanyaan guru, dapat memasuki ruangan kelas sambil diperiksa jari kukunya terlebih dahulu oleh guru.

Kemudian, pada kegiatan pembuka guru mempersilahkan anak duduk melantai membentuk lingkaran sambil mengarahkan anak beri salam, berdoa sebelum belajar, mengucapkan rukun islam dan mengucapkan surah alfatihah serta menyanyikan beberapa lagu anak-anak yang berhubungan dengan sub topik, setelah bernyanyi, guru bertanya kepada anak didik siapa yang belum datang, berapa anak yang sudah datang, dan pelajaran apa yang didapat kemarin. Setelah itu guru mempersilahkan anak didik mengatur saf untuk melaksanakan sholat dhuha. Setelah sholat guru kembali mempersilahkan anak untuk duduk melingkar dan melakukan kegiatan berhitung.

Setelah itu masuk pada kegiatan inti terdapat tiga kegiatan yaitu guru menjelaskan tentang tempat berbelanja dan memberi kesempatan pada anak didik untuk menyebutkan macam-macam tempat berbelanja yang mereka ketahui. Kegiatan kedua adalah meniru kata “ pasar “, guru memberikan buku tulis dan pensil kepada anak didik lalu anak didik meniru kata yang telah disediakan oleh guru. Kegiatan ketiga adalah bermain simbolik menggunakan media alam, pertama-tama guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada saat kegiatan, lalu guru menjelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan. Pada kegiatan ini menggunakan media alam seperti batu, daun, pelepah pisang, bunga, biji-bijian, dan ranting kecil. Guru mempersiapkan masalah situasi yang akan dimainkan dan pemilihan tema cerita (pasar), lalu guru menentukan pelaku atau pemeran (lima anak didik sebagai penjual dan selebihnya menjadi

pembeli). Yang berperan sebagai pembeli guru membagikan kertas yang dijadikan sebagai uang, lalu bermain simbolik dimulai, anak dipersilahkan untuk memainkan peran yang telah ditentukan. Contoh ; yang berperan sebagai penjual menetapkan harga jualannya seperti harga 5 ribu sama dengan 5 lembar kertas, lalu yang berperan sebagai pembeli memberikan 5 lembar kertas (uang) dengan menghitung 1-5 lalu diberikan kepada si penjual lalu penjual menghitung kembali kertas (uang) yang telah diterima. Setelah permainan selesai guru dan anak didik mendiskusikan apa yang telah dimainkan, lalu guru mengacak peran yang telah diberikan kepada anak didik lalu anak didik mengulangi permainan sesuai dengan peran yang telah diberikan.

Pada saat kegiatan inti selesai, kemudian anak keluar bermain di halaman sekolah kemudian masuk dalam kelas lalu persiapan makan bersama. Di kegiatan akhir, kegiatannya yaitu tanya jawab semua kegiatan hari ini dari kegiatan berbaris sampai kegiatan akhir. Di sini guru dan anak didik berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan dan selanjutnya menyanyi, berdoa, salam dan pulang.

Pada pertemuan II yaitu hari Rabu, 7 Maret 2024 dari pukul 07.30 – 11.00 WITA dengan tema tempat berbelanja. Adapun kegiatan yang diberikan kepada anak didik sebagai berikut: Kegiatan yang dilakukan pada ini yaitu guru mengarahkan anak untuk berbaris dan menunjuk salah seorang anak jadi pemimpin, kemudian guru mempersilahkan anak menyanyikan lagu lonceng berbunyi sebelum pemimpin barisan

menyiapkan barisan. Setelah anak selesai menyanyikan lonceng berbunyi guru mempersilahkan anak yang jadi pemimpin untuk menyiapkan barisan, setelah itu guru memberi pertanyaan kepada anak. Bagi anak yang bisa menjawab pertanyaan guru, dapat memasuki ruangan kelas sambil diperiksa jari kukunya terlebih dahulu oleh guru.

Pada kegiatan pembuka, guru mempersilahkan anak duduk melantai membentuk lingkaran sambil mengarahkan anak beri salam, berdoa sebelum belajar, mengucapkan rukun islam dan mengucapkan surah alfatihah serta menyanyikan beberapa lagu anak-anak yang berhubungan dengan sub topik, setelah menyanyi, guru bertanya-tanya kepada anak didik siapa yang belum datang, berapa anak yang sudah datang, dan pelajaran apa yang didapat kemarin. Setelah itu guru mempersilahkan anak didik mengatur saf untuk melaksanakan sholat dhuha. Setelah sholat guru kembali mempersilahkan anak untuk duduk melingkar dan melakukan kegiatan berhitung.

Pada kegiatan inti ada tiga kegiatan, kegiatan pertama adalah membuat keranjang belanjaan, guru memandu anak didik untuk membuat keranjang dari kertas. Kegiatan kedua adalah mewarnai gambar pasar, guru membagikan lembar kerja yang berisikan gambar pasar dan pensil warna lalu guru meminta anak didik mewarnai gambar dengan rapi. Kegiatan ketiga adalah bermain simbluk menjual dan membeli di pasar, pertamanya guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada saat kegiatan, lalu guru menjelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan,

pada kegiatan ini menggunakan media alam seperti batu, daun, pelepah pisang, bunga, biji bijian, dan ranting kecil. Guru mempersiapkan masalah situasi yang akan dimainkan dan pemilihan tema cerita (pasar), lalu guru menentukan pelaku atau pemeran (lima anak didik sebagai penjual dan selebihnya menjadi pembeli). Yang berperan sebagai pembeli guru membagikan kertas yang dijadikan sebagai uang, lalu bermain simbolik dimulai, anak dipersilahkan untuk memainkan peran yang telah ditentukan. Contoh ; yang berperan sebagai penjual menetapkan harga jualannya seperti harga 5 ribu sama dengan 5 lembar kertas, lalu yang berperan sebagai pembeli memberikan 5 lembar kertas (uang) dengan menghitung 1-5 lalu diberikan kepada si penjual lalu penjual menghitung kembali kertas (uang) yang telah diterima. Setelah permainan selesai guru dan anak didik mendiskusikan apa yang telah dimainkan, lalu guru mengacak peran yang telah diberikan kepada anak didik lalu anak didik mengulangi permainan sesuai dengan peran yang telah diberikan.

Pada saat kegiatan inti selesai anak keluar bermain di halaman sekolah kemudian masuk dalam kelas lalu persiapan makan bersama. Dikegiatan akhir, kegiatannya yaitu tanya jawab semua kegiatan hari ini dari kegiatan berbaris sampai kegiatan akhir. Di sini guru dan anak didik berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan dan selanjutnya menyanyi, berdoa, salam dan pulang.

Pada pertemuan III yaitu hari Kamis, 8 Maret 2024 dari pukul 07.30 – 11.00 WITA dengan tema tempat berbelanja. Adapun kegiatan

yang diberikan kepada anak didik sebagai berikut: Kegiatan yang dilakukan pada kegiatan berbaris ini yaitu guru mengarahkan anak untuk berbaris dan menunjuk salah seorang anak jadi pemimpin, kemudian guru mempersilahkan anak menyanyikan lagu lonceng berbunyi sebelum pemimpin barisan menyiapkan barisan. Setelah anak selesai menyanyikan lonceng berbunyi guru mempersilahkan anak yang jadi pemimpin untuk menyiapkan barisan, setelah itu guru memberi pertanyaan kepada anak. Bagi anak yang bisa menjawab pertanyaan guru, dapat memasuki ruangan kelas sambil diperiksa jari kukunya terlebih dahulu oleh guru.

Pada kegiatan pembuka guru mempersilahkan anak duduk melantai membentuk lingkaran sambil mengarahkan anak beri salam, berdoa sebelum belajar, mengucapkan rukun islam dan mengucapkan surah alfatihah serta menyanyikan beberapa lagu anak-anak yang berhubungan dengan sub topik, setelah menyanyi, guru bertanya-tanya kepada anak didik siapa yang belum datang, berapa anak yang sudah datang, dan pelajaran apa yang didapat kemarin. Setelah itu guru mempersilahkan anak didik mengatur shaf untuk melaksanakan sholat dhuha. Setelah sholat guru kembali mempersilahkan anak untuk duduk melingkar dan melakukan kegiatan berhitung.

Setelah itu masuk pada kegiatan inti terdapat tiga kegiatan yaitu guru menjelaskan tentang tempat berbelanja dan memberi kesempatan pada anak didik untuk menyebutkan macam-macam tempat berbelanja yang mereka ketahui. Kegiatan kedua adalah meniru kata “ pasar “, guru

memberikan buku tulis dan pensil kepada anak didik lalu anak didik meniru kata yang telah disediakan oleh guru. Kegiatan ketiga adalah bermain simbolik menggunakan media alam, pertama-tama guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada saat kegiatan, lalu guru menjelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan, pada kegiatan ini menggunakan media alam seperti batu, daun, pelepah pisang, bunga, biji bijian, dan ranting kecil.

Guru mempersiapkan masalah situasi yang akan dimainkan dan pemilihan tema cerita (pasar), lalu guru menentukan pelaku atau pemeran (lima anak didik sebagai penjual dan selebihnya menjadi pembeli). Yang berperan sebagai pembeli guru membagikan kertas yang dijadikan sebagai uang, lalu bermain simbolik dimulai, anak dipersilahkan untuk memainkan peran yang telah ditentukan. Contoh ; yang berperan sebagai penjual menetapkan harga jualannya seperti harga 5 ribu sama dengan 5 lembar kertas, lalu yang berperan sebagai pembeli memberikan 5 lembar kertas (uang) dengan menghitung 1-5 lalu diberikan kepada si penjual lalu penjual menghitung kembali kertas (uang) yang telah diterima. Setelah permainan selesai guru dan anak didik mendiskusikan apa yang telah dimainkan, lalu guru mengacak peran yang telah diberikan kepada anak didik lalu anak didik mengulangi permainan sesuai dengan peran yang telah diberikan.

Setelah kegiatan ini selesai anak keluar bermain di halaman sekolah kemudian masuk dalam kelas lalu persiapan makan bersama. Pada

kegiatan akhir, kegiatannya yaitu tanya jawab semua kegiatan hari ini dari kegiatan berbaris sampai kegiatan akhir. Kemudian, guru dan anak didik berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan dan selanjutnya menyanyi, berdoa, salam dan pulang.

c. Tahap Observasi

Setelah tahap tindakan, berikutnya adalah tahap observasi atau pengamatan. Pada tahap ini dilakukan observasi secara langsung dengan menggunakan format observasi yang telah disusun dan melakukan penelitian hasil tindakan.

1. Hasil Observasi Anak Siklus 1

Adapun indikator yang diteliti pada penelitian ini adalah menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Hasil dari observasi peningkatan berhitung permulaan pada siklus 1 pertemuan 1 2 dan 3 dapat disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 Hasil observasi kemampuan anak dalam berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam pada kelompok B3 siklus 1 pertemuan I

NO	NAMA	INDIKATOR												SKOR	%	kriteria
		Mentions symbols 1-10				Using symbols for counting				Matching numbers with symbols						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Aufar		✓				✓				✓			6	50%	
2	Patarai	✓				✓				✓				3	25%	
3	Alghi	✓				✓				✓				3	25%	
4	Fatih	✓				✓				✓				3	25%	
5	Arzan		✓				✓				✓			6	50%	
6	Rayyan	✓				✓				✓				3	25%	

7	Abay	✓				✓				✓					3	25%	
8	Abang		✓				✓				✓				6	50%	
9	Almeer	✓				✓				✓					3	25%	
10	Nuraz		✓				✓				✓				6	50%	
11	Syasya		✓				✓				✓				6	50%	
12	Syila		✓				✓				✓				6	50%	
13	Qiara	✓				✓				✓					3	25%	
14	Aina	✓				✓				✓					3	25%	
15	Athifa	✓				✓				✓					3	25%	
16	Rani	✓				✓				✓					3	25%	
17	Qaaley	✓				✓					✓				3	25%	

Pada pertemuan 1 kemampuan anak dalam berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam hampir semua indikator belum meningkat. Pada indikator menyebutkan lambang bilangan 1-10 terdapat 11 anak yang belum berkembang (BB) dan 6 anak yang mulai berkembang (MB), indikator menggunakan lambang bilangan untuk menghitung terdapat 11 anak yang belum berkembang (BB) dan 6 anak yang mulai berkembang (MB), dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan terdapat 10 anak yang belum berkembang (BB) dan 7 anak yang mulai berkembang (MB).

Data dari pertemuan 1 dari 17 anak didik yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 0%-25% terdapat 11 anak didik, kemudian anak yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 26%-50% terdapat 6 anak didik dan anak yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 51%-75% tidak ada, anak yang mendapat presentase atau tingkat keberhasilan 76%-100% tidak ada. Itu artinya siklus 1 pertemuan pertama kemampuan anak dalam berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam belum meningkat.

Tabel 4.2 Hasil observasi kemampuan anak dalam berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam pada kelompok B3 siklus 1 pertemuan II

NO	NAMA	INDIKATOR												SKOR	%	kriteria
		Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung				Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Aufar			✓				✓				✓		9	75%	
2	Patarai		✓				✓				✓			6	50%	
3	Alghi		✓				✓				✓			6	50%	
4	Fatih	✓				✓				✓				3	25%	
5	Arzan			✓				✓				✓		9	75%	
6	Rayyan		✓				✓				✓			6	50%	
7	Abay	✓				✓				✓				3	25%	
8	Abang			✓				✓				✓		9	75%	
9	Almeer		✓				✓				✓			6	50%	
10	Nuraz			✓				✓				✓		9	75%	
11	Syasya			✓				✓				✓		9	75%	
12	Syila			✓				✓				✓		9	75%	
13	Qiara		✓				✓				✓			6	50%	
14	Aina		✓				✓				✓			6	50%	
15	Athifa	✓				✓				✓				3	25%	
16	Rani		✓				✓				✓			6	50%	
17	Qaaley	✓				✓				✓				3	25%	

Pada pertemuan II kemampuan anak dalam berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam hampir semua indikator mengalami sedikit peningkatan, pada indikator menyebutkan lambang bilangan 1-10 terdapat 4 anak yang belum berkembang (BB), 7 anak yang mulai berkembang (MB), dan 6 anak yang berkembang sesuai harapan (BSH). Pada indikator menggunakan lambang bilangan untuk menghitung terdapat 4 anak yang belum berkembang (BB), 7 anak yang mulai berkembang (MB), 6 anak yang berkembang sesuai harapan (BSH).

Pada indikator mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan terdapat terdapat 4 anak yang belum berkembang (BB), 7 anak yang mulai berkembang (MB), dan 6 anak yang berkembang sesuai harapan (BSH)

Data pertemuan II bahwa dari 17 anak didik yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 0%-25% terdapat 4 anak didik, kemudian anak yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 26%-50% terdapat 7 anak didik dan anak yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 51%-75% terdapat 6 anak didik, anak yang mendapat presentase atau tingkat keberhasilan 76%-100% belum ada. Itu artinya siklus 1 pertemuan II kemampuan anak dalam berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam dikatakan mulai meningkat.

Tabel 4.3 Hasil observasi kemampuan anak dalam berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam pada kelompok B3 siklus 1 pertemuan III

NO	NAMA	INDIKATOR												SKOR	%	kriteria	
		Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung				Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Aufar			✓				✓					✓		9	75%	
2	Patarai		✓				✓				✓				6	50%	
3	Alghi		✓				✓				✓				6	50%	
4	Fatih	✓				✓				✓					3	25%	
5	Arzan			✓				✓				✓			9	75%	
6	Rayyan		✓				✓				✓				6	50%	
7	Abay		✓				✓				✓				6	50%	
8	Abang			✓				✓				✓			9	75%	
9	Almeer		✓				✓				✓				6	50%	
10	Nuraz			✓				✓				✓			9	75%	

11	Syasya			✓				✓				✓		9	75%	
12	Syila			✓				✓				✓		9	75%	
13	Qiara		✓				✓				✓			6	50%	
14	Aina		✓				✓				✓			6	50%	
15	Athifa	✓				✓				✓				3	25%	
16	Rani		✓				✓				✓			6	50%	
17	Qaaley		✓				✓				✓			6	50%	

Pada pertemuan III kemampuan anak dalam berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam hampir semua indikator mulai berkembang dan meningkat. Pada indikator menyebutkan lambang bilangan 1-10 terdapat 2 anak yang belum berkembang (BB), 9 anak yang mulai berkembang (MB), 6 anak yang berkembang sesuai harapan (BSH). Pada indikator menggunakan lambang bilangan untuk menghitung terdapat 2 anak yang belum berkembang (BB), 9 anak yang mulai berkembang (MB), 6 anak yang berkembang sesuai harapan (BSH). Pada indikator mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan terdapat 2 anak yang belum berkembang (BB), 9 anak yang mulai berkembang (MB), 6 anak yang berkembang sesuai harapan (BSH).

Data dari siklus 1 pertemuan III bahwa dari 17 anak didik yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 0%-25% terdapat 2 anak didik, kemudian anak yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 26%-50% terdapat 9 anak didik dan anak yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 51%-75% terdapat 6 anak didik, anak yang mendapat presentase atau tingkat keberhasilan 76%-100% belum ada. Itu artinya siklus 1 pertemuan III kemampuan anak dalam berhitung

permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam dikatakan mulai berkembang dan meningkat.

Berikut ini tabel data hasil observasi pada siklus 1 :

Tabel 4.4 Hasil observasi dan evaluasi siklus 1 pertemuan I, II, dan III

No	Nama	Kemampuan berhitung permulaan			Jumlah skor	presentase	Kriteria
		P. I	P. II	P. III			
1	Aufar	6	9	9	24	66,66%	BSH
2	Patarai	3	6	6	15	41,66%	MB
3	Alghi	3	6	6	15	41,66%	MB
4	Fatih	3	3	3	9	25%	BB
5	Arzan	6	9	9	24	66,66%	BSH
6	Rayyan	3	6	6	15	41,66%	MB
7	Abay	3	3	6	12	33,33%	MB
8	Abang	6	6	9	21	58,33%	BSH
9	Almeer	3	6	6	15	41,66%	MB
10	Nuraz	6	9	9	24	66,66%	BSH
11	Syasya	6	9	9	24	66,66%	BSH
12	Syila	6	9	9	24	66,66%	BSH
13	Qiara	3	6	6	15	41,66%	MB
14	Aina	3	6	6	15	41,66%	MB
15	Athifa	3	3	3	9	25%	BB
16	Rani	3	6	6	15	41,66%	MB
17	Qaaley	3	3	6	12	33,33%	MB
Rata-rata							

Berdasarkan pada tabel di atas dapat diketahui bahwa kemampuan berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling Kota Makassar pada tabel siklus 1 pertemuan 1, II, dan III diperoleh data 2 anak belum berkembang (BB), 9 anak mulai berkembang (MB), 6 anak berkembang sesuai harapan (BSH). Kemudian untuk lebih memperjelas data hasil observasi tersebut dapat disimpulkan kedalam tabel 4.5 rekapitulasi hasil observasi siklus I

Tabel 4.5 Rekapitulasi hasil observasi siklus I peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam pada kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling

No	Kriteria	Jumlah anak	Presentase
1	Belum Berkembang	2	11,74%
2	Mulai Berkembang	9	52,94%
3	Berkembang Sesuai Harapan	6	35,29%
4	Berkembang Sangat Baik	-	-
Total		17	100%

Dari hasil rekapitulasi observasi siklus 1 di TK Aisyiyah Rappokalling Kota Makassar Kelompok B3 dapat diperoleh bahwa dari 17 anak didik terdapat 6 anak kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dengan presentase 35,29%, 9 anak kriteria mulai berkembang (MB) dengan presentase 52,94%, 2 anak kriteria belum berkembang (MB) dengan presentase 11,74%.

2. Hasil Observasi Pada Guru

Hasil observasi terhadap kegiatan guru merupakan suatu gambaran keterampilan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam. Observasi dilakukan oleh seorang peneliti dengan menggunakan lembar observasi guru yang ada pada lampiran.

Kriteria penilaian terhadap aktivitas guru pada setiap pertemuan akan mendapatkan skor dengan nilai yaitu untuk kategori kurang (K), kategori cukup (C), dan kategori baik (B). Berikut ini uraian penilaian untuk guru adalah sebagai berikut;

Tabel 4.6 Hasil Observasi guru siklus I

No	Langkah – Langkah	Hasil Observasi			Keterangan
		B	C	K	
1	Guru menyiapkan media pembelajaran pada anak	✓			
2	Guru memperhatikan dan memperkenalkan permainan pada anak		✓		
3	Guru mengajarkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.	✓			

4	Guru menyiapkan alat dan bahan dan menjelaskan pula apa yang harus dilakukan peserta didik	✓			
5	Guru membagikan anak didik kedalam beberapa kelompok		✓		
6	Guru memberikan kegiatan pada anak dan mengamati anak selama kegiatan.	✓			

a. Refleksi

Refleksi pada siklus 1 dilakukan sebagai evaluasi selama pelaksanaan penelitian yang akan dijadikan sebagai pedoman untuk pelaksanaan kegiatan peningkatan berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam pada siklus berikutnya.

Dari refleksi dilakukan untuk mengetahui kendala yang terdapat pada siklus 1, adapun hasil refleksi siklus 1 adalah sebagai berikut :

- a. Masih ada beberapa anak yang berada dikategori berkembang sesuai harapan, mulai berkembang dan belum berkembang dalam pencapaian pembelajaran. Itu artinya anak masih perlu bimbingan dari guru tersebut.
- b. Melihat hasil observasi tersebut peneliti dan guru berkesimpulan bahwa pembelajaran pada siklus I belum berhasil dan harus dilanjutkan ke siklus berikutnya yaitu siklus II dengan memperbaiki kekurangan pada siklus I, yaitu anak lebih difokuskan pada kegiatan berhitung.

2. Paparan Siklus II

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan. Siklus II pertemua I dilakukan pada Rabu, 24 April 2024, pertemuan II dilakukan pada Kamis, 25 April 2024, pertemuan III dilakukan pada Jumat, 26 April 2026. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan refleksi. Berikut merupakan deskripsi pelaksanaan siklus II:

a. Tahap Perencanaan

Sebelum peneliti dan guru melaksanakan kegiatan pembelajaran maka terlebih dahulu menyiapkan beberapa hal yang diperlukan saat pelaksanaan proses belajar mengajar. Dengan melihat refleksi pada siklus I bahwa beberapa anak yang berada dalam kategori berkembang sesuai harapan, mulai berkembang dan belum berkembang dalam pencapaian pembelajaran, maka kegiatan yang diberikan kepada anak didik lebih difokuskan pada kegiatan berhitung

Pada kegiatan ini guru membuat atau menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran hari itu, kegiatan tersebut terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Menyiapkan berbagai media yang akan digunakan. Kegiatan ini guru menyiapkan berbagai media yaitu batu, daun, pelapah pisang, biji-bijian, dan bunga. Mempersipkan format observasi. Dalam kegiatan ini guru dan peneliti terlebih dahulu

mempersiapkan format observasi. Peneliti sebagai onserver dan guru menjadi pengajar. Format observasi ini berisi hal-hal yang akan diamati pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dalam hal ini peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam di kelompok B3 TK Aisyiyah Rappokalling Kota Makassar.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus II pertemuan I yaitu hari Rabu, 24 April 2024 dari pukul 07.30 – 11.00 WITA dengan tema tempat berbelanja. Adapun kegiatan yang diberikan kepada anak didik sebagai berikut: Kegiatan awal dilakukan kegiatan berbaris ini yaitu guru mengarahkan anak untuk berbaris dan menunjuk salah seorang anak jadi pemimpin, kemudian guru mempersilahkan anak menyanyikan lagu lonceng berbunyi sebelum pemimpin barisan menyiapkan barisan. Setelah anak selesai menyanyikan lonceng berbunyi guru mempersilahkan anak yang jadi pemimpin untuk menyiapkan barisan, setelah itu guru memberi pertanyaan kepada anak. Bagi anak yang bisa menjawab pertanyaan guru, dapat memasuki ruangan kelas sambil diperiksa jari kukunya terlebih dahulu oleh guru.

Kemudian pada kegiatan pembuka guru mempersilahkan anak duduk melantai membentuk lingkaran sambil mengarahkan anak beri salam, berdoa sebelum belajar, mengucapkan rukun islam dan mengucapkan surah alfatihah serta menyanyikan beberapa lagu anak-anak yang berhubungan dengan sub topik, setelah menyanyi, guru bertanya-

tanya kepada anak didik siapa yang belum datang, berapa anak yang sudah datang, dan pelajaran apa yang didapat kemarin. Setelah itu guru mempersilahkan anak didik mengatur saf untuk melaksanakan sholat dhuha. Setelah sholat guru kembali mempersilahkan anak untuk duduk melingkar dan melakukan kegiatan berhitung.

Pada kegiatan inti ini terdapat tiga kegiatan yaitu, kegiatan pertama guru mengenalkan tempat, kegiatan kedua yaitu meniru kata “ p a s a r “, dan bermain simbolik menjual dan membeli di pasar, pertama-tama guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada saat kegiatan, lalu guru menjelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan, pada kegiatan ini menggunakan media alam seperti batu, daun, pelepah pisang, bunga, biji bijian, dan ranting kecil. Guru mempersiapkan masalah situasi yang akan dimainkan dan pemilihan tema cerita (pasar), lalu guru menentukan pelaku atau pemeran (lima anak didik sebagai penjual dan selebihnya menjadi pembeli).

Adapun yang berperan sebagai pembeli guru membagikan daun yang dijadikan sebagai uang, lalu bermain simbolik dimulai, anak dipersilahkan untuk memainkan peran yang telah ditentukan. Contoh ; yang berperan sebagai penjual menetapkan harga jualannya seperti harga 5 ribu sama dengan 5 lembar kertas, lalu yang berperan sebagai pembeli memberikan 5 lembar daun (uang) dengan menghitung 1-5 lalu diberikan kepada si penjual lalu penjual menghitung kembali daun (uang) yang telah diterima. Setelah permainan selesai guru dan anak didik mendiskusikan

apa yang telah dimainkan, lalu guru mengacak peran yang telah diberikan kepada anak didik lalu anak didik mengulangi permainan sesuai dengan peran yang telah diberikan.

Setelah kegiatan inti selesai anak keluar bermain di halaman sekolah lalu masuk ke dalam kelas untuk persiapan makan. Setelah itu, masuk pada kegiatan akhir, kegiatannya yaitu tanya jawab semua kegiatan hari ini dari kegiatan berbaris sampai kegiatan akhir. Di sini guru dan anak didik berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan dan selanjutnya menyanyi, berdoa, salam dan pulang.

Pada siklus II pertemuan II yaitu hari Kamis, 25 April 2024 dari pukul 07.30 – 11.00 WITA dengan tema tempat berbelanja. Adapun kegiatan yang diberikan kepada anak didik sebagai berikut: Kegiatan awal yang dilakukan pada kegiatan berbaris ini yaitu guru mengarahkan anak untuk berbaris dan menunjuk salah seorang anak jadi pemimpin, kemudian guru mempersilahkan anak menyanyikan lagu lonceng berbunyi sebelum pemimpin barisan menyiapkan barisan. Setelah anak selesai menyanyikan lonceng berbunyi guru mempersilahkan anak yang jadi pemimpin untuk menyiapkan barisan, setelah itu guru memberi pertanyaan kepada anak. Bagi anak yang bisa menjawab pertanyaan guru, dapat memasuki ruangan kelas sambil diperiksa jari kukunya terlebih dahulu oleh guru.

Kemudian pada kegiatan pembuka guru mempersilahkan anak duduk melantai membentuk lingkaran sambil mengarahkan anak beri salam, berdoa sebelum belajar, mengucapkan rukun islam dan

mengucapkan surah alfatihah serta menyanyikan beberapa lagu anak-anak yang berhubungan dengan sub topik, setelah menyanyi, guru bertanya-tanya kepada anak didik siapa yang belum datang, berapa anak yang sudah datang, dan pelajaran apa yang didapat kemarin. Setelah itu guru mempersilahkan anak didik mengatur saf untuk melaksanakan sholat dhuha. Setelah sholat guru kembali mempersilahkan anak untuk duduk melingkar dan melakukan kegiatan berhitung.

Pada kegiatan inti ini terdapat tiga kegiatan yaitu, kegiatan pertama membuat keranjang belanjaan, kegiatan kedua yaitu mewarnai gambar pasar, dan bermain simbolik menjual dan membeli di pasar. pertama-tama guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada saat kegiatan, lalu guru menjelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan, pada kegiatan ini menggunakan media alam seperti batu, daun, pelepah pisang, bunga, biji bijian, dan ranting kecil. Guru mempersiapkan masalah situasi yang akan dimainkan dan pemilihan tema cerita (pasar), lalu guru menentukan pelaku atau pemeran (lima anak didik sebagai penjual dan selebihnya menjadi pembeli).

Adapun yang berperan sebagai pembeli guru membagikan daun yang dijadikan sebagai uang, lalu bermain simbolik dimulai, anak dipersilahkan untuk memainkan peran yang telah ditentukan. Contoh ; yang berperan sebagai penjual menetapkan harga jualannya seperti harga 5 ribu sama dengan 5 lembar kertas, lalu yang berperan sebagai pembeli memberikan 5 lembar daun (uang) dengan menghitung 1-5 lalu diberikan

kepada si penjual lalu penjual menghitung kembali daun (uang) yang telah diterima. Setelah permainan selesai guru dan anak didik mendiskusikan apa yang telah dimainkan, lalu guru mengacak peran yang telah diberikan kepada anak didik lalu anak didik mengulangi permainan sesuai dengan peran yang telah diberikan. Setelah kegiatan inti selesai anak keluar bermain di halaman sekolah lalu masuk ke dalam kelas untuk persiapan makan. Setelah itu, masuk pada kegiatan akhir, kegiatannya yaitu tanya jawab semua kegiatan hari ini dari kegiatan berbaris sampai kegiatan akhir. Di sini guru dan anak didik berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan dan selanjutnya menyanyi, berdoa, salam dan pulang.

Pada siklus II pertemuan III yaitu hari Jumat, 26 April 2024 dari pukul 07.30 – 11.00 WITA dengan tema tempat berbelanja. Adapun kegiatan yang diberikan kepada anak didik sebagai berikut: Kegiatan awal yang dilakukan kegiatan berbaris yaitu guru mengarahkan anak untuk berbaris dan menunjuk salah seorang anak jadi pemimpin, kemudian guru mempersilahkan anak menyanyikan lagu lonceng berbunyi sebelum pemimpin barisan menyiapkan barisan. Setelah anak selesai menyanyikan lonceng berbunyi guru mempersilahkan anak yang jadi pemimpin untuk menyiapkan barisan, setelah itu guru memberi pertanyaan kepada anak. Bagi anak yang bisa menjawab pertanyaan guru, dapat memasuki ruangan kelas sambil diperiksa jari kukunya terlebih dahulu oleh guru.

Pada kegiatan pembuka, guru mempersilahkan anak duduk melantai membentuk lingkaran sambil mengarahkan anak beri salam,

berdoa sebelum belajar, mengucapkan rukun islam dan mengucapkan surah alfatihah serta menyanyikan beberapa lagu anak-anak yang berhubungan dengan sub topik, setelah menyanyi, guru bertanya-tanya kepada anak didik siapa yang belum datang, berapa anak yang sudah datang, dan pelajaran apa yang didapat kemarin.

Guru lalu mempersilahkan anak didik mengatur saf untuk melaksanakan sholat dhuha. Setelah sholat guru kembali mempersilahkan anak untuk duduk melingkar dan melakukan kegiatan berhitung. Setelah itu masuk pada kegiatan inti. Dalam kegiatan inti ini terdapat tiga kegiatan yaitu, kegiatan pertama membuat keranjang belanja, kegiatan kedua yaitu mewarnai gambar pasar, dan bermain simbolik menjual dan membeli di pasar. pertama-tama guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada saat kegiatan, lalu guru menjelaskan langkah-langkah yang akan dilakukan, pada kegiatan ini menggunakan media alam seperti batu, daun, pelepah pisang, bunga, biji bijian, dan ranting kecil. Guru mempersiapkan masalah situasi yang akan dimainkan dan pemilihan tema cerita (pasar), lalu guru menentukan pelaku atau pemeran (lima anak didik sebagai penjual dan selebihnya menjadi pembeli). Yang berperan sebagai pembeli guru membagikan daun yang dijadikan sebagai uang, lalu bermain simbolik dimulai, anak dipersilahkan untuk memainkan peran yang telah ditentukan. Contoh ; yang berperan sebagai penjual menetapkan harga jualannya seperti harga 5 ribu sama dengan 5 lembar kertas, lalu yang berperan sebagai pembeli memberikan 5 lembar daun (uang) dengan

menghitung 1-5 lalu diberikan kepada si penjual lalu penjual menghitung kembali daun (uang) yang telah diterima. Setelah permainan selesai guru dan anak didik mendiskusikan apa yang telah dimainkan, lalu guru mengacak peran yang telah diberikan kepada anak didik lalu anak didik mengulangi permainan sesuai dengan peran yang telah diberikan.

Setelah kegiatan inti selesai anak keluar bermain di halaman sekolah lalu masuk ke dalam kelas untuk persiapan makan. Setelah itu, masuk pada kegiatan akhir, kegiatannya yaitu tanya jawab semua kegiatan hari ini dari kegiatan berbaris sampai kegiatan akhir. Di sini guru dan anak didik berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan dan selanjutnya menyanyi, berdoa, salam dan pulang.

c. Tahap Observasi

Setelah tahap tindakan, berikutnya adalah tahap observasi atau pengamatan. Pada tahap ini dilakukan observasi secara langsung dengan menggunakan format observasi yang telah disusun dan melakukan penelitian hasil tindakan.

1. Hasil Observasi Anak Siklus II

Adapun indikator yang diteliti pada penelitian ini adalah menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Hasil dari observasi peningkatan berhitung permulaan pada siklus II pertemuan 1, 2, dan 3 dapat disajikan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.7 Hasil observasi kemampuan anak dalam berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam pada kelompok B3 siklus II pertemuan I

NO	NAMA	INDIKATOR												SKOR	%	kriteria
		Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Mengggunakan lambang bilangan untuk menghitung				Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Aufar			✓				✓				✓		9	75%	
2	Patarai		✓				✓				✓			6	50%	
3	Alghi		✓				✓				✓			6	50%	
4	Fatih	✓				✓				✓				3	25%	
5	Arzan			✓				✓				✓		9	75%	
6	Rayyan		✓				✓				✓			6	50%	
7	Abay		✓				✓				✓			6	50%	
8	Abang			✓				✓				✓		9	75%	
9	Almeer		✓				✓				✓			6	50%	
10	Nuraz			✓				✓				✓		9	75%	
11	Syasya			✓				✓				✓		9	75%	
12	Syila			✓				✓				✓		9	75%	
13	Qiara		✓				✓				✓			6	50%	
14	Aina		✓				✓				✓			6	50%	
15	Athifa	✓				✓				✓				3	25%	
16	Rani		✓				✓				✓			6	50%	
17	Qaaley		✓					✓				✓		6	50%	

Pada pertemuan I kemampuan anak dalam berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam hampir semua indikator mulai berkembang dan meningkat masih sama dengan siklus I pertemuan III. Pada indikator menyebutkan lambang bilangan 1-10 terdapat 2 anak belum berkembang (BB), 9 anak mulai berkembang (MB), dan 6 anak berkembang sesuai harapan (BSH), pada indikator menggunakan lambang bilangan untuk menghitung terdapat 2 anak yang belum berkembang (BB), 8 anak yang mulai berkembang (MB), 7 anak

berkembang sesuai harapan (BSH), dan pada indikator mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan terdapat 2 anak yang belum berkembang (BB), 8 anak yang mulai berkembang (MB), 7 anak berkembang sesuai harapan (BSH).

Data dari pertemuan I bahwa dari 17 anak didik yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 0%-25% terdapat 2 anak didik, kemudian anak yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 26%-50% terdapat 9 anak didik dan anak yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 51%-75% terdapat 6 anak didik, anak yang mendapat presentase atau tingkat keberhasilan 76%-100% belum ada. Itu artinya pertemuan I siklus II kemampuan anak dalam berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam masih sama dengan hasil penelitian siklus I pertemuan III.

Tabel 4.8 Hasil observasi kemampuan anak dalam berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam pada kelompok B3 siklus II pertemuan II

NO	NAMA	INDIKATOR												SKOR	%	kriteria
		Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung				Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Aufar				✓				✓				✓	12	100%	
2	Patarai		✓				✓				✓			6	50%	
3	Alghi			✓				✓				✓		9	75%	
4	Fatih	✓				✓				✓				3	25%	
5	Arzan			✓				✓				✓		9	75%	
6	Rayyan		✓				✓				✓			6	50%	
7	Abay		✓				✓				✓			6	50%	

8	Abang			✓				✓			✓		9	75%	
9	Almeer		✓					✓			✓		6	50%	
10	Nuraz				✓					✓		✓	12	100%	
11	Syasya			✓				✓			✓		9	75%	
12	Syila			✓				✓			✓		9	75%	
13	Qiara		✓					✓			✓		6	50%	
14	Aina		✓					✓			✓		6	50%	
15	Athifa	✓				✓				✓			3	25%	
16	Rani		✓					✓			✓		6	50%	
17	Qaaley		✓					✓			✓		6	50%	

Observasi dilakukan untuk melihat dan mengetahui proses belajar

mengajar yang dilakukan oleh guru pada siklus II pertemuan ke II berlangsung. Pada akhir pembelajaran peneliti dan guru mengadakan diskusi untuk mengevaluasi pembelajaran pada siklus II pertemuan ke II. Kegiatan pada siklus II pertemuan II menunjukkan bahwa anak sangat antusias mengikuti kegiatan dengan bermain simbolik menggunakan media alam. Data dari siklus II pertemuan II bahwa dari 17 anak didik yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 0%-25% terdapat 2 anak didik, kemudian anak yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 26%-50% terdapat 8 anak didik dan anak yang mendapatkan presentase atau tingkat keberhasilan 51%-75% terdapat 5 anak didik, anak yang mendapat presentase atau tingkat keberhasilan 76%-100% terdapat 5 anak.

Tabel 4.9 Hasil observasi kemampuan anak dalam berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam pada kelompok B3 siklus II pertemuan III

NO	NAMA	INDIKATOR												SKOR	%	kriteria
		Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung				Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Aufar				✓				✓				✓	12	100%	
2	Patarai			✓				✓				✓		9	75%	
3	Alghi			✓				✓				✓		9	75%	
4	Fatih		✓				✓				✓			6	50%	
5	Arzan				✓				✓				✓	12	100%	
6	Rayyan			✓				✓				✓		9	75%	
7	Abay		✓				✓				✓			6	50%	
8	Abang				✓				✓				✓	12	100%	
9	Almeer			✓				✓				✓		9	75%	
10	Nuraz				✓				✓				✓	12	100%	
11	Syasya				✓				✓				✓	12	100%	
12	Syila				✓				✓				✓	12	100%	
13	Qiara			✓				✓				✓		9	75%	
14	Aina			✓				✓				✓		9	75%	
15	Athifa		✓				✓				✓			6	50%	
16	Rani		✓				✓				✓			6	50%	
17	Qaaley			✓				✓				✓		9	75%	

Berdasarkan observasi diatas dapat diketahui pencapaian

kemampuan berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam. Pada siklus II pertemuan III sudah meningkat, hal ini dapat dilihat bahwa dari 17 anak didik, 1 anak dalam kriteria belum berkembang (BB), 3 anak dalam kriteria mulai berkembang (MB), 7 anak dalam kriteria berkembang sesuai harapan(BSH), 6 anak dalam kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Berikut ini tabel observasi pada siklus II:

Tabel 4.10 Hasil observasi dan evaluasi siklus II pertemuan I, II, dan III

No	Nama	Kemampuan berhitung permulaan			Jumlah skor	presentase	Kriteria
		P.I	P. II	P. III			
1	Aufar	9	12	12	33	91,66%	BSB
2	Patarai	6	6	9	21	58,33%	BSH
3	Alghi	6	9	9	24	66,66%	BSH
4	Fatih	3	3	6	12	33,33%	BB
5	Arzan	9	12	12	27	91,66%	BSB
6	Rayyan	6	6	9	21	58,33%	BSH
7	Abay	6	6	6	18	50%	MB
8	Abang	9	12	12	27	91,66%	BSB
9	Almeer	6	6	9	21	58,33%	BSH
10	Nuraz	9	12	12	33	91,66%	BSB
11	Syasya	9	12	12	33	91,66%	BSB
12	Syila	9	12	12	33	91,66%	BSB
13	Qiara	6	6	9	21	58,33%	BSH
14	Aina	6	6	9	21	58,33%	BSH
15	Athifa	3	3	6	12	33,33%	MB
16	Rani	6	6	6	18	50%	MB
17	Qaaley	6	6	9	21	58,33%	BSH

Berdasarkan pada tabel diatas dapat diketahui bahwa kemampuan berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling Kota Makassar pada siklus 2

diatas diperoleh data yaitu 4 anak mulai berkembang (MB), 7 anak berkembang sesuai harapan (BSH), 6 anak berkembang sangat baik (BSB). Kemudian, untuk memperjelas data hasil observasi tersebut dapat disimpulkan kedalam tabel 4.11 rekapitulasi hasil observasi siklus II.

Tabel 4.11 Rekapitulasi hasil observasi siklus II peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam pada kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling

No	Kriteria	Jumlah anak	Presentase
1	Belum Berkembang	-	-
2	Mulai Berkembang	4	23,52%
3	Berkembang Sesuai Harapan	7	41,17%
4	Berkembang Sangat Baik	6	35,29%
Total		17	100%

Dari hasil rekapitulasi hasil observasi siklus II dapat diperoleh bahwa dari 17 anak didik terdapat 3 anak kriteria mulai berkembang (MB) dengan presentase 23,52%, 7 anak kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dengan presentase 41,17%, 6 anak kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan presentase 35,29%.

2. Hasil Observasi Pada Guru

Hasil observasi terhadap kegiatan guru merupakan suatu gambaran keterampilan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui bermain simbolik

menggunakan media alam. Observasi dilakukan oleh seorang peneliti dengan menggunakan lembar observasi guru yang ada pada lampiran.

Kriteria penilaian terhadap aktivitas guru pada setiap pertemuan akan mendapatkan skor dengan nilai yaitu untuk kategori kurang (K), kategori cukup (C), dan kategori baik (B). Berikut ini uraian penilaian untuk guru adalah sebagai berikut;

Tabel 4.12 Hasil observasi guru

No	Langkah – Langkah	Hasil Observasi			Keterangan
		B	C	K	
1	Guru menyiapkan media pembelajaran pada anak	✓			
2	Guru memperhatikan dan memperkenalkan permainan pada anak	✓			
3	Guru mengajarkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.	✓			
4	Guru menyiapkan alat dan bahan dan menjelaskan pula apa yang harus dilakukan peserta didik	✓			
5	Guru membagikan anak didik kedalam beberapa kelompok	✓			

6	Guru memberikan kegiatan pada anak dan mengamati anak selama kegiatan.	✓			
---	--	---	--	--	--

a. Refleksi

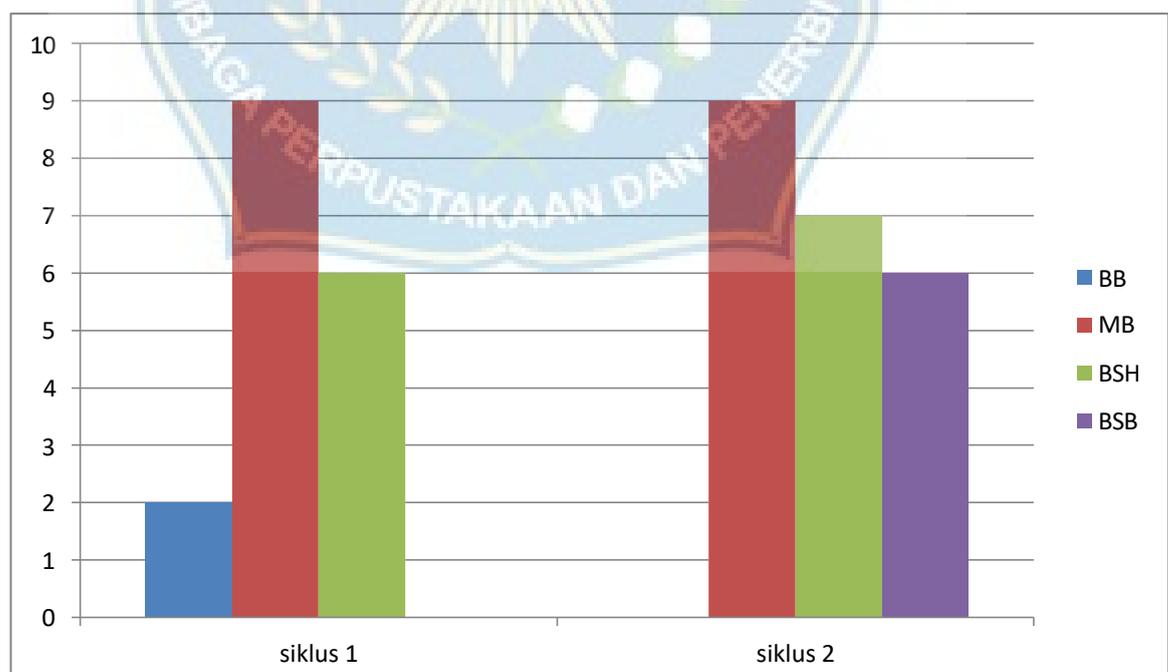
Berdasarkan hasil observasi aktivitas kegiatan belajar mengajar pada siklus II dapat disimpulkan bahwa indikator menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan telah mengalami peningkatan sesuai target sesuai target yang telah ditentukan dalam kegiatan bermain simbolik menggunakan media alam, anak antusias melakukan kegiatan mulai dari pertemuan pertama hingga pertemuan akhir pada siklus II.

Hambatan-hambatan yang terjadi pada siklus I telah diperbaiki pada siklus II, kemudian berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap observasi siklus I dan siklus II dapat diketahui bahwa peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam pada kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling telah berhasil sesuai dengan kriteria yaitu 76,46%. Dengan demikian, peneliti dan guru berkesimpulan pelaksanaan tindakan peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam tidak perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

Tabel 4.13 Rekapitulasi hasil observasi siklus I dan siklus II peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam pada kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling

No	Kriteria	Siklus 1		Siklus 2	
		Jumlah anak	Presentase	Jumlah anak	Presentase
1	Belum berkembang	2	11,74%	-	-
2	Mulai berkembang	9	52,94%	9	23,52%
3	Berkembang sesuai harapan	6	35,29%	7	41,17%
4	Berkembang sangat baik	-	-	6	35,29%
Total		17	100%	17	100%

Tabel 4.14 Diagram Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II



Tabel 4.15 Analisis peningkatan Siklus I & Siklus II

No	Kriteria	Siklus	Jumlah Anak	%
1	BSH & BSB	1	6	35,29%
2	BSH & BSB	2	13	76,46%

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dengan siklus I dan siklus II. Kondisi awal kemampuan berhitung permulaan anak pada kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling belum efektif sehingga diberikan kegiatan bermain simbolik menggunakan media alam untuk peningkatan berhitung permulaan pada anak. Kegiatan ini merupakan hal yang mendasar bagi aspek kognitif anak.

Berdasarkan hasil rekapitulasi data pada siklus I nilai menunjukkan angka 35,29% dan siklus II naik menjadi 76,64% dan dapat dikatakan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Oleh karena itu, melalui kegiatan bermain simbolik menggunakan media alam dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak.

Menurut Novianti (Romba, S. S., & Latif, F.(2021). Kegiatan menghitung pada anak usia 5-6 tahun di TK menuntut mereka untuk bisa membilang angka 1-10, menghitung benda 1-10, membaca bilangan 1-10 dan menghubungkan benda dengan bilangan 1-10. Faktanya, beberapa temuan dari studi sebelumnya menunjukkan kemampuan berhitung anak usia dini masih dalam kategori rendah. Maka dari itu untuk peningkatan

berhitung permulaan pada anak bisa diberikan stimulasi dengan bermain simbolik. Bermain simbolik terdiri dari memberi nama pada mainan, memberi peran pada mainan, memanipulasi benda untuk bermain, menggunakan benda sebagai simbol (pengganti) untuk bermain, dan bermain menjadikan sesuatu misalkan media alam seperti daun, ranting, batu, biji-bijian, bunga, dan pelepah pisang. Risanti, R., et al. (2017).

Aktivitas bermain simbolik menggunakan media alam mendorong anak untuk menemukan pengalaman yang baru. Pengalaman baru tersebut menyediakan kerangka bagi anak untuk mengembangkan pengetahuan mereka dalam mengenal konsep bilangan dan berimajinasi dengan menggunakan media alam. Bermain simbolik juga mendorong anak untuk berfikir kreatif. Hal ini dikarenakan saat bermain simbolik menggunakan media alam anak mengidentifikasi banyak hal, seperti berimajinasi menjadikan benda alam sebagai benda asli untuk dijadikan bahan jualan dan lain-lain. Risanti, R., et al. (2017).

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa melalui bermain simbolik menggunakan media alam dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak Kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan anak dalam berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi pada siklus I. Pelaksanaan pada kegiatan bermain simbolik belum berjalan dengan maksimal yang masih menunjukkan presentase 35,29% sehingga indikator keberhasilan belum tercapai, sebagaimana yang telah ditetapkan terbukti dari hasil observasi siklus I dengan kategori mulai berkembang (MB) dengan presentase 52,94%. Pada siklus II kegiatan bermain simbolik menggunakan media alam terlaksana dengan baik sehingga indikator keberhasilan tercapai dengan presentase 76,46% dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Dengan ini hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berhitung permulaan pada kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling dapat ditingkatkan melalui bermain simbolik menggunakan media alam.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan penelitian ini, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru hendaknya dapat menerapkan bermain simbolik menggunakan media alam dalam pembelajaran guna untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak.
2. Bagi peneliti selanjutnya, dapat meneliti kemampuan berhitung permulaan melalui bermain simbolik dengan menggunakan media lain selain dari media alam.



DAFTAR PUSTAKA

- Amri, N. A., & Rahmat, M. Y. (2023). MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MELALUI PUZZLE TETRIS PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PUSAT PAUD TUNAS INTI BATURAPPE KECAMATAN BIRINGBULU KABUPATEN GOWA. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1316-1323.
- Astuti, L. & Prasetyo, D. (2017). *Enhancing Social Skills Through Engagement with Natural Media. Journal of Environmental Psychology*, 9(4), 123-135.
- Astuti, L. (2020). *Emotional Well-being and Nature-Based Play in Early Childhood. Journal of Environmental Psychology*, 11(1), 75-85.
- Clements, D. H., & Sarama, J. (2018). *Mathematics in early childhood and primary education* (3rd ed.). New York, NY: Routledge.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen. Dirjen PNFI, 2010
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-kanak*. Depertemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak Kanak Dan Sekolah Dasar, 53(9), 1689–1699.
- Geary, D. C. (2018). *The development of mathematical cognition and the learning of mathematics*. New York, NY: Guilford Press.
- Ginda Anisa. 2022. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Pemanfaatan Media Jam Pintar Pada Siswa B2 TK Al-Kautsar Bandar Lampung*. Skripsi tidak diterbitkan. Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Hasanah, N. U., Jaya, M. T. B. ., & Surahman, M. (2018). *Bermain Lompat Tali dan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 1–9. jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/download/14957/10909
- Jayanthi, I. A. M., Marsono, M., Made, G. J., & Komang, S. I. (2022). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Bahan Alam. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 21-32.
- Jones, M., Lee, A., & Clark, R. (2018). *Effective Use of Natural Media in Early Childhood Education. Early Childhood Research Quarterly*, 33(2), 45-53.

- Kemendiknas. (2014). *Permendikbud No 146 Tahun 2014. Permendikbud Republik Indonesia*, 8(33), 37
- Linda.(2020). *Upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui media berbasis bahan alam di paud islam. Skripsi tidak diterbitkan. Mataram: UIN Mataram.*
- Mendikbud. (2014). Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- PERMENDIKBUD NO.137 Tahun 2014 <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud137-2014StandarNasionalPAUD.pdf>
- Rahman, B. (2017). *Exploring the Benefits of Natural Media in Early Childhood Education. Journal of Nature-Based Education*, 5(1), 15-25.
- Rahman, B. (2018). *Physical Benefits of Playing in Natural Environments for Children. Journal of Nature-Based Education*, 6(2), 30-40.
- Risanti, R., et al. (2017). *Bermain Simbolik Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 1-26.
- Roberts, L., & Clark, M. (2017). *Symbolic Play and Mathematical Development in Early Childhood. Early Education Journal*, 40(3), 215-222.
- Romba, S. S., & Latif, F.(2021). *Implementasi Penggunaan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak. Jurnal Pelita PAUD*, 6(1), 118-126.
- Siti Komariah, A., Yulianingsih, Y., & Kurnia, A. (2021). *Hubungan Antara Kegiatan Bermain Make A Match Dengan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. Generasi Emas : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*,4(2),96105.<https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/7082/3599>
- Smith, J. (2017). *The Role of Natural Media in Science Education. Journal of Environmental Education*, 45(3), 210-218.
- Smith, J., & Jones, M. (2017). *The Role of Symbolic Play in Early Mathematical Development. Journal of Early Childhood Education*, 45(2), 123-135.
- Sri Wahyuni. 2022. *Pengaruh Bermain Simbolik Terhadap Kreativitas Anak 4-5 Tahun Di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum. Skripsi tidak diterbitkan. Batusangkar: Universitas Islam Mahmud Yunus Batusangkar.*

- Sutrisno, A. & Wijaya, H. (2017). *The Impact of Natural Media on Children's Cognitive Development*. *Journal of Child Development Studies*, 12(2), 67-78.
- Vygotsky, L. S. (2019). *Mind in Society: The development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press. (Ed. Oleh Cole, M., John-Steiner, v., Scribner, S., & Souberman, E.)
- Wijaya, H. (2019). *Cognitive Development Through Nature-Based Play Activities*. *Journal of Child Development Studies*, 14(3), 50-60.



Lampiran 1
Rubrik Penilaian

No	Indikator	Deskripsi	Kriteria	Skor
1.	Menyebutkan lambang bilangan 1-10 menggunakan media alam	Jika anak sudah mampu menyebutkan angka lebih dari 10 dan sudah membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator.	BSB	4
		Jika anak sudah mampu menyebutkan angka 1 sampai 10 secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	BSH	3
		Jika anak mampu menyebutkan angka kurang dari 10 dengan bantuan guru	MB	2
		Jika anak tidak mampu menyebutkan tetapi masih dibimbing dan dicontohkan dengan guru.	BB	1
2.	Menggunakan lambang	Jika anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung	BSB	4

No	Indikator	Deskripsi	Kriteria	Skor
	bilangan untuk menghitung melalui	dan sudah membantu temannya yang belum mencapai kemampuan yang sesuai indicator		
	menggunakan media alam	Jika anak sudah mampu Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru.	BSH	3
		Jika anak mampu Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dengan bantuan guru	MB	2
		Jika anak tidak bisa Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung tapi masih harus dibimbing dan dicontohkan oleh guru	BB	1
3.	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Jika anak sudah mampu Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan belum mencapai kemampuan sesuai indicator	BSB	4

No	Indikator	Deskripsi	Kriteria	Skor
		Jika anak sudah mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	BSH	3
		Jika anak sudah mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan dengan bantuan Guru.	MB	2
		jika anak tidak dapat mencocokkan bilangan tapi harus dibimbing dan dicontohkan dengan guru	BB	1

Lampiran 2

Daftar nama anak didik kelompok B3 TK Aisyiyah Rappokalling

NO	NAMA	JENIS KELAMIN
1	Aufar	L
2	Patarai	L
3	Alghi	L
4	Fatih	L
5	Arzan	L
6	Rayyan	L
7	Abay	L
8	Abang	L
9	Almeer	L
10	Nuraz	L
11	Syasya	P
12	Syila	P
13	Qiara	P
14	Aina	P
15	Athifa	P
16	Rani	P
17	Qaaley	P

Lampiran 3

Hasil Obserbasi Anak

a. Hasil observasi kemampuan anak dalam berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam pada kelompok B3 siklus 1 pertemuan I

NO	NAMA	INDIKATOR												SKOR	%	kriteria
		Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung				Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Aufar		✓				✓				✓			6	50%	
2	Patarai	✓				✓				✓				3	25%	
3	Alghi	✓				✓				✓				3	25%	
4	Fatih	✓				✓				✓				3	25%	
5	Arzan		✓				✓				✓			6	50%	
6	Rayyan	✓				✓				✓				3	25%	
7	Abay	✓				✓				✓				3	25%	
8	Abang		✓				✓				✓			6	50%	
9	Almeer	✓				✓				✓				3	25%	
10	Nuraz		✓				✓				✓			6	50%	
11	Syasya		✓				✓				✓			6	50%	
12	Syila		✓				✓				✓			6	50%	
13	Qiara	✓				✓				✓				3	25%	
14	Aina	✓				✓				✓				3	25%	
15	Athifa	✓				✓				✓				3	25%	
16	Rani	✓				✓				✓				3	25%	
17	Qaaley	✓				✓					✓			3	25%	

b. Hasil observasi kemampuan anak dalam berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam pada kelompok B3 siklus 1 pertemuan II

NO	NAMA	INDIKATOR												SKOR	%	kriteria
		Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung				Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Aufar			✓				✓				✓		9	75%	
2	Patarai		✓				✓				✓			6	50%	

3	Alghi		✓				✓			✓					6	50%	
4	Fatih	✓					✓			✓					3	25%	
5	Arzan			✓				✓				✓			9	75%	
6	Rayyan		✓				✓			✓					6	50%	
7	Abay	✓					✓			✓					3	25%	
8	Abang			✓				✓				✓			9	75%	
9	Almeer		✓				✓			✓					6	50%	
10	Nuraz			✓				✓				✓			9	75%	
11	Syasya			✓				✓				✓			9	75%	
12	Syila			✓				✓				✓			9	75%	
13	Qiara		✓					✓				✓			6	50%	
14	Aina		✓					✓				✓			6	50%	
15	Athifa	✓					✓			✓					3	25%	
16	Rani		✓					✓				✓			6	50%	
17	Qaaley	✓					✓			✓					3	25%	

c. Hasil observasi kemampuan anak dalam berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam pada kelompok B3 siklus 1 pertemuan III

NO	NAMA	INDIKATOR												SKOR	%	kriteria	
		Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung				Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Aufar			✓				✓				✓			9	75%	
2	Patarai		✓					✓				✓			6	50%	
3	Alghi		✓					✓				✓			6	50%	
4	Fatih	✓					✓			✓					3	25%	
5	Arzan			✓				✓				✓			9	75%	
6	Rayyan		✓					✓				✓			6	50%	
7	Abay		✓					✓				✓			6	50%	
8	Abang			✓				✓				✓			9	75%	
9	Almeer		✓					✓				✓			6	50%	
10	Nuraz			✓				✓				✓			9	75%	
11	Syasya			✓				✓				✓			9	75%	
12	Syila			✓				✓				✓			9	75%	
13	Qiara		✓					✓				✓			6	50%	
14	Aina		✓					✓				✓			6	50%	

15	Athifa	✓				✓				✓					3	25%	
16	Rani		✓				✓				✓				6	50%	
17	Qaaley		✓				✓				✓				6	50%	

d. Hasil observasi dan evaluasi siklus 1 pertemuan I, II, dan III

No	Nama	Kemampuan berhitung permulaan			Jumlah skor	presentase	Kriteria
		P. I	P. II	P. III			
1	Aufar	6	9	9	24	66,66%	BSH
2	Patarai	3	6	6	15	41,66%	MB
3	Alghi	3	6	6	15	41,66%	MB
4	Fatih	3	3	3	9	25%	BB
5	Arzan	6	9	9	24	66,66%	BSH
6	Rayyan	3	6	6	15	41,66%	MB
7	Abay	3	3	6	12	33,33%	MB
8	Abang	6	6	9	21	58,33%	BSH
9	Almeer	3	6	6	15	41,66%	MB
10	Nuraz	6	9	9	24	66,66%	BSH
11	Syasya	6	9	9	24	66,66%	BSH
12	Syila	6	9	9	24	66,66%	BSH
13	Qiara	3	6	6	15	41,66%	MB
14	Aina	3	6	6	15	41,66%	MB
15	Athifa	3	3	3	9	25%	BB
16	Rani	3	6	6	15	41,66%	MB
17	Qaaley	3	3	6	12	33,33%	MB

e. Rekapitulasi hasil observasi siklus I peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam pada kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling

No	Kriteria	Jumlah anak	Presentase
1	Belum Berkembang	2	11,74%
2	Mulai Berkembang	9	52,94%
3	Berkembang Sesuai Harapan	6	35,29%
4	Berkembang Sangat Baik	-	-
Total		17	100%

f. Hasil observasi kemampuan anak dalam berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam pada kelompok B3 siklus 1I pertemuan I

NO	NAMA	INDIKATOR												SKOR	%	kriteria
		Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung				Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Aufar			✓				✓				✓		9	75%	
2	Patarai		✓				✓				✓			6	50%	
3	Alghi		✓				✓				✓			6	50%	
4	Fatih	✓				✓				✓				3	25%	
5	Arzan			✓				✓				✓		9	75%	
6	Rayyan		✓				✓				✓			6	50%	
7	Abay		✓				✓				✓			6	50%	
8	Abang			✓				✓				✓		9	75%	
9	Almeer		✓				✓				✓			6	50%	
10	Nuraz			✓				✓				✓		9	75%	
11	Syasya			✓				✓				✓		9	75%	
12	Syila			✓				✓				✓		9	75%	
13	Qiara		✓				✓				✓			6	50%	
14	Aina		✓				✓				✓			6	50%	

15	Athifa	✓				✓				✓				3	25%	
16	Rani		✓				✓				✓			6	50%	
17	Qaaley		✓					✓				✓		6	50%	

g. Hasil observasi kemampuan anak dalam berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam pada kelompok B3 siklus 1I pertemuan II

NO	NAMA	INDIKATOR												SKOR	%	kriteria
		Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung				Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Aufar				✓				✓				✓	12	100%	
2	Patarai		✓				✓				✓			6	50%	
3	Alghi			✓				✓				✓		9	75%	
4	Fatih	✓				✓				✓				3	25%	
5	Arzan			✓				✓				✓		9	75%	
6	Rayyan		✓				✓				✓			6	50%	
7	Abay		✓				✓				✓			6	50%	
8	Abang			✓				✓				✓		9	75%	
9	Almeer		✓					✓				✓		6	50%	
10	Nuraz				✓				✓				✓	12	100%	
11	Syasya			✓				✓				✓		9	75%	
12	Syila			✓				✓				✓		9	75%	
13	Qiara		✓					✓			✓			6	50%	
14	Aina		✓					✓			✓			6	50%	
15	Athifa	✓				✓				✓				3	25%	
16	Rani		✓				✓				✓			6	50%	
17	Qaaley		✓				✓				✓			6	50%	

h. Hasil observasi kemampuan anak dalam berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam pada kelompok B3 siklus 1I pertemuan III

NO	NAMA	INDIKATOR												SKOR	%	kriteria
		Menyebutkan lambang bilangan 1-10				Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung				Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Aufar				✓				✓				✓	12	100%	
2	Patarai			✓				✓				✓		9	75%	
3	Alghi			✓				✓				✓		9	75%	
4	Fatih		✓					✓				✓		6	50%	
5	Arzan				✓				✓				✓	12	100%	
6	Rayyan			✓				✓				✓		9	75%	
7	Abay		✓					✓				✓		6	50%	
8	Abang				✓				✓				✓	12	100%	
9	Almeer			✓				✓				✓		9	75%	
10	Nuraz				✓				✓				✓	12	100%	
11	Syasya				✓				✓				✓	12	100%	
12	Syila				✓				✓				✓	12	100%	
13	Qiara			✓				✓				✓		9	75%	
14	Aina			✓				✓				✓		9	75%	
15	Athifa		✓					✓				✓		6	50%	
16	Rani		✓					✓				✓		6	50%	
17	Qaaley			✓				✓				✓		9	75%	

i. Hasil observasi dan evaluasi siklus 1 pertemuan I, II, dan III

No	Nama	Kemampuan berhitung permulaan			Jumlah skor	presentase	Kriteria
		P.I	P. II	P. III			
1	Aufar	9	12	12	33	91,66%	BSB
2	Patarai	6	6	9	21	58,33%	BSh

3	Alghi	6	9	9	24	66,66%	BSH
4	Fatih	3	3	6	12	33,33%	BB
5	Arzan	9	12	12	27	91,66%	BSB
6	Rayyan	6	6	9	21	58,33%	BSH
7	Abay	6	6	6	18	50%	MB
8	Abang	9	12	12	27	91,66%	BSB
9	Almeer	6	6	9	21	58,33%	BSH
10	Nuraz	9	12	12	33	91,66%	BSB
11	Syasya	9	12	12	33	91,66%	BSB
12	Syila	9	12	12	33	91,66%	BSB
13	Qiara	6	6	9	21	58,33%	BSH
14	Aina	6	6	9	21	58,33%	BSH
15	Athifa	3	3	6	12	33,33%	MB
16	Rani	6	6	6	18	50%	MB
17	Qaaley	6	6	9	21	58,33%	BSH

j. Rekapitulasi hasil observasi siklus I peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam pada kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling

No	Kriteria	Jumlah anak	Presentase
1	Belum Berkembang	-	-
2	Mulai Berkembang	4	23,52%
3	Berkembang Sesuai Harapan	7	41,17%
4	Berkembang Sangat Baik	6	35,29%
Total		17	100%

k. Rekapitulasi hasil observasi siklus II dan siklus II peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui bermain simbolik menggunakan media alam pada kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling

No	Kriteria	Siklus 1		Siklus 2	
		Jumlah anak	Presentase	Jumlah anak	Presentase
1	Belum berkembang	2	11,74%	-	-
2	Mulai berkembang	9	52,94%	9	23,52%
3	Berkembang sesuai harapan	6	35,29%	7	41,17%
4	Berkembang sangat baik	-	-	6	35,29%
Total		17	100%	17	100%

l. Analisis peningkatan Siklus I & Siklus II

No	Kriteria	Siklus	Frekuensi	%
1	BSH & BSB	1	6	35,29%
2	BSH & BSB	2	13	76,46%

Lampiran 4
Lembar Observasi Guru

Nama : Mutmainnah, S.Pd

Kelompok : B

Hari/Tanggal : Selasa, 6 Maret 2024

Petunjuk beri tanda cek (√) pada Kolom Penilaian sesuai dengan hasil pengamatan.

No	Langkah – Langkah	Hasil Observasi			Keterangan
		B	C	K	
1	Guru menyiapkan media pembelajaran pada anak	✓			
2	Guru memperhatikan dan memperkenalkan permainan pada anak		✓		
3	Guru mengajarkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.	✓			
4	Guru menyiapkan alat dan bahan dan menjelaskan pula apa yang harus dilakukan peserta didik	✓			
5	Guru membagikan anak didik kedalam beberapa kelompok		✓		
6	Guru memberikan kegiatan pada anak dan	✓			

	mengamati anak selama kegiatan.				
--	---------------------------------	--	--	--	--

Lembar Observasi Guru

Nama : Mutmainnah, S.Pd

Kelompok : B

Hari/Tanggal : Rabu, 7 Maret 2024

Petunjuk beri tanda cek (√) pada Kolom Penilaian sesuai dengan hasil pengamatan.

No	Langkah – Langkah	Hasil Observasi			Keterangan
		B	C	K	
1	Guru menyiapkan media pembelajaran pada anak	✓			
2	Guru memperhatikan dan memperkenalkan permainan pada anak		✓		
3	Guru mengajarkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.	✓			
4	Guru menyiapkan alat dan bahan dan menjelaskan pula apa yang harus dilakukan peserta didik	✓			
5	Guru membagikan anak didik kedalam beberapa kelompok		✓		

6	Guru memberikan kegiatan pada anak dan mengamati anak selama kegiatan.	✓			
---	--	---	--	--	--

Lembar Observasi Guru

Nama : Mutmainnah, S.Pd

Kelompok : B

Hari/Tanggal : Kamis, 8 Maret 2024

Petunjuk beri tanda cek (✓) pada Kolom Penilaian sesuai dengan hasil pengamatan.

No	Langkah – Langkah	Hasil Observasi			Keterangan
		B	C	K	
1	Guru menyiapkan media pembelajaran pada anak	✓			
2	Guru memperhatikan dan memperkenalkan permainan pada anak		✓		
3	Guru mengajarkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.	✓			
4	Guru menyiapkan alat dan bahan dan menjelaskan pula apa yang harus dilakukan peserta didik	✓			
5	Guru membagikan anak didik kedalam		✓		

	beberapa kelompok				
6	Guru memberikan kegiatan pada anak dan mengamati anak selama kegiatan.	✓			

Lembar Observasi Guru

Nama : Mutmainnah, S.Pd

Kelompok : B

Hari/Tanggal : Rabu, 24 April 2024

Petunjuk beri tanda cek (✓) pada Kolom Penilaian sesuai dengan hasil pengamatan.

No	Langkah – Langkah	Hasil Observasi			Keterangan
		B	C	K	
1	Guru menyiapkan media pembelajaran pada anak	✓			
2	Guru memperhatikan dan memperkenalkan permainan pada anak	✓			
3	Guru mengajarkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.	✓			
4	Guru menyiapkan alat dan bahan dan menjelaskan pula apa yang harus dilakukan peserta didik	✓			

5	Guru membagikan anak didik kedalam beberapa kelompok	✓			
6	Guru memberikan kegiatan pada anak dan mengamati anak selama kegiatan.	✓			

Lembar Observasi Guru

Nama : Mutmainnah, S.Pd

Kelompok : B

Hari/Tanggal : Kamis, 25 April 2024

Petunjuk beri tanda cek (✓) pada Kolom Penilaian sesuai dengan hasil pengamatan.

No	Langkah – Langkah	Hasil Observasi			Keterangan
		B	C	K	
1	Guru menyiapkan media pembelajaran pada anak	✓			
2	Guru memperhatikan dan memperkenalkan permainan pada anak	✓			
3	Guru mengajarkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.	✓			
4	Guru menyiapkan alat dan bahan dan menjelaskan pula apa yang harus dilakukan	✓			

	peserta didik				
5	Guru membagikan anak didik kedalam beberapa kelompok	✓			
6	Guru memberikan kegiatan pada anak dan mengamati anak selama kegiatan.	✓			

Lembar Observasi Guru

Nama : Mutmainnah, S.Pd

Kelompok : B

Hari/Tanggal : Jumat, 26 April 2024

Petunjuk beri tanda cek (✓) pada Kolom Penilaian sesuai dengan hasil pengamatan.

No	Langkah – Langkah	Hasil Observasi			Keterangan
		B	C	K	
1	Guru menyiapkan media pembelajaran pada anak	✓			
2	Guru memperhatikan dan memperkenalkan permainan pada anak	✓			
3	Guru mengajarkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.	✓			

4	Guru menyiapkan alat dan bahan dan menjelaskan pula apa yang harus dilakukan peserta didik	✓			
5	Guru membagikan anak didik kedalam beberapa kelompok	✓			
6	Guru memberikan kegiatan pada anak dan mengamati anak selama kegiatan.	✓			



Lampiran 5 Surat Izin Penelitian

1. Surat Izin Penelitian Dari Kampus



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 066972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 3814/05/C.4-VIII/III/1445/2024

01 Maret 2024 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

20 Sya'ban 1445

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak / Ibu Kepala Sekolah

TK Aisyiyah Rappokaling

di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 15983/FKIP/A.4-II/II/1445/2024 tanggal 29 Februari 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **HARDALIA HAMZAH**

No. Stambuk : **10545 1102620**

Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Jurusan : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan melalui Bermain Simbolik Menggunakan Media Alam Kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokaling"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 7 Maret 2024 s/d 7 Mei 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,


M. Arief Muhsin, M.Pd.
NBM 1127761

2. Surat Izin Penelitian Dari Sekolah



TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH RAPPOKALLING
KECAMATAN TALLO
KOTA MAKASSAR
NPSN : 69801936 / NSS : 002196010130
Jalan Muhammad Jufri No. 34, Kel. Tammua, Kec. Tallo Kota Makassar
No. Hand Phone (WA) 081 355 009 016 Email: tk.aisyiyahrappokalling@gmail.com

Bismillahirrahmanirrahim

SURAT KETERANGAN

Nomor : NO.002/SK/TKA-RAPKAL/III/2024

Saya yang bertanda tangan di bawah ini
Nama : Satriani, S.Pd
NBM : 97260
Instansi : TK Aisyiyah Rappokalling
Jabatan : Kepala TK
No. Telp/Hp : 081355009016

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut di bawah ini
Nama : Hardalia Hamzah
NIM : 105451102620
Program Studi : PG Paud
Instansi : Universitas Muhammadiyah Makassar
No. Telp/Hp : 085397555905

Telah melaksanakan penelitian di TK Aisyiyah Rappokalling mulai dari 6 Maret 2024 sampai dengan 26 April 2024 untuk memperoleh data guna penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul "Peningkatan Berhitung Permulaan Melalui Bermain Simbolik Menggunakan Media Alam Pada Kelompok B3 di TK Aisyiyah Rappokalling Kota Makassar".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 5 Maret 2024

Kepala TK
Aisyiyah Rappokalling



Satriani, S.Pd.
NBM. 97260

Lampiran 6

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK Aisyiyah Rappokalling

Semester : II

Kelompok/ Usia : B/5-6

Tema/ Sub Tema : Tempat Berbelanja

Hari/ Tanggal : Selasa, 6 Maret 2024

KD : 1.2, 2.6, 2.8, 3.1, 4.1, 2.5, 3.3, 4.3, 3.12, 4.12, 2.6, 3.2, 4.2, 2.10, 2.11

A. Muatan Materi

1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Menyebutkan ciptaan Allah
3. Mengenalkan tempat-tempat berbelanja
4. Bernyanyi lagu pasar
5. Menyebut tempat berbelanja
6. Berhitung 1-10

B. Alat/ Sumber Belajar

- Poster gambar tempat berbelanja
- Buku tulis
- Pensil
- Penghapus dan rautan
- Media alam

C. Kegiatan Pembelajaran

- a. Kegiatan Awal
 - Memberi Salam
 - Baca Doa
 - Sholat Dhuha
 - Bercakap-cakap tentang tema pembelajaran
- b. Kegiatan Inti
 - Guru menjelaskan apa itu tempat berbelanja dan memberi kesempatan kepada anak didik untuk menyebutkan apa saja tempat berbelanja yang anak ketahui.
 - Meniru kata “ p a s a r “ guru memberikan buku menulis kepada anak didik, lalu anak didik meniru kata yang telah disediakan oleh guru.
 - Bermain simbolik menjual dan membeli di pasar guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada saat kegiatan lalu guru menjelaskan langkah-langkahnya

c. Bermain dan Makan

1. Keluar Main
2. Masuk kelas lalu persiapan makan
3. Baca doa makan
4. Makan, lalu baca doa setelah makan.

D. Kegiatan Penutup

Dikegiatan akhir ini kegiatannya yaitu tanya jawab semua kegiatan hari ini dari kegiatan berbaris sampai kegiatan akhir. Di sini guru dan anak didik berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan dan selanjutnya menyanyi, berdoa, salam dan pulang.

Mengetahui,

Kepala TK

TK Aisyiyah Rappokalling


Satrijani, S.Pd.

Guru Kelompok B


Mutmaionah, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK Aisyiyah Rappokalling

Semester : II

Kelompok/ Usia : B/5-6

Tema/ Sub Tema : Tempat Berbelanja

Hari/ Tanggal : Rabu, 7 Maret 2024

KD : 1.2, 2.6, 2.8, 3.1, 4.1, 2.5, 3.3, 4.3, 3.12, 4.12, 2.6, 3.2, 4.2, 2.10, 2.11

A. Muatan Materi

1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Menyebutkan ciptaan Allah
3. Mengenalkan tempat-tempat berbelanja
4. Bernyanyi lagu pasar
5. Menyebut tempat berbelanja
6. Berhitung 1-10

B. Alat/ Sumber Belajar

- Poster gambar tempat berbelanja
- Buku tulis
- Pensil
- Penghapus dan rautan
- Media alam

C. Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Awal

- Memberi Salam
- Baca Doa
- Sholat Dhuha
- Bercakap-cakap tentang tema pembelajaran

b. Kegiatan Inti

- Membuat keranjang belanjaan Guru memandu anak didik cara membuat keranjang belanjaan dari kertas HVS.

- Mewarnai gambar pasar. Guru membagikan lembar kerja yang berisikan gambar pasar dan pensil warna dan guru meminta anak mewarnai gambar dengan rapi.

- Bermain simbolik menjual dan membeli di pasar guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada saat kegiatan lalu guru menjelaskan langkah-langkahnya

c. Bermain dan Makan

1. Keluar Main
2. Masuk kelas lalu persiapan makan
3. Baca doa makan
4. Makan, lalu baca doa setelah makan.

D. Kegiatan Penutup

Dikegiatan akhir ini kegiatannya yaitu tanya jawab semua kegiatan hari ini dari kegiatan berbaris sampai kegiatan akhir. Di sini guru dan anak didik berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan dan selanjutnya menyanyi, berdoa, salam dan pulang.

Mengetahui,

Kepala TK

TK Aisyiyah Rappokalling



Satriani, S.Pd.

Guru Kelompok B



Mutmainnah, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK Aisyiyah Rappokalling

Semester : II

Kelompok/ Usia : B/5-6

Tema/ Sub Tema : Tempat Berbelanja

Hari/ Tanggal : Kamis, 8 Maret 2024

KD : 1.2, 2.6, 2.8, 3.1, 4.1, 2.5, 3.3, 4.3, 3.12, 4.12, 2.6, 3.2, 4.2, 2.10, 2.11

A. Muatan Materi

1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Menyebutkan ciptaan Allah
3. Mengenalkan tempat-tempat berbelanja
4. Bernyanyi lagu pasar
5. Menyebut tempat berbelanja
6. Berhitung 1-10

B. Alat/ Sumber Belajar

- Poster gambar tempat berbelanja
- Buku tulis
- Pensil
- Penghapus dan rautan
- Media alam

C. Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Awal

- Memberi Salam
- Baca Doa
- Sholat Dhuha
- Bercakap-cakap tentang tema pembelajaran

b. Kegiatan Inti

- Membuat keranjang belanjaan Guru memandu anak didik cara membuat keranjang belanjaan dari kertas HVS.
- Mewarnai gambar pasar. Guru membagikan lembar kerja yang berisikan gambar pasar dan pensil warna dan guru meminta anak mewarnai gambar dengan rapi.

- Bermain simbolik menjual dan membeli di pasar guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada saat kegiatan lalu guru menjelaskan langkah-langkahnya

c. Bermain dan Makan

5. Keluar Main
6. Masuk kelas lalu persiapan makan
7. Baca doa makan
8. Makan, lalu baca doa setelah makan.

D. Kegiatan Penutup

Dikegiatan akhir ini kegiatannya yaitu tanya jawab semua kegiatan hari ini dari kegiatan berbaris sampai kegiatan akhir. Di sini guru dan anak didik berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan dan selanjutnya menyanyi, berdoa, salam dan pulang.

Mengetahui,

Kepala TK

TK Aisyiyah Rappokalling



Satriani, S.Pd.

Guru Kelompok B



Mutmainnah, S.Pd

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK Aisyiyah Rappokalling

Semester : II

Kelompok/ Usia : B/5-6

Tema/ Sub Tema : Tempat Berbelanja

Hari/ Tanggal : Rabu, 24 April 2024

KD : 1.2, 2.6, 2.8, 3.1, 4.1, 2.5, 3.3, 4.3, 3.12, 4.12, 2.6, 3.2, 4.2, 2.10, 2.11

A. Muatan Materi

1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Menyebutkan ciptaan Allah
3. Mengenalkan tempat-tempat berbelanja
4. Bernyanyi lagu pasar
5. Menyebut tempat berbelanja
6. Berhitung 1-10

B. Alat/ Sumber Belajar

- Poster gambar tempat berbelanja
- Buku tulis
- Pensil
- Penghapus dan rautan
- Media alam

C. Kegiatan Pembelajaran

- a. Kegiatan Awal
 - Memberi Salam
 - Baca Doa
 - Sholat Dhuha
 - Bercakap-cakap tentang tema pembelajaran
- b. Kegiatan Inti
 - Guru menjelaskan apa itu tempat berbelanja dan memberi kesempatan kepada anak didik untuk menyebutkan apa saja tempat berbelanja yang anak ketahui.
 - Meniru kata “ p a s a r “ guru memberikan buku menulis kepada anak didik, lalu anak didik meniru kata yang telah disediakan oleh guru.
 - Bermain simbolik menjual dan membeli di pasar guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada saat kegiatan lalu guru menjelaskan langkah-langkahnya

c. Bermain dan Makan

1. Keluar Main
2. Masuk kelas lalu persiapan makan
3. Baca doa makan
4. Makan, lalu baca doa setelah makan.

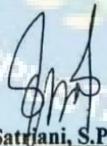
D. Kegiatan Penutup

Dikegiatan akhir ini kegiatannya yaitu tanya jawab semua kegiatan hari ini dari kegiatan berbaris sampai kegiatan akhir. Di sini guru dan anak didik berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan dan selanjutnya menyanyi, berdoa, salam dan pulang.

Mengetahui,

Kepala TK

TK Aisyiyah Rappokalling


Satriani, S.Pd.

Guru Kelompok B


Mutmainnah, S.Pd

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK Aisyiyah Rappokalling

Semester : II

Kelompok/ Usia : B/5-6

Tema/ Sub Tema : Tempat Berbelanja

Hari/ Tanggal : Kamis, 25 April 2024

KD : 1.2, 2.6, 2.8, 3.1, 4.1, 2.5, 3.3, 4.3, 3.12, 4.12, 2.6, 3.2, 4.2, 2.10, 2.11

A. Muatan Materi

1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Menyebutkan ciptaan Allah
3. Mengenalkan tempat-tempat berbelanja
4. Bernyanyi lagu pasar
5. Menyebut tempat berbelanja
6. Berhitung 1-10

B. Alat/ Sumber Belajar

- Poster gambar tempat berbelanja
- Buku tulis
- Pensil
- Penghapus dan rautan
- Media alam

C. Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Awal

- Memberi Salam
- Baca Doa
- Sholat Dhuha
- Bercakap-cakap tentang tema pembelajaran

b. Kegiatan Inti

- Membuat keranjang belanjaan Guru memandu anak didik cara membuat keranjang belanjaan dari kertas HVS.
- Mewarnai gambar pasar. Guru membagikan lembar kerja yang berisikan gambar pasar dan pensil warna dan guru meminta anak mewarnai gambar dengan rapi.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Sekolah : TK Aisyiyah Rappokalling

Semester : II

Kelompok/ Usia : B/5-6

Tema/ Sub Tema : Tempat Berbelanja

Hari/ Tanggal : Jumat, 26 April 2024

KD : 1.2, 2.6, 2.8, 3.1, 4.1, 2.5, 3.3, 4.3, 3.12, 4.12, 2.6, 3.2, 4.2, 2.10, 2.11

A. Muatan Materi

1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Menyebutkan ciptaan Allah
3. Mengenalkan tempat-tempat berbelanja
4. Bernyanyi lagu pasar
5. Menyebut tempat berbelanja
6. Berhitung 1-10

B. Alat/ Sumber Belajar

- Poster gambar tempat berbelanja
- Buku tulis
- Pensil
- Penghapus dan rautan
- Media alam

C. Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Awal

- Memberi Salam
- Baca Doa
- Sholat Dhuha
- Bercakap-cakap tentang tema pembelajaran

b. Kegiatan Inti

- Membuat keranjang belanjaan Guru memandu anak didik cara membuat keranjang belanjaan dari kertas HVS.
- Mewarnai gambar pasar. Guru membagikan lembar kerja yang berisikan gambar pasar dan pensil warna dan guru meminta anak mewarnai gambar dengan rapi.

- Bermain simbolik menjual dan membeli di pasar guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada saat kegiatan lalu guru menjelaskan langkah-langkahnya

c. Bermain dan Makan

5. Keluar Main
6. Masuk kelas lalu persiapan makan
7. Baca doa makan
8. Makan, lalu baca doa setelah makan.

D. Kegiatan Penutup

Dikegiatan akhir ini kegiatannya yaitu tanya jawab semua kegiatan hari ini dari kegiatan berbaris sampai kegiatan akhir. Di sini guru dan anak didik berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan dan selanjutnya menyanyi, berdoa, salam dan pulang.

Mengetahui,

Kepala TK, TK Aisyiyah Rappokalling


Satriani, S.Pd.

Guru Kelompok B


Mutmainnah, S.Pd

Lampiran 7 Dokumentasi

1. Dokumentasi Siklus I



Media alam yang digunakan



Guru menjelaskan alur kegiatan yang akan dilakukan dan menentukan siapa saja yang akan menjadi pemain sebagai pembeli dan penjual



Guru mempersilahkan anak didik untuk mendramatisasikan masalah yang telah ditentukan

2. Dokumentasi Siklus II



anak mendramatisasikan masalah yang di perankan masing-masing

Lampiran 8

Surat Keterangan Bebas Plagiasi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat Kantor: Jl. Sultan Alauddin No.259 Makassar 90221 Tlp. (0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Hardalia Hamzah
Nim : 105451102620
Program Studi : Pendidikan Guru (Pendidikan Anak Usia Dini)

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	8 %	10 %
2	Bab 2	9 %	25 %
3	Bab 3	5 %	10 %
4	Bab 4	7 %	10 %
5	Bab 5	0 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 15 Juni 2024
Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593, fax (0411)865 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id

Hardalia Hamzah 105451102620 Bab I

by Tahap Tutup



Submission date: 15-Jun-2024 01:29PM (UTC+0700)
Submission ID: 2402864351
File name: BAB_I_-_2024-06-15T132649.936.docx (18.62K)
Word count: 1085
Character count: 7630

Hardalia Hamzah 105451102620 Bab I

ORIGINALITY REPORT

8%	6%	3%	2%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	turnitintitlematch.com jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	4%
2	adoc.pub Internet Source	2%
3	Iis Aprinawati. "Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2017 Publication	2%

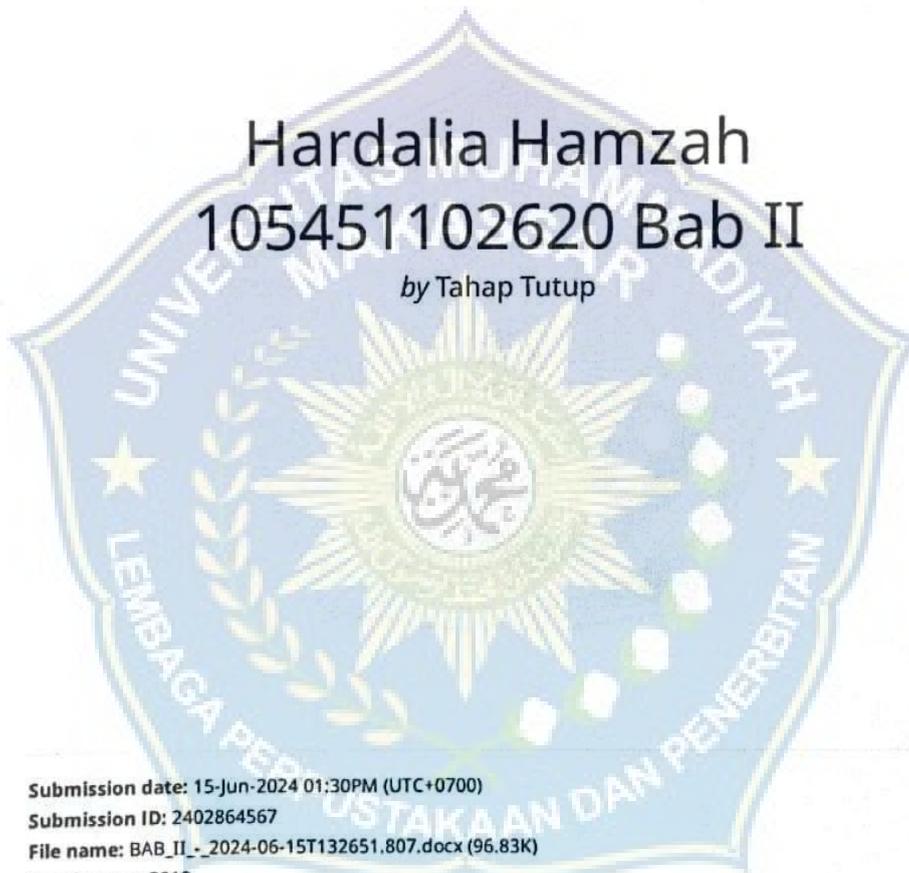
Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches



Hardalia Hamzah
105451102620 Bab II
by Tahap Tutup



Submission date: 15-Jun-2024 01:30PM (UTC+0700)
Submission ID: 2402864567
File name: BAB_II_-_2024-06-15T132651.807.docx (96.83K)
Word count: 3012
Character count: 20871

Hardalia Hamzah 105451102620 Bab II

ORIGINALITY REPORT


9% SIMILARITY INDEX
7% INTERNET SOURCES
3% PUBLICATIONS
1% STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.uin.ac.id Internet Source	3%
2	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	1%
3	Nurhamidah Nasution, Yaswinda Yaswinda, Ihsan Maulana. "Analisis Pembelajaran Berhitung melalui Media Prisma Pintar pada Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2019 Publication	1%
4	Submitted to Universitas Musamus Merauke Student Paper	1%
5	docplayer.info Internet Source	1%
6	Nofia Sari Yono, Mansyur Mansyur. "MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI MEDIA PERMAINAN DADU PADA KELOMPOK B TK MUTIARA HATI KENDARI", JURNAL RISET GOLDEN AGE PAUD UHO, 2018 Publication	<1%

7	jim.unsyiah.ac.id Internet Source	<1%
8	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1%
9	egeplus.dgu.ru Internet Source	<1%
10	jimfeb.ub.ac.id Internet Source	<1%



Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches Off

Hardalia Hamzah
105451102620 Bab III
by Tahap Tutup



Submission date: 15-Jun-2024 01:30PM (UTC+0700)
Submission ID: 2402864873
File name: BAB_III_-_2024-06-15T132650.666.docx (86.41K)
Word count: 1062
Character count: 7258

Hardalia Hamzah 105451102620 Bab III

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX



5%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	a-research.upi.edu Internet Source	1%
2	docplayer.info Internet Source	1%
3	repository.upi.edu Internet Source	1%
4	123dok.com Internet Source	1%
5	positori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

Hardalia Hamzah

105451102620 Bab IV

by Tahap Tutup



Submission date: 15-Jun-2024 01:31PM (UTC+0700)

Submission ID: 2402865151

File name: BAB_IV_6.docx (99.03K)

Word count: 7163

Character count: 41269



Hardalia Hamzah 105451102620 Bab IV

ORIGINALITY REPORT

7%	6%	3%	2%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	3%
2	Astuti Astuti, Dorce Banne Pabunga, Ahid Hidayat. "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Bermain Lempar Tangkap Bola Plastik", JURNAL RISET GOLDEN AGE PAUD UHO, 2019 Publication	1%
3	eprints.unm.ac.id Internet Source	1%
4	123dok.com Internet Source	<1%
5	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	<1%
6	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1%
7	www.scribd.com Internet Source	<1%
8	www.coursehero.com Internet Source	<1%

		<1%
9	docplayer.info Internet Source	<1%
10	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1%
11	dkpp.go.id Internet Source	<1%



Hardalia Hamzah

105451102620 Bab V

by Tahap Tutup



Submission date: 15-Jun-2024 01:32PM (UTC+0700)
Submission ID: 2402865305
File name: BAB_V_-_2024-06-15T132653.390.docx (15.29K)
Word count: 322
Character count: 2048

Hardalia Hamzah 105451102620 Bab V

ORIGINALITY REPORT

0%

SIMILARITY INDEX



INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



Exclude quotes
Exclude bibliography

Exclude matches



Lampiran 9



JURNAL INOVASI PENDIDIKAN

LETTER OF ACCEPTANCE FOR SCIENTIFIC ARTICLES PUBLICATION

No. 40/JIP/LaA/5-VII/2024

Chief of Editor Jurnal Inovasi Pendidikan (JIP) has decided that the name article below has been accepted on JIP will be published in Vol 7 No 5 2024.

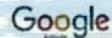
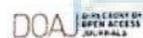
Author : Hardalia Hamzah¹, Tasrif Akib², Arie Martuty³
 Email : hamzahhardalia@gmail.com¹, tasrifakib@unismuh.ac.id²,
 ariemartuty.erwin@gmail.com³
 Title : PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN MELALUI
 BERMAIN SIMBOLIK MENGGUNAKAN MEDIA ALAM KELOMPOK B3
 DI TK AISYIAH RAPPOKALLING KOTA MAKASSAR
 Affiliation : Universitas Muhammadiyah Makassar

Thank you for submitting your article to our journal. We wish you all possible success in the future.

Warm regards.



Estri Rahayu
 JURNAL INOVASI
 PENDIDIKAN
 Chief Editor



Dipindai dengan CamScanner

RIWAYAT HIDUP



Hardalia Hamzah. Lahir di Sinjai pada tanggal 24 Agustus 2002. Anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Hamzah dan Ibu Huduriah, Penulis pertama kali menempuh pendidikan di TK Negeri Jekka pada tahun 2007 sampai pada tahun 2009, lalu melanjutkan Sekolah Dasar di SDN 85 Labettang pada tahun 2009 sampai pada tahun 2014.

Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMPN 4 Tombolopao sampai pada tahun 2017, kemudian pada tahun 2017 penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMAN 6 Sinjai dan selesai pada tahun 2020. Pada tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan pada Program Studi S-1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.