

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN
MELALUI PERMAINAN TABUNG ANGKA KELOMPOK A
DI TK RA-RAUDHATUL JANNAH
KABUPATEN BULUKUMBA.**



SKRIPSI

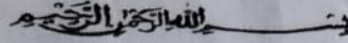
*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Melakukan Penelitian
Pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh:

**RISMUNADIYAH WAHYUNI
105451102018**

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

2024



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Rismunadiyah Wahyuni**, NIM: **105451102018**, diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 166 Tahun 1445 H / 2024 M, Pada Tanggal 03 Dzulhijjah 1445 H / 10 Juni 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 Sabtu Tanggal 13 Juni 2024 M.

Makassar, 06 Dzulhijjah 1445 H
10 Juni 2024 M

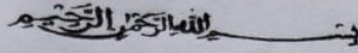
Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Dosen Penguji :
 1. Prof. Dr. Dra. Munirah, M.Pd. (.....)
 2. Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd. (.....)
 3. Arie Martuty, S.Si., M.Pd. (.....)
 4. Sri Suflianti Romba, S.Pd., M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh,
Dekan Ekip Unismuh Makassar

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D

NBM : 860 934



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tabung Angka Kelompok A di TK RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba.

Mahasiswa yang bersangkutan

Nama : Rismunadiyah Wahyuni
NIM : 105451102018
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

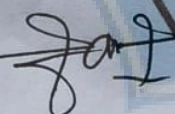
Setelah diperiksa dan diteliti ulang maka skripsi ini dinyatakan telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

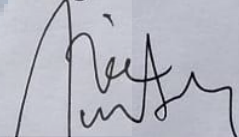
Makassar, 10 Juni 2024

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



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



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

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru PAUD


Dr. Tasrif Akib, M.Pd., Ph.D
NBM : 860 934


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



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Rismunadiyah Wahyuni

NIM : 105451102018

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi: Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tabung Angka di TK RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar

Makassar, 27 Mei 2024
Yang Membuat Pernyataan

Rismunadiyah Wahyuni



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rismunadiyah wahyuni
NIM : 105451102018
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

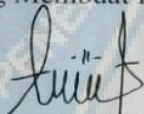
Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun)
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1,2, dan 3 saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 27 Mei 2024

Yang Membuat Perjanjian


Rismunadiyah Wahyuni

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ Mengajarkan anak berhitung sama dengan mengajarkan anak tentang kejujuran karena dalam ilmu berhitung jawabannya selalu jujur dan pasti .
- ❖ Ketekunan, kesabaran dan kesantunan membuahkan kesuksesan .

PERSEMBAHAN

- ❖ Kedua Orangtuaku, saudaraku dan teman-teman atas semua bantuan yang diberikan dengan ikhlas dalam mendukung penulis menggapai harapan menjadi sebuah kenyataan

ABSTRAK

RISMUNADIYAH WAHYUNI, NIM 105451102018, 2023 “Meningkatkan Kemampuan berhitung Permulaan melalui Permainan Tabung Angka Kelompok A di TK RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba”. Skripsi program Studi Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Dr. Tasrif Akib dan Pembimbing II Arie Martuty.

Pendidikan untuk anak usia dini merupakan pendidikan yang ditunjukkan untuk anak usia 0-8 tahun, salah satu strategi yang dapat digunakan pendidik untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini adalah melalui permainan. Guru hendaknya memilih kegiatan yang tepat untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak salah satunya dengan meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. Kemampuan berhitung permulaan yang rendah menjadi masalah yang dihadapi guru di Kelompok A di TK RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba. Berdasarkan kondisi tersebut rumusan masalah yang dipaparkan dalam penulisan ini yaitu: bagaimana Meningkatkan Kemampuan berhitung Permulaan melalui Permainan Tabung Angka Kelompok A di TK RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba dan seberapa besar pengaruh permainan tabung angka terhadap peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak di Kelompok A di TK RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdapat perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sumber data adalah siswa Kelompok A di TK RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba. Melalui kegiatan pembelajaran yang lebih menarik seperti mengenal angka dan berhitung melalui permainan tabung angka dengan benda yang disesuaikan dengan tema sebagai sumber belajar terbukti mampu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak, yaitu terlihat dari lembar data hasil pengamatan pada saat kegiatan pembelajaran dengan permainan tabung angka berlangsung. Pada siklus I diperoleh hasil 62.5% peningkatan kemampuan berhitung permulaan dan pada siklus II diperoleh hasil 100% peningkatan kemampuan berhitung permulaan, dengan hasil tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil karena melebihi target Indikator penelitian sebesar 80%.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan kegiatan permainan tabung angka sebagai sumber belajar dapat dikatakan berhasil dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. Berdasarkan penelitian tersebut disarankan pada semua guru dapat memberikan kegiatan pembelajaran berhitung permulaan yang menarik dan menyenangkan anak. Guru juga hendaknya mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan bagi anak.

Kata kunci: Kemampuan Berhitung Permulaan Anak, Permainan dan Tabung Angka

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat, dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan maksimal. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak mungkin selesai tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung ataupun tidak langsung sehingga skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Kemudian kepada kedua orang tuaku ibu dan ayah yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemaniku dengan candanya, kepada saya, dan dosen pembimbing Ibu Dr. Sukmawati, M.Pd dan Arie Martuty, S.Si., M.Pd yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi sejak awal penyusunan skripsi hingga selesainya skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag S.E., M.M, Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., P.h.D., Dekan Fakultas keguruan dan Ilmu pendidikan universitas muhammadiyah Makassar yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian, dan Tasrif Akib. S..Pd, M,..Pd. ketua program studi

pendidikan guru pendidik anak usia dini serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan. Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makasar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kepala sekolah serta seluruh guru dan staf di TK RA-Raudhatul Jannah, terutama guru kelompok A yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada sahabat dan teman-teman seperjuanganku Angkatan terlebih kelas 18A PG Paud atas kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidupku. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-satu.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi bahwa tugas akhir skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, semoga bermanfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin

Makassar 16 Juli 2022

Rismunadiyah Wahyun

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Masalah Penelitian	8
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Kajian Pustaka	11
B. Hasil penelitian Relevan	32
C. Kerangka Berpikir	34
D. Hipotesis Tindakan	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian	37
B. Lokasi dan Subjek Penelitian	37
C. Faktor yang Diselidiki	38
D. Prosedur penelitian	38
E. Instrumen Penelitian	43
F. Teknik Pengumpulan Data	43
G. Teknik Analisis Data	44
H. Indikator Keberhasilan	46

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHSAN	47
A. Hasil Penelitian	47
B. Pembahasan.....	68
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	72
A. Simpulan	72
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	77
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 kisi-kisi obeservasi kemampuan mengenal lambang bilangan	20
Tabel 2.2 Rubrik penilaian kemampuan mengenal lambang bilangan berikut....	20
Tabel 3.1 Kriteria Keberhasilan	45
Tabel. 4.1 Hasil Observasi Mengenal Lambang bilangansiklus I pertemuan I ...	54
Tabel. 4.2 Hasil Observasi Mengenal Lambang Bilangan Siklus I Pertemuan II	55
Table 4.3 Hasil Observasi Mengenal Lambang Bilangan Siklus I Pertemuan I dan II	56
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan.....	57
Tabel. 4.5 Hasil Observasi Mengenal Lambang Bilangan Siklus II Pertemuan I	63
Tabel. 4.6 Hasil Observasi Mengenal Lambang Bilangan Siklus II pertemuan II	64
Table 4.7 Hasil Observasi Mengenal Lambang Bilangan Siklus II Pertemuan I dan II	65
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Bagan Kerangka pikir	36
Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan menurut Arikunto (2016)	40



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran hasil Observasi.....	76
Lampiran Rpph	86
Lampiran Dokumentasi.....	95



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak di masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini. Awal kehidupan anak merupakan masa yang paling tepat dalam memberikan dorongan atau upaya pengembangan agar anak dapat berkembang secara optimal.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, baik pendidikan secara formal di sekolah maupun secara nonformal.

Anak usia dini memiliki kemampuan yang luar biasa khususnya pada masa anak-anak awal. Keinginan anak untuk belajar menjadikan mereka aktif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dalam waktu singkat, mereka akan beralih ke hal lain untuk dipelajari. Lingkungan kadang menjadikan anak terhambat dalam mengembangkan kemampuan belajarnya. Lingkungan yang tidak kondusif dapat menghambat keinginan anak untuk bereksplorasi.

Masitoh (2005:2), pendidikan Anak usia dini khususnya taman kanak-kanak pada dasarnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan taman kanak-kanak memberikan kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak, oleh karena itu pendidikan untuk anak usia dini khususnya di taman kanak-kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Pengembangan kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai, mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Salah satu aspek dalam pengembangan kognitif ini adalah pengembangan pembelajaran matematika. Praktek-praktek pembelajaran matematika untuk anak usia dini diberbagai lembaga pendidikan anak usia dini baik jalur formal maupun jalur non formal sudah sering dilaksanakan. Istilah-istilah yang dikenal diantaranya pengembangan kognitif, daya pikir atau ada juga yang menyebutnya sebagai pengembangan kemampuan matematika untuk anak usia dini dirancang agar anak mampu menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan matematika.

Menurut Dini Suyanto (2005:56), matematika atau berhitung sangat penting dalam kehidupan kita. Setiap hari bahkan setiap menit kita menggunakan matematika. Pada saat belanja, menghitung benda, waktu, tempat, jarak dan kecepatan merupakan fungsi matematis. Pengukuran panjang, berat, dan volume

juga merupakan fungsi matematika, dengan kata lain matematika sangat penting bagi kehidupan kita, termasuk anak usia dini.

Menurut Ismayati (2010:22), kemampuan berhitung permulaan pada anak dapat dikembangkan sejak usia dini. Anak-anak mengalami perkembangan yang pesat dalam memahami matematika. Pada usia tiga tahun awal anak sudah dapat menunjukkan banyak benda dengan menggunakan jari-jarinya. Tidak semua anak dapat menghitung dengan benar, mungkin masih banyak anak yang melakukan kesalahan dalam berhitung namun itu semua merupakan sebuah perilaku matematika (*mathematical behaviour*) yang ditunjukkan. Pendidik perlu memberikan stimulasi yang tepat agar anak dapat mengembangkan kemampuan matematikanya secara maksimal.

Bermain merupakan stimulus (*perangsang*) dari lingkungan yang dapat membantu memaksimalkan tumbuh kembang anak. Melalui bermain, anak dapat mengoptimalkan segala kemampuannya. Pada saat bermain anak mencoba gagasan-gagasan mereka, bertanya berbagai persoalan dan memperoleh jawaban atas persoalan mereka. Melalui permainan menyusun balok misalnya anak akan belajar menghubungkan ukuran suatu objek lainnya. Mereka belajar memahami bagaimana balok yang besar mampu menopang balok yang lebih kecil.

Bermain secara fisik memberikan peluang bagi anak untuk mengembangkan kemampuan motoriknya, seperti dalam olah raga dapat mengembangkan kelenturan, kekuatan dan ketahanan otot. Saat bermain anak juga belajar berinteraksi secara sosial, berlatih untuk saling berbagi dengan orang lain, meningkatkan toleransi dan belajar berperan aktif untuk memberikan kontribusi

sosial bagi kelompoknya. Melalui bermain anak juga berkesempatan untuk mengembangkan kemampuan berfikir karena kegiatan bermain merupakan suatu proses dinamis dimana seorang anak memperoleh informasi dan pengetahuan yang kelak dijadikan landasan pengetahuannya dalam proses belajar dikemudian hari.

Menurut Yuriastin dkk (2009:39), bermain dan alat-alat permainan memiliki fungsi terapeutik (berkaitan dengan terapi) karena itu proses dari belajar anak sebaiknya dilakukan melalui metode bermain dengan alat-alat permainan. Permainan merupakan proses yang menyenangkan dan diskusi anak-anak. Bermain dan alat-alat permainan merupakan perangkat komunikasi bagi anak, dengan bermain anak akan belajar cara berkomunikasi dengan lingkungan hidupnya, sosialnya dan dirinya sendiri. Dengan bermain anak juga belajar mengerti atau memahami lingkungan sekitarnya, interaksi sosial dengan orang-orang disekelilingnya dan mengembangkan fantasi, imajinasi serta kreativitasnya.

Menurut Rajjih (2008:164), permainan merupakan salah satu cara yang tepat untuk mengembangkan berbagai kemampuan anak. Permainan yang menarik dapat dijadikan media bagi anak untuk belajar banyak hal seperti berhitung, membaca dan lain-lain. Ada semacam consensus bersama dikalangan para pakar pendidikan dan pengajaran bahwa permainan merupakan salah satu media pendidikan yang efektif. Potensi-potensi yang dimiliki anak-anak justru dapat mengalami perkembangan melalui interaksi mereka dengan anak-anak justru dapat mengalami perkembangan melalui interaksi mereka dengan anak-anak lain dalam kegiatan permainan yang beraneka ragam. Bahkan lebih jauh , mereka

mengatakan bermain merupakan ungkapan atau ekspresi yang dengan izin Allah tersimpan rapi dalam pribadi manusia. Mengembangkan kemampuan anak usia dini hendaknya dilakukan melalui permainan yang menyenangkan.

Jenis permainan yang ada tidak semuanya baik untuk anak. Pendidik harus dapat memberikan permainan yang tepat untuk anak. Berbagai strategi telah dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan berbagai kemampuan anak namun tidak semua sesuai dengan perkembangan anak dan dapat menarik minat anak untuk belajar. Pendidik hendaknya memahami karakteristik anak usia dini yang unik, senang bermain dan bereksplorasi sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat disesuaikan dengan kemampuan anak yaitu melalui permainan yang menarik dan menyenangkan. Pendidik serta stimulasi anak yang sesuai dengan perkembangan anak sangat dibutuhkan untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak yaitu fisik motorik, bahasa, moral dan nilai-nilai agama, kognitif, serta seni. Pengajaran berhitung permulaan pada anak harus dikemas menjadi suatu hal yang menyenangkan. Perlu ada media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak dengan media yang nyata dan dilakukan sambil bermain.

Perkembangan kognitif, khususnya berhitung permulaan di RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba Guru sering mengalami hambatan. Berdasarkan refleksi awal pada pembelajaran berhitung permulaan pada anak di RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba sebagian besar anak menunjukkan sikap kurang perhatian terhadap pembelajaran berhitung permulaan dikelas karena mereka beranggapan bahwa pembelajaran saat itu kurang menarik dan tidak

menyenangkan. Sebagian anak menunjukkan sikap pasif terhadap pembelajaran berhitung permulaan dikelas.

Berdasarkan hasil Observasi yang dilakukan pada kelompok A di TK RA-Raudhatul jannah Kabupaten Bulukumba, pada anak kelompok A yang memiliki rentang usia 4-5tahun. Anak-anak di kelompok tersebut memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda dan cenderung belum merata dan tidak sesuai harapan. Hal ini terlihat pada saat proses belajar mengajar di kelas yaitu pada saat guru meminta anak untuk menghitung jari-jari tangannya masing-masing namun sebagian anak belum mampu membilang dan menyebutkan dengan benar contohnya pada saat guru mengangkat sembilan jarinya kemudian meminta anak untuk menghitungnya disini sebagian anak ada yang menyebut itu tiga, empat, lima, enam, tujuh dll. Anak belum mampu mencocokkan lambang bilangan dan benda dengan benar ini terlihat pada saat kegiatan menempel lambang bilangan yang disesuaikan dengan jumlah gambar buah contohnya pada lembar kerja anak terdapat empat gambar buah dan masih banyak anak yang belum mampu mencocokkannya dengan lambang bilangan ada yang menempel lambang bilang satu, lambang bilangan lima. Anak belum mampu mengenal lambang bilangan ini terlihat pada saat guru memperlihatkan angka di papan tulis masih banyak anak yang belum mampu membedakan angka 6 dan 9. bilangan 3 dianggap bilangan 5 dan sebaliknya. Pada waktu kegiatan mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan yang sesuai jumlahnya, guru sudah membimbing anak dengan menghitung benda bersama-sama dahulu kemudian anak dibiarkan mengerjakan mandiri. Namun Sebagian anak masih belum tepat dalam memilih lambang bilangan.

Dari pengamatan peneliti penyebab Kemampuan berhitung permulaan kelompok A TK RA-Raudhatul Jannah anak masih rendah, ada beberapa anak yang mengalami masalah pada kemampuan berhitungnya. Sehingga peneliti mengambil kesimpulan bahwa mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan tabung angka.

Untuk mengatasi permasalahan diatas, peneliti mengajukan solusi untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan melalui bermain Tabung Angka. Maka kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan tabung angka dapat lebih bermakna sehingga anak-anak mudah mengingatnya tertanam kuat dalam dirinya. Karena media Tabung angka adalah permainan yang menitik beratkan pada penguasaan berhitung. Selain itu anak-anak juga merasa senang, karena mereka belajarnya sambil bermain, dan melalui bermain anak mendapatkan berbagai pengalaman dan ilmu baru sehingga dalam pembelajaran di PAUD guru perlu menciptakan lingkungan belajar dengan cara bermain sambil belajar. Jadi proses belajar anak sebaiknya dilakukan dengan metode bermain dengan alat-alat permainan (media), karena alat permainan itu tidak bisa dipisahkan dari kebutuhan anak.

Permainan tabung angka diharapkan anak dapat berinteraksi dengan teman-temannya dan minat mereka terhadap pembelajaran berhitung permulaan menjadi lebih baik. Berdasarkan uraian diatas penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang permainan tabung angka yang dijadikan media pembelajaran untuk mempermudah anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Penelitian tindakan kelas ini berjudul **“Meningkatkan Kemampuan**

Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tabung angka Kelompok A di TK RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba”.

B. Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Informasi yang diperoleh dari hasil observasi tentang proses pembelajaran berhitung permulaan di RA-Raudhatul Jannah kurang optimal sehingga penulis mengungkapkan beberapa masalah yang muncul dalam proses pembelajaran berhitung permulaan disekolah tersebut adalah:

1. Kurangnya perhatian anak didik dalam proses pembelajaran.
2. Proses pembelajaran kurang efektif, karena belum terjadi interaksi belajar mengajar yang optimal.
3. Anak didik cenderung pasif.
4. Motivasi belajar anak didik masih sangat rendah.
5. Metode dan teknik mengajar tidak menarik, sehingga timbul kejenuhan bagi anak didik.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, langkah selanjutnya adalah peneliti merencanakan alternatif pemecahan masalah untuk memperbaiki proses pembelajaran maka peneliti memberikan alternatif pemecahan masalah yaitu dengan penerapan permainan tabung angka dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan di Kelompok A TK RA-Raudhatul Jannah.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis sebutkan diatas, maka penulis dapat merumuskan permasalahannya yaitu bagaimana peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan tabung angka kelompok A RA-raudhatul jannah?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

Untuk mengetahui Peningkatan kemampuan berhitung anak kelompok A di RA-raudhatul jannah.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada lembaga-lembaga yang menangani pendidikan anak usia dini ataupun masyarakat umum yang membutuhkan informasi tentang perkembangan anak dan permainan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi semua pihak baik guru, anak atau siswa maupun lembaga PAUD penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

a. Bagi Guru PAUD

- 1) Dapat dijadikan bahan masukan dalam menerapkan permainan untuk

meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak.

- 2) Meningkatkan kompetensi guru sehingga pembelajaran lebih berkualitas.
- 3) Memotivasi guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan untuk menciptakan pembelajaran menarik, menyenangkan dan bermakna bagi anak.

b. Bagi Anak /Siswa

- 1) Menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran berhitung permulaan.
- 2) Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak melalui permainan yang menyenangkan.

c. Bagi Lembaga PAUD

Hasil penelitian diharapkan menjadi sumbangan yang positif bagi seluruh lembaga PAUD pada umumnya dan bagi RA-Raudhatul Jannah, khususnya dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran terutama meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Kognitif adalah pikiran, melalui pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah. Adapun perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak, pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui, dan memahami menurut Witgerington (Ahmad Susanto, 2014).

Kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berpikir pada anak usia dini. Dengan kemampuan berpikirnya anak usia dini dapat mengeksplorasi dirinya sendiri dan lingkungan sekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan. (Mursid, 2015). Perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan anak untuk mengeksplorasi lingkungan karena bertambah besarnya koordinasi dan pengendalian motorik, maka dunia kognitif anak berkembang pesat, makin kreatif, bebas, dan imajinatif.

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelengensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan untuk ide-ide belajar (Susanto, 2011).

Kemampuan Kognitif ialah kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. (Khadijah, 2016).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa untuk mengetahui perkembangan kognitif adalah suatu kemampuan dasar yang telah dimiliki seseorang dalam memecahkan suatu masalah yang dapat berkaitan dengan angka dan psikis anak dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir anak, kemampuan berpikir anak dapat mengeksplor dirinya sendiri dan dilingkungan sekitar. Sehingga anak mempermudah pengetahuan umum yang lebih luas.

2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Menurut Mansur, (Mulyani, 2018:44). perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Sedangkan Demista menjelaskan bahwa kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Dengan berkembangnya kemampuan kognitif, anak dapat dengan mudah menguasai pengetahuan yang luas sehingga anak mampu menjalankan fungsinya secara wajar dalam interaksi dengan masyarakat dan lingkungan sosialnya. Dengan demikian, perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang

berkaitan dengan pengetahuan, yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.

Menurut Jean Piaget (Mulyani 2018:45), menjelaskan ada empat tahapan perkembangan kognitif pada anak yaitu:

1) Tahap sensorimotor (0-2 tahun)

Pada tahap ini, bayi menggunakan alat indera dan kemampuan motorik untuk memahami dunia sekitarnya. Bayi mengalami perkembangan dari gerak refleks sederhana menuju beberapa langkah skematik yang lebih terorganisasi.

2) Tahap pra operasional (2-7 tahun)

Dalam tahapan ini, anak dapat membuat penyesuaian perseptual dan motorik terhadap objek dan kejadian yang direpresentasikan dalam bentuk simbol (bayangan mental, kata-kata, isyarat) dalam meningkatkan bentuk organisasi dan logika.

3) Tahap operasional konkret (7-11 tahun)

Pada tahap ini, anak mendapatkan struktur logika tertentu yang membuatnya dapat melaksanakan berbagai macam “operasi mental”, yang merupakan tindakan terinternalisasi yang dapat dikeluarkan bila perlu. Anak melaksanakan operasi ini dalam situasi yang konkret.

4) Tahap operasional formal (11-15 tahun)

Tahap ini, operasi mental tidak lagi hanya sebatas pada objek yang konkret, tetapi juga sudah dapat diaplikasikan pada kalimat verbal atau logika, yang tidak hanya menjangkau kenyataan, melainkan juga berbagai kemungkinan, tidak hanya menjangkau masa kini, tetapi juga masa depan.

Tahapan perkembangan kognitif anak antara lain sensori motor, praoperasional, operasional kongkrit dan operasional formal. Anak kelompok bermain berada pada tahap operasional formal. Pembelajaran berhitung yang diberikan pada tahapan ini sebaiknya diberikan dengan menggunakan media yang kongkrit dan dilakukan dengan permainan yang menyenangkan.

3. Mengenal Lambang Bilangan

a. Pengertian Lambang Bilangan

Kemampuan Berpikir Simbolik Merupakan bagian dari perkembangan kognitif. Fungsi simbolik ialah tahap pertama pemikiran praoperasional pada anak usia dini. Pada tahap ini, anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental untuk objek yang tidak ada. Kemampuan untuk berpikir simbolik semacam itu disebut fungsi simbolik, dan kemampuan itu mengembangkan secara cepat dunia mental anak. (Mutiah, 2015).

Lambang bilangan merupakan konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya. Dengan memahami konsep lambang bilangan, diharapkan anak dapat memahami konsep matematika yang lain. (Sudaryanti, 2009)

Menurut Yus (2011:51) mengemukakan bahwa lambang bilangan adalah:

1. Membilang (menenal konsep bilangan dengan benda-benda).
2. Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan (anak tidak disuruh menulis).
3. Mengenal konsep bilangan sama dan tidak sama, lebih dan kurang, banyak ada sedikit.

Lambang bilangan adalah simbol yang mewakili lambang bilangan, simbol tersebut memiliki bentuk lambang bilangan yang berbeda-beda antara satu dengan lainnya. Aspek yang berkaitan dengan lambang bilangan adalah aspek perkembangan kognitif.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan Lambang bilangan adalah simbol yang mewakili lambang bilangan, simbol tersebut memiliki bentuk lambang bilangan yang berbeda-beda antara satu dengan lainnya. Aspek yang berkaitan dengan lambang bilangan adalah aspek perkembangan kognitif. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai lambang bilangan. Sifat yang esensial dari lambang bilangan itu ialah bahwa lambang bilangan itu mewakili lambang bilangan.

b. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Kemampuan diartikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti bisa atau dapat, kemudian mendapat awalan ke- dan akhiran \pm an, yang selanjutnya menjadi kata kemampuan mempunyai arti menguasai berasal dari nomina yang sifatnya mana suka.

Perkembangan pengenalan lambang bilangan atau angka akan berkembang seiring dengan perkembangan kemampuan akalnya, hal ini dapat dirangsang melalui pengenalan hitungan sederhana. Proses hitungnya masih menggunakan benda nyata saat berhitung. Namun anak masih belum faham mengenai lambang 14 bilangan. Oleh sebab itu butuh tindakan lanjut untuk mengenalkan anak pada lambang bilangan atau bentuk bilangan (Wulan, 2011).

Kemampuan mengenal lambang bilangan menjadi salah satu kemampuan yang sangat penting untuk dimiliki dan dikuasai oleh anak. Sebab kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan dasar dalam bidang matematika yang kelak akan sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari anak. Selain itu, kemampuan mengenal lambang bilangan juga dapat mempengaruhi kesiapan anak untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya. Seperti yang telah diungkapkan oleh World Health Organization dalam penelitian longitudinal bahwa “early mathematics skills strongly predict later mathematics skills” yang artinya kemampuan matematika awal sangat menggambarkan kemampuan matematika dikemudian hari (Gandana, 2017).

c. Konsep Mengenal Lambang Bilangan

Perkembangan mengenal lambang bilangan penting untuk diketahui dalam proses pembelajaran mengenal lambang bilangan. Sebelum mengenal lambang bilangan perlu mengetahui perkembangan mengenal konsep bilangan. Menurut Sujiono (dalam Bahtera, 2016) perkembangan mengenal konsep bilangan mencakup beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Pengenalan kuantitas. Anak- anak menghitung sejumlah benda yang ditentukan, dilakukan secara bertahap 1-10 kemudian 11-20.
- 2) Menghafal urutan nama bilangan yaitu menyebutkan nama bilangan dalam urutan yang benar.
- 3) Menghitung secara rasional. Anak dikatakan memahami bilangan bila mampu menghitung benda sambil menyebutkan nama bilangan, membuat

korespondensi satu-satu, menyadari bilangan terakhir yang disebut mewakili jumlah benda dalam 1 kelompok.

- 4) Menghitung maju. Menghitung 2 kelompok benda yang digabungkan dengan cara menghitung semua dimulai dari benda pertama sampai benda terakhir, menghitung melanjutkan, menghitung benda dengan cara melanjutkan dari jumlah salah satu kelompok.
- 5) Menghitung mundur. Menghitung mundur dilakukan dalam operasi pengurangan bilangan, menggunakan bilangan kecil saja.
- 6) Menghitung melompat yaitu menyebutkan bilangan dengan cara melompat dengan bilangan tertentu.

d. Tahapan dan Prinsip Kemampuan Berhitung Permulaan

Menurut Depdiknas Susanto (2011: 100) Berbagai cara dapat dilakukan oleh seorang guru dan orang tua untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan berhitung permulaan, kemampuan berhitung merupakan kemampuan untuk menggunakan keterampilan berhitung. Tahapan yang dapat dilakukan untuk membantu mempercepat penguasaan berhitung melalui jalur matematika, misalnya: tahap penguasaan konsep, tahap transisi, dan tahap pengenalan lambang.

Tahapan bermain berhitung atau matematika anak usia dini, dengan mengacu pada hasil penelitian Jean Piaget tentang intelektual, yang menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra operasional, maka penguasaan kegiatan berhitung/matematika pada anak usia dini taman kanak-kanak akan melalui tahapan sebagai berikut:

1) Tahap Konsep/pengetrian

Pada tahap ini anak berekspresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya. Kegiatan menghitung-hitung ini harus dilakukan dengan memikat, sehingga benar-benar dipahami oleh anak. Pada tahap ini guru atau orang tua harus dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan berkesan, sehingga anak tidak menjadi jera atau bosan.

2) Tahap Transmisi/peralihan

Tahap transisi merupakan masa peralihan dari konkret ke lambang, tahap ini ialah saat anak mulai benar-benar memahami. Untuk itulah maka tahap ini diberikan apabila tahap konsep sudah dikuasai anak dengan baik, yaitu saat anak mampu menghitung yang terdapat kesesuaian antara benda yang dihitung dan bilangan yang disebutkan. Tahap transisi ini pun harus terjadi dalam waktu yang cukup untuk dikuasai anak.

3) Tahap Lambang

Tahap dimana anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk, dan sebagainya jalur-jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung atau matematika.

Prinsip-prinsip dalam berhitung permulaan untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak dikenalkan melalui permainan berhitung, dikenal ada beberapa prinsip mendasar yang

perlu dipahami dalam menerapkan permainan berhitung, yaitu: pertama, dimulai dari menghitung benda. Kedua, berhitung dari yang lebih mudah ke yang lebih sulit. Ketiga, anak berprestasi aktif dan adanya rangsangan untuk menyelesaikan masalahnya sendiri. Ke empat, suasana yang menyenangkan. Kelima, bahasa yang sederhana dan menggunakan contoh-contoh. Ke enam, anak dikelompokkan sesuai dengan tahapan berhitungnya. Ke tujuh, evaluasi dari mulai awal sampai akhir kegiatan. (Depdiknas, 2000: 8). Prinsip-prinsip berhitung ini penting diperhatikan agar anak dapat dengan mudah memahami konsep berhitung dengan baik. Anak akan menyenangi kegiatan berhitung menjadi lebih bermakna.

e. Indikator Kemampuan Berhitung Permulaan

Indikator pembelajaran yang akan di capai oleh guru dan anak didik dalam rangka meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok A melalui bermain tabung angka. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 147 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, tingkat pencapaian perkembangan anak adalah:

- 1) Menyebut lambang bilangan 1 sampai dengan lambang bilangan 10
- 2) Mengurutkan lambang bilangan 1 sampai dengan lambang bilangan 10
- 3) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung

Berpikir simbolik berarti anak belajar mengenai konsep. Dalam tahap ini anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada terutama dalam memahami angka atau bilangan.

Tabel 2.1 kisi-kisi obeservasi kemampuan mengenal lambang bilangan

Variabel	Indikator	Instrument
Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	Menyebutkan lambang bilangan 1-10.	Lembar Obervasi (ceklis) dan Dokumentasi
	Menggunakan gambar lambang bilangan untuk menghitung.	Lembar Obervasi (ceklis) dan Dokumentasi
	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Lembar Obervasi (ceklis) dan Dokumentasi

Tabel 2.2 Rubrik penilaian kemampuan mengenal lambang bilangan berikut.

No	Indikator	Deskripsi	Kriteria	Skor
1.	Menyebutkan lambang bilangan 1-10 melalui Permainan tabung angka	Jika anak sudah mampu menyebutkan angka lebih dari 10 dan sudah membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
		Jika anak sudah mampu menyebutkan angka 1 sampai 10 secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
		Jika anak mampu menyebutkan angka kurang dari 10 dengan bantuan guru	Mulai Berkembang (MB)	2
		Jika anak tidak mampu menyebutkan tetapi masih dibimbing dan dicontohkan dengan guru.	Belum Berkembang (BB)	1

No	Indikator	Deskripsi	Kriteria	Skor
2.	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung melalui permainan tabung angka	Jika anak mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan sudah membantu temannya yang belum mencapai kemampuan yang sesuai indicator	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
		Jika anak sudah mampu Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
		Jika anak mampu Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dengan bantuan guru	Mulai Berkembang (MB)	2
		Jika anak tidak bisa Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung tapi masih harus dibimbing dan dicontohkan oleh guru	Belum Berkembang (BB)	1
3.	Mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan	Jika anak sudah mampu Mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan dan belum mencapai kemampuan sesuai indicator	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
		Jika anak sudah mampu mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
		Jika anak sudah mampu mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan dan dengan bantuan Guru.	Mulai Berkembang (MB)	2
		Jika anak tidak dapat mencocokkan lambang bilangan tapi harus dibimbing dan dicontohkan dengan guru	Belum Berkembang (BB)	1

a. Standar berhitung permulaan untuk anak usia dini

Pendapat (Carol dan Barbara,2008 391-403) menyatakan bahwa konsep-konsep yang dapat dipahami anak usia tiga, empat, lima tahun antara lain:

a. Konsep bilangan

Konsep ini harus dipelajari untuk anak usia dini yaitu pengembangan kepekaan terhadap bilangan. Peka terhadap bilangan yaitu lebih dari sekitar berhitung. Kepekaan bilangan itu mencakup pengembangan rasa kualitas dan pemahaman kesesuaian lawan satu (Hartneet & Gelman, 1998) dalam (Carol dan Barbara,2008).

b. Konsep Aljabar

Menurut standart NTCM 2000 (Standar National Council of Teachers of Mathematics), pertemuan pertama anak-anak usia 3-4 tahun dengan aljabar dimulai dengan menyortir,menggolongkan, membandingkan, dan menyusun benda-benda menurut bentuk, jumlah dan sifat-sifat lain. Mengenai, menggambarkan dan pola memberi sumbangan kepada pemahaman anak-anak tentang penggolongan.

c. Konsep penggolongan

Penggolongan (klasifikasi) mengelompokan benda – benda yang serupa atau memiliki kesamaan adalah salah satu proses yang penting untuk mengembangkan konsep bilangan.

d. Konsep membandingkan

Membandingkan adalah proses dimana anak membangun suatu hubungan antara dua benda berdasarkan suatu atribut tertentu. Mereka belajar

konsep-konsep dan label-label untuk paling besar, paling kecil, paling tinggi dan sebagainya.

e. Konsep pola-pola

Mengidentifikasi dan menciptakan pola di hubungkan dengan penggolongan dan penyortiran. Anak usia tiga empat dan lima tahun senang membuat dan mengenal pola-pola dilingkungan mereka. Kemampuan mengenal pola akan membantu anak-anak mengembangkan ketrampilan yang bisa dipakai dalam menyortir, menggolongkan, mengidentifikasi bentuk-bentuk dan membuat grafik.

f. Konsep pengukuran

Ketika anak mempunyai kesempatan dan pengalaman-pengalaman langsung untuk mengukur, menimbang dan membandingkan ukuran benda-benda mereka belajar konsep pengukuran.

4. Konsep Permainan Tabung Angka

a. Pengertian Bermain dan Permainan

Menurut Fadlillah (2017 : 06) mengemukakan bermain bagi anak usia dini sudah tidak asing lagi. Setiap ada anak usia dini, disitu pasti dijumpai kegiatan bermain. Bermain dan anak usia dini diibaratkan seperti halnya dua sisi mata uang. Antara sisi satu dengan dengan sisi yang lainnya saling melengkapi dan tidak dapat dipisah-pisahkan. Karena memang bermain merupakan dunianya anak-anak.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 857) disebutkan bahwa istilah bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau

kegiatan untuk menyenangkan hati. Dalam konteks ini bermain harus dipahami sebagai upaya menjadikan anak senang, nyaman, ceria, dan bersemangat. Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain.

Berkaitan hal di atas, Hurlock (1978) mengategorikan bermain menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif ialah kegiatan bermain dimana kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilitan atau cat. Adapun bermain pasif, yaitu kegiatan bermain dimana kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Artinya anak tidak melakukan kegiatan bermain secara langsung, hanya sekedar melihat orang lain bermain atau hanya sekedar menonton televisi. Oleh karenanya bermain pasif juga disebut kegiatan hiburan.

Menurut James Sully (Tedjasaputra, 2001: 15), menyatakan bahwa bermain memang mempunyai manfaat tertentu, yang penting dan perlu ada dalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai oleh tertawa karena itu suasana hati dari orang yang melakukan kegiatan memegang peranan untuk menentukan apakah orang tersebut sedang bermain atau bukan. Bermain merupakan salah satu stimulus (perangsang) dari lingkungan yang dapat membantu memaksimalkan tumbuh kembang dan kecerdasan anak. Melalui bermain anak dapat mengoptimalkan semua kemampuannya. Menurut Yuliani Fadlillah (2017: 7) Untuk lebih jelas mengenai pengertian bermain, dapat diperhatikan melalui pemaparan para pakar pendidikan anak berikut ini:

- 1) Menurut Piaget, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.
- 2) Menurut Parten, bermain adalah suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.
- 3) Menurut Buhler dan Danziger, bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan kenikmatan.
- 4) Menurut Docket dan Fleer, bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.
- 5) Menurut Mayesty, bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.

Fadlillah, (2017 : 08) Dari beberapa pendapat tentang pengertian bermain, dapat dipahami bahwa bermain ialah suatu upaya untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan jiwa dari setiap aktivitas yang dilakukan, baik menggunakan alat permainan maupun tidak. Yang terpenting anak merasa gembira dengan permainan yang dilakukannya, serta tidak begitu memperdulikan tentang hasil akhir yang akan didapatkan. Namun untu anak usia dini bentuk dan alat permainan harus memiliki nilai-nilai edukatif, dalam rangka sebagai sarana mengembangkan potensi anak-anak.

b. Bermain Tabung Angka

Tabung atau silinder adalah bangun ruang tiga dimensi yang dibentuk oleh dua buah lingkaran identic yang sejajar dan sebuah persegi panjang yang mengelilingi kedua lingkaran tersebut. Tabung memiliki 3 sisi dan 2 rusuk. Sisi yang dimiliki tabung ada sisi atas dan sisi bawah yang mempunyai bentuk dan ukuran sama serta letaknya sejajar. Tabung juga memiliki jari-jari , diameter dan selimut tabung yang berbentuk lengkung. Tabung merupakan bangun ruang tiga dimensi yang memiliki sisi , selimut, jari-jari, diameter, rusuk dan volume atau isi.

Angka adalah suatu symbol atau lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan (menurut Honest Boy New) bilangan/ angka adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Symbol atau lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Dalam matematika konsep bilangan meliputi bilangan nol, bilangan negative, bilangan rasional, bilangan irasional dan bilangan kompleks.

Jadi tabung angka adalah bangun ruang tiga dimensi berbentuk silinder yang diberi angka atau bilangan yang dapat digunakan sebagai media pengenalan angka anak usia dini. Tabung angka dapat dibuat dengan plastic bening yang berbentuk tabung kemudian diberi angka sesuai kebutuhan kita untuk mengenalkan angka pada anak misalnya 1-5. Tabung angka dapat digunakan untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak dengan memasukkan benda kedalam tabung sesuai yang tertera pada tabung bervariasi ukuran dan bentuknya dapat dibuat sesuai dengan tema pembelajaran yang sedang diajarkan pada anak.

Permainan tabung angka dirancang sesuai dengan angka yang tertera pada dinding tabung. Permainan ini bertujuan memperkenalkan anak konsep angka melalui permainan atau bermain sambil belajar. Permainan ini dapat dilakukan secara individu atau kelompok. Permainan tabung angka secara individu dipanggil satu satu untuk memasukkan benda kedalam tabung angka, anak yang lain melihat dan memberi semangat kepada teman yang sedang bermain. Setelah anak selesai bermain guru mengajak anak untuk menghitung benda yang sudah dimasukkan kedalam tabung jika sudah sesuai guru memberikan pujian dan penghargaan berupa stempel tanda bintang jika belum sesuai guru memberi motivasi kepada anak dan memberikan penghargaan juga berupa stempel bintang. Permainan juga dapat dimainkan secara kelompok dengan cara yang hampir sama.

Peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak dapat dilakukan dengan berbagai kegiatan termasuk kegiatan bermain. Permainan tabung angka salah satu cara untuk memperkenalkan dengan cara yang menyenangkan. Dengan bermain tabung angka anak dapat mengenal lambang bilangan , menghitung benda dan bermain sambil belajar dalam suasana yang menyenangkan.

c. Pentingnya permainan Tabung Angka

Dalam buku panduan permainan berhitung Depdiknas (2007:4) menyebutkan bahwa ada beberapa teori yang mendasari perlunya permainan berhitung diantaranya:

1. Meningkatkan perkembangan mental anak

Belajar adalah sebagai proses membutuhkan aktivitas baik fisik maupun psikis. Selain itu kegiatan belajar juga harus disesuaikan tahap – tahap

perkembangan mental anak, karena belajar bagi anak harus keluar dari anak itu sendiri.

2. Masa peka berhitung pada anak

Perkembangan dipengaruhi oleh factor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung, maka orang tua dan Guru di TK harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal.

3. Perkembangan awal menentukan perkembangan selanjutnya

Pendidikan di Paud sangat penting untuk mencapai keberhasilan belajar pada tingkat pendidikan selanjutnya. Di Paud bukan sekedar proses pelatihan agar anak mampu membaca, menulis dan berhitung tetapi merupakan cara belajar mendasar yang meliputi kegiatan yang dapat memotivasi anak untuk menemukan kesenangan dalam belajar, mengembangkan konsep diri (perasaan mampu dan percaya diri), melatih kedisiplinan, kebermanian, spontanitas, inisiatif dan apresiatif.

4. Bermain membantu anak untuk tumbuh sehat dan cerdas

Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan yang dapat membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial. Permainan tabung angka juga diharapkan menjadi sarana bermain bagi anak yang membantu anak untuk dapat meningkatkan berhitung permulaan seperti mengenal angka, atau menghitung jumlah benda secara sederhana.

d. Manfaat Permainan Bagi Anak

Proses bermain dan alat permainan merupakan perangkat komunikasi bagi anak-anak. Dengan bermain anak akan belajar cara berkomunikasi dengan lingkungan hidupnya, sosialnya, dan dirinya sendiri. Selain itu, dengan bermain anak-anak juga mengerti atau memahami lingkungan disekitarnya, interaksi sosial dengan orang-orang disekelilingnya dan mengembangkan fantasi, imajinasi, serta kreativitasnya.

Berikut ini manfaat bermain menurut Eviana, Daisy, Ayu (2009: 38) menyebutkan bahwa manfaat bermain bagi anak adalah:

1). Membantu anak memahami diri sendiri dan mengembangkan harga diri. Tidak dipungkiri bahwa permainan sangat penting dalam perkembangan anak. Ketika bermain mereka akan menentukan pilihanpilihan. Mereka harus memilih apa yang hendak dimainkan. Mereka juga memilih apa yang hendak dilukis dan diwarnai atau alat apa yang hendak digunakan. Semua pilihan itu akan membantu terbentuknya gambaran tentang diri mereka dan membuatnya merasa mampu mengendalikan diri. Menentukan pilihan dalam konteks permainan membuat pengalaman memilih itu menjadi mudah dan aman. Aman, karena tidak ada keputusan benar atau salah.

2). membantu anak mengembangkan kepercayaan diri. Permainan mendorong berkembangnya keterampilan, fisik, sosial, dan intelektual. Misalnya, perkembangan sosial dapat terlihat dari cara anak mendekati dan bersama orang lain, berkompromi, serta bernegosiasi. Kemudian, selain mengembangkan kekuatan fisik dan koordinasi tubuh, permainan juga akan membantunya

mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dan menyusun rencana. Apabila anak mengalami kegagalan dalam permainan (dimana mereka tahu bahwa hal tersebut tidak akan membawa akibat apapun), hal tersebut justru membantu mereka menghadapi kegagalan dalam arti sebenarnya dan mengelolanya pada saat mereka benar-benar harus bertanggung jawab.

3). Melatih mental anak. Ketika bermain, anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuan yang dia miliki tentang dunia sekaligus mendapatkan pengetahuan yang dia miliki tentang dunia sekaligus mendapat pengetahuan baru. Semua dilakukan dengan cara yang menggembirakan hatinya. Tidak hanya pengetahuan tentang dunia ada dalam pikiran anak terekspresikan lewat bermain, tapi juga hal-hal yang ia rasakan, ketakutan-ketakutan dan kegembiraan.

4). Meningkatkan daya kreativitas dan membebaskan stres anak. Kreativitas anak akan berkembang melalui permainan. Sebab, ide-ide yang orisinal akan keluar dari pikiran mereka, walaupun kadangkadang terasa abstrak bagi orangtua. Mengingat bahwa tidak hanya orangtua yang mengalami stres, anak-anak juga bisa. Stres pada anak dapat disebabkan oleh rutinitas harian yang membosankan. Bermain dapat membantu anak untuk lepas dari stres kehidupan.

5). Mengembangkan pola sosialisasi dan emosi. Dalam permainan kelompok, anak belajar tentang sosialisasi yang menempatkan dirinya sebagai makhluk sosial. Anak mempelajari nilai keberhasilan pribadi ketika berhasil memasuki suatu kelompok. Ketika anak memainkan peran “baik” atau “jahat” hal ini membuatnya kaya pengalaman emosi. Anak akan memahami perasaan yang terkait

dari kekuatan dan penolakan dari situasi yang dia hadapi.

6). Melatih motorik dan mengasah daya analisa anak. Melalui permainan, anak dapat belajar (learning by playing) banyak hal. Diantaranya, melatih kemampuan menyeimbangkan antara motorik halus dan kasar. Hal ini sangat mempengaruhi perkembangan psikologis. Permainan akan memberi kesempatan anak untuk belajar menghadapi situasi kehidupan pribadi sekaligus memecahkan masalah. Dengan demikian, anak akan berusaha menganalisa dan memahami persoalan yang terdapat dalam setiap permainan.

7). Mengembangkan otak kanan. Bermain memiliki aspek-aspek yang menyenangkan dan membuka kesempatan untuk menguji kemampuan dirinya berhadapan dengan teman sebaya serta mengembangkan perasaan realistis akan dirinya. Dengan begitu, bermain memberi kesempatan pada anak untuk mengembangkan otak kanan, kemampuan yang mungkin kurang terasah di sekolah maupun rumah. Bermain memiliki banyak manfaat bagi anak antara lain mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak seperti kemampuan anak untuk bersosialisasi dengan orang lain. Melalui kegiatan bermain anak juga dapat menyalurkan keinginann, mengembangkan kreativitas dan belajar mengendalikan emosi. Saat anak bermain secara tidak langsung memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan termasuk perkembangan otaknya.

Lima Langkah-langkah pembelajaran melalui permainan tabung angka yaitu:

- a. Guru membagi anak menjadi perkelompok.
- b. Guru menjelaskan jenis dan cara permainan yang akan dimainkan.

- c. Guru memberikan alat permainan tabung angka kepada setiap kelompok.
- d. Anak memainkan alat permainan tabung angka secara bergantian dengan memasukkan beberapa benda sesuai angka yang terdapat pada tabung.
- e. Anak diperintahkan untuk menghitung kembali jumlah benda yang terdapat didalam tabung tersebut.

B. Hasil Penelitian Relevan

Ada beberapa penelitian yang telah melakukan penelitian tentang kemampuan berhitung permulaan dalam bentuk permainan-permainan. Jadi secara lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut:

Pertama, Penelitian relevan yang dilakukan oleh Rena Regina Balkis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun”. Rena Regina Balkis menjelaskan dimana pada kesimpulan akhirnya bahwa melalui Media kartu angka bergambar ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali konsep bilangan. Penelitian diatas mempunyai perbedaan dan persamaan dengan penelitian penulis.

Adapun perbedaannya penelitian sebelumnya, yang mana penelitian sebelumnya menerapkan mediakartu angka bergambar sedangkan penelitian penulis menerapkan media tabung angka. Dan persamaanya sama-sama mengenalkan angka kepada anak. Alasan penulis ingin memakai media Tabung Angka yaitu, Tabung Angka merupakan permainan yang menitik beratkan pada penguasaan berhitung, dimana tabung tersebut terbuat dari bahan-bahan bekas serta mudah dimainkan anak. Selain dapat mengenalkan angka kepada anak juga

dapat mengenalkan warna dan bentuk.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Ratnasari Dwi Ade Chandra yang membahas tentang kemampuan mengenalkan konsep angka penelitian dengan judul “Pengembangan Media Visual Kartu Angka Efektif Untuk Mengenalkan Huruf Vokal A, I, U, E, O Pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun PAUD Labschool Jember”. Melalui permainan ini dapat meningkatkan pembelajaran berhitung anak, melalui hasil yang dicapai dari permainan media visual kartu angka ini dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka anak. Adapun persamaan yang dilakukan penelitian sebelumnya dengan penelitian penulis ialah sama-sama mengenalkan angka dan sama-sama untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Sedangkan perbedaan yaitu terletak pada kegiatannya, sedangkan penelitian terdahulu kegiatannya menggunakan kegiatan bermian melalui media visual kartu angka, sedangkan penulis ingin meneliti kemampuan berhitung anak melalui permainan Tabung Angka.²³ Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Desyarani dengan judul “Pengembangan Media Numeric Stick dalam Menstimulasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-20 Anak Usia 5-6 Tahun”. Penelitian ini dilakukan di TK Cempaka kelompok B. melalui permainan Media Numeric Stick.

ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenalkan lambang bilangan. Penelitian diatas mempunyai perbedaan dan persamaan, perbedaannya penelitian sebelumnya menerapkan sebuah permainan Numeric stick sedangkan penelitian penulis menggunakan sebuah media Tabung Angka. Dan persamaannya

dari media ini sama-sama mengenalkan angka dan variasi warna-warni dari angka tersebut.

C. Kerangka Berfikir

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan hal yang penting dalam masa perkembangan kognitif anak usia dini. Kemampuan mengenal lambang bilangan ditandai dengan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan, serta mengenal symbol atau lambang dari bilangan tersebut. Kemampuan mengenal lambang bilangan untuk anak usia 4-5 tahun menurut permendiknas Nomor 58 tahun 2009 adalah anak mampu mengenal lambang bilangan 1-10.

Dari pengamatan yang telah dilakukan di TK RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba pada anak kelompok A yang berusia 4-5 tahun, peneliti menemukan permasalahan kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A yang belum sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan yang terdapat dalam permendiknas Nomor 58 tahun 2009. Hal ini terlihat dari anak yang masih terbalik-balik dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10 karena anak mengenal lambang bilangan sebatas hafalan dan anak belum mengenal makna bilangan dengan baik.

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan yang membutuhkan pemikiran abstrak sehingga dibutuhkan sebuah media sebagai alat bantu pembelajaran. Tabung angka merupakan salah satu media yang tepat untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak kelompok A TK RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba. Tabung angka merupakan sebuah tabung yang dihiasi

dengan kain flannel yang diberi angka pada setiap tabung tersebut. Tabung angka merupakan media yang tepat untuk mengenalkan lambang bilangan, hal ini sesuai pendapat Bruner (dalam Sugihartono dkk., 2007:112) yang menyatakan bahwa anak usia 3-8 tahun berada di tahap ikonik dimana anak telah mampu belajar melalui gambar.

Penggunaan tabung angka ini akan lebih menarik jika dilibatkan anak secara aktif dalam kegiatan. Bermain merupakan salah satu metode yang menarik dan menjadikan anak lebih aktif dalam kegiatan. Bermain tabung angka menjadikan anak lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Bermain menggunakan tabung angka menjadikan materi yang disampaikan lebih konkret sehingga materi anak mudah diterima anak. Oleh karena itu, bermain tabung angka merupakan cara yang tepat untuk mengenalkan lambang bilangan.

Berdasarkan penjelasan yang telah diungkapkan di atas, maka dapat diduga bahwa bermain tabung angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A TK RA-Raudhatul Jannah. Kerangka alur piker dalam penelitian tindakan kelas ini dapat di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1.Bagan Kerangka pikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan penelitian ini adalah jika diterapkan permainan tabung angka dalam proses pembelajaran maka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan di kelompok A di Tk RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas atau PTK adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya.

Menurut Arikunto (2010: 3), PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang disengaja dimunculkan dan terjadi sebuah kelas secara bersama. Jenis penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 4 (empat) komponen dalam satu siklus yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Alasan peneliti siklus memilih PTK yaitu untuk memberi perbaikan atas masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat meningkat.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi Penelitian ini dilaksanakan di TK RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba sedangkan yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A yang berjumlah 16 anak didik yang terdiri 11 laki-laki dan 5 perempuan.

C. Faktor yang Diselidiki

Untuk memperoleh data pada penelitian ini maka faktor yang akan diselidiki adalah:

1. Faktor input, yaitu anak didik yang menjadi subjek penelitian, media dan alat bantu pembelajaran, sumber belajar.
2. Faktor proses, yaitu interaksi belajar mengajar, cara anak didik menggunakan media kartu angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.
3. Faktor output, yaitu peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan.

D. Prosedur Penelitian

Kurt Lewin dalam Arikunto (2006:92) mengemukakan model yang didasarkan atas konsep pokok bahwa penelitian tindakan terdiri atas empat komponen pokok yang juga menunjukkan langkah, yaitu:

a. Perencanaan atau *planning*

Dalam hal ini guru mempersiapkan yang dibutuhkan dalam penelitian di antaranya:

- 1) Pengelolaan kelas untuk permainan tabung angka (pengorganisasian anak, penugasan anak, disiplin kelas dan pembimbingan anak).
- 2) Pengelolaan tempat atau ruang untuk permainan (posisi guru, posisi murid, dan posisi media)
- 3) Penataan sarana dan prasarana
- 4) Mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan untuk permainan (pemilihan media, pemanfaatan dan pengembangan).
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak.

b. Tindakan atau *acting*

Penelitian tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan (Arikunto 2009:18). Penelitian yang dilakukan adalah sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Rencana dalam PTK ini adalah 2 siklus.

c. Pengamatan atau *reflecting*

refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan (Arikunto, 2009:18). Hal ini seperti melihat kembali bayangan kita untuk menentukan kembali kejadian yang perlu dikaji. Melalui refleksi akan dapat menetapkan apa yang telah dicapai, apa yang belum dicapai, serta apa yang perlu diperbaiki lagi dalam siklus berikutnya.

Refleksi dilakukan melalui analisis, serta induksi dan deduksi. Analisis dilakukan dengan meneruskan kembali secara intensif kejadian-kejadian atau peristiwa yang menyebabkan munculnya sesuatu yang diharapkan atau tidak diharapkan (whardhani, 2008:233).

Hubungan antara keempat komponen tersebut menunjukkan sebuah siklus atau kegiatan berkelanjutan berulang.

Langkah-langkah tersebut dapat diilustrasikan dalam gambar 3.1 berikut:



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan menurut Arikunto (2016)

1. Perencanaan Tahap Penelitian

a. Siklus I

1) Perencanaan

pada tahap ini peneliti merancang dan mempersiapkan kegiatan apa yang dilakukan dalam tahap perencanaan penelitian ini adalah:

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai dengan tema di TK RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba.
- b) Mempersiapkan kelas yang akan digunakan untuk proses pembelajaran yaitu kelompok
- c) Menyiapkan alat permainan berupa tabung angka yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.
- d) Menyiapkan instrument penilaian berupa lembar observasi.

- e) Menyiapkan alat-alat dokumentasi.

2). Tahap Pelaksanaan

1. Pembukaan, Pada tahap ini mempersiapkan kegiatan pembelajaran apa yang dilakukan adalah:

- a. penerapan SOP pembukaan
- b. pembacaan doa
- c. bercakap-cakap tentang tema yang dipelajari
sebelum pembelajaran dimulai, tempat duduk/pembelajaran ditata sesuai kebutuhan.
- kegiatan awal
 - a. guru mengucapkan salam
 - b. guru bersama siswa membaca doa belajar.
- kegiatan Inti 30 menit
 - a. guru mengajak anak bernyanyi tentang angka
 - b. guru membagi kelas menjadi tiga kelompok
 - c. guru meminta anak bergabung sesuai dengan kelompoknya
 - d. guru menjelaskan semua kegiatan kepada siswa dengan cara mengenalkan lambang bilangan pada anak secara berurutan angka 1-10 dengan menggunakan abacus angka
 - e. guru memperlihatkan permainan abacus angka lalu memperkenalkan alat-alat dan cara bermain permainan abacus angka.
 - f. Pada pembelajaran pertama guru akan meminta setiap kelompok untuk bermain abacus angka secara bergantian.

- g. Guru mengamati sekaligus memberikan penilaian terhadap cara bermain dan menyebutkan lambang bilangan, jumlah nilai ditulis oleh guru untuk mengetahui perolehan nilai sementara
 - h. Guru mengadakan evaluasi terhadap pembelajaran pada siklus II
 - i. Pembelajaran peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan menggunakan media permainan abacus angka telah selesai
 - j. Guru menyimpulkan hasil pembelajaran dan menyampaikan kembali apa yang belum dikuasai oleh siswa.
- kegiatan akhir (15 Menit)
 - a. guru memotivasi siswa
 - b. guru menutup pembelajaran dengan salam

3). Observasi dan Evaluasi

Peneliti melakukan observasi langsung selama proses pembelajaran. Peneliti juga bekerja sama dengan guru kelompok A untuk melihat peningkatan pemahaman anak dalam berhitung 1 sampai dengan lambang bilangan 10. Pada akhir siklus I dilakukan evaluasi terhadap anak didik dengan membagikan media tabung angka untuk mengetahui kemampuan berhitung permulaan.

4). Tahap Refleksi

Refleksi ini dilakukan segera setelah tindakan dan observasi pada siklus I selesai dilakukan. Peneliti dan guru mendiskusikan hasil observasi. Peneliti dan guru mencari kelebihan dan kekurangan yang terjadi pada siklus I sebagai dasar perenanaan dan pelaksanaan siklus II. Peneliti menganalisis hasil observasi pada siklus I.

b. Siklus II

Siklus berikutnya akan dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi di siklus I, jika pada siklus I indikator keberhasilan belum tercapai, maka kegiatan yang dilakukan pada siklus I adalah mengadakan perbaikan atau penambahan sesuai dengan kenyataan yang ditemukan di lapangan.

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 (*checklist*)

lembar observasi (*checklist*) digunakan agar peneliti lebih terarah dalam melakukan observasi sehingga hasil data yang didapatkan mudah diolah. Lembar observasi tersebut digunakan untuk mengetahui kemampuan menghitung anak melalui permainan tabung angka.

b. Lembar penilain (*checklist*)

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

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar pengamat atau observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Kegiatan observasi digunakan untuk mendapatkan data tentang pengajaran guru di dalam kelas, sehingga bisa dilihat di dalam pelaksanaan pembelajaran benar-benar sesuai dengan kondisi dan proses yang diharapkan.

2. Dokumentasi

Menurut Dimiyati (2013: 100) menjelaskan bahwa metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian mengenai hal-hal atau variabel yang merupakan catatan, transkrip, buku, surat, Koran, majalah, prasasti, notulen dan lain-lain.

Dalam penelitian ini, dokumentasi yang digunakan dalam penelitian adalah berupa daftar kelompok siswa dan foto. Penggunaan dokumentasi foto dimaksudkan untuk memperoleh aktivitas siswa pada saat kegiatan berlangsung.

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan dokumentasi langsung pada proses pembelajaran menggunakan media tabung angka di TK RA-Raudhatul jannah kelompok A.

Menurut Pardjono (2007) kualitatif yaitu menggambarkan data menggunakan kalimat untuk memperoleh keterangan yang jelas dan terperinci sedangkan kuantitatif yaitu data yang berupa bilangan, nilainya dapat berubah-ubah atau bersifat variatif. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara merefleksi hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang

dilaksanakan oleh pendidik dan anak di kelas. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil observasi dan dokumentasi.

Hasil yang diperoleh dari observasi pembelajaran akan dianalisis, sebagai bahan untuk menentukan tindakan berikutnya. Disamping itu seluruh data yang digunakan untuk mengambil kesimpulan dan tindakan yang dilakukan menggunakan rumus Anas Sudijono (2010: 43) yaitu sebagai berikut.

$$\text{Rumus : } P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P = Angka Presentase

f = Frekuensi atau banyaknya aktivitas siswa yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak dilakukan dengan cara membandingkan presentase skor yang diperoleh anak didik sebelum dan setelah melakukan kegiatan bermain tabung angka.

Anas Sudijono (2010:43) membagi kriteria keberhasilan menjadi empat tingkatan, yaitu:

Tabel 3.1 Kriteria Keberhasilan

NO.	Kriteria Penilaian	Nilai
1.	BSB	80% - 100%
2	BSH	60% - 79%
3	MB	30% - 59%
4	BB	0% - 29%

H. Indikator Keberhasilan

1. Proses

kriteria yang digunakan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran dapat dicermati melalui kegiatan guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Penelitian ini indikator proses kemampuan yang dilakukan dengan langkah-langkah seperti memilih masalah sederhana, mengamati dan menganalisis, menentukan tema dan lingkup kegiatan, mengamati dan mengidentifikasi, dialog dan tanya jawab, membuat kesimpulan sederhana, memiliki presentase 85% dengan kriteria penilaian yang berbeda. Pada penelitian tindakan kelas proses keberhasilan guru berada pada skor keberhasilan, A. Baik, B. Cukup, C. Kurang, D. Tidak Baik.

2. Hasil

Penelitian tindakan kelas ini akan dilihat indikator kinerjanya selain anak juga guru, karena guru merupakan fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap kinerja anak. Kriteria keberhasilan pembelajaran berhitung permulaan pada anak di Tk RA-Raudhatul Jannah kabupaten bulukumba, yaitu jika terjadi peningkatan sebesar 80% dari anak kelompok A berkembang dengan baik sesuai harapan dalam kemampuan berhitung permulaan. Menggunakan teknik penilaian BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik).

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK RA-Raudhatul Jannah yang beralamat di Jalan Sungai Kapuas Bintarore Dalam, Kelurahan Bintarore, Kecamatan Ujungbulu, Kabupaten Bulukumba. TK RA-Raudhatul Jannah memiliki 2 kelas yang terdiri dari 1 kelas Kelompok A dan 1 kelas Kelompok B. Peserta didik Kelompok A mulai dari usia 4 sampai 5 tahun, dan untuk Kelompok B mulai dari usia 5 sampai 6 tahun.

Fasilitas bangunan yang ada di Kelompok A TK RA-Raudhatul Jannah Kabupaten bulukumba yaitu: ruang kantor dan guru, 2 ruang kelas, dapur dan kamar mandi. Fasilitas lainnya yaitu halaman tempat bermain yang terdiri dari ayunan, seluncuran dan panjat-panjatan.

Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek Penelitian Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tabung Angka adalah murid kelompok bermain A yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Kelompok bermain RA Raudhatul jannah diampu oleh 2 guru kelas.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan terkait dengan perkembangan anak, permasalahan yang muncul pada anak Kelompok A TK RA-Raudhatul Jannah yaitu pada aspek kognitif terutama pada kemampuan mengenal lambang bilangan. Anak usia 4-5 tahun berdasarkan Permendiknas Nomor 58

Tahun 2009 yaitu memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Namun, kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada sebagian besar anak Kelompok A masih pada kriteria kurang mengetahui makna dari bilangan atau konsep bilangan, sehingga anak dalam mengenal lambang bilangan masih berupa hafalan. Ada sebagian anak Kelompok A yang baru mengenal lambang bilangan 1-5 dan ada juga anak yang belum mampu membedakan lambang bilangan 6 dan 9. Kemampuan anak mengenal lambang bilangan juga masih berupa hafalan karena konsep bilangan yang dimiliki anak belum matang.

Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 yang kurang baik pada anak Kelompok A TK RA-Raudhatul Jannah ini dikarenakan kurang sesuai tahapan pembelajaran yang dilakukan dalam mengenalkan lambang bilangan. Pembelajaran untuk mengenalkan lambang bilangan memerlukan langkah-langkah yang sesuai dengan karakteristik berpikir anak. Langkah pembelajaran yang dilakukan harus bertahap seperti pendapat Piaget (dalam Pitadjeng, 2006: 28) yaitu mulai dari konkret, semi konkret, semi abstrak, dan abstrak. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu pemahaman anak yang masih berpikir konkret. Selain media yang sesuai, proses pembelajaran yang dilakukan hendaknya bervariasi dan menyenangkan bagi anak. Namun dari hasil pengamatan di TK RA-Raudhatul Jannah, masih terlihat kurangnya penggunaan media sebagai alat bantu pemahaman anak akan lambang bilangan 1-10 dan kurang menariknya pembelajaran yang dilaksanakan terutama dalam mengenalkan lambang bilangan.

a. Hasil Penelitian Siklus I

1) Perencanaan

Penelitian dilakukan dalam tahapan yang berupa siklus pembelajaran. Banyaknya siklus yang dilaksanakan tergantung dari tingkat keberhasilan pembelajaran mengenal lambang bilangan menggunakan tabung angka. Setiap siklus, dilaksanakan dalam dua pertemuan, hal ini untuk memantapkan penguasaan konsep bilangan dan mengenalkan lambang bilangan 1-10 pada anak secara individu. Adapun tahap perencanaan pada Siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema Binatang dan sub tema jenis binatang.

Pada awal kegiatan peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH) dengan berkolaborasi bersama guru kelas. Peneliti melakukan diskusi bersama guru kelas untuk menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH) yang disesuaikan dengan tema pembelajaran yaitu tema "Binatang". Peneliti juga berdiskusi untuk kegiatan awal sampai dengan kegiatan pembelajaran berakhir. Rencana Kegiatan Harian (terlampir dilampiran pada halaman).

2. Menyiapkan media dan sumber belajar yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

Peneliti mempersiapkan media yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung yaitu media tabung angka game terdiri dari 10 botol dari bahan bekas yang bertulisan lambang bilangan 1 sampai 10, seperti pada gambar di bawah ini:



3. Menyiapkan lembar pengamatan untuk melihat tingkat perkembangan kemampuan anak mengenal lambang bialangan 1-10.

2) Pelaksanaan dan Observasi

(a) Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan Siklus I sebanyak dua kali pertemuan. Pertemuan Pertama dilaksanakan pada hari kamis, 23 November 2023, Pertemuan Kedua dilaksanakan pada hari jum'at 24 Juni 2023. Tema yang sedang dikembangkan pada minggu itu adalah tema binatang dan sub tema jenis binatang. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini tidak mengganggu jadwal pembelajaran di TK RA-Raudhatul Jannah, karena penelitian tindakan ini tidak merubah jadwal pembelajaran yang ada. Adapun proses pembelajaran yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

Kegiatan awal guru mengolah pembelajaran dengan mengajak anak berbaris dengan bernyanyi dan melakukan senam, kemudian masuk kelas. Setelah anak duduk dengan rapi guru kemudian mengajak anak berdoa sebelum belajar, dilanjutkan dengan syair binatang, bernyanyi lagu berhitung (satu jari kanan satu jari kiri), kemudian menyebutkan nama-nama hari, bulan dan tahun. Pada hari itu

(Kamis 23 november 2023). Setelah itu guru memberi salam dan mengabsen anak.

(2) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti guru memperlihatkan media tabung Angka kemudian memberikan pengantar untuk mengaitkan materi kemudian memberikan arahan dalam penggunaan media tabung angka, guru memberikan contoh kegiatan mengenal lambang bilangan yang pernah dilakukan oleh anak dengan menyanyikan lagu bertema angka, guru memperlihatkan media tabung angka pada anak. Guru memegang media tabung angka dan memberikan penjelasan, anak mendengarkan penjelasan guru, kemudian anak diminta untuk maju kedepan kelas sesuai dengan kelompok yang terdiri dari 5 anak 1 kelompok untuk mempraktekkan seperti yang telah diperlihatkan. Kegiatan yang dipraktekkan yaitu Menyusun Kembali tabung angka dari lambang bilangan 1 sampai 10, menghitung jumlah gambar hewan yang ada d lembar kerja siswa kemudian anak memasukan benda (lego) kedalam tabung angka sesuai jumlah hewan yang ada. Setelah menyusun tabung angka guru menunjuk satu persatu anak menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. dalam kegiatan praktek langsung, anak terlihat begitu senang dan mempraktekkan dengan antusias seperti yang telah dicontohkan, guru memberikan motivasi kepada anak yang belum mampu dan dibantu untuk anak yang belum bisa mempraktekkan secara langsung, guru menyuruh anak-anak kembali duduk rapi ditempat duduk masing-masing.

Benda yang digunakan untuk menghitung antara lain, balok-balok kecil, lego, manik-manik motif batik, kerikil, dan lain-lain.

(3) Penutup

Guru menyimpulkan materi pembelajaran yang disampaikan, guru mengakhiri kegiatan pada saat itu dengan memberi saran agar anak-anak lebih semangat untuk belajar mengenal lambang bilangan, dan sebagainya. Guru memberi reward untuk anak-anak yang sudah menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan menunjukkan lambang bilangan 1-10.

(b). Observasi

Aktivitas Anak

Selama pelaksanaan tindakan kelas, peneliti dan rekan kerja (guru) mengamati proses pembelajaran menggunakan lembar observasi peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak melalui permainan tabung angka dengan gambar yang disesuaikan dengan tema pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak.

Pada tahap observasi siklus I yang dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dapat diketahui anak sangat antusias ketika melihat tabung angka dan mendengarkan penjelasan guru. Anak kelihatan tertarik dan senang sehingga suasana menjadi gembira. Anak mengikuti penjelasan guru dan sesekali tanya-jawab tentang tabung angka dan ingin mencoba permainan tabung angka.

Pada pertemuan pertama siklus I anak sangat antusias dalam mengikuti kegiatan permainan tabung angka. Anak menikmati permainan tabung angka karena tertarik dengan tabung angka dan gambar binatang yang digunakan dalam permainan, guru memanggil anak yang sudah tertib lima-lima untuk bermain tabung angka dengan membawa tabung dan mengambil gambar binatang yang sudah disiapkan. Anak-anak berlari sambil membawa tabung angka untuk diisi gambar binatang sesuai dengan angka yang ada diluar tabung, Setelah selesai anak-anak berlari kembali ketempat semula kemudian guru mengajak anak-anak menghitung binatang yang dimasukkan kedalam tabung, ada beberapa anak yang sudah benar tetapi ada juga yang mengambil melebihi angka atau kurang dari angka yang tertera dalam tabung seperti Akbar, Paul, Rahmat, Adam mengambil lebih dari angka yang tertera dan alif menanyakan " ini jumlah hewannya ada berapa, ini tabung angka berapa? Kepada anak, jika mengambil lebih sedikit/kurang dari angka yang tertera.

Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam bermain tabung angka yang ada, dan anak tidak mengetahui, guru membimbing anak dan menanyakan lambang bilangan yang lebih rendah dan mudah untuk anak seperti angka 1-10. Kemudian memberikan anak kesempatan bermain tabung angka gambar kemudian diarahkan untuk maju kedepan menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilang untuk menghitung ketika anak mengalami kesulitan dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, maka akan dibimbing.

Hasil pengamatan terhadap peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan tabung angka dalam proses pembelajaran di kelas dinyatakan dalam presentase. Data hasil pengamatan dapat dilihat dalam tabel di bawah ini

Tabel. 4.1 Hasil Observasi Mengenal Lambang bilangan siklus I pertemuan I

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR YANG DIAMATI												SKOR	PERSENTASE %	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.	Faqih					✓				✓				3	25.0	BB
2.	insyira	✓				✓				✓				3	25.0	BB
3.	Akbar						✓			✓				5	41.7	MB
4.	Rahmat		✓			✓				✓				3	25.0	BB
5.	Paul	✓				✓				✓				3	25.0	BB
6.	Asyam	✓				✓				✓				3	25.0	BB
7.	Awfa	✓				✓				✓				3	25.0	BB
8.	Aisyah		✓				✓				✓			6	50.0	MB
9.	Syifa		✓				✓				✓			6	50.0	MB
10.	Azril	✓				✓				✓				3	25.0	BB
11.	Nona	✓				✓				✓				3	25.0	BB
12.	Yasser			✓			✓				✓			6	50.0	MB
13.	Adam	✓				✓				✓				3	25.0	BB
14.	Rafa	✓				✓				✓				3	25.0	BB
15.	Rakha		✓			✓				✓				4	33.3	BB
16.	Alif	✓				✓				✓				3	25.0	BB

Dapat diketahui pencapaian peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan tabung angka pada anak kelompok A TK RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba pada siklus I pertemuan I menggambarkan bahwa dari 16 anak yang dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10 ada 10 anak yang Belum Berkembang (BB) 5 anak Mulai Berkembang (MB) 1 anak Berkembang Sesuai Harapan. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung ada 12 anak yang belum berkembang (BB) 4 anak mulai berkembang (MB), mencocokkan

bilangan dengan lambang bilangan ada 13 anak yang belum berkembang (BB) 3 anak Masih berkembang (MB).

Tabel. 4.2 Hasil Observasi Mengenai Lambang Bilangan Siklus I Pertemuan II

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR YANG DIAMATI												SKOR	PERSENTASE %	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.	Faqih	✓				✓				✓				6	50	MB
2.	Insyira	✓				✓				✓				6	50	MB
3.	akbar			✓				✓				✓		9	75	BSH
4.	Rahmat	✓				✓				✓				6	50	MB
5.	Paul	✓				✓				✓				6	50	MB
6.	Asyam	✓				✓				✓				6	50	MB
7.	Awfa	✓				✓				✓				6	50	MB
8.	Aisyah			✓				✓				✓		9	75	BSH
9.	Syifa			✓				✓				✓		9	75	BSH
10.	Azril	✓				✓				✓				6	50	MB
11.	Nona	✓				✓				✓				6	50	MB
12.	Yasser			✓				✓				✓		9	75	BSH
13.	Adam	✓				✓				✓				6	50	MB
14.	Rafa	✓				✓				✓				6	50	MB
15.	Rakha			✓		✓				✓				7	58.3	BSH
16.	alif	✓						✓		✓				7	58.3	BSH

Dapat diketahui pencapaian peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan tabung angka pada anak kelompok A TK RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba pada siklus I pertemuan I menggambarkan bahwa dari 16 anak yang dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10, ada 11 anak yang Mulai Berkembang (MB) 4 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 1 anak Berkembang Sangat Baik (BSB). Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung ada 11 anak mulai berkembang (MB) 4 anak Berkembang Sesuai

Harapan (BSH) 1 anak Berkembang Sangat Baik (BSB). Mencocokkan bilangan ada 12 anak Masih berkembang (MB) 4 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Table 4.3 Hasil Observasi Mengenal Lambang Bilangan Siklus I Pertemuan I dan II

No	Nama Anak	Pertemuan I	Pertemuan II	Skor rata-rata P.I dan P.II	Persentase	Kriteria
1.	Faqih	3	6	4	33.3%	BB
2	Insyira	3	6	4	33.3%	BB
3	Akbar	5	9	7	58.3%	BSH
4	Rahmat	3	6	4	33.3%	BB
5	Paul	3	6	4	33.3%	BB
6	Asyam	3	6	4	33.3%	BB
7	Awfa	3	6	4	33.3%	BB
8	Aisyah	6	9	7	58.3%	BSH
9	Syifa	6	9	7	58.3%	BSH
10	Azril	3	6	4	33.3%	BB
11	Nona	3	6	4	33.3%	BB
12	Yasser	7	10	8	66%	MB
13	Adam	3	6	4	33.3%	BB
14	Rafa	3	6	4	33.3%	BB
15	Rakha	4	7	5	41.6%	MB
16	Alif	3	7	5	41.6%	MB
Rata-rata Kemampuan mengenal lambang bilangan					39%	BB

Dapat diketahui pencapaian peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan tabung angka pada anak kelompok A TK RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba pada siklus I menggambarkan bahwa dari 16 Anak ada 10 anak dengan persentase (18.7%). Kriteria berkembang sesuai harapan Sebanyak 3 anak (18.7%) dan kriteria sangat baik belum terdapat peserta memperoleh kriteria tersebut. Jadi pada siklus I peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan media tabung angka pada peserta didik kelompok A TK RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba memperoleh nilai rata-rata 39% dikategorikan Belum Berkembang (BB)

Dari hasil tabel observasi anak siklus I diatas dapat diperjelas memulai tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Belum Berkembang	10	62.5%
2.	Mulai Berkembang	3	18.7%
3.	Berkembang Sesuai Harapan	3	18.7%
4.	Berkembang Sangat Baik	0	0%
Jumlah		16	

Dari hasil rekapitulasi pada siklus I diatas, Kriteria yang dicapai yakni belum berkembang sebanyak 10 anak dengan persentase (62.5%). Kriteria mulai berkembang sebanyak 3 anak dengan persentase (18.7%). Kriteria berkembang sesuai harapan Sebanyak 3 anak (18.7%) dan kriteria sangat baik belum terdapat peserta memperoleh kriteria tersebut. Jadi, pada siklus II peningkatan kemampuan berhitung permulaan meningkat.

(c) Refleksi

Kegiatan refleksi adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru dan peneliti setelah melakukan kegiatan mengenal lambang bilangan. kegiatan refleksi dilakukan untuk mengevaluasi dan memperbaiki kekurangan pada siklus sebelumnya dengan harapan, dapat memberikan perubahan yang lebih baik dalam melakukan siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil observasi siklus I mengenal lambang bilangan melalui permainan kartu angka bergambar sangat menarik untuk anak, anak merasa antusias untuk mencoba melaksanakan perintah dari guru.

Hasil Pengamatan siklus I cukup baik karena anak cukup antusias mengikuti penjelasan dan permainan tabung angka. Sebagian anak sudah dapat menyebutkan angka 1-10 dengan benar, dapat memasukkan angka kedalam tabung sesuai angka dan dapat mengurutkan tabung dari angka 1-10 dengan benar namun ada beberapa anak yang kemampuan berhitung permulaannya belum tampak sehingga masih perlu dimotivasi agar kemampuan berhitung anak tampak dan dapat berkembang. Namun kegiatan siklus I perlu diulang karena peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak belum tercapai, masih ada beberapa anak yang belum memahami angka, belum dapat mengurutkan angka 1-10 dengan benar dan masih ada beberapa anak yang belum tepat memasukkan gambar kedalam tabung sesuai angka (mengenal konsep bilangan dengan benda).

a. Hasil Penelitian Siklus II

1) Perencanaan

Penelitian dilakukan dalam tahapan yang berupa siklus pembelajaran. Banyaknya siklus yang akan dilaksanakan tergantung dari tingkat keberhasilan pembelajaran mengenal lambang bilangan menggunakan tabung angka. Setiap siklus, dilaksanakan dalam dua pertemuan, hal ini untuk memantapkan penguasaan konsep bilangan dan mengenalkan lambang bilangan 1-10 pada anak secara individu. Adapun tahap perencanaan pada Siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

- A. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan tema Binatang dan sub tema jenis binatang.

Pada awal kegiatan peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH) dengan berkolaborasi bersama guru kelas. Peneliti melakukan diskusi bersama guru kelas untuk menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH) yang disesuaikan dengan tema pembelajaran yaitu tema "Binatang". Peneliti juga berdiskusi untuk kegiatan awal sampai dengan kegiatan pembelajaran berakhir. Rencana Kegiatan Harian (terlampir dilampiran pada halaman).

B. Menyiapkan media dan sumber belajar yang dibutuhkan dalam pembelajaran

Peneliti mempersiapkan media yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung yaitu media tabung angka game terdiri dari 10 botol dari bahan bekas yang bertuliskan lambang bilangan 1 sampai 10, seperti pada gambar di bawah ini:



C. Menyiapkan lembar pengamatan untuk melihat tingkat perkembangan kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10.

(a) Pelaksanaan

Siklus II yang dilaksanakan pada 30 November 2023 di Kelompok A di TK RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba pada tema Binatang dengan membahas macam-macam hewan. Langkah-langkah kegiatan belajar mengajar melalui permainan tabung angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak sebagai sumber belajar pada siklus II, yaitu:

(1) Kegiatan Awal

Kegiatan awal guru mengolah pembelajaran dengan mengajak anak berbaris dengan bernyanyi dan melakukan senam, kemudian masuk kelas. Setelah anak duduk dengan rapi guru kemudian mengajak anak berdoa sebelum belajar, dilanjutkan dengan syair binatang, bernyanyi lagu berhitung (satu jari kanan satu jari kiri), kemudian menyebutkan nama-nama hari, bulan dan tahun. Pada hari itu (Kamis 23 november 2023). Setelah itu guru memberi salam dan mengabsen anak.

(2) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti guru memperlihatkan media tabung Angka kemudian memberikan pengantar untuk mengaitkan materi kemudian memberikan arahan dalam penggunaan media tabung angka, guru memberikan contoh kegiatan mengenal lambang bilangan yang pernah dilakukan oleh anak dengan menyanyikan lagu bertema angka, guru memperlihatkan media tabung angka pada anak. Guru memegang media tabung angka dan memberikan penjelasan, anak mendengarkan penjelasan guru, kemudian anak diminta untuk maju kedepan kelas sesuai dengan kelompok yang terdiri dari 5 anak 1 kelompok untuk mempraktekkan seperti yang telah diperlihatkan. Kegiatan yang dipraktekkan yaitu Menyusun Kembali tabung angka dari lambang bilangan 1 sampai 10, menghitung jumlah gambar hewan yang ada d lembar kerja siswa kemudian anak memasukan benda (lego) kedalam tabung angka sesuai jumlah hewan yang ada. Setelah menyusun tabung angka guru menunjuk satu persatu anak menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan

mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. dalam kegiatan praktek langsung, anak terlihat begitu senang dan mempraktekkan dengan antusias seperti yang telah dicontohkan, guru memberikan motivasi kepada anak yang belum mampu dan dibantu untuk anak yang belum bisa mempraktekkan secara langsung, guru menyuruh anak-anak kembali duduk rapi ditempat duduk masing-masing.

Benda yang digunakan untuk menghitung antara lain, balok-balok kecil, lego, manik-manik motif batik, kerikil, dan lain-lain.

(3) Penutup

Guru menyimpulkan materi pembelajaran yang disampaikan, guru mengakhiri kegiatan pada saat itu dengan memberi saran agar anak-anak lebih semangat untuk belajar mengenal lambang bilangan, dan sebagainya. Guru memberi reward untuk anak-anak yang sudah menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan menunjukkan lambang bilangan 1-10.

(b). Observasi

Aktivitas Anak

Selama pelaksanaan tindakan kelas, peneliti dan rekan kerja (guru) mengamati proses pembelajaran menggunakan lembar observasi peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak melalui permainan tabung angka dengan gambar yang disesuaikan dengan tema pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak.

Pada tahap observasi siklus I yang dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dapat diketahui anak sangat antusias ketika melihat

tabung angka dan mendengarkan penjelasan guru. Anak kelihatan tertarik dan senang sehingga suasana menjadi gembira. Anak mengikuti penjelasan guru dan sesekali tanya-jawab tentang tabung angka dan ingin mencoba permainan tabung angka.

Pada pertemuan pertama siklus I anak sangat antusias dalam mengikuti kegiatan permainan tabung angka. Anak menikmati permainan tabung angka karena tertarik dengan tabung angka dan gambar binatang yang digunakan dalam permainan, guru memanggil anak yang sudah tertib lima-lima untuk bermain tabung angka dengan membawa tabung dan mengambil gambar binatang yang sudah disiapkan. Anak-anak berlari sambil membawa tabung angka untuk diisi gambar binatang sesuai dengan angka yang ada diluar tabung, Setelah selesai anak-anak berlari kembali ketempat semula kemudian guru mengajak anak-anak menghitung binatang yang dimasukkan kedalam tabung, ada beberapa anak yang sudah benar tetapi ada juga yang mengambil melebihi angka atau kurang dari angka yang tertera dalam tabung seperti Akbar, Paul, Rahmat, Adam mengambil lebih dari angka yang tertera dan alif menanyakan " ini jumlah hewannya ada berapa, ini tabung angka berapa? Kepada anak, jika mengambil lebih sedikit/kurang dari angka yang tertera.

Guru membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam bermain tabung angka yang ada, dan anak tidak mengetahui, guru membimbing anak dan menanyakan lambang bilangan yang lebih rendah dan mudah untuk anak seperti angka 1-10. Kemudian memberikan anak kesempatan bermain tabung angka gambar kemudian diarahkan untuk maju kedepan menyebutkan lambang bilangan

1-10, menggunakan lambang bilang untuk menghitung ketika anak mengalami kesulitan dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, maka akan dibimbing.

Hasil pengamatan terhadap peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan tabung angka dalam proses pembelajaran di kelas dinyatakan dalam presentase. Data hasil pengamatan dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

**Tabel. 4.5 Hasil Observasi Mengenal Lambang Bilangan
Siklus II Pertemuan I**

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR YANG DIAMATI												SKOR	PERSENT ASE %	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.	Faqih			✓				✓				✓		9	75	BSH
2.	Insyira			✓				✓				✓		9	75	BSH
3.	Akbar				✓				✓			✓		10	83.3	BSB
4.	Rahmat			✓				✓			✓			8	66.7	BSH
5.	Paul			✓				✓				✓		9	75	BSH
6.	Asyam			✓				✓			✓			8	66.7	BSH
7.	Awfa			✓				✓				✓		9	75	BSH
8.	Aisyah				✓				✓				✓	12	100	BSB
9.	Syifa				✓				✓				✓	12	100	BSB
10	Azril			✓				✓				✓		9	75	BSH
11	nona			✓				✓				✓		9	75	BSH
12	Yasser				✓				✓				✓	12	100	BSB
13	Adam			✓				✓				✓		9	75	BSH
14	Rafa			✓				✓				✓		9	75	BSH
15	Rakha				✓			✓				✓		10	83.3	BSB
16	Alif			✓					✓			✓		10	83.3	BSB

Dapat diketahui pencapaian peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan tabung angka pada anak kelompok A TK RA-Raudhatul

Jannah Kabupaten Bulukumba pada siklus I pertemuan I menggambarkan bahwa dari 16 anak yang dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10, ada 11 anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 5 anak Berkembang Sangat Baik (BSB). Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung ada 11 anak mulai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 5 anak Berkembang Sangat Baik (BSB). Mencocokkan bilangan dengan bilangan ada 2 anak Masih berkembang (MB) 11 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 3 anak Berkembang Sangat Baik (BSB).

**Tabel. 4.6 Hasil Observasi Mengenal Lambang Bilangan
Siklus II pertemuan II**

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR YANG DIAMATI												SKOR	PERSENTASE %	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.	Faqih				✓				✓				✓	12	100	BSB
2.	Insyira				✓				✓				✓	12	100	BSB
3.	Akbar				✓				✓				✓	12	100	BSB
4.	Rahmat				✓				✓				✓	12	100	BSB
5.	Paul				✓				✓				✓	12	100	BSB
6.	Asyam				✓				✓				✓	12	100	BSB
7.	Awfa				✓				✓				✓	12	100	BSB
8.	Aisyah				✓				✓				✓	12	100	BSB
9.	Syifa				✓				✓				✓	12	100	BSB
10	Azril				✓				✓				✓	12	100	BSB
11	Nona				✓			✓					✓	11	91.6	BSB
12	Yasser				✓				✓				✓	12	100	BSB
13	Adam				✓				✓				✓	12	100	BSB
14	Rafa				✓				✓				✓	12	100	BSB
15	Rakha				✓				✓				✓	12	100	BSB
16	Alif				✓				✓				✓	12	100	BSB

Dapat diketahui pencapaian peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui permainan tabung angka pada anak kelompok A TK RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba pada siklus I pertemuan I menggambarkan bahwa

dari 16 anak yang dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10, ada 16 anak Berkembang Sangat Baik (BSB). Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung ada 1 anak mulai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 15 anak Berkembang Sangat Baik (BSB). Mencocokkan bilangan dengan bilangan ada 16 anak Berkembang Sangat Baik (BSB).

Table 4.7 Hasil Observasi Mengenai Lambang Bilangan Siklus II Pertemuan I dan II

No	Nama Anak	Pertemuan I	Pertemuan II	Skor rata-rata P.I dan P.II	Persentase	Kriteria
1.	Faqih	9	12	10	83.3%	BSB
2	Insyira	9	12	10	83.3%	BSB
3	Akbar	10	12	11	91.6%	BSB
4	Rahmat	8	12	10	83,3%	BSB
5	Paul	9	12	10	83,3%	BSB
6	Asyam	8	12	10	83.3%	BSB
7	Awfa	9	12	10	83.3%	BSB
8	Aisyah	12	12	12	100%	BSB
9	Syifa	12	12	12	100%	BSB
10	Azril	9	12	10	83.3%	BSB
11	Nona	9	11	10	83.3%	BSB
12	Yasser	12	12	12	100%	BSB
13	Adam	9	12	10	83.0%	BSB
14	Rafa	10	12	11	91.6%	BSB
15	Rakha	10	12	11	91.6%	BSB
16	Alif	10	12	11	91.6%	BSB
Rata-rata Kemampuan mengenal lambang bilangan					88.5%	BSB

Dapat diketahui pencapaian peningkatan kemampuan Berhitung permulaan melalui permainan Tabung angka pada anak kelompok A TK RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba pada siklus II bahwa anak yang berada dikategori berkembang sangat baik sebanyak 16 anak dengan persentase (100%). Kemudian

diperoleh rata-rata hasil observasi sebesar 88.5% yang artinya telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Dari hasil tabel observasi anak siklus II diatas dapat diperjelas melalui tabel berikut ini:

Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Belum Berkembang	0	0%
2.	Mulai Berkembang	0	0%
3.	Berkembang Sesuai Harapan	0	0%
4.	Berkembang Sangat Baik	16	100%
Jumlah		16	

Dari tabel rekapitulasi diatas, dapat diperoleh keterangan bahwa anak yang berada dikategori berkembang sangat baik sebanyak 16 anak dengan persentase (100%). Kemudian diperoleh rata-rata hasil observasi sebesar 88.5% yang artinya telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

(c). Refleksi

Deskripsi data hasil implementasi tentang peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak melalui permainan tabung angka dengan menggunakan gambar benda sesuai tema pembelajaran sebagai sumber belajar pada siklus II, pada siklus II anak-anak memperhatikan penjelasan guru dan bermain tabung angka dengan tertib. Semua anak sudah mau mencoba permainan tabung angka tanpa harus dimotivasi. Guru mengajak anak-anak untuk menyebutkan angka yang ada pada tabung bersama-sama setiap permainan tabung angka selesai.

Hasil Pengamatan siklus II sudah baik karena anak sangat antusias mengikuti penjelasan dan permainan tabung angka. Sebagian besar anak sudah dapat menyebutkan angka 1-10 dengan benar, dapat memasukkan angka kedalam tabung sesuai angka dan dapat mengurutkan tabung dari angka 1-10 dengan benar tinggal beberapa anak yang kemampuan berhitung permulaannya kurang berkembang sehingga masih perlu dimotivasi agar kemampuan berhitung anak dapat berkembang. kegiatan siklus II tidak perlu diulang karena peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak sudah tercapai, hampir semua anak sudah dapat memahami angka, dapat mengurutkan angka 1-10 dengan benar, dapat memasukkan gambar kedalam tabung sesuai angka (mengenal konsep bilangan dengan benda) dengan tepat. Pada penelitian siklus II tingkat pencapaian peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak melalui permainan tabung angka dengan gambar yang disesuaikan dengan tema pembelajaran sudah baik yaitu 88,5% karena pencapaian peningkatan kemampuan berhitung permulaan minimal 80%. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil penelitian berhasil karena peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak sudah melebihi standar minimal penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa dengan permainan tabung angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak di Kelompok A di TK RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukmba.

B. Pembahasan

Penelitian yang telah dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil yang diperoleh berasal dari data yang berupa lembar observasi. Hasil dari data lembar observasi digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan yang terjadi pada anak. Setiap siklus terdiri dari empat kali pertemuan. Pada Siklus II merupakan perbaikan-perbaikan dari Siklus I. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini berupa hasil dari pengamatan tentang kemampuan mengenal lambang bilangan.

Kemampuan mengenal lambang bilangan anak Kelompok A TK RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba pada kemampuan awal atau sebelum dilakukan tindakan masih kurang baik yaitu kemampuan anak belum sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan yang terdapat dalam Permendiknas Nomor 137 tahun 2014. Terbukti dari hasil observasi pada kemampuan awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu dari 16 anak, ada 10 anak kriteria belum berkembang dengan persentase (62.5%), anak kriteria mulai berkembang sebanyak 3 anak dengan persentase (18.7%), anak kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 3 anak dengan persentase (18.7%) dan anak kriteria berkembang sangat baik 0 dengan persentase (0%) masih kesulitan dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Kemampuan anak mengenal lambang bilangan masih berupa hafalan, sehingga anak masih

terbalik-balik dalam menyebutkan lambang bilangan. Anak juga masih kesulitan dalam membedakan lambang bilangan antara 6 dan 9.

Dari hasil penelitian diatas, penggunaan tabung angka memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Bruner (dalam Sugihartono dkk., 2007: 112) yaitu anak usia dini berada pada tahap ikonik yaitu anak usia dini sudah mampu belajar dilakukan menggunakan simbol-simbol, sehingga tepat sekali apabila belajar dilakukan menggunakan tabung angka. Namun, tabung angka merupakan media visual yang hanya melibatkan Indera penglihatan saja, sehingga dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang mengaktifkan anak dalam pembelajaran. Bermain salah satu metode yang tepat yang mampu mengaktifkan anak dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus I, pertemuan satu dan dua secara keseluruhan pembelajaran berjalan cukup lancar, anak Kelompok A sangat antusias dan tertarik dalam bermain tabung angka, Namun pada saat pergantian anak untuk bermain berlangsung agak lambat. Hal Ini mengakibatkan efisiensi waktu pembelajaran agak rendah. Beberapa anak kurang fokus dalam bermain karena waktu bermain telah habis.. Hasil pelaksanaan pembelajaran Siklus I pertemuan 1 dan II diperoleh rata-rata 39% dengan kriteria Belum berkembang (BB).

Dari hasil pelaksanaan pembelajaran Siklus I terlihat bahwa terjadi peningkatan persentase anak mulai mengenal lambang bilangan dengan baik. Selain itu, pada Siklus I kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok A di TK RA-Raudhatul Jannah belum berhasil dilaksanakan dan tidak

memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian dan akan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Berdasarkan penyebab masih rendahnya hasil yang diperoleh pada Siklus I tersebut, yang perlu diperbaiki pada Siklus II adalah:

Kegiatan pembelajaran dibuat seefektif mungkin sehingga memungkinkan semua anak bermain sampai selesai dengan fokus.

Media yang digunakan lebih besar lagi sehingga untuk bilangan dengan jumlah besar gambarnya tidak terlalu kecil.

Memberikan reward bagi anak yang mampu menyelesaikan tugas dengan baik.

Pembelajaran disajikan melalui kegiatan yang lebih variatif dan menyenangkan.

Media yang digunakan dibuat lebih menarik lagi dan media benda konkret yang digunakan lebih banyak dan lebih variatif sehingga lebih menyenangkan jika dimainkan.

Pertemuan Pertama dan kedua pada Siklus II, kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih sama yaitu menyebutkan lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Akan tetapi permainan tabung angka yang digunakan dalam bermain lebih besar sehingga gambar untuk jumlah angka yang banyak dapat dihitung dengan mudah oleh anak. Selain itu, pengaturan waktu juga dibuat lebih efisien sehingga memungkinkan semua anak dapat bermain dengan fokus sampai selesai. Dari hasil yang diperoleh pada pembelajaran Siklus II Pertemuan Kedua memperoleh nilai rata-rata 88.5% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB), maka dari itu, penelitian mengenai peningkatan kemampuan mengenal

lambang bilangan melalui bermain tabung angka pada anak kelompok A di TK RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba mengalami peningkatan standar yang telah ditetapkan.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas tentang Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak melalui Permainan Tabung Angka kelompok A di TK RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba telah dilaksanakan dalam dua siklus kegiatan, menghasilkan kesimpulan sebagai berikut Permainan tabung angka berhasil meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak melalui Permainan Tabung Angka kelompok A di TK RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba karena permainan merupakan salah satu metode yang efektif dalam pembelajaran untuk menyampaikan pengetahuan kepada anak usia dini. Anak mempelajari banyak hal dengan sendirinya melalui kegiatan permainan misalnya mengenal angka, mengitung benda, mengurutkan angka dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A di TK RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba mampu ditingkatkan dengan media permainan tabung angka. Peningkatan yang terjadi dapat dilihat dari hasil penelitian pada setiap hasil observasi awal terdapat 10 anak kriteria belum berkembang dengan presentase (62.5%). 3 anak memiliki kriteria mulai berkembang dengan presentase (18.7). 3 anak kriteria berkembang sesuai harapan dengan presentase (18.7) dan anak kriteria berkembang sangat baik dengan presentase 0% dengan presentase perkembangan anak hasil observasi siklus I yaitu (39%) dengan kriteria belum berkembang.

Setelah dilakukan Tindakan dengan jumlah dua siklus kemampuan lambang bilangan anak meningkat secara bertahap, dilihat dari hasil analisis data, setiap pertemuan di siklus I dan II mengalami peningkatan. Pada siklus I dengan presentase 39% dikategorikan mulai berkembang (MB) sedangkan pada siklus II dengan presentase 88.5% dikategori berkembang sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran melalui bermain tabung angka hendaknya dilakukan dalam proses pembelajaran lebih lanjut dalam rangka peningkatan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan Bermain tabung angka juga bisa dilakukan untuk mengenalkan lambang bilangan pada Kelompok A dengan menyiapkan permainan yang disesuaikan dengan kebutuhan anak.
2. Kepada guru khususnya guru taman kanak-kanak diharapkan dapat mengimplementasikan pembelajaran menggunakan bermain tabung angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.
3. Penelitian ini hanya pada peningkatan kemampuan anak mengenal lambang bilangan, maka untuk selanjutnya perlu adanya penelitian lebih lanjut dalam bidang pengembangan kemampuan lainnya sehingga diperoleh bukti-bukti yang lebih meyakinkan agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di TK disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan anak usia dini.
4. Kepada guru untuk mengacu teori Piaget dan Bruner dalam menyusun

materi terutama materi yang berhubungan dengan pembelajaran mengenalkan lambang bilangan sehingga pembelajaran sesuai dengan tahap perkembangan mental anak.

5. Kepada lembaga sekolah penggunaan media tabung angka dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam menyusun bahan pembelajaran khususnya dalam mengenalkan lambang bilangan.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Aqib, Zaenal, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. YRAM WIDYA.
- Arikunto , Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Departemen Pendidikan Indonesia (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Berhitung Permulaan di TK*. Jakarta : Depdiknas Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Ismayanti, Ani. 2010. *Fun Math With Children*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Mudiyatun Purwanti Sari. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan Metode Jarimatika Pada Anak Kelompok A TK Tunas Harapan II Magelang*. Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 9 Tahun Ke 4 2015, 1 (1): 1-7
- Mulyani Novi, M.Pd.I. 2018.*Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*.Yogyakarta: Gava Media.
- Nurani Yuliani Sujiono, dkk. 2014. *Metode Pengembangan Kognitif*. Tangerang Selatan. Universitas Terbuka.
- Permendikbud Republik Indonesia Nomor 147 (2014). *Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*
- Rajiih , Hamdan. 2008. *Cerdas Akal, Cerdas hati*. Yogyakarta: Diva Press
- Sefeld Carol , Wasik Barbara. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Indonesia : PT.Macana Jaya Cemerlang.
- Sriningsih, N. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung : Pustaka sebelas.
- Sulistiyawati. 2013. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tabung Angka di Kelompok Bermain Miftahul Jannah, Ngalihan Semarang*. Artikel online, <https://text-id.123dok.com>. Pdf Diunduh pada tanggal 24 Juni 2020.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta : Depdiknas.

Yuriastin Efendi, Prawitasari Daisy,dkk. 2009. *Game Kecerdasan untuk bayi dan balita*. Jakarta : PT. Wahyu Media.

Sugiono. (2009). *Metode Peneltian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.



LAMPIRAN HASIL OBSERVASI



LAMPIRAN 1

Kisi-kisi observasi kemampuan mengenal lambang bilangan

Variabel	Indikator	Instrument
Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	Menyebutkan lambang bilangan 1-10.	Lembar Observasi (ceklis) dan Dokumentasi
	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.	Lembar Observasi (ceklis) dan Dokumentasi
	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Lembar Observasi (ceklis) dan Dokumentasi

Rubrik penilaian kemampuan mengenal lambang bilangan

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

No	Indikator	Deskripsi	Kriteria	Skor
	menghitung melalui permainan tabung angka	sesuai indikator		
		Jika anak sudah mampu Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
		Jika anak mampu Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dengan bantuan guru	Mulai Berkembang (MB)	2
		Jika anak tidak bisa Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung tapi masih harus dibimbing dan dicontohkan oleh guru	Belum Berkembang (BB)	1
3.		Jika anak sudah mampu Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan belum mencapai kemampuan sesuai indikator	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	Jika anak sudah mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
		Jika anak sudah mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan dengan bantuan Guru.	Mulai Berkembang (MB)	2
		jika anak tidak dapat mencocokkan bilangan tapi harus dibimbing dan dicontohkan dengan guru	Belum Berkembang (BB)	1

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS ANAK DIDIK

Nama :

Klp :

Hari/Tanggal :

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

Pengamatan.

Variabel	Indikator	BSB	BSH	MB	BB	Keterangan
		4	3	2	1	
Lambang Bilangan	Menyebutkan lambang bilangan 1-10					
	Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung					
	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan					

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**HASIL OBSERVASI MENINGKATKAN BERHITUNG PERMULAAN
MELALUI PERMAINAN TABUNG ANGKA KELOMPOK A DI TK RA-
RAUDHATUL JANNAH KABUPATEN BULUKUMBA
SIKLUS 1 PERTEMUAN 1**

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR YANG DIAMATI												SKOR	PERSENTASE %	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.	Faқиh	✓				✓				✓				3	25.0	BB
2.	Insyira	✓				✓				✓				3	25.0	BB
3.	Akbar						✓			✓				5	41.7	MB
4.	Rahmat		✓			✓				✓				3	25.0	BB
5.	Paul	✓				✓				✓				3	25.0	BB
6.	Asyam	✓				✓				✓				3	25.0	BB
7.	Awfa	✓				✓				✓				3	25.0	BB
8.	Aisyah		✓				✓				✓			6	50.0	MB
9.	Syifa		✓				✓				✓			6	50.0	MB
10.	Azril	✓				✓				✓				3	25.0	BB
11.	Nona	✓				✓				✓				3	25.0	BB
12.	Yasser			✓			✓				✓			6	50.0	MB
13.	Adam	✓				✓				✓				3	25.0	BB
14.	Rafa	✓				✓				✓				3	25.0	BB
15.	Rakha		✓			✓				✓				4	33.3	BB
16.	Alif	✓				✓				✓				3	25.0	BB

Keterangan:

1. Kriteria baik/Berkembang sangat baik (BSB) yaitu apabila nilai anak yang diperoleh anak antara 80-100
2. Kriteria cukup/Berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 56-79
3. Kriteria kurang/mulai berkembang (MB) yaitu apabila nilai diperoleh antara 41-55

4. Kriteria tidak/belum berkembang (BB) yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 0-40

**HASIL OBSERVASI MENINGKATKAN BERHITUNG PERMULAAN
MELALUI PERMAINAN TABUNG ANGKA KELOMPOK A DI TK RA-
RAUDHATUL JANNAH KABUPATEN BULUKUMBA
SIKLUS 1 PERTEMUAN 2**

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR YANG DIAMATI												SKOR	PERSENTASE %	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.	Faqih		✓				✓				✓			6	50	MB
2.	Insyira		✓				✓				✓			6	50	MB
3.	Akbar			✓				✓				✓		9	75	BSH
4.	Rahmat		✓				✓				✓			6	50	MB
5.	Paul		✓				✓				✓			6	50	MB
6.	Asyiam		✓				✓				✓			6	50	MB
7.	Awfa		✓				✓				✓			6	50	MB
8.	Aisyah			✓				✓				✓		9	75	BSH
9.	Syifa			✓				✓				✓		9	75	BSH
10.	Azril		✓				✓				✓			6	50	MB
11.	Nona		✓				✓				✓			6	50	MB
12.	Yasser				✓			✓				✓		9	75	BSH
13.	Adam		✓				✓				✓			6	50	MB
14.	Rafa		✓				✓				✓			6	50	MB
15.	Rakha			✓			✓				✓			7	58.3	BSH
16.	Alif		✓						✓		✓			7	58.3	BSH

Keterangan:

1. Kriteria baik/Berkembang sangat baik (BSB) yaitu apabila nilai anak yang diperoleh anak antara 80-100
2. Kriteria cukup/Berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 56-79
3. Kriteria kurang/mulai berkembang (MB) yaitu apabila nilai diperoleh antara 41-55

4. Kriteria tidak/belum berkembang (BB) yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 0-40

**HASIL OBSERVASI MENINGKATKAN BERHITUNG PERMULAAN
MELALUI PERMAINAN TABUNG ANGKA KELOMPOK A DI TK RA-
RAUDHATUL JANNAH KABUPATEN BULUKUMBA
SIKLUS II PERTEMUAN 1**

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR YANG DIAMATI												SKOR	PERSENTASE %	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.	Faqih			✓				✓				✓		9	75	BSH
2.	Insyira			✓				✓				✓		9	75	BSH
3.	Akbar				✓				✓			✓		10	83.3	BSB
4.	Rahmat			✓				✓				✓		8	66.7	BSH
5.	Paul			✓				✓				✓		9	75	BSH
6.	Asyiam			✓				✓				✓		8	66.7	BSH
7.	Awfa			✓				✓				✓		9	75	BSH
8.	Aisyah				✓				✓				✓	12	100	BSB
9.	Syifah				✓				✓				✓	12	100	BSB
10.	Azril			✓				✓				✓		9	75	BSH
11.	Nona			✓				✓				✓		9	75	BSH
12.	Yasser				✓				✓				✓	12	100	BSB
13.	Adam			✓				✓				✓		9	75	BSH
14.	Rafa			✓				✓				✓		9	75	BSH
15.	Rakha				✓			✓				✓		10	83.3	BSB
16.	Alif			✓					✓			✓		10	83.3	BSB

Keterangan:

1. Kriteria baik/Berkembang sangat baik (BSB) yaitu apabila nilai anak yang diperoleh anak antara 80-100
2. Kriteria cukup/Berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 56-79

3. Kriteria kurang/mulai berkembang (MB) yaitu apabila nilai diperoleh antara 41-55
4. Kriteria tidak/belum berkembang (BB) yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 0-40

**HASIL OBSERVASI MENINGKATKAN BERHITUNG PERMULAAN
MELALUI PERMAINAN TABUNG ANGKA KELOMPOK A DI TK RA-
RAUDHATUL JANNAH KABUPATEN BULUKUMBA
SIKLUS II PERTEMUAN 2**

NO	NAMA ANAK	INDIKATOR YANG DIAMATI												SKOR	PERSENTASE %	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.	Faqih				✓				✓				✓	12	100	BSB
2.	Insyira				✓				✓				✓	12	100	BSB
3.	Akbar				✓				✓				✓	12	100	BSB
4.	Rahmat				✓				✓				✓	12	100	BSB
5.	Paul				✓				✓				✓	12	100	BSB
6.	Asyiam				✓				✓				✓	12	100	BSB
7.	Awfa				✓				✓				✓	12	100	BSB
8.	Aisyah				✓				✓				✓	12	100	BSB
9.	Syifa				✓				✓				✓	12	100	BSB
10.	Azril				✓				✓				✓	12	100	BSB
11.	Nona				✓			✓					✓	11	91.6	BSB
12.	Yasser				✓				✓				✓	12	100	BSB
13.	Adam				✓				✓				✓	12	100	BSB
14.	Rafa				✓				✓				✓	12	100	BSB
15.	Raha				✓				✓				✓	12	100	BSB
16.	Alif				✓				✓				✓	12	100	BSB

Keterangan:

1. Kriteria baik/Berkembang sangat baik (BSB) yaitu apabila nilai anak yang diperoleh anak antara 80-100
2. Kriteria cukup/Berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 56-79

3. Kriteria kurang/mulai berkembang (MB) yaitu apabila nilai diperoleh antara 41-55
4. Kriteria tidak/belum berkembang (BB) yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 0-40



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK
RA-RAUDHATUL JANNAH KABUPATEN BULUKUMBA**

Semester/ Bulan/ Mingguan

I/ November/ Kelas/ Usia

A/ 4-5 Tahun

Tema/ Sub Tema/ Sub-sub Tema : Bintang/ jenis binatang / Binatang

Hari/ Tanggal : kamis, 23 november

KD : 1.2,1.2, 2.3, 2.5, 2.6, 3.6, 4.6

Materi:

- Anak mampu mengenal ayam sebagai ciptaan Tuhan
- Anak mampu mengembangkan rasa ingin tahu tentang ayam sebagai binatang ternak
- Anak mampu membedakan antara ayam betina dan ayam jantan

Alat dan Bahan:

- Macam-macam hewan
- Kertas
- Lem
- Tabung angka

Kegiatan Pembuka:

- Penerapan SOP pembukaan
- Berdiskusi tentang pengenalan bentuk geometri dan macam-macam daun
- Mengenalkan kegiatan dan arahan yang digunakan bermain

Kegiatan Inti:

- Mengamati alat permainan pada area
- Mendorong anak untuk bertanya tentang apa yang ingin diketahui tentang alat permainan di area
- Anak menghitung jumlah ayam yang ada pada gambar
- Anak mengurutkan jumlah ayam dalam gambar sesuai dengan urutannya.

Recalling:

- Merapikan kembali alat-alat
- Menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat

Istirahat:

- SOP makan/ Istirahat/ Bermain
- Menggunakan kata tolong terimakasih dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
- Menaati aturan sekolah

Penutup:

- Tanya jawab kegiatan hari ini
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- SOP Penutup

Bulukumba, 23 November 2023

Peneliti

Rismunadiyah Wahyuni

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK
RA-RAUDHATUL JANNAH KABUPATEN BULUKUMBA**

Semester/ Bulan/ Mingguan

I/ november/ Kelas/ Usia

A/ 4-5 Tahun

Tema/ Sub Tema/ Sub-sub Tema : Bintang/ makanan binatang / makanan sapid an kambing

Hari/ Tanggal : jum'at 24 november

KD : 1.1,1.2, 2.3, 2.5, 2.6, 3.6, 4.6

Materi:

- Anak mampu mengenal sapid an kambing sebagai ciptaan Tuhan
- Anak mampu mengembangkan rasa ingin tahu tentang sapi dan makanannya
- Anak mampu mengetahui makanan-makanan sapid an kambing.

Alat dan Bahan:

- Gambar sapi dan kambing
- Kertas
- Pensil warna
- Tabung angka

Kegiatan Pembuka:

- Penerapan SOP pembukaan
- Berdiskusi tentang pengenalan bentuk geometri dan macam-macam daun
- Mengenalkan kegiatan dan arahan yang digunakan bermain

Kegiatan Inti:

- Mengamati alat permainan pada area
- Mendorong anak untuk bertanya tentang apa yang ingin diketahui tentang alat permainan di area
- Anak menghitung jumlah sapi yang ada pada gambar
- Anak mengurutkan jumlah ayam dalam gambar sesuai dengan urutannya saat sapi sedang makan

Recalling:

- Merapikan kembali alat-alat
- Menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat

Istirahat:

- SOP makan/ Istirahat/ Bermain
- Menggunakan kata tolong terimakasih dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
- Menaati aturan sekolah

Penutup:

- Tanya jawab kegiatan hari ini
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- SOP Penutup

Bulukumba, 23 November 2023

Peneliti

Rismunadiyah Wahyuni

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK
RA-RAUDHATUL JANNAH KABUPATEN BULUKUMBA**

Semester/ Bulan/ Mingguan

I/ Oktober/ Kelas/ Usia

A/ 4-5 Tahun

Tema/ Sub Tema/ Sub-sub Tema : Bintang/ tempat hidup binatang / Binatang di
air

Hari/ Tanggal : kamis, 30 november

KD : 1.2,1.4, 2.4, 2.7, 2.8, 3.6, 4.6

Materi:

- Anak mampu mengenal binatang di air sebagai ciptaan Tuhan
- Anak mampu mengembangkan rasa ingin tahu tentang binatang-binatang yang hidup di air
- Anak mampu mengetahui macam-macam binatang yang hidup di air.

Alat dan Bahan:

- Gambar hewan di air
- Kertas
- Lem
- Tabung angka

Kegiatan Pembuka:

- Penerapan SOP pembukaan
- Berdiskusi tentang pengenalan bentuk geometri dan macam-macam daun
- Mengenalkan kegiatan dan arahan yang digunakan bermain

Kegiatan Inti:

- Mengamati alat permainan pada area
- Anak menghitung jumlah ikan yang ada pada gambar
- Anak mengurutkan jumlah ikan dalam gambar sesuai dengan urutannya.

Recalling:

- Merapikan kembali alat-alat
- Menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat

Istirahat:

- SOP makan/ Istirahat/ Bermain
- Menggunakan kata tolong terimakasih dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
- Menaati aturan sekolah

Penutup:

- Tanya jawab kegiatan hari ini
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- SOP Penutup

Bulukumba, 23 November 2023

Peneliti

Rismunadiyah Wahyuni

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TK
RA-RAUDHATUL JANNAH KABUPATEN BULUKUMBA**

Semester/ Bulan/ Mingguan

I/ desember/ Kelas/ Usia

A/ 4-5 Tahun

Tema/ Sub Tema/ Sub-sub Tema : Bintang/ ciri-ciri binatang / Bertelur dan
beranak

Hari/ Tanggal : jum'at 1 desember

KD : 1.1,2.1, 3.1,3.6, 3.8, 4.1, 4.6, 4.8

Materi:

- Anak mampu mengenal binatang yang bertelur dan beranak sebagai ciptaan Tuhan
- Anak mampu mengembangkan rasa ingin tahu tentang binatang-binatang yang bertelur dan beranak
- Anak mampu mengetahui macam-macam binatang yang bertelur dan beranak

Alat dan Bahan:

- Gambar binatang bertelur
- Kertas
- pensil
- Tabung angka

Kegiatan Pembuka:

- Penerapan SOP pembukaan
- Berdiskusi tentang pengenalan bentuk geometri dan macam-macam daun
- Mengenalkan kegiatan dan arahan yang digunakan bermain
-

Kegiatan Inti:

- Mengamati alat permainan pada area
- Mendorong anak untuk bertanya tentang apa yang ingin diketahui tentang alat permainan di area
- Anak menghitung jumlah binatang yang bertelur pada gambar
- Anak mengurutkan jumlah gambar binatang yang bertelur sesuai dengan urutannya.

Recalling:

- Merapikan kembali alat-alat
- Menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat

Istirahat:

- SOP makan/ Istirahat/ Bermain
- Menggunakan kata tolong terimakasih dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
- Menaati aturan sekolah

Penutup:

- Tanya jawab kegiatan hari ini
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- SOP Penutup

Bulukumba, 23 November 2023

Peneliti

Rismunadiyah Wahyuni

The logo of Universitas Muhammadiyah Yogyakarta is a shield-shaped emblem. It features a central sunburst with a circular emblem containing Arabic calligraphy. The shield is surrounded by a laurel wreath and two stars. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA" is written along the top edge, and "LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN" is written along the bottom edge.

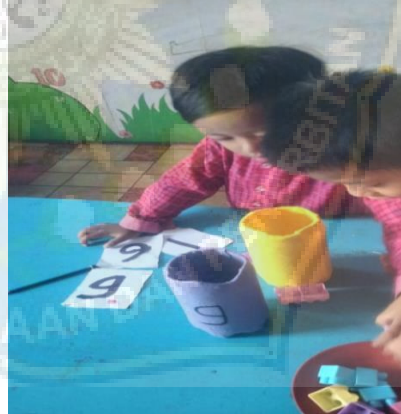
LAMPIRAN DOKUMENTASI

DOKUMENTASI

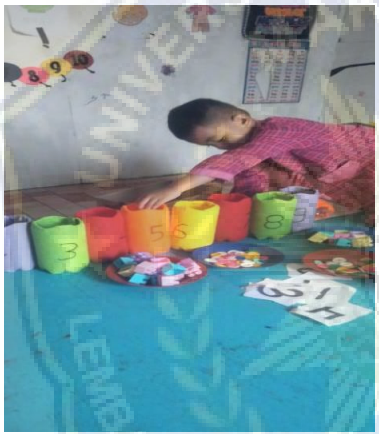
a) Baris berbaris sebelum masuk kelas



b) Siklus I



c) Siklus II






MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
 Jl. Sultan Abduddin No. 239 Telp.866972 Fax (0411)865580 Makassar 90221 e-mail lp3m@pustmuh.ac.id

Nomor : 2645/05/C.4-VIII/X/1445/2023
 Tanggal : 1 (satu) Rangkap Proposal
 : Permohonan Izin Penelitian
 Kepada Yth,
 Bapak / Ibu Bupati Bulukumba
 Cq. Ka. IP3 Balitbang Perpustakaan dan Kearsipan
 di -
 Bulukumba

09 Rabiul Akhir 1445 H
 24 October 2023 M

Berdasar surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 15038/FKIP/A.4-II/X/1445/2023 tanggal 24 Oktober 2023, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : RISMUNADIYAH WAHYUNI
 No. Stambuk : 10545 1102018
 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 :

"MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN MELALUI PERMAINAN TABUNG ANGKA KELOMPOK A DI TK RA-RAUDHATUL JANNAF KABUPATEN BULUKUMBA"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 26 Oktober 2023 s/d 26 Desember 2023.

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

التَّوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ وَرَكَّابَهُ

Ketua LP3M,

Dr. Muh. Arief Muhsin, M.P.
NBM 1127761



PEMERINTAH KABUPATEN BULUKUMBA
DINAS PENANAMAN MODAL, PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU DAN TENAGA KERJA
(D P M P T S P T K)

Jl. Kenari No. 13 Telp. (0413) 84241 Fax. (0413) 85060 Bulukumba 92511

SURAT IZIN PENELITIAN
NOMOR : 632/DPMPTSPTK/IP/XII/2023

Berdasarkan Surat Rekomendasi Teknis dari KESBANGPOL dengan Nomor 074/1034/Bakesbangpol/XII/2023 tanggal 15 Desember 2023, Perihal Rekomendasi Izin Penelitian maka yang tersebut dibawah ini :

Nama Lengkap	: Rismunadiyah Wahyuni
Nomor Pokok	: 105451102018
Program Studi	: Pendidikan guru pendidikan anak usia dini
Jenjang	: S1
Institusi	: Universitas Muhammadiyah Makassar
Tempat/Tanggal Lahir	: Kojaka / 1998-12-08
Alamat	: Jl. Sultan Hasanuddin
Jenis Penelitian	: Rtk (penelitian tindakan kelas)
Judul Penelitian	: Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tabung Angka Kelompok A di TK RA-Raudhatul Jannah kabupaten Bulukumba
Lokasi Penelitian	: Kelurahan bintarore
Pendamping	: Dr. Sukmawati, M.Pd dan Arie Martuty, S.Si., M.Pd
Instansi Penelitian	: TK RA-Raudhatul Jannah Bintarore
Lama Penelitian	: tanggal 12 November 2023 s/d 10 Desember 2023

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, pada prinsipnya kami mengizinkan yang bersangkutan untuk melaksanakan kegiatan tersebut dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Mematuhi semua Peraturan Perundang - Undangan yang berlaku dan mengindahkan adat - istiadat yang berlaku pada masyarakat setempat.
2. Tidak mengganggu keamanan/ketertiban masyarakat setempat
3. Melaporkan hasil pelaksanaan penelitian/pengambilan data serta menyerahkan 1(satu) eksampilar hasilnya kepada Bupati Bulukumba Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Bulukumba;
4. Surat izin ini akan dicabut atau dianggap tidak berlaku apabila yang bersangkutan tidak memenuhi ketentuan sebagaimana tersebut di atas, atau sampai dengan batas waktu yang telah ditentukan kegiatan penelitian/pengumpulan data dimaksud belum selesai.

Dikeluarkan di : Bulukumba
Pada Tanggal : 18 Desember 2023



Kepala Dinas DPMPTSPTK
Dra. Hj. Umrah Aswani, MM
Pangkat : Pembina Utama Muda-IV/c
Nip : 19670304 199303 2 010



Satel
Sertifikasi
Elektronik

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), BSSN

Universitas Muhammadiyah Makassar
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jalan Sultan Hassanudin No. 100
 Telp : 0411-862807 / 862808
 Email : fkip@umh.ac.id
 Web : www.fkip.umh.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

KETERANGAN VALIDASI
NO. PG-PAUD/ / /1443/2022

Program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar telah memvalidasi instrumen untuk keperluan penelitian yang berjudul

“Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tabung Angka Kelompok A di TK RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba”

Nama : Rismunadiyah Wahyuni
NIM : 105451102018
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Setelah diperiksa secara teliti dan seksama oleh tim penilai, maka perangkat pembelajaran yang terdiri dari :

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Dan instrumen penelitian terdiri dari

2. Lembar Observasi Anak
3. Lembar Observasi Guru

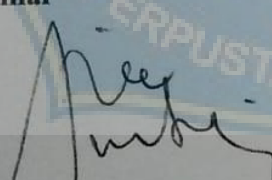
Dinyatakan telah memenuhi:

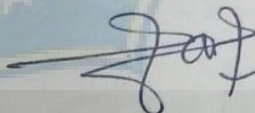
Validasi Isi dan Validasi Realibilitas

Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 27 Mei 2024
Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan
Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Penilai


Arie Martuty S, Si., M. Pd
 NIDN. 0920018407


Tasrif Akib, S. Pd., M. Pd
 NBM: 951830

UNIVERSITAS ISLAM MAJALAH BARU
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
 بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama : Rismunadiyah wahyuni
 NIM : 105451102018
 Judul Penelitian : Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tabung Angka Kelompok A di TK RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba
 Tanggal Ujian Proposal : 15 agustus 2023

Pelaksanaan Kegiatan Penelitian :

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf guru
1.	20 November 2023	Pengantar Persuratan ke TK RA-Raudhatul Jannah	
2.	23 November 2023	Pelaksanaan Kegiatan Penggunaan Tabung Angka di TK RA-Raudhatul Jannah	
3.	24 November 2023	Pelaksanaan Kegiatan Penggunaan Tabung Angka di TK RA-Raudhatul Jannah	
4.	30 November 2023	Pelaksanaan Kegiatan Penggunaan Tabung Angka di TK RA-Raudhatul Jannah	
5.	1 Desember 2023	Pelaksanaan Kegiatan Penggunaan Tabung Angka di TK RA-Raudhatul Jannah	
6.	23 Januari 2024	Persuratan Selesaiannya Penelitian	

Bulukumba, 23 Januari 2024
 Kepala TK RA-Raudhatul Jannah


Indrayani, S.Pd., M.Pd

 Terakreditasi Institusi



YAYASAN ALAM ZAINUR BINTARORE
RA. RAUDHATUL JANNAH

Sekretariat : Jalan Sungai Kapuas Bintarore Dalam Kel. Bintarore Kec. Ujungbulu, Kab. Bulukumba
Telepon : 085246116194 Email : raudhatuljannah3@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 01.001/RARJ/I/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Indrayani, S.Pd, M.Pd
Jabatan : Kepala RA. Raudhatul Jannah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Risimunadiyah Wahyuni
NIM : 105451102018
Fakultas/Prodi : FKIP / Pendidikan guru pendidikan anak usia dini

Telah selesai melaksanakan kegiatan penelitian di RA. Raudhatul Jannah Kelurahan Bintarore Kecamatan Ujung Bulu Kabupaten Bulukumba, dengan judul penelitian :

“Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tabung Angka kelompok A di RA. Raudhatul Jannah kabupaten Bulukumba”

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Bulukumba, 23 Januari 2024

Kepala RA-Raudhatul Jannah

INDRAYANI, S.Pd, M.Pd

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

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

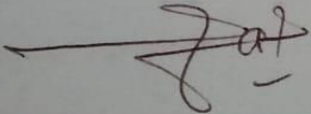
KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Rismunadiyah Wahyuni
Nim : 105451102018
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi : **Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tabung Angka Kelompok A di Tk RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba.**
Pembimbing : 1. Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd
2. Arie Martuty, S.Si., M.Pd

No	Hari/Fanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1	05/02/2024	bab IV - Pelaksanaan kegiatan - Situasi dasar RPP - perbaikan sesuai catatan	
2	20/02/2024	- Data hasil penelitian di lapangan - Data hasil penelitian - Situasi dasar masalah - perbaikan catatan	
3	06/05/2024	perbaikan sesuai catatan - Berikan ada deskripsi hasil Kemampuan Berhitung Awal 1 & 2. dan uraian penitilahan	


Catatan : Mahasiswa dapat mengikuti Ujian Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan skripsi telah disetujui kedua pembimbing.

Ketua Prodi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Dr. Tasrif Akib, S.Pd, M.Pd
NBM: 951830



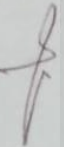
Terakreditasi Institusi


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


بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Rismunadiyah Wahyuni
 Nim : 105451102018
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Judul Skripsi : **Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tabung Angka Kelompok A di Tk RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba.**
 Pembimbing : 1. Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd
 2. Arie Martuty, S.Si., M.Pd

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
4	20/5/2024	perbaiki sistematika - Deskripsi setiap langkah dalam prosedur ATa. - perbaiki Catatan	
5	23/5/2024	Daftar pustaka - Doctra - lampiran Skripsi - perbaiki Catatan	
6	3 Juni 2024	Atc Bop Durya	

Catatan : Mahasiswa dapat mengikuti Ujian Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan skripsi telah disetujui kedua pembimbing.

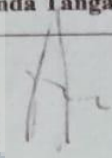
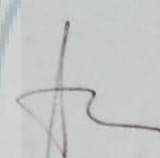
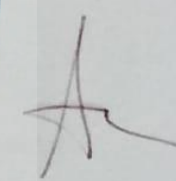
Ketua Prodi
 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dr. Tasrif Akib, S.Pd, M.Pd
NBM: 951830

| Terakreditasi Institusi

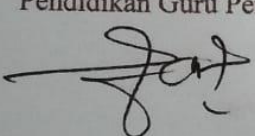
UNIVERSITAS MIHARMAJIYAH MAKASSAR
 PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
 بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ


KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Rismunadiyah Wahyuni
 Nim : 105451102018
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Judul Skripsi : **Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tabung Angka Kelompok A di Tk RA-Raudhatul Jannah Kabupaten Bulukumba.**
 Pembimbing : 1. Dr. Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd
 2. Arie Martuty, S.Si., M.Pd

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	13/2/2024	- Penulisan dan Penomoran diperbaiki - Olah data / Hasil Penelitian	
2.	21/5/2024	- Olah data - Pembahasan dikaitkan dengan teori	
3.	27/5/2024	- ACC	

Catatan : Mahasiswa dapat mengikuti Ujian Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan skripsi telah disetujui kedua pembimbing.

Ketua Prodi
 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dr. Tasrif Akib, S.Pd, M.Pd
 NBM: 951830

 | Terakreditasi Institusi



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 : Rismunadiyah Wahyuni

Nim : 105451102018

Program Studi : Pendidikan Guru (Pendidikan Anak Usia Dini)

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	25 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	10 %	10 %
5	Bab 5	2 %	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, 07 Juni 2024

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Rismunadiyah Wahyuni 105451102018 BAB I

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1**journal.stkipsubang.ac.id**

Internet Source

4%**2****adoc.pub**

Internet Source

3%**3****Submitted to UIN Sunan Gunung Djati
Bandung**

Student Paper

3%Exclude quotes OnExclude matches <2%Exclude bibliography On

Rismunadiyah Wahyuni 105451102018 BAB II

ORIGINALITY REPORT

25%	26%	3%	8%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id	19%
Internet Source		
2	lib.unnes.ac.id	5%
Internet Source		
3	e-journal.upr.ac.id	1%
Internet Source		

Exclude quotes Exclude matches < 1%Exclude bibliography

Rismunadiyah Wahyuni 105451102018 BAB III

ORIGINALITY REPORT

10 %	12 %	2 %	2 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	text-id.123dok.com Internet Source	6 %
2	fexdoc.com Internet Source	2 %
3	stitmkendal.ac.id Internet Source	2 %

Exclude quotes On Exclude matches < 2%
 Exclude bibliography On

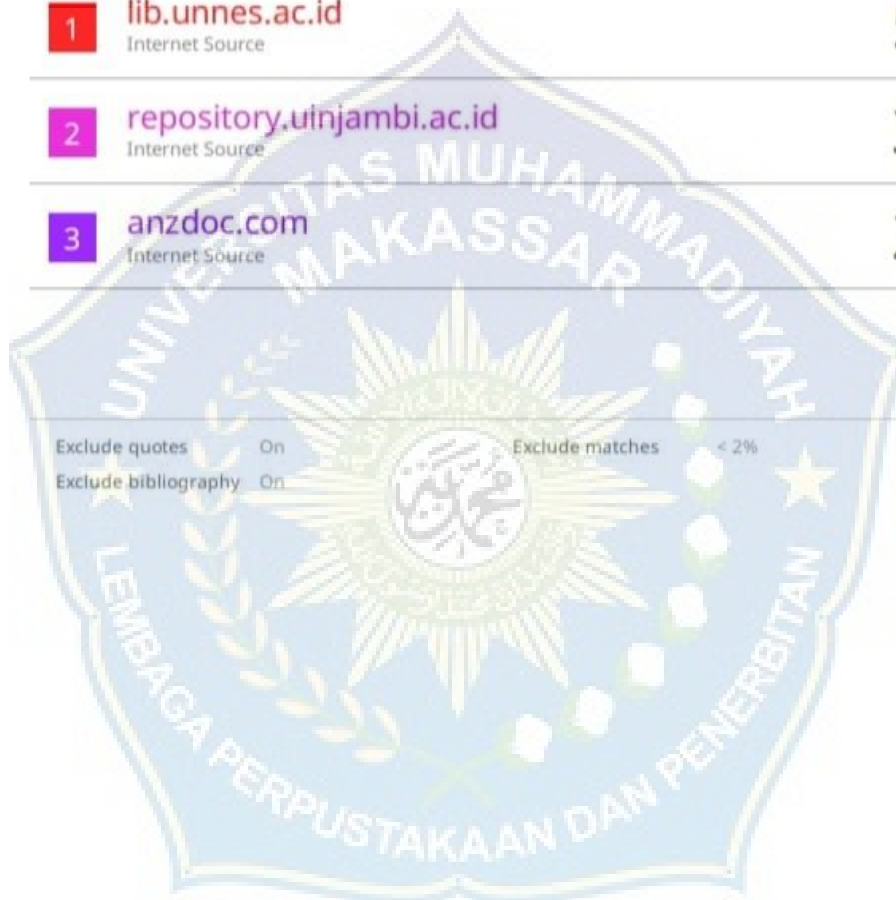
Rismunadiyah Wahyuni 105451102018 BAB IV

ORIGINALITY REPORT

10%	10%	2%	2%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	lib.unnes.ac.id Internet Source	5%
2	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	3%
3	anzdoc.com Internet Source	2%

Exclude quotes OnExclude matches < 2%Exclude bibliography On

Rismunadiyah Wahyuni 105451102018 BAB V

ORIGINALITY REPORT

2%	2%	0%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilib.unismuh.ac.id Internet Source	2%
----------	---	-----------

Exclude quotes On Exclude matches < 2%
Exclude bibliography On





Rismunadiyah Wahyuni, Lahir di Kolaka Sulawesi Tenggara, Pada Tanggal 08 Desember 1998, dari pasangan ayahanda Bachtiar dan Ibunda Suriani. Penulis masuk TK Terpadu pada tahun 2004 tamat 2006, sekolah Dasar pada tahun 2006 di SDN 293 Tanah Kong-kong

Kecamatan Ujungbulu Kabupaten Bulukumba dan Tamat pada tahun 2012, tamat SMPN 4 Bulukumba Kelurahan Ponre pada tahun 2014, dan tamat SMAN 8 Bulukumba pada tahun 2017. Pada tahun 2018 penulis melanjutkan pendidikan pada program Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar

