



**PENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG
MELALUI PERMAINAN BALOK ANGKA PADA
ANAK KELOMPOK B DI TK UNIVERSAL ANANDA
KECAMATAN PATEBON KENDAL**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

oleh

VITRI PURWANTI

1601408051

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2013**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasar kode etik ilmiah.

Semarang, 28 Agustus 2013

Vitri Purwanti
NIM. 1601408051

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok B di TK Universal Ananda Kecamatan Patebon Kendal ” telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Hari : Rabu

Tanggal : 28 Agustus 2013

Panitia Ujian Skripsi,

Ketua,

Sekretaris,

Drs.Budiyono,M.S
NIP.1963120919870310

Amirul Mukminin,S.Pd,M.Kes
NIP.197803302005011001

Penguji I,

Amirul Mukminin, S.Pd, M.Kes
NIP. 19780330 200501 1 001

Penguji II,

Penguji III,

Dra. Istiyarini, M.Pd
NIP. 19591122 198503 2 001

Diana ,S.Pd, M.Pd
NIP. 19791220 200604 2 001

MOTTO

1. Kemarin adalah pengalaman bagi kita

Hari ini adalah kenyataan yang harus kita hadapi

Lusa adalah tantangan yang harus kita perhitungkan

2. Tidak ada akal yang lebih baik daripada orang yang suka berpikir, dan tidak ada sesuatu derajat yang dapat dinilai daripada luhurnya budi pekerti.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Ibu tercinta terimakasih untuk doa dan dukungannya yang tak pernah putus.
2. Suami tercinta.
3. Ananda Alvin dan Lyla yang memberiku semangat dengan kelucuannya.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulisan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Universal Ananda Patebon Kendal” dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis sadar bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini penulis selalu mendapat bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada Dra.Istiyarini, M.P.d pembimbing I dan Diana, S.Pd, M.Pd pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada:

1. Drs. Hardjono, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
2. Edi Waluyo, S.Pd, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini UNNES yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Segenap dosen Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah menyampaikan ilmunya kepada penulis.
4. Kepala sekolah dan segenap guru TK Universal Ananda yang telah memberikan izin penelitian.

5. Ibu dan suamiku tersayang yang tidak pernah berhenti menyayangi dan mengasihi lahir dan batin, ananda Alvin dan Lyla tersayang yang selalu memberi semangat
6. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa .skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Meskipun demikian, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada semua pembaca.

Semarang,28 Agustus 2013

Penulis

ABSTRAK

Purwanti, Vitri. 2013. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Universal Ananda Patebon Kendal*. Skripsi, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: 1.Dra.Istiyarini M.Pd, 2.Diana, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci: Kemampuan berhitung, permainan balok angka, anak TK.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh membangun kemampuan berhitung anak TK dalam memahami konsep bilangan dengan menggunakan media permainan balok angka. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak didik kelompok B TK Universal ananda Patebon Kendal melalui permainan balok angka.

Subjek penelitian ini adalah anak didik kelompok B2, TK Universal Ananda Patebon Kendal, tahun pelajaran 2012/2013, yang terdiri dari 15 anak didik. Pembelajaran berhitung di TK masih menggunakan metode *drill* dan praktek-praktek *pencil paper test*, ini membuat anak merasa cepat bosan dan capek. Agar kemampuan berhitung anak dapat berkembang dengan lebih baik maka diperlukan suatu media yang menyenangkan yaitu dengan media permainan balok angka. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui 2 siklus yang setiap masing-masing siklus mempunyai tahapan: perencanaan, observasi, evaluasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yaitu tes dan nontes, secara nontes melalui observasi, dan tes melalui unjuk kerja. Teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berhitung dengan media balok angka pada setiap siklusnya. Pada aspek pemahaman bilangan kondisi awal kemampuan anak 40% yang berkembang sangat baik, pada siklus I kemampuan anak meningkat menjadi 66% dan meningkat lebih baik lagi pada siklus II yaitu 86%. Aspek perbandingan, pada kondisi awal 37% yang berkembang sangat baik. Dan pada siklus I meningkat 66% ,dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 86%. Aspek analisis dan probabilitas pada kondisi awal anak ada 33% , sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 60%, dan meningkat lebih baik lagi pada siklus II yaitu 86% . Peningkatan ini melebihi dari indikator keberhasilan yang ingin dicapai yaitu 80%

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media balok angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak didik TK kelompok B. Disarankan guru dapat mengembangkan media balok angka lebih bervariasi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak TK.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i.
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Rumusan Masalah.....	8
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Manfaat Penelitian	8
1.5.1 Manfaat Teoritis	8
1.5.2 Manfaat Praktis	9
BAB 2 LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS	10
2.1 Landasan Teori	10
2.1.1 Hakekat Perkembangan Kognitif Anak Usia Taman Kanak-Kanak	10
2.1.1.1 Definisi Kognitif	10

2.1.1.2	Perkembangan Kognitif Anak Usia TK	12
2.1.1.3	Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.....	15
2.1.2	Hakekat Kemampuan Berhitung	16
2.1.2.1	Pengertian Kemampuan.....	16
2.1.2.2	Pengertian Berhitung	18
2.1.2.3	Pengertian Bilangan dan Operasi Bilangan	19
2.1.2.4	Prinsip-Prinsip Permainan Berhitung Permulaan	21
2.1.2.5	Tahap-Tahap Penguasaan Berhitung Di TK.....	22
2.1.2.1	Konsep-Konsep Berhitung Anak Tk	22
2.1.3	Hakekat Permainan Balok Angka	24
2.1.3.1	Alat Permainan Edukatif	24
2.1.3.2	Hakekat Bermain.....	30
2.1.3.3	Hakekat Permainan	34
2.1.3.4	Permainan Balok Angka	41
2.1.4	Hakekat Anak Usia Taman Kanak-kanak	44
2.1.4.1	Pengertian Anak TK	44
2.1.4.2	Ciri-ciri Anak TK.....	44
2.2	Penelitian Terdahulu yang Relevan	49
2.3	Kerangka Berpikir	51
2.4	Hipotesis Tindakan.....	52
BAB 3	METODE PENELITIAN.....	53
3.1	Rancangan Penelitian	53
3.1.1	Siklus I	54

3.1.1.1	Perencanaan.....	54
3.1.1.2	Pelaksanaan.....	54
3.1.1.3	Pengamatan.....	55
3.1.1.4	Refleksi.....	55
3.1.2	Siklus II.....	56
3.1.2.1	Perencanaan.....	56
3.1.2.2	Pelaksanaan.....	56
3.1.2.3	Pengamatan.....	57
3.1.2.4	Refleksi.....	58
3.2	Subjek Penelitian.....	58
3.3	Tempat dan Waktu Penelitian.....	58
3.4	Tehnik Pengumpulan Data.....	59
3.5	Analisis Instrumen.....	64
3.5.1	Validitas.....	64
3.5.2	Reliabilitas.....	65
3.6	Tehnik Analisa Data.....	66
3.7	Indikator Keberhasilan.....	67
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	68
4.1	Gambaran Umum.....	68
4.2	Pra Penelitian atau Kondisi Awal.....	69
4.3	Siklus I.....	72
4.3.1	Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan siklus I.....	72
4.3.1.1	Rencana.....	72

4.3.1.2	Pelaksanaan.....	73
4.3.1.3	Pengamatan.....	75
4.3.1.3.1	Pertemuan Pertama (RKH I).....	75
4.3.1.3.2	Pertemuan Kedua (RKH 2).....	75
4.3.1.3.3	Pertemuan Ketiga (RKH 3).....	76
4.3.1.3.4	Pertemuan Keempat(RKH 4).....	76
4.3.1.3.5	Pertemuan Kelima (RKH 5).....	77
4.3.1.3.6	Pertemuan Keenam(RKH 6).....	78
4.3.1.4	Refleksi.....	81
4.4	Siklus II.....	83
4.4.1	Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan siklus II.....	83
4.4.1.1	Rencana.....	83
4.4.1.2	Pelaksanaan.....	83
4.4.1.3	Pengamatan.....	85
4.4.1.3.1	Pertemuan Pertama (RKH I).....	85
4.4.1.3.2	Pertemuan Kedua (RKH 2).....	86
4.4.1.3.3	Pertemuan Ketiga (RKH 3).....	87
4.4.1.3.4	Pertemuan Keempat (RKH 4).....	88
4.4.1.3.5	Pertemuan Kelima (RKH 5).....	89
4.4.1.3.6	Pertemuan Keenam (RKH 6).....	89
4.4.1.4	Refleksi.....	93
4.5	Pembahasan Hasil Penelitian.....	94
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN.....	98

5.1	Simpulan	98
5.2	Saran.....	99
5.3	Keterbatasan Penelitian.....	101
	DAFTAR PUSTAKA	102
	LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan	59
Tabel 3.2 instrumen penilaian kemampuan berhitung anak Tk kelompok B	61
Tabel 3.3 Instrumen penilaian guru dalam pembelajaran berhitung menggunakan media balok angka	63
Tabel 3.4 Rekapitulasi Validitas	65
Tabel 4.1 Data hasil pengamatan kondisi awal kemampuan berhitung anak didik kelompok B	71
Tabel 4.2 Data hasil pengamatan kemampuan anak didik siklus I	79
Tabel 4.3 Data hasil pengamatan guru dalam mengajar dengan media balok angka siklus I.....	80
Tabel 4.4 Data hasil pengamatan kemampuan berhitung anak didik siklus II.....	90
Tabel4.5 Data Hasil pengamatan kemampuan guru dalam mengajar dengan menggunakan media balok siklus II	92
Tabel4.6 DataHasil pengamatan kemampuan anak didik dalam pembelajaran berhitung menggunakan media balok angka pada saat Kondisi awal,siklus I,siklus II	95

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
Bagan 1 Bagan Kerangka berfikir.....	51
Bagan 2 Bagan siklus	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Peserta Didik	105
2. Perhitungan Validitas Item	106
3. Perhitungan Reliabilitas Instrumen	107
4. Hasil Analisis Uji Coba	108
5. Rencana harian siklus I	109
6. Rencana harian siklus II	128
7. Data hasil pengamatan anak didik kondisi awal	147
8. Data hasil pengamatan anak didik siklus I	149
9. Data hasil pengamatan anal didik siklus II	151
10. Surat Keputusan Dekan FIP UNNES	153
11. Surat ijin Penelitian	154
12. Foto Kegiatan Penelitian	155

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masa kanak-kanak merupakan suatu periode pada saat individu mengalami perkembangan yang sangat pesat. Banyak ahli menyebut periode ini sebagai *golden age* (masa emas) dalam kehidupan seseorang. Pada masa ini, semua aspek kecerdasan anak dapat dikembangkan dengan baik dan dapat dengan mudah menerima apa yang disampaikan orang lain. Pada masa ini pula terjadi perkembangan fisik yang sangat pesat. Mengingat betapa pentingnya periode kanak-kanak bagi seseorang inilah, stimulasi yang tepat sangat diperlukan. Stimulasi yang tepat ini akan membantu anak-anak ini tumbuh, berkembang dan belajar secara maksimal.

Oprasionalisasi pendidikan bagi anak usia dini dan anak Pra sekolah (TK) akan lebih bermakna jika dilakukan melalui pendidikan yang dapat menyenangkan, edukatif, sesuai dengan bakat dan pembawaannya. Tujuan dari Pendidikan Anak Usia Dini adalah agar anak memperoleh rangsangan-rangsangan intelektual, sosial, dan emosional sesuai dengan tingkat usia.

(Masitoh (2005 : 1) mengungkapkan bahwa Pendidikan di Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang memiliki peranan sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan di Taman Kanak-Kanak merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan

masyarakat yang lebih luas yaitu Sekolah Dasar dan lingkungan lainnya. Sebagai salah satu bentuk pendidikan anak usia dini, lembaga ini menyediakan program pendidikan dini bagi sekurang-kurangnya anak usia empat tahun sampai memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

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 sebagaimana dikemukakan oleh Anderson (1993), "*Early childhood education is based on a number of methodical didactic consideration the aim of which is provide opportunities for development of children personality*". Artinya, pendidikan Taman Kanak-Kanak memberi 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 (Masitoh dkk, 2005 :2), mereka butuh permainan sebagai media pendidikan dalam pembelajaran disekolah.

Alat-alat permainan hendaknya memenuhi syarat untuk mengembangkan berbagai keterampilan anak sesuai dengan tingkat usia dan memperhatikan sifat-sifat perkembangan, secara kreatif guru dapat membuat dan menggunakan alat permainan yang berasal dari lingkungan sekitar dan memanfaatkan barang-barang bekas ataupun media-media yang sudah ada atau tersedia.

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, maka semakin mendorong upaya-upaya pembahasan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi

dalam proses belajar. Sehingga alat permainan edukatif (APE) yang sederhana cenderung tersingkir dan hampir sirnah. Untuk itu peran guru agar mampu membangkitkan lagi dan menggunakan yang dapat disediakan oleh sekolah maupun di buat sendiri. Bermain tidak harus mahal unsur mendidiknya yang harus diutamakan.

Dalam pedoman pembelajaran bidang pengembangan kognitif di Taman Kanak-Kanak (Depdiknas 2007:3) disebutkan bahwa pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Salah satu aspek dalam pengembangan kognitif ini adalah pengembangan pembelajaran matematika. Seperti yang telah dikemukakan oleh Sriningsih (2008:1) bahwa praktek-praktek pembelajaran matematika untuk anak usia dini di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini baik jalur formal maupun non formal sudah sering dilaksanakan. Istilah-istilah yang dikenal diantaranya pengembangan kognitif, daya pikir atau ada juga yang menyebutnya sebagai pengembangan kecerdasan logika-matematika. Kegiatan pengembangan pembelajaran matematika untuk anak usia dini dirancang agar anak mampu menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan matematika yang memungkinkan mereka untuk hidup dan bekerja pada abad mendatang yang menekankan pada kemampuan memecahkan masalah. Berhitung merupakan bagian dari matematika, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan

kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar (Depdiknas, 2007 :1).

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, sedangkan permainan matematika merupakan salah satu kegiatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan dasar matematika anak seperti kemampuan melihat, membedakan, meramalkan, memisahkan dan mengenal konsep angka, selain itu juga mampu meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah. Apabila diberikan sejak usia dini maka akan mampu merangsang serta meningkatkan kemampuan anak dalam memahami fenomena alam atau perubahan lingkungan sekitarnya. (Rasiman Wijarnako,2005: 20).

Dewasa ini, sebagaimana dapat kita saksikan bersama tuntutan berbagai pihak agar anak menguasai konsep dan keterampilan matematika semakin gencar, hal ini mendorong beberapa lembaga pendidikan anak usia dini untuk mengajarkan pengetahuan matematika secara sporadis dan radikal. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sriningsih (2008), beberapa lembaga pendidikan anak usia dini mengajarkan konsep-konsep matematika yang lebih menekankan pada penguasaan angka dan operasi melalui metode *drill* (Sriningsih,2008:1).

Persoalan yang dipaparkan oleh Sriningsih di atas juga hal ini yang terjadi dilapangan. Berdasarkan hasil observasi di Taman Kanak-Kanak Universal Ananda mengenai proses pembelajaran matematika khususnya pada aspek kemampuan berhitung. Taman Kanak-Kanak Universal Ananda masih menekankan pengajaran yang berpusat pada guru. Ini dapat dibuktikan dengan adanya Guru memberikan tugas kepada anak tanpa memberikan pilihan kegiatan kepada

anak. Sehingga kegiatan yang dilakukan menjadi terasa membosankan untuk anak, ini terlihat pada saat guru memberikan tugas pada anak untuk membuat gambar apel sesuai jumlah angka, hanya 15 dari 30 anak yang bisa menyelesaikannya dengan tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan memahami konsep bilangan anak didik kelompok B dalam menghubungkan angka sesuai gambar hanya 50%. Selain itu masih, kurangnya media dan sumber belajar yang digunakan oleh guru untuk menunjang pembelajaran berhitung.

Kurangnya media dan sumber belajar ini lebih disebabkan oleh kurangnya kreatifitas guru dalam menciptakan alat peraga sebagai penunjang pembelajaran. Permasalahan lain yang terjadi di Taman Kanak-Kanak Universal Ananda adalah metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode *drill* dan praktek-praktek *paper-pencil test*. Pada pengembangan kognitif khususnya pada pembelajaran berhitung, guru memberikan perintah kepada anak agar mengambil buku tulis dan pensil masing-masing. Selanjutnya guru memberikan contoh kepada anak membuat beberapa buah benda dan benda tersebut diberi lingkaran. Setelah itu, anak harus mengisi jumlah benda tersebut dengan sebuah angka yang cocok. Setelah anak mengerti, guru menyuruh anak untuk membuatnya sendiri jumlah benda tersebut beserta angkanya sebanyak mungkin. Cara belajar inilah yang membuat anak-anak merasa jenuh atau bosan sehingga minat mereka pada kegiatan behitung terlihat menurun.

Diakui oleh guru di TK Universal Ananda Guru kurang memberikan media yang bervariasi dan juga masih menggunakan metode yang membuat anak merasa bosan dan tidak ada rasa antusias pada anak untuk aktif di dalam kelas.

Sehingga kegiatan berhitung yang diterapkan di TK Universal Ananda masih menggunakan metode konvensional atau pengerjaan latihan di buku tulis, rendahnya kemampuan berhitung dan kurang minatnya terhadap pembelajaran berhitung bagi anak didik kelompok B (usia 5-6 tahun) di TK Universal Ananda Purin Kendal tahun pelajaran 2012 / 2013 juga ditandai dengan beberapa realitas pada pembelajaran yang dilaksanakan. Ketika guru menyampaikan apresiasi dan memberikan tugas kepada anak untuk melakukan kegiatan menghitung yang berhubungan dengan makanan yang sering dijumpai anak dalam kehidupan sehari-hari, ternyata anak belum bisa menghitung dengan hasil yang benar. Hanya ada 12 anak saja dari 30 anak kelompok B yang mampu untuk menjawab dan menghitung dengan benar. Dari hasil observasi ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam menyebutkan dan mengurutkan lambang bilangan belum berkembang.

Penelitian yang dilakukan oleh Widawati (2010 : 74-75) di Taman Kanak-Kanak Kenanga membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang diangkat dari pengalaman sehari-hari anak dapat membantu pemahaman anak terhadap konsep matematika khususnya berhitung. Melalui pendekatan matematika realistik, berhitung bagi anak bukan hanya menghitung deret angka saja, melainkan sebuah proses yang lebih bermakna dan menyenangkan. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Andari,A (2008:120-122) di Taman Kanak-Kanak Juwita hasilnya menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran logika matematika melalui penggunaan balok cuissioner. Respons anak terhadap materi pembelajaran logika matematika menjadi lebih antusias, hal

ini karena sambil bermain balok, anak mampu mengenal dan menguasai materi pembelajaran logika matematika.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti akan melakukan pembatasan lingkup masalah, sehingga peneliti lebih terfokus. Adapun lingkup masalah yang dibahas adalah sebagai berikut :

- a. Kurangnya media dan sumber belajar yang digunakan sebagai sumber belajar.
- b. kurangnya kreatifitas guru dalam menciptakan alat peraga sebagai penunjang pembelajaran.
- c. kurangnya minat dalam kegiatan berhitung. Hal ini karena kemasakan kegiatan yang monoton. anak diminta untuk mengerjakan tugas yang ada dalam majalah atau LKS
- d. Kemampuan anak didik TK Universal Ananda dalam berhitung masih rendah.
- e. Media yang digunakan guru kurang bervariasi dan juga masih menggunakan metode yang membuat anak merasa bosan dan tidak ada rasa antusias pada anak untuk aktif di dalam kelas.

Permasalahan yang di kaitkan dengan judul diatas masih sangat luas, sehingga sulit dapat terjangkau dan terselesaikan semua. Oleh karena itu perlu adanya pembatasan masalah, sehingga persoalan yang di teliti menjadi jelas dan kesalahpahaman dapat di hindari. Dalam hal ini di pandang perlu membatasi ruang lingkup masalah yang akan di teliti sebagai berikut:

1. Obyek Penelitian

Obyek penelitian adalah aspek-aspek dari subyek penelitian yang menjadi sasaran peneliti. Obyek penelitian ini meliputi:

- a. Peningkatan kemampuan berhitung anak TK kelompok B.
- b. Permainan balok angka.

2. Subjek Penelitian.

Subjek penelitian, ini adalah anak didik kelompok B2, TK Universal Ananda Purin tahun pelajaran 2012 / 2013 yaitu terdapat 15 anak didik.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka penulis merumuskan sebagai berikut : “Bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung anak didik kelompok B melalui permainan balok angka?”

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung anak didik kelompok B taman kanak-kanak Universal Ananda Kendal melalui permainan balok angka.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran serta dapat dijadikan bahan kajian bagi pembaca khususnya mengenai peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan balok angka pada anak didik TK.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi anak didik di TK Universal Ananda Purin Kendal dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan menyenangkan kegiatan berhitung.
- b. Bagi guru TK agar guru di TK Universal Ananda Purin Kendal dapat meningkatkan kemampuan dalam menciptakan dan mengembangkan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar mengajar di Taman kanak-kanak.
- c. Bagi Institusi TK agar Institusi TK Universal Ananda Purin Kendal dapat lebih meningkatkan kreatifitas dalam mengembangkan APE sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran.

BAB 2

LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN

2.1 Landasan teori

2.1.1 Hakikat Perkembangan Kognitif Anak Usia Taman kanak-kanak

2.1.1.1 Definisi Kognitif

Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia berfikir (Gagne,1976). Kognitif ini berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf – syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Dalam rangka mengoptimalkan potensi kognitif pada seseorang, maka para ahli mengungkapkan berbagai teori, diantaranya:

a. Teori “ *Two factor*”

Teori yang di kemukakan oleh Charles Sperman (1904). Beliau berpendapat bahwa kognitif meliputi kemampuan umum yang diberi kode “g” (general factor) dan kemampuan khusus yang di beri kode “s”(specific factor). Setiap individu memiliki kemampuan ini yang keduanya menentukan penampilan dan perilaku mentalnya.

b. Teori “ *primary Mental Abilities*”

Teori ini dikemukakan oleh Trustone yang berpendapat bahwa kognitif merupakan penjelmaan dari kemampuan primer yaitu:

- 1).berbahasa
- 2).mengingat
- 3).nalar atau berpikir logis
- 4).pemahaman ruang

5).bilangan

6).menggunakan kata-kata,

7).mengamati dengan cepat dan cermat

c. Teori “*Multiple Intelligence*”

Teori ini di kemukakan oleh J.P Guildford dan Howard Gardner. Guildford berpendapat bahwa kognitif dapat dilihat melalui tiga kategori dasar atau “*face of intellect*” yaitu operasi mental, *content* dan produk. Sedangkan Gardner membagi kognitif kedalam dimensi kecerdasan, dimana penemuan terakhir dari Gardner terbagi menjadi 9-10 dimensi kecerdasan.

d. Teori “*Triadic of Intelligence*”

Teori ini di kemukakan oleh Robert Stenberg (1985,1990). Stenberg mengartikannya sebagai suatu deskripsi tiga bagian mental”(proses berpikir, mengatasi pengalaman atau masalah baru, dan penyesuaian terhadap masalah yang dihadapi) yang menunjukkan tingkah laku kognitif. Dengan kata lain, tingkah laku kognitif ini merupakan produk (hasil) dari penerapan strategi berpikir, mengaasi masalah-maslah baru secara kreatif dan cepat, dan penyesuaian terhadap konteks dengan menyeleksi dan beradaptasi dengan lingkungan.

Berdasarkan beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif merupakan proses psikologis yang terlihat dalam memperoleh, menyusun, dan menggunakan pengetahuan merangkap kegiatan mental seperti berfikir, menimbang, mengamati, mengingat, berbahasa, belajar, memecahkan persoalan dan sebagainya.

2.1.1.2 Perkembangan Kognitif Anak Usia TK

Menurut Piaget (dalam Yuliana Nurani S. dan Bambang S., 2004 138) berpendapat bahwa anak pada rentang usia 3-5 masuk dalam 12 berpikir pra-operasional kongkrit. Pada tahap ini anak dapat memanipulasi obyek simbol, termasuk kata-kata yang merupakan karakteristik penting dalam tahapan ini. Oleh John W. Santrock (2002 : 228) pemikiran pra-operasional kongkrit ialah awal kemampuan untuk merekonstruksi pada tingkat pemikiran apa yang telah dilakukan didalam perilaku. John W. Santrock (2002 : 228) dalam tahap pemikiran praoperasional kongkrit dibagi dalam dua tahap yaitu subtahap fungsi simbolis dan subtahap pemikiran intuitif. Masing-masing kedua tahap ini menjelaskan bagaimana anak pada pra-operasional kongkrit ini memiliki pemikiran. Pada subtahap fungsi simbolis anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu obyek yang tidak ada. Pada saat ini anak tidak memperhatikan kenyataan yang terjadi, penuh khayalan dan kaya akan imajinasi serta penuh daya cipta. Contoh kegiatan menggambar dan mewarnai oleh anak yang ada pada tahap ini misalnya matahari berwarna biru, langit kuning dan mobil berjalan diawan Winner (John W.Santrock, 2002 : 230).

Yang kedua adalah subtahap pemikiran Intuitif. Subtahap pemikiran intuitif (*intuitive thought substage*) ialah subtahap kedua pemikiran pra-operasional yang terjadi kira-kira antara usia 4-6 tahun. Pada subtahap ini anak-anak mulai menggunakan penalaran primitif dan ingin tahu jawaban atas semua bentuk pertanyaan. Pada tahap ini berarti anak cenderung mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Dengan mengetahui jawaban atas pertanyaan maka anak dapat

memperoleh pengetahuan . Mereka tampak begitu yakin dengan pengetahuan dan pemahaman yang dia dapat tetapi belum begitu sadar bagaimana mereka tahu apa yang mereka ketahui itu (Piaget dalam John W. Santrock, 2002 : 231).

Dari pernyataan John W. Santrock dan Piaget pada masa kanak-kanak menjelaskan dan menggambarkan bagaimana anak dapat berkembang daya pikirnya dengan cara memfungsikan daya imajinasinya dan penuh dengan khayalan. Dari khayalan dan imajinasinya itu anak dapat menjelaskan pengetahuannya. Dengan memanfaatkan perkembangan ini maka anak harus dirangsang untuk dapat menyampaikan hasil imajinasinya dan khayalannya itu secara maksimal sehingga dapat ditemukan hasil sebuah imajinasi yang inovatif.

Oleh Yuliana N. S. Dan bambang S. (2005) pada perkembangan kognitif anak mulai melakukan pendekatan “*Trial and Error* “ menemukan solusi baru atau masalah-masalah. Selain itu juga belajar melalui eksplorasi agar dapat memecahkan masalah - masalah sederhana. Sedangkan pada KTSP 2010, menjelaskan tentang perkembangan kognitif anak harus dapat mencapai kemampuan untuk memecahkan masalah sederhana dan mampu menyebutkan informasi yang dia peroleh.

Disini tampak bahwa anak pada usia Tk anak mulai dapat mencari jalan keluar saat mengalami atau menemukan masalah. Pada saat itu anak mampu menyampaikan informasi yang diperoleh berdasarkan pengalamannya, oleh karena dengan memberikan banyak pengalaman kepada anak maka anak akan mampu memperoleh banyak pengetahuan dan dapat membekalinya dalam proses berpikir. Pada dasarnya proses berpikir dalam memecahkan masalah akan

melibatkan kemampuan anak untuk berpikir secara konvergen dan divergen. Secara proses konvergen anak akan mencari satu jawaban paling benar dan secara divergen anak akan mencari jawaban lebih dari satu. Dalam kehidupan bermain anak tentunya dua proses ini akan terjadi. Misalnya anak dalam bermain mengelompokkan benda berdasarkan bentuknya maka anak mengalami proses berpikir secara konvergen.

Meskipun anak TK berpikir melalui simbol, namun kemampuan berpikir tersebut masih mengalami keterbatasan. Keterbatasan yang menandai atau menjadi karakteristik periode prasekolah adalah sebagai berikut (Yusuf, 2009: 166).

1. Egosentris

Egosentris yang dimaksud merujuk pada 1) diferensiasi diri, lingkungan orang lain yang tidak sempurna, dan 2) kecenderungan untuk mempersepsi, memahami, dan menafsirkan sesuatu berdasarkan sudut pandang sendiri. Anak menyakini apa yang dilihatnya hanya terfokus pada satu dimensi mengenai objek (seperti kesamaan warna, bentuk dan ukuran) maupun peristiwa dalam waktu yang sama.

2. Kaku dalam berpikir

Cara berpikir anak bersifat memusat (*centering*), masih kaku tidak fleksibel. Selain itu anak terfokus pada keadaan awal dan akhir dari suatu transformasi, bukan pada transformasi itu sendiri yang mengantari keadaan tersebut.

3. *Semilogical reasoning*

Anak-anak mencoba untuk menjelaskan peristiwa-peristiwa alam yang misterius, yang dialaminya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu pemecahannya dalam kehidupan peristiwa tersebut dianalogikan dengan tingkah laku manusia.

Dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia TK berada pada tahapan praoperasional yang artinya masa dimana anak mampu berpikir menggunakan simbol, cara berpikir masih dibatasi oleh persepsi, bersifat memusat, masih kaku dan tidak fleksibel serta anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu berdasarkan kesamaan warna, bentuk dan ukuran. Proses berpikir anak selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh pancaindera seperti yang dilihat, didengar, dikecap, diraba, dicium, dan selalu diikuti pertanyaan “mengapa?”. Secara natural belajar terbaik anak adalah secara nyata dengan melihat, merasakan, dan melakukan dengan tangan. Sehingga konsep sedapat mungkin diajarkan dengan dilihat, dipegang dan dimainkan, digambar, diucapkan lalu ditulis. Pengalaman melakukan secara nyata inilah yang akan sangat membantu anak dalam memahami matematika.

2.1.1.3 Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Setiap periode perkembangan menunjukkan ciri-ciri atau karakteristik tertentu. Menurut Sofia Hartati (2005:17), “Karakteristik perkembangan merupakan tugas perkembangan pada suatu periode yang harus dicapai dan dikuasai oleh seorang anak”. Tugas perkembangan meliputi berbagai karakteristik perilaku pada setiap aspek perkembangan. Anak usia 5-6 tahun pada umumnya secara kognitif khususnya matematika sudah dapat melakukan banyak hal, dalam Standar

Perkembangan Anak (Depdiknas, 2007) diantaranya; (1) menyebut dan membilang 1 s/d 20; (2) mengenal lambang bilangan; (3) menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan; (4) membuat urutan bilangan dengan benda-benda; (5) membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih sedikit dan lebih banyak; (6) menyebut hasil penambahan dan pengurangan dengan benda.

Sejalan dengan kurikulum TK dan RA Sofia Hartati (2005:21) mengklasifikasikan karakteristik perkembangan anak usia 5-6 tahun secara intelektual telah mampu melakukan banyak hal diantaranya: (1) menyebut dan membilang 1-20; (2) mengenal lambang bilangan; (3) menghubungkan konsep dengan bilangan; (4) mengenal konsep sama, lebih banyak, lebih sedikit; (5) mengenal penjumlahan dengan benda-benda; (6) mengenal waktu dengan menggunakan jam; dan (7) mengenal alat-alat untuk mengukur.

Dengan demikian berdasarkan karakteristik perkembangan yang telah dicapai anak usia 5-6 tahun sudah mampu untuk mengkomunikasikan hubungan matematis secara sederhana terutama penambahan dan pengurangan dengan menggunakan benda-benda konkret ataupun gambar.

2.1.2 Hakekat Kemampuan Berhitung

2.1.2.1 Pengertian Kemampuan

Memberi bekal kemampuan berhitung pada anak sejak dini untuk membekali kehidupan anak di masa yang akan datang di rasa sangat penting. Istilah kemampuan dapat didefinisikan dalam berbagai arti, salah satunya menurut

Munandar (Ahmad Susanto, 2011:97), “kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan”.

Senada dengan Munandar, Robin (Ahmad Susanto, 2011:97) menyatakan bahwa kemampuan merupakan suatu kapasitas berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu. Dengan demikian, kemampuan adalah potensi atau kesanggupan seseorang yang merupakan bawaan dari lahir dimana potensi atau kesanggupan ini dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung seseorang untuk menyelesaikan tugasnya.

(Hasan Alwi, 2003:145) menyatakan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti bisa atau dapat, kemudian mendapat awalan ke- dan akhiran an, yang selanjutnya menjadi kata. Kemampuan mempunyai arti menguasai berasal dari nomina yang sifatnya manasuka.

Fatkhurohmah (2010) pengertian kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan atau potensi bawaan sejak lahir atau hasil latihan yang dapat digunakan untuk melakukan suatu perbuatan.

Menurut Robbins dalam Universitas Kristen Petra, kemampuan bisa merupakan kesanggupan bawaan sejak lahir, atau merupakan hasil latihan atau praktik. Ia mengatakan, bahwa kemampuan (ability) adalah kecakapan atau potensi menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil latihan atau praktik dan digunakan untuk mengerjakan sesuatu yang diwujudkan melalui tindakannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kecakapan atau potensi menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak

lahir untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Kemampuan awal peserta didik merupakan prasarat yang diperlukan peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar selanjutnya. Proses belajar mengajar kemampuan awal peserta didik dapat menjadi titik tolak untuk membekali peserta didik agar dapat mengembangkan kemampuan baru.

2.1.2.2 Pengertian Berhitung

Hasan Alwi (2003:140) berpendapat bahwa berhitung berasal dari kata hitung yang mempunyai makna keadaan, setelah mendapat awalan ber- akan berubah menjadi makna yang menunjukkan suatu kegiatan menghitung (menjumlahkan, mengurangi, membagi, mengalikan dan sebagainya)

Nyimas Aisyah (2007:6-5) menyatakan bahwa kemampuan berhitung dalam pengertian yang luas, merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Dapat dikatakan bahwa dalam semua aktivitas kehidupan manusia memerlukan kemampuan ini.

Sedangkan menurut Peterson menyarankan bahwa, untuk memberikan penekanan pada makna dan pemahaman tersebut serta untuk mengembangkan kemampuan berpikir dengan tingkat yang lebih tinggi, maka pemecahan masalah dalam matematika tidak hanya merupakan bagian yang terintegrasi dalam pembelajaran, melainkan harus menjadi dasar atau inti dari kegiatan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa berhitung adalah suatu kegiatan atau sebuah cara menyenangkan untuk belajar memahami konsep bilangan.

Matematika pada hakekatnya merupakan cara belajar untuk mengatur jalan pikiran seseorang dengan maksud melalui matematika seseorang dapat mengatur jalan pikirannya Suriasumantri (Ahmad Susanto, 2011:98). Dalam kaitannya, salah satu cabang dari matematika ialah berhitung.

Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti, penambahan, pengurangan, pembagian, ataupun perkalian. Untuk anak usia dini dapat menambah dan mengurangi serta membandingkan sudah sangat baik setelah anak memahami bilangan dan angka (Slamet Suyanto, 2005:73).

2.1.2.3 Pengertian Bilangan dan Operasi Bilangan

Bilangan adalah konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya pada jenjang pendidikan formal berikutnya. Bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk kedalam unsur yang tidak didefinisikan (*undefined term*). Untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Bilangan dengan angka menyatakan konsep yang berbeda, bilangan berkenaan dengan nilai sedangkan angka bukan nilai melainkan suatu notasi tertulis dari sebuah bilangan. Sedangkan yang dimaksud dengan operasi bilangan pengerjaan pada nilai bilangan. Bilangan itu mewakili banyaknya suatu benda (Sudaryanti, 2006:1).

Fungsi utama pengenalan matematika ialah mengembangkan aspek kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis matematik. Operasi bilangan termasuk dalam hubungan matematis, setelah anak mampu berhitung, anak akan menyampaikannya secara matematis.

Operasi bilangan atau yang disebut juga aritmetika yang asli katanya dari bahasa Yunani *αριθμός* - *arithnos* yang berarti angka merupakan cabang matematika yang mempelajari operasi dasar bilangan. Operasi dasar aritmetika atau operasi dasar bilangan adalah penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian (<http://id.wikipedia.org/wiki/Aritmetika>). Hal serupa dikemukakan pula oleh Sudaryanti (2006:18) bahwa penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian merupakan operasi bilangan yang sangat dasar. Namun, untuk anak usia dini dapat menambah dan mengurang sudah sangat baik.

Operasi bilangan diperkenalkan pada anak setelah anak memahami betul bilangan dan angka. Anak usia dini dapat memahami operasi bilangan dengan cara yang sangat sederhana (Sudaryanti, 2006:18). Menurut Slamet Suyanto (2005:63), matematika bukan pelajaran ingatan melainkan mengembangkan kemampuan berpikir. Jika anak sudah mengenal bilangan dan memahami operasi bilangan maka anak telah berpikir logis dan matematis, meskipun dengan cara yang sangat sederhana.

Pada anak usia dini kemampuan yang akan dikembangkan diantaranya: (a) mengenali atau membilang angka; (b) menyebut urutan bilangan; (c) menghitung benda; (d) menghitung himpunan dengan nilai bilangan benda; (e) memberi nilai bilangan pada suatu bilangan himpunan benda; (f) mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan konsep dari konkret ke abstrak. (Ahmad Susanto, 2011:62).

2.1.2.4 Prinsip-Prinsip Permainan Berhitung Permulaan

1. Permainan berhitung diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dialami melalui pengamatan terhadap alam sekitar
2. Pengetahuan dan keterampilan pada permainan berhitung diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks
3. Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri
4. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan
5. Bahasa yang digunakan di dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
6. Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai tahap penguasaannya yaitu tahap konsep, masa transisi dan lambang.
7. Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.

2.1.2.5 Tahap-Tahap Penguasaan Berhitung di TK

1. Penguasaan konsep

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

2. Masa Transisi

Proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, di mana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukan guru secara bertahap sesuai dengan laju dan kecepatan kemampuan anak yang secara individual berbeda. Misalnya, ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah pensil), anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu.

3. Lambang

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep. misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

2.1.2.6 Konsep Berhitung Pada Anak TK

1. Korespondensi Satu Satu

Pertama mulailah dengan mencoba-coba membilang dari tingkatan yang sangat sederhana. Contoh: satu buku, satu pensil, satu batu, dan seterusnya.

2. Pola

Pola merupakan kemampuan untuk memunculkan pengaturan sehingga anak mampu memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk dua sampai tiga pola yang berurutan.

3. Memilah/menyortir/klasifikasi

Anak belajar klasifikasi materi, pengelompokkan berdasarkan atribut, bentuk, ukuran, jenis, warna, dan lain-lain.

4. Membilang

Menghafal bilangan merupakan kemampuan mengulang angka-angka yang akan membantu pemahaman anak tentang arti sebuah angka.

Contoh: 1 2 3 4 5 6 7 8..... dst

5. Makna angka dan pengenalnya

Setiap angka memiliki makna dari benda-benda atau simbol-simbol.

6. Bentuk

Anak dikenalkan pada bentuk-bentuk yang sama/tidak sama, besar-kecil, panjang-pendek.

7. Ukuran

Anak perlu pengalaman akan mengukur berat, isi, panjang dengan cara mengukur langsung sehingga proses menemukan angka dari sebuah obyek.

8. Waktu dan Ruang

Dua hal ini merupakan bagian dari proses kehidupan sehari-hari.

Contoh: Waktu : 1 hari

Ruang: Sempit

2 hari

Luas

9. Penambahan dan pengurangan

Dua hal ini dapat dikenalkan pada anak pra sekolah dengan memanipulasi benda. .

2.1.3 Hakekat Permainan Balok Angka

2.1.3.1 Alat Permainan Edukatif

APE merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak. Pada dasarnya pembelajaran pada anak usia dini menekankan pada dua bidang pengembangan yaitu :

1. Bidang pengembangan pembiasaan yang meliputi pengembangan kemampuan moral dan nilai-nilai agama serta pengembangan social emosional dan kemandirian.
2. Bidang pengembangan kemampuan dasar yang meliputi pengembangan Bahasa, Kognitif, Fisik-Motorik dan seni.(KTSP 2007 : 117).

Dari dua kelompok bidang pengembangan di atas, maka dapat kita ketahui berbagai aspek perkembangan yang perlu diperhatikan pada saat pembelajaran Anak Usia Dini.

Permainan edukatif adalah suatu permainan yang sangat menyenangkan yang dapat mendidik serta bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir dan bergaul dengan lingkungan. Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan, khususnya usia antara 0 – 6 tahun.

Menurut Mayke Sugianto.T(1995) Alat permainan edukatif adalah suatu alat permainan yang di rancang khusus untuk kepentingan pendidikan. Sedang menurut Depdiknas (2007) alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan bermain yang mengandung nilai edukatif dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Menurut Andang Ismail alat permainan edukatif adalah alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Alat permainan edukatif adalah alat atau sarana permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan anak dalam hal gerakan motorik halus dan motorik kasar berbicara dan mengadakan hubungan dengan orang lain,kecerdasan,menolong diri sendiri dan bergaul.

Menurut Badru Zaman (2007: 63) menyatakan bahwa APE untuk anak TK adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK.

Sedangkan Adams (1975) berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran atas dasar pengertian itu, permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotongroyongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif (Adams,

1975). Dengan demikian, tidak menjadi soal apakah permainan itu merupakan permainan asli yang khusus dirancang untuk pendidikan ataukah permainan lama yang diberi nuansa atau dimanfaatkan untuk pendidikan.

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Alat Pendidikan Edukatif adalah merupakan alat-alat permainan yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak didik TK agar mereka mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman ini akan berguna untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak didik TK seperti aspek fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak, baik yang berasal dari lingkungan sekitar maupun yang sudah dibuat.

Menurut Badru Zaman, dkk (2007: 63) alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak TK jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut:

1. Ditujukan untuk anak usia TK.
2. Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK.
3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.
4. Aman bagi anak.
5. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas.
6. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.

Sedangkan secara prinsipnya APE meliputi :

1. Mengaktifkan alat indra secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik.
2. Mengandung kesesuaian dengan kenutuhan aspek perkembangan kemampuan dan usia anak didik sehingga tercapai indikator kemampuan yang harus dimiliki anak.
3. Memiliki kemudahan dalam penggunaannya bagi anak sehingga lebih mudah terjadi interaksi dan memperkuat tingkat pemahamannya dan daya ingat anak.
4. Membangkitkan minat sehingga mendorong anak untuk memainkannya.
5. Memiliki nilai guna sehingga besar manfaatnya bagi anak.
6. Bersifat efisien dan efektif sehingga mudah dan murah dalam pengadaan dan penggunaannya.

Berdasarkan ciri-ciri dan prinsip APE maka dapat disimpulkan bahwa APE merupakan alat permainan edukatif yang dirancang dan digunakan untuk anak-anak usia TK agar anak-anak dapat bermain dan belajar dengan alat-alat permainan tersebut sehingga terjadi peningkatan aspek-aspek perkembangan anak didik TK.

APE memiliki kandungan yang sarat pendidikan bagi anak (Andang Ismail,2009:113) diantaranya adalah :

1. Melatih konsentrasi anak.

Semakin kecil usia anak,waktu untuk mencurahkan perhatianpun semakin pendek, bahkan pengajaran yang disampaikan dengan alat peraga akan membantu mempertahankan daya tangkap murid, karena bahan pengajaran itu sendiri mempunyai daya tarik tersendiri.

2. Mengajar dengan lebih cepat.

Waktu untuk menyampaikan pelajaran seringkali sangat terbatas. Bila pelajaran hanya disampaikan dengan kata-kata saja mungkin bisa disalahpahami oleh pendengarnya, belum lagi waktu yang di pakai juga sangat panjang. Dengan bantuan alat-alat peraga, guru bukan saja dapat menjelaskan banyak hal dalam waktu yang lebih singkat, namun juga dapat mencapai hasil belajar dengan lebih cepat.

3. Mengatasi keterbatasan waktu.

Waktu yang sudah berlalu tidak akan dapat terulang kembali. Bagaimana mungkin kita bias mengulang kembali hal-hal yang sudah pernah terjadi? , Setelah alat- ala peraga di temukan kita dapat menampilkan kembali peristiwa-peristiwa sejarah dalam bentuk alat-alat peraga tertentu. Dengan demikian masalah keterbatasan waktu dapat teratasi dengan mudah.

4. Mengatasi keterbatasan tempat.

Karena terpisahnya daerah dengan daerah, maka penyampaian berita sering kali mengalami hambatan. Perbedaan kebudayaan masing-masing tempat juga sering menimbulkan kesalahpahaman dan penjelasan yang salah. Alat peraga ternyata mampu mengatasi kesalahpahaman dan kekeliruan semacam itu.

5. Mengatasi keterbatasan bahasa.

Kemampuan anak-anak untuk mengerti bahasa masih terbatas. Pengalaman hidup yang pendek dan dangkal juga menyebabkan mereka tidak dapat mengerti istilah-istilah tertentu. Misalnya : mereka mungkin tidak mengerti arti

kerjasama namun bila dijelaskan dengan sebuah gambar tentang anak yang bekerja bersama-sama, mereka pasti dapat mengerti maksud tersebut.

6. Membangkitkan emosi manusia.

Menyampaikan suatu berita dengan gambar-gambar akan lebih berhasil dibandingkan dengan hanya melalui kata-kata, apalagi bila ada suaranya tentu akan lebih mudah. Alat peraga juga dapat membangkitkan emosi manusia.

7. Menambah daya pengertian

Alat peraga dapat membantu murid mengerti lebih baik. Melalui indra pendengaran dan pelajaran dengan memahami perbedaan penglihatan murid dapat mengerti pelajaran dengan memahami perbedaan arti, perbedaan warna serta bentuk.

8. Menambah ingatan murid

Dalam hal tertentu menjelaskan perbedaan hal atau masalah dengan menggunakan banyak media yang berhubungan dengan panca indra akan memperdalam pengalaman belajar serta ingatan murid. Para ahli berpendapat bahwa penggunaan lebih banyak media yang berhubungan dengan panca indra dapat membuat pengajaran semakin berhasil.

9. Menambah kesegaran mengajar

Cara mengajar yang monoton membuat anak merasa bosan, tetapi bila disampaikan dengan cara yang berbeda-beda akan memberikan kesegaran pada anak, selain juga menambah suasana belajar yang menyenangkan, dan mampu membangkitkan motivasi belajar. Untuk itu penggunaan alat peraga harus bervariasi, supaya di tengah suasana yang segar dan menyenangkan anak

dapat mempelajari kebenaran dengan lebih efektif. (Andang Ismail,2009:113-116).

2.1.3.2 Hakekat Bermain

Manusia bermain sepanjang rentang kehidupannya dalam setiap kebudayaan yang ada di dunia. Anak usia Taman kanak-kanak sebagai bagian anak kelompok usia dini identik dengan usia bermain, oleh karena itu pembelajaran harus memperhatikan kesesuaian dengan usianya. Dengan kata lain pembelajaran harus dilakukan dengan melalui kegiatan bermain. Banyak para ahli pendidik PAUD yang menyatakan bahwa bermain sebagai kegiatan yang dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Vygotsky dalam Slamet Suyanto (2003:136) menyatakan bahwa pada saat bermain pikiran anak terbebas dari situasi kehidupan yang nyata yang menghambat anak berpikir abstrak. Selain itu bermain juga dapat mengembangkan kemampuan afektif anak, karena dalam bermain terdapat aturan bermain yang mampu merangsang anak akan pentingnya peraturan untuk dipatuhi. Tidak hanya itu perkembangan bahasa dan social emosional serta fisik anak juga dapat berkembang dengan pesat pada saat kegiatan bermain.

Menurut Vygotsky dalam slamet suyanto (2003 : 137) pada saat anak melakukan percakapan maka anak sedang dalam tahap menggabungkan pikiran dan bahasa sebagai satu kesatuan. Pada saat melakukan interaksi dengan teman saat bermain ini pula maka anak akan belajar bagaimana merespon, memberi, menolak atau setuju ide dan perilaku anak yang lain.

Menurut Mayesty (dalam Yuliani N S,2009:144) bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.

Menurut Hurlock,1997 (dalam Tadkiroatun Musfiroh,2008 : 1) bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela,tanpa paksaan,atau tekanan dari pihak luar.

Piaget dalam Yuliani N.S (2009:144) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang –ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.

Dari beberapa pernyataan tersebut diatas tentang bermain dapat diambil kesimpulan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak atas dasar kesenangan dan atas dasar rasa ingin dan bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain.

Karakteristik bermain pada anak usia dini yang perlu dipahami oleh stimulator menurut Jeffree,McConkeydan Hewson dalam Yuliani N.S (2009:146-147) yaitu :

a. Bermain muncul dari dalam diri anak

Keinginan bermain harus muncul dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri, itu artinya bermain dilakukan dengan suka rela tanpa paksaan.

b. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk di nikmati.

Bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermainnya sendiri. Untuk itulah bermain pada anak selalu menyenangkan, mengasikkan dan menggairahkan.

c. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya.

Dalam bermain anak melakukan aktivitas nyata, misalnya pada saat anak bermain dengan air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya. Bermain melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental.

d. Bermain harus difokuskan proses dari pada hasil

Dalam bermain anak harus difokuskan pada proses bukan hasil yang diciptakan anak. Dalam bermain anak mengetahui apa yang dia mainkan dan mendapatkan ketrampilan baru, mengembangkan perkembangan anak dan anak memperoleh pengetahuan dari apa yang dia mainkan.

e. Bermain harus didominasi oleh pemain

Dalam bermain harus di dominasi oleh pemain, yaitu anak itu sendiri tidak di dominasi oleh orang dewasa, karena jika didominasi oleh orang dewasa maka anak tidak akan mendapatkan makna apapun dari bermainnya.

f. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain. Jika anak pasif dalam bermain tidak akan mendapatkan pengalaman baru, karena bagi anak bermain adalah bekerja untuk mendapatkan pengetahuan dan ketrampilan baru

Manfaat bermain :

Beberapa manfaat yang bisa diperoleh seorang anak melalui bermain antara lain (Zaviera, 2008):

- a. Aspek fisik, dengan mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan – gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat.
- b. Aspek perkembangan motor kasar dan halus, hal ini untuk meningkatkan ketrampilan anak.
- c. Aspek sosial, anak belajar berpisah dengan ibu dan pengasuh. Anak belajar menjalin hubungan dengan teman sebaya, belajar berbagi hak, mempertahankan hubungan, perkembangan bahasa, dan bermain peran sosial.
- d. Aspek bahasa, anak akan memperoleh kesempatan yang luas untuk berani bicara. Hal ini penting bagi kemampuan anak dalam berkomunikasi dan memperluas pergaulannya.
- e. Aspek emosi dan kepribadian. Melalui bermain, anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya. Dengan bermain berkelompok, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimiliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri.
- f. Aspek kognisi. Pengetahuan yang didapat akan bertambah luas dan daya nalar juga bertambah luas, dengan mempunyai kreativitas, kemampuan berbahasa, dan peningkatan daya ingat anak.

- g. Aspek ketajaman panca indra. Dengan bermain, anak dapat lebih peka pada hal-hal yang berlangsung dilingkungan sekitarnya.
- h. Aspek perkembangan kreativitas. kegiatan ini menyangkut kemampuan melihat sebanyak mungkin alternatif jawaban. Kemampuan divergen ini yang mendasari kemampuan kreativitas seseorang.
- i. Terapi. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengubah emosi negatife menjadi positif dan lebih menyenangkan.

2.1.3.3 Hakekat Permainan

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri, belajar meloncat. Unsur lain adalah pengulangan.

Anak mengkonsolidasikan ketrampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman tambahan untuk melakukan aktivitas lain. Melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya (Semiawan, 2002: 21).

Ada beberapa teori yang menjelaskan arti serta nilai permainan, yaitu sebagai berikut :

1. Teori Rekreasi yang dikembangkan oleh *Schaller* dan *Nazaruz* 2 orang sarjana Jerman diantara tahun 1841 dan 1884. Mereka menyatakan permainan itu sebagai kesibukan rekreatif, sebagai lawan dari kerja dan keseriusan hidup. Orang dewasa mencari kegiatan bermain-main apabila ia merasa capai sesudah berkerja atau sesudah melakukan tugas-tugas tertentu. Dengan begitu permainan tadi bisa “ me-rekriir ” kembali kesegaran tubuh yang tengah lelah.

2. Teori Pemungghahan (*Ontlading Stheorie*) menurut sarjana Inggris *Herbert Spencer*, permainan disebabkan oleh mengalir keluarnya enegi, yaitu tenaga yang belum dipakai dan menumpuk pada diri anak itu menuntut dimanfaatkan atau dipekerjakan. Sehubungan dengan itu energi tersebut “mencair” dan “menungghah” dalam bentuk permainan.

Teori ini disebut juga sebagai teori “kelebihan tenaga” (*krachtoverschot-theorie*). Maka permainan merupakan katup-pengaman bagi energi vital yang berlebih-lebihan.

3. Teori atavistis sarjana Amerika *Stanley Hall* dengan pandangannya yang biogenetis menyatakan bahwa selama perkembangannya, anak akan mengalami semua fase kemanusiaan. Permainan itu merupakan penampilan dari semua factor hereditas (waris, sifat keturunan): yaitu segala pengalaman jenis manusia sepanjang sejarah akan diwariskan kepada anak keturunannya, mulai dari pengalaman hidup dalam gua-gua, berburu, menangkap ikan, berperang, bertani, berhuma, membangun rumah sampai dengan menciptakan kebudayaan dan seterusnya. Semua bentuk ini dihayati oleh anak dalam bentuk permainan-permainannya.

4. Teori biologis, *Karl Groos*, sarjana Jerman (dikemudian hari Maria Montessori juga bergabung pada paham ini) : menyatakan bahwa permainan itu mempunyai tugas biologis, yaitu melatih macam-macam fungsi jasmani dan rohani. Waktu-waktu bermain merupakan kesempatan baik bagi anak untuk melakukan penyesuaian diri terhadap lingkungan hidup itu sendiri.

Sarjana *William Stren* menyatakan permainan bagi anak itu sama pentingnya dengan taktik dan manouvre- manouvre dalam peperangan, bagi orang dewasa. Maka anak manusia itu memiliki masa remaja yang dimanfaatkan dengan bermain-main untuk melatih diri dan memperoleh kegembiraan.

5. Teori Psikologis Dalam, menurut teori ini, permainan merupakan penampilan dorongan- dorongan yang tidak disadari pada anak – anak dan orang dewasa. Ada dua dorongan yang paling penting menurut Alder ialah : dorongan berkuasa, dan menurut Freud ialah dorongan seksual atau *libidi sexualis*. Alder berpendapat bahwa, permainan memberikan pemuasaan atau kompensasi terhadap perasaan-perasaan diri yang fiktif. Dalam permainan juga bisa disalurkan perasaan-perasaan yang lemah dan perasaan- perasaan rendah hati.

6. Teori fenomenologis, professor *Kohnstamm*, seorang sarjana Belanda yang mengembangkan teori fenomenologis dalam pedagogic teoritis,nya menyatakan, bahwa permainan merupakan satu, fenomena/gejala yang nyata. Yang mengandung unsure suasana permainan. Dorongan bermain merupakan dorongan untuk menghayati suasana bermain itu, yakni tidak khusus bertujuan untuk mencapai prestasi-prestasi tertentu, akan tetapi anak bermain untuk permainan itu sendiri. Jadi, tujuan permainan adalah permainan itu sendiri.

Berkaitan dengan permainan Pellegrini dan Saracho, 1991 (dalam Wood, 1996:3) permainan memiliki sifat sebagai berikut: (1) Permainan dimotivasi secara personal, karena memberi rasa kepuasan. (2) pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan (sifatnya spontan) ketimbang pada tujuannya. (3) Aktivitas permainan dapat bersifat nonliteral. (4) Permainan bersifat bebas dari aturanaturan yang dipaksakan dari luar, dan aturan-aturan yang ada dapat dimotivasi oleh para pemainnya. (5) Permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pihak pemainnya. Menurut Framberg (dalam Berky, 1995) permainan merupakan aktivitas yang bersifat simbolik, yang menghadirkan kembali realitas dalam bentuk pengandaian misalnya, bagaimana jika, atau apakah jika yang penuh makna. Dalam hal ini permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasyikkan, bahkan ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri siswa sendiri secara spontan. Menurut Hidayat (1980:5) permainan memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) adanya seperangkat peraturan yang eksplisit yang mesti diindahkan oleh para pemain, (2) adanya tujuan yang harus dicapai pemain atau tugas yang mesti dilaksanakan

Jenis permainan :

Menurut Suherman (2000) yang dikutip dari Hetzer macam-macam permainan anak dapat dibedakan menjadi lima macam yaitu:

a. Permainan fungsi

Permainan dengan menggunakan gerakan-gerakan tubuh atau anggota tubuh.

b. Permainan konstruktif

Membuat suatu permainan, contohnya membuat kereta.

c. Permainan reseptif

Sambil mendengarkan cerita atau membaca buku cerita anak berfantasi dan menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya aktif.

d. Permainan peranan

Dalam permainan ini akan bermain peran, sebagai contoh berperan sebagai guru.

e. Permainan sukses

Yang diutamakan dalam permainan ini adalah prestasi sehingga diperlukan keberanian.

Faktor - faktor yang mempengaruhi permainan anak (Hurlock,1999):

a. Kesehatan

Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan dan olahraga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan.

b. Perkembangan motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya tergantung pada perkembangan motorik mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

c. Intelegensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya

usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi, dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

d. Jenis kelamin

Anak laki-laki bermain lebih kasar ketimbang anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olahraga ketimbang berbagai jenis permainan yang lain. Pada awal kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak ketimbang anak perempuan tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa kanak-kanak.

e. Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk, kurang bermain ketimbang anak lainnya disebabkan karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas. Ibu yang mempunyai pengetahuan yang baik akan lebih cenderung memperhatikan kebutuhan bermain bagi anak. Dan akan memfasilitasi anak dalam bermain karena dengan bermain secara psikologis kepuasan fisik, emosi, sosial dan perkembangan mental anak terpenuhi sehingga anak dapat mengekspresikan perasaannya dan menunjukkan kreativitasnya (Suherman, 2000).

f. Status sosioekonomi

Anak dari kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermain sepatu roda, sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya dan supervisi terhadap mereka.

g. Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain terutama tergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang lebih.

h. Peralatan

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan purapura, banyaknya balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.

Tujuan permainan yaitu (Soetjiningsih, 1995) :

Mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan, mengembangkan kemampuan berbahasa, mengembangkan pengertian tentang berhitung, menambah, mengurangi, merangsang daya imajinasi dengan berbagai cara bermain pura-pura (Sandiwara), membedakan benda dengan perabaan, menumbuhkan sportivitas, mengembangkan kepercayaan diri, mengembangkan sosialisasi atau bergaul dengan anak dan orang dirumahnya.

2.1.3.4 Permainan Balok Angka

Konsep bermain balok pertama kali dikembangkan oleh Caroline Pratt, 1890. Dengan keahliannya mengolah kayu, Caroline menciptakan pendekatan belajar melalui balok. Dengan bantuan balok anak menggunakan seluruh kekuatan mentalnya, menemukan hal-hal yang berhubungan/berkaitan dan membuat kesimpulan-kesimpulannya, ia belajar untuk berpikir. (Pratt, 1948 h.31-32).

Balok-balok angka merupakan salah satu media visual yang terbuat dari kayu mempunyai bentuk yang dapat dilihat dan dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Balok-balok angka merupakan media yang diciptakan oleh Montessori pada tahun 1909 (Hainstock, 1909:90). Media ini terbuat dari kayu berbentuk persegi panjang terdiri dari 10 unit balok dengan warna merah dan biru. Setiap segmen warna merah dan biru mewakili jumlah 1 balok. Balok pertama yang mempunyai ukuran terpendek adalah merah. Balok kedua adalah duakali ukuran balok yang pertama dengan setengah balok berwarna merah dan setengahnya berwarna biru. Balok ketiga adalah tiga kali ukuran pertama dan dibagi menjadi tiga bagian, yang pertama berwarna merah, biru dan merah. Semua batang lainnya dibagi dengan cara yang sama dengan warna merah dan biru. Bagian pertama selalu berwarna merah. Begitu seterusnya sampai pada balok nomor 10.

Sedangkan angka-angka pada balok juga terbuat dari kayu yang terdiri dari angka 1 sampai 10. Setiap angka berwarna hitam (Hainstock, 1999:95). Balok-balok angka merupakan media yang diciptakan Montessori (1909) yang pada

waktu itu untuk pembelajaran sensoris anak. Menurut Montessori (dalam Hainstock, 1999:95) latihan sensoris sangat penting dalam mempelajari dasar-dasar aritmatika. Pada tahun-tahun awal seorang anak mempunyai masa sensitif sehingga dibutuhkan stimulus-stimulus untuk mengembangkannya. Prinsip dari metode yang digunakan adalah kekonkretan dan latihan hidup praktis.

Terdapat tahapan - tahapan dalam menggunakan balok-balok angka untuk mengenalkan lambang bilangan menurut Essa(2001:299) adalah:

1. one-to-one correspondences, korespondensi satu-satu adalah cara dimana anak mulai memahami tentang konsep bilangan dengan cara mencocokkan item yang sesuai dengan item yang lain. Pada tahap ini anak menyebutkan satu balok dengan menunjuk balok yang jumlahnya satu, menyebutkan 2 balok dengan menunjuk balok yang jumlahnya dua dan lain-lain.
2. Rote counting, menghafal bilangan merupakan kemampuan mengulang angka-angka, membilang yang akan membantu pemahaman anak tentang arti sebuah angka.
3. Rational counting , menghitung rasional dimana anak secara akurat menempel nama angka untuk serangkaian objek yang dihitung, sehingga anak mengerti makna angka dan pengenalannya.

Menurut Bredekamp & Copple anak usia 5-6 tahun dapat memilih balok berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, anak dapat menyusun balok berdasarkan urutan paling kecil hingga paling besar atau berdasarkan urutan angka terkecil hingga angka terbesar.

Menurut (Shopian,1995:393) anak-anak usia lima tahun mengembangkan pengertian lebih baik tentang bilangan dan nama bilangan. Mereka ingin menghitung keping coklat pada eskrim dan tertarik untuk menulis angka bilangan dan mempelajari bilangan.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa balok-balok bukan hanya alat untuk bermain tetapi lebih dari itu, yaitu sebagai filosofi belajar dengan bermain balok sebagai alatnya. Anak belajar tentang geometri seperti eksplorasi berbagai ukuran (besar-kecil, panjang-pendek) dan bentuk-bentuk tiga dimensi. Proses ini terjadi saat anak bermain balok dengan berbagai ukuran. Merujuk potensi yang di munculkan dalam permainan balok diantaranya mengandung unsur pengukuran, ketepatan dan perencanaan maka secara langsung maupun tidak langsung permainan balok dapat mendukung kecerdasan logika matematika anak.

Penggolongan atau klasifikasi mengelompokan benda-benda yang serupa atau memiliki kesamaan adalah salah satu proses yang penting untuk mengembangkan konsep bilangan. Menurut Ginsburg & Seo,1999 supaya anak usia 5-6 tahun mampu menggolongkan atau menyortir benda-benda mereka harus mengembangkan pengertian tentang saling memiliki kesamaan,keserupaan dan perbedaan

Menurut Southern & Pasmak,1997 menyusun atau menata adalah tingkat lebih tinggi dari perbandingan, kemampuan untuk membuat barisan atau menyusun, sering mengikuti perkembangan anak-anak untuk melestarikan dan menggolongkan.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan dengan menggunakan balok angka dapat membantu anak untuk mengidentifikasi angka sesuai jumlah benda yang mereka hitung.

2.1.4 Hakekat Anak Usia Taman Kanak-Kanak

2.1.4.1 Pengertian Anak TK

Anak usia dini adalah anak yang berkisar antara usia 0-8 tahun, namun bila dilihat dari jenjang pendidikan di Indonesia, maka yang termasuk kelompok anak usia dini adalah pendidikan keluarga, pendidikan tempat penitipan anak, kelompok bermain, Taman Kanak-kanak atau prasekolah, dan sekolah dasar kelas awal.

Tahun-tahun prasekolah adalah tahun awal masa kanak-kanak dan tahapan diletakkannya dasar struktur perilaku kompleks (Harlock, 1978: 26). Anak sekolah adalah pribadi yang mempunyai potensi. Potensi-potensi itu dirangsang dan dikembangkan agar pribadi anak tersebut berkembang secara optimal.

Menurut Biechler dan Snowman anak Taman Kanak-kanak dapat disebut juga anak prasekolah yaitu anak yang berusia 3-6 tahun (Patmonodewo 2003: 19).

Dapat disimpulkan bahwa anak TK adalah anak usia diantara tiga sampai enam tahun yang memasuki tahun-tahun awal masa kanak-kanak yang mempunyai berbagai potensi.

2.1.4.2 Ciri-ciri Anak TK

Anak TK tergolong anak usia dini dimana individu yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan bersifat unik, dalam arti memiliki pola dan pertumbuhan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Anak TK juga

merupakan awal masa kanak-kanak dan memiliki fase kehidupan dengan karakteristik khas.

Kartini Kartono (1995: 109) mengungkapkan ciri khas pada masa kanak-kanak sebagai berikut.

1. Bersifat egoisentris naif

Anak memandang dunia luar dari pandangannya sendiri, sesuai dengan pengetahuan dan pemahamannya sendiri, dibatasi oleh perasaan dan pikirannya yang masih sempit. Maka anak belum mampu memahami arti sebenarnya dari suatu peristiwa dan belum mampu menempatkan diri kedalam kehidupan orang lain.

2. Relasi sosial yang primitif

Relasi sosial yang primitif merupakan akibat dari sifat egoisentris naif. Ciri ini ditandai oleh kehidupan anak yang belum dapat memisahkan antara dirinya dengan keadaan lingkungan sosialnya. Anak pada masa ini hanya memiliki minat terhadap benda-benda atau peristiwa yang sesuai dengan daya fantasinya. Anak mulai membangun dunianya dengan khayalan dan keinginannya sendiri.

3. Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan

Anak belum dapat membedakan antara dunia lahiriah dan batiniah. Isi lahiriah dan batiniah masih merupakan kesatuan yang utuh. Penghayatan anak terhadap sesuatu dikeluarkan atau diekspresikan secara bebas, spontan dan jujur baik dalam mimik, tingkah laku maupun pura-pura, anak mengekspresikannya secara terbuka.

4. Sikap hidup yang fisiognomis

Anak bersikap fisiognomis terhadap dunianya, artinya secara langsung anak memberikan atribut atau sifat lahiriah atau sifat konkrit, nyata terhadap apa yang dihayatinya. Kondisi ini disebabkan karena pemahaman anak terhadap apa yang dihadapinya masih bersifat menyatu (totaliter) antara jasmani dan rohani. Anak belum dapat membedakan antara benda hidup dan benda mati. Segala sesuatu yang ada disekitarnya dianggap memiliki jiwa yang merupakan makhluk hidup yang memiliki jasmani dan rohani sekaligus, seperti dirinya sendiri.

Snowman dalam Patmonodewo (2003: 32-36) anak usia TK atau prasekolah memiliki sejumlah ciri yang dapat dilihat dari aspek fisik, sosial, emosi dan kognitif.

1. Ciri fisik

- a. Anak prasekolah umumnya sangat aktif. Anak pada usia ini sangat menyukai kegiatan yang dilakukan atas kemauan sendiri. Kegiatan mereka yang dapat diamati adalah seperti: suka berlari, memanjat dan melompat.
- b. Anak membutuhkan istirahat yang cukup. Dengan adanya sifat aktif, maka biasanya setelah melakukan banyak aktivitas anak memerlukan istirahat walaupun kadangkala kebutuhan untuk beristirahat ini tidak disadarinya.
- c. Otot-otot besar anak usia prasekolah berkembang dari kontrol jari dan tangan. Dengan demikian anak usia prasekolah belum bisa melakukan aktivitas yang rumit seperti mengikat tali sepatu.

- d. Sulit memfokuskan pandangan pada objek-objek yang kecil ukurannya sehingga koordinasi tangan dan matanya masih kurang sempurna.
- e. Walaupun tubuh anak ini lentur, tetapi tengkorak kepala yang melindungi otak masih lunak sehingga berbahaya jika terjadi benturan keras.
- f. Dibandingkan dengan anak laki-laki, anak perempuan lebih terampil dalam tugas yang bersifat praktis, khususnya dalam tugas motorik halus.

2. Ciri sosial

- a. Anak pada usia ini memiliki satu atau dua sahabat tetapi sahabat ini cepat berganti. Penyesuaian diri mereka berlangsung secara cepat sehingga mudah bergaul. Umumnya mereka cenderung memilih teman yang sama jenis kelaminnya, kemudian pemilihan teman berkembang kejenis kelamin yang berbeda.
- b. Anggota kelompok bermain jumlahnya kecil dan tidak terorganisir dengan baik. Oleh karena itu kelompok tersebut tidak bertahan lama dan cepat berganti-ganti.
- c. Anak yang lebih kecil usianya seringkali bermain bersebelahan dengan anak yang lebih besar usianya.
- d. Pola bermain anak usia prasekolah sangat bervariasi fungsinya sesuai dengan kelas sosial dan gender.
- e. Perselisihan sering terjadi, tetapi hanya berlangsung sebentar kemudian hubungannya menjadi baik kembali. Anak laki-laki lebih banyak melakukan tingkah laku agresif dan perselisihan.

f. Anak usia prasekolah telah mulai mempunyai kesadaran terhadap perbedaan jenis kelamin dan peran sebagai anak laki-laki dan anak perempuan. Dampak kesadaran ini dapat dilihat dari pilihan terhadap alat-alat permainan.

3. Ciri emosional

Anak usia prasekolah cenderung mengekspresikan emosinya secara bebas dan terbuka. Ciri ini dapat dilihat dari sikap marah yang sering ditunjukkannya. Sikap iri hati pada anak usia prasekolah sering terjadi, sehingga mereka berupaya untuk mendapatkan perhatian orang lain secara berebut.

4. Ciri kognitif

Anak prasekolah umumnya telah terampil dalam berbahasa. Pada umumnya mereka senang berbicara, khususnya dalam kelompoknya. Kompetensi anak perlu dikembangkan melalui interaksi, minat, kesempatan, mengagumi, dan kasih sayang.

Menurut Adi (2009) karakteristik yang nampak pada anak TK adalah sebagai berikut.

1. Fisik: anak akan menunjukkan kemampuan tentang kelenturan otot dan menggerakkan anggota tubuhnya untuk memantapkan gerakan dasar, mengembangkan keseimbangan diri dan dapat mengurus dirinya sendiri serta membuat berbagai bentuk dengan menggunakan berbagai media.
2. Daya cipta: anak sudah dapat mengenali, membandingkan, menghubungkan, membedakan, menyelesaikan masalah dan mempunyai banyak ide tentang konsep dan gejala sederhana yang ada dilingkungannya.

3. Bahasa dan komunikasi: anak dapat berkomunikasi secara lisan, menjawab pertanyaan, bercerita, memberi informasi dan menulis dengan simbol-simbol yang mengembangkan serta untuk memperkaya perbendaharaan kosakata.
4. Sosial-emosional: anak sudah dapat mengadakan hubungan dengan orang lain, terbiasa untuk bersikap sopan santun, mematuhi peraturan dan disiplin dalam kehidupan sehari-hari serta dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar.
5. Moral dan nilai-nilai agama: anak sudah mulai percaya akan ciptaan Allah, mencintai sesama dan dapat mematuhi aturan yang menyangkut etika perbuatan.
6. Seni: anak dapat mengungkapkan gagasan dan daya ciptanya dalam berbagai bentuk.

Dari uraian di atas ciri-ciri anak TK dapat dilihat dari aspek perkembangan fisik, bahasa dan komunikasi, daya cipta, sosial-emosional, seni dan moral serta nilai agama.

2.2 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Andari, A. (2008) di Taman Kanak-Kanak Gelatik hasilnya menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung melalui pemanfaatan media balok cuisenaire. Respons anak terhadap materi pembelajaran logika-matematika menjadi lebih antusias, hal ini karena dengan bermain balok anak tidak hanya melihat dan mendengarkan saja dalam memahami konsep berhitung tetapi anak juga menggunakan gerakan otot atau

aktivitas fisik (kinestetik) dengan cara anak menyentuh (taktil) dan melakukan dari apa yang dilihat dan didengarkan anak. Dengan begitu anak mampu dan mudah menguasai kemampuan berhitung.

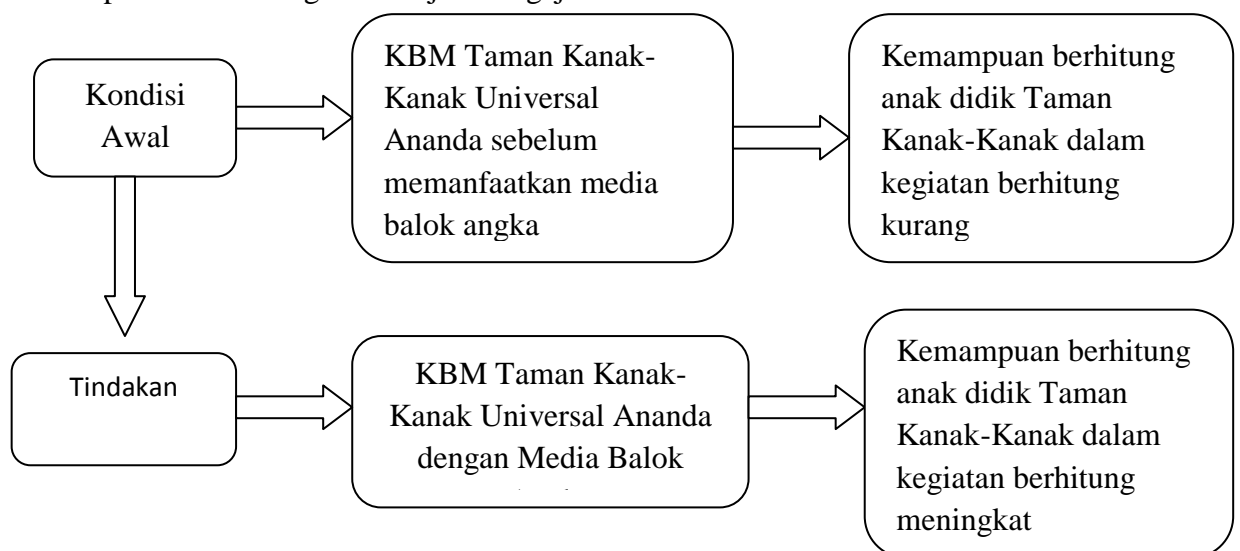
2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Reni Siti Rachmi Anggraeni (2011) di TK Pelita Leles Garut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media manipulatif kemampuan mengenal bilangan anak dapat meningkat. Hal ini karena media manipulatif dapat menghilangkan rasa bosan dan jenuh pada anak. Selain itu media manipulatif adalah model konkrit yang dapat disentuh dan digerakkan oleh anak sehingga pembelajaran yang biasanya berpusat pada guru berubah menjadi berpusat pada anak.
3. Penelitian yang dilakukan Bedard (2002) yang berjudul *Effects Of A Multi-Sensory Approach On Grade One Mathematics Achievement*, menunjukkan bahwa pendekatan multisensori berhasil meningkatkan prestasi matematika siswa kelas satu sekolah dasar. Melalui pendekatan multisensori siswa belajar matematika dengan cara menggabungkan indera auditori, visual dan taktil sehingga dengan mudah memahami konsep-konsep dasar matematika.
4. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Eva Agusfiani (2012) di TK Kabupaten Kendal menunjukkan bahwa dengan pendekatan multisensori dapat mempengaruhi kecerdasan logika matematika anak.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian di atas dapat tersimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan pendekatan multisensori, media balok cuisenaire dan media manipulatif adalah pembelajaran yang menggunakan alat peraga yang mampu merangsang kemampuan anak dalam berhitung dan juga

melibatkan indera-indera atau multisensori. Maka aktivitas belajar yang menggunakan suatu alat permainan atau media balok angka mampu mengasah kemampuan berhitung anak didik .

2.3 Kerangka Berpikir

Anak didik Taman Kanak-kanak Universal Ananda sebagian besar masih mengalami kesulitan dalam kegiatan berhitung. Kondisi ini diamati sebagai masalah yang harus diatasi. Salah satu cara diantaranya dengan cara memberikan rangsangan supaya anak-anak didik Taman Kanak-kanak Universal Ananda dapat meningkatkan kemampuan berhitung. Rangsangan ini dapat kita berikan melalui permainan dengan media balok angka. Metode ini sangat menarik untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.



Bagan I.kerangka berpikir

2.4 Hipotesis Tindakan

Menurut Sugiyono (2010: 96) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

H_o : Tidak terdapat peningkatan kemampuan berhitung anak didik TK kelompok B dengan menggunakan media balok angka.

H_a : Terdapat peningkatan kemampuan berhitung anak didik TK kelompok B dengan menggunakan media balok angka.

BAB 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum

Taman Kanak-Kanak Universal ananda dalam rangka menunjang program pemerintah tentang peningkatan sumber daya manusia seutuhnya, melalui peningkatan mutu pendidikan, maka Yayasan Universal ananda disamping mengelola Pendidikan Tempat Penitipan Anak (TPA), Taman Kanak - Kanak , Sekolah Dasar juga mendirikan Taman Kanak-kanak yang berbasis Universal tanpa meninggalkan keimanan Agama dan Al Qur'an, terletak di Jln. Mangga Utara Purin Kendal. Berdasarkan berbagai pemikiran bahwa pendidikan anak prasekolah khususnya di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) perlu penanganan serius dan diharapkan bisa mencetak berakhlakul karimah,cerdas dan saleh. Yayasan Pendidikan Universal ananda Berdiri pada Tanggal 2 Mei 2003 dengan akta yayasan no 28, 13 Juli 2007 , SK Menteri Hukum dan HAM RI No.AHU – 95.AH.01.02 tahun 2008 di atas tanah luas tanah 539.m2 luas lahan kosong 153 m2, kegiatan belajar mengajar mulai tahun 2013 dengan jumlah murid sbb : Kelompok Bermain 74 siswa, TPA 30 siswa, TK A dan TK B 67 siswa. Yayasan Pendidikan Universal ananda adalah organisasi sosial yang bergerak dibidang pendidikan dan berupaya ikut bertanggung jawab dalam mencerdaskan kehidupan bangsa demi masa depan generasi yang akan datang.

Secara administratif TK Universal Ananda kecamatan Patebon kabupaten Kendal berada di Jalan Sukarno – Hatta kelurahan Purwokerto kecamatan Patebon

kabupaten Kendal. Adapun batas-batas TK Universal Ananda kecamatan Patebon kabupaten Kendal :

1. Batas sebelah utara : Dinas Lingkungan Hidup
2. Batas sebelah Barat : Kampung Perumahan
3. Batas sebelah Selatan : SMU PGRI 1 Kendal
4. Batas sebelah Timur : SMK N2 Kendal

Fasilitas bangunan yang berada di TK Universal Ananda kecamatan Patebon kabupaten Kendal yaitu kantor, ruang kelas 1- 7 terdiri dari ruang kelompok bermain (2 ruang), sentra persiapan, sentra balok, sentra peran, sentra agama Islam, sentra agama kristen/katolik , ruang TPA, ruang dapur, kamar mandi/ toilet 2 ruang, kebun digunakan untuk sentra seni dan bahan alam. Adapun kelas yang digunakan untuk penelitian yaitu ruang sentra persiapan. Jumlah guru di TK Universal Ananda kecamatan Patebon Kabupaten Kendal yaitu 16 guru dan 2 pengelola. Fasilitas lainnya yaitu ayunan 2 unit, terowongan dan perosotan, jungkat-jungkit, 2 unit kuda-kudaan, jembatan/ tangga lengkung, papan titian.

4.2. Pra penelitian atau kondisi awal.

Hasil penelitian pada saat kondisi awal kemampuan berhitung anak didik di TK Universal Ananda kecamatan Patebon kabupaten Kendal dapat dideskripsikan sebagai berikut: Observasi awal dilakukan pada saat Kegiatan Belajar Mengajar. Pada saat itu pembelajaran dalam bentuk klasikal dengan murid 15 anak dengan 1 pendidik. Anak-anak melakukan kegiatan rutin mulai dari berbaris membentuk lingkaran dengan kegiatan awal yaitu pemanasan atau pengembangan fisik motorik kasar, kemudian diteruskan kegiatan keagamaan, pembagian kelas yang

pada saat itu kelas TK B2 diruang 6 . Anak – anak masuk kelas dengan berbaris, duduk dikursi, mendengarkan apa yang dijelaskan atau disampaikan guru dan menjalankan atau melaksanakan perintah guru saat itu. Jadi anak lebih banyak duduk dan mendengarkan guru.

Observasi berikutnya dilakukan pada program perencanaan yaitu Rencana Kegiatan Harian (RKH), fokus observasi terhadap bentuk pembelajaran, perencanaan bertujuan untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berhitung di sentra persiapan.. Dalam Lingkup perkembangan di Permendiknas no 58 pada aspek perkembangan kognitif menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan penyelidikan maka dengan adanya anak duduk dikursi atau dalam ruangan kurang efisiens.Indikator ini ternyata kurang mendapat perhatian di kelas TK B2. Hasil observasi menunjukkan kemampuan anak TK B2 dalam kegiatan berhitung ini rendah karena mereka merasa jenuh atau bosan dengan metode pembelajaran yang disampaikan guru. Dalam pembelajaran berhitung terdapat aspek pembelajaran yaitu pemahaman bilangan,perbandingan,pola-pola,analisis dan probabilitas.

Hasil observasi berikutnya adalah hasil dari aspek pemahaman bilangan,perbandingan, pola-pola analisa dan probabilitas menunjukan kemampuan berhitung anak didik TK B2 kurang dari 50%. Dengan tabel observasi dapat kita lihat perkembangan kemampuan anak dalam kegiatan berhitung sebagai berikut :

Tabel 4.1 Data Hasil Pengamatan Kondisi awal kemampuan berhitung anak didik kelas B2 TK Universal Ananda Kendal

Aspek	Indikator	Berkembang sangat baik	Berkembang	Belum Berkembang	%
Pemahaman bilangan	A. Mengenal konsep bilangan 1-20 1. Anak dapat mengambil dan mengurutkan angka yang tertera pada balok angka 1-10	7	6	2	47
	2. Anak dapat mengambil dan mengurutkan balok angka 10-20.	5	8	2	33
	3. Anak dapat Mengambil dan memasang jumlah balok sesuai dengan angka 1-10	6	6	3	40
	4. Anak dapat mengambil dan memasang jumlah balok sesuai dengan angka 10-20.	4	7	4	27
	5. Anak dapat memasang balok angka sesuai jumlah benda 1-10.	6	6	3	40
	6. Anak dapat memasang balok angka sesuai jumlah benda 10-20	5	6	4	33
	7. Anak dapat mengambil dan menyusun balok angka dari angka kecil ke angka besar 10-1	7	7	1	47
	8. Anak dapat mengambil dan menyusun balok angka dari angka besar ke kecil 10-20	5	6	4	33
	9. Anak dapat mengambil dan mengelompokkan balok angka kedalam kelompok bilangan genap dan bilangan ganjil 1-10	4	6	5	27
Perbandingan	B. Mengenal konsep sama dan tidak sama 11. Anak dapat mengambil dan menunjukkan kumpulan benda yang sama dan tidak sama 1-10.	5	6	4	37
	12. Anak dapat mengambil dan menunjukkan kumpulan benda yang sama dan tidak sama 10-20	4	6	5	33
	C. Mengenal konsep banyak dan sedikit 13. Anak dapat mengambil dan menunjukkan kumpulan benda yang jumlahnya lebih banyak dan lebih sedikit 1-10.	6	5	4	37
	14. Anak dapat mengambil dan menunjukkan kumpulan benda yang jumlahnya lebih banyak dan lebih sedikit 10-20.	6	6	3	37

Analisis dan Probabilitas	E.Menyebutkan hasil penambahan (menggabungkan 2 kelompok benda) dan pengurangan(memisahkan 2 kelompok benda) 16.Anak dapat menyebutkan hasil penambahan sampai 10.	5	8	2	33
	18.Anak dapat menyebutkan hasil pengurangan sampai dengan 5.	4	5	6	27

Keterangan :

Nilai 3 = Berkembang sangat baik

Nilai 2 = Berkembang

Nilai 1 = Belum Berkembang

Kondisi ini sangat memprihatinkan jika anak-anak dibiarkan dalam keadaan begini, maka hal ini akan sangat mempengaruhi perkembangan aspek lainnya untuk selanjutnya. Salah satu bentuk tindakan yang bisa diberikan oleh penulis yaitu dengan menggunakan media balok angka untuk mengenalkan kegiatan berhitung supaya hasil pembelajaran berhitung di TK Universal ananda menjadi lebih baik.

4.3 Siklus I

4.3.1. Deskripsi data pelaksanaan Tindakan siklus I

4.3.1.1 Rencana

Dalam perencanaan tindakan kelas ini, penulis telah menyusun rencana :

1. Tema kegiatan Api
2. Kegiatan yang dilakukan yaitu mengenal konsep 1-10, mengenal konsep sama atau tidak sama, mengenal konsep banyak dan sedikit, menggabungkan 2 kumpulan benda dan memisahkan 2 kumpulan benda

3. Menyiapkan media yang digunakan berupa balok angka dengan bentuk balok unit bergambar sesuai tema tentang api (sumber-sumber api) dengan warna merah, ungu, hijau, jingga.
4. Tempat kegiatan ruang 6 di dalam kelas sentra persiapan
5. Peneliti dan guru membuat lembar penilaian dan observasi.
6. Selama kegiatan guru dan peneliti selalu mengobservasi.

4.3.1.2 Pelaksanaan

Pada tahap ini pelaksanaan tindakan guru dan anak didik melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan alat peraga benda-benda kongkrit sesuai tema dan media balok angka yang akan digunakan. Dengan berpedoman pada RKH yang telah disusun sebelumnya, maka langkah-langkah yang dilakukan oleh guru pada siklus ke I adalah sebagai berikut :

1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengajak anak didik untuk berbaris di halaman disertai dengan lagu ” lonceng berbunyi”
2. Kemudian melakukan kegiatan motorik kasar ,nuansa keagamaan, berbaris masuk kelas sesuai jadwal
3. Setelah memberi salam, berdoa guru memberikan arahan dengan lagu atau tepuk yang mengarah ke tema
4. Kemudian guru meminta anak didik mendengarkan penjelasan guru tentang tema dan indikator yaitu membilang 1-10,10-20, mengenal konsep sama atau tidak sama, mengenal konsep banyak dan sedikit, menggabungkan 2 kumpulan benda dan memisahkan 2 kumpulan benda.

5. Guru meminta anak didik untuk mencari teman saat bermain nanti. Satu anak didik memilih 2 orang teman jadi satu kelompok ada 3 anak. Karena jumlah anak didik ada 15 maka ada 5 kelompok.
6. Setiap kelompok anak boleh memilih mainan yang mereka suka terlebih dahulu, jika mereka sudah puas dan selesai dengan kegiatan yang dilakukan maka mereka boleh bergantian dengan teman dari kelompok yang lain, sehingga setiap anak didik dapat kesempatan untuk bermain menggunakan media balok angka.
7. Sebelum kegiatan bermain dimulai maka guru dan anak didik membuat aturan sebelum main, yaitu pertama pilih mainan yang kamu suka, kedua kerjakan hingga tuntas, ketiga beri tau bu guru, keempat dirapikan kembali dan kelima boleh pilih mainan yang lain.
8. Guru tetap menjaga situasi agar kondisi pembelajaran tetap terjaga dan tidak kacau.
9. Guru memberikan arahan bagi anak didik yang mengalami kesulitan dan memotivasi anak didik dengan kata-kata atau tepukkan untuk membangkitkan minat belajar anak didik.
10. Guru memberikan pujian setiap anak didik yang telah melakukan kegiatan dengan tuntas
11. Guru memberikan arahan ketika anak yang melanggar aturan permainan.
12. Guru pendamping menyimpan bukti hasil kerja anak didik melalui hasil analisis dan observasi.

4.3.1.3 Pengamatan

Hasil observasi dapat diuraikan sebagai berikut :

4.3.1.3.1 Pertemuan pertama (RKH-1)

Kegiatan hari ini diawali dengan berbaris, berdoa, salam, sapa tanya jawab tentang sumber-sumber api, menyanyi lagu kembang api. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu Mengurutkan balok angka bergambar korek api 1-10. Memasangkan balok bergambar lilin sesuai dengan angka 1-10. Dan pada kegiatan inti anak diminta untuk (membilang dan menyebutkan angka yang ditunjuk 1-10).

Pada pertemua pertama saat guru dan peneliti mengenalkan balok angka, anak-anak terlihat antusias ingin melihat, sebagian anak saling berebut untuk mendekat,” Mss itu apa mss, seperti balok tapi kok berwarna?” kata Enzo.” Iya Mss juga ada gambarnya boleh lihat Mss?” kata hanum.(co,rkh1).

Guru segera mengkondisikan keadaan dan meminta anak untuk duduk melingkar kembali. Anak-anak kembali mendengarkan penjelasan dari guru cara bermain balok angka, kemudian anak -anak dipersilakan untuk bermain.

4.3.1.3.2 Pertemuan kedua (RKH-2)

Pada pertemuan kedua kegiatan diawali dengan berbaris, berdoa, salam, sapa, tanya jawab tentang sumber-sumber api, menyanyi lagu kembang api, dilanjutkan dengan kegiatan Inti anak-anak diminta untuk memasangkan balok angka sesuai jumlah batang korek api 1-10, Menyusun balok *unit* gambar obor dari angka kecil ke angka besar.1-10. Pada saat kegiatan penutup anak-anak diminta untuk membilang dan menyebutkan angka yang ditunjuk 1-10.

Pada pertemuan kedua saat guru dan peneliti menerangkan cara bermain balok angka anak-anak terlihat antusias melihat media yang dibawa peneliti dan guru. “Mss itu yang balok warna kemarin ya” kata Zidan”,sebelum guru menjawab ada teman lain yang berkomentar “iya Zidan seperti kemarin tapi ini gambarnya berbeda” kata Arya.(co.2rkh2). Setelah guru menerangkan anak-anak di persilakan untuk bermain pada saat bermain mereka terlihat senang, “Mss kalau aku ambil balok angka 10 korek apinya juga sepuluh kan Mss”. Kata Zahra. “Za kalau kamu sudah selesai nanti gantian aku ya” kata Hanum sambil menunjuk mainan balok angka yang dibawa Salma.(co,3rkh2).

Dan pada saat kegiatan *recalling* anak-anak dapat menyebutkan angka yang diperlihatkan dengan cepat.

4.3.1.3.3 Pertemuan ketiga (RKH-3)

Seperti pada pertemuan sebelumnya kegiatan anak-anak diawali dengan berbaris,berdoa,salam,Tanya jawab tentang manfaat api, menyanyi lagu kembang api. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan Inti yaitu mengelompokkan balok angka gambar lampu tempel kedalam bilangan genap atau ganjil 1-10. Memberi tanda sama atau tidak sama pada jumlah kumpulan balok gambar tungku. Dan kegiatan akhir menyebutkan bilangan genap atau ganjil pada angka yang diperlihatkan. Pada pertemuan ketiga anak-anak nampak sudah memahami cara bermain balok angka.

4.3.1.3.4 Pertemuan keempat (RKH-4)

Pertemuan keempat diawali dengan kegiatan berbaris, berdoa, salam, Bercakap-cakap tentang manfaat api dan menyanyi lagu kembang api. Kemudian

dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu memberi tanda lebih banyak atau lebih sedikit pada jumlah kumpulan balok gambar api dan obor. Menggabungkan 2 balok gambar kembang api dan menuliskan hasilnya.

Pada pertemuan keempat setelah guru menerangkan cara bermain balok angka anak-anak dipersilakan untuk bermain sesuai mainan yang dipilihnya. Dari 15 anak didik yang asik bermain nampak sakti masih duduk diam dipojokan, saat guru dan peneliti mencoba membujuk untuk bermain balok angka ia hanya memegang dan membolak-baliknya saja balok gambar obor .” Aku gak mau main Mss, aku gak bisa”.kata Sakti.(co.4rkh4) Dan kegiatan akhir anak-anak diminta untuk menyebutkan hasil penambahan, anak yang dapat menyebutkannya terlebih dahulu mendapat kesempatan untuk mencuci tangan terlebih dahulu.

4.3.1.3.5 Pertemuan kelima (RKH-5)

Kegiatan diawal dengan berbaris, berdoa, salam dan bercerita tentang bahan yang mudah terbakar dan penyebab kebakaran menyanyi lagu jangan bermain api. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu mencari hasil pengurangan pada balok angka bergambar lilin. Menyusun balok bergambar bolam sesuai urutan angka dan warna yang sama(kuning)10-20. Dan pada Kegiatan akhir yaitu menyebutkan hasil pengurangan.

Pada pertemuan kelima anak-anak mulai terlihat bosan ini terlihat dari komentar salah satu anak. ”Mss itu kan sudah pernah (sambil menunjuk balok bergambar lilin). Kata Bintang.Namun beberapa anak juga masih terlihat senang.” Eh gak apa-apa bin,kan biar kita pinter ya Miss” kataVigi.(co.5rkh5 Saat bermain menyusun balok gambar lilin dari angka 10-20 ada anak yang nampak asik

menyusunnya dari atas kebawah.” Mss boleh tidak kalau aku menyusunnya seperti ini(sambil menunjuk susunan urutan angka 10-20 dari atas kebawah) kata Nonik. “ itu seperti menara ya non,iya kamu bikin menara?”. Kata Vigi(co,6rkh5). Dan pada Kegiatan akhir anak-anak diminta untuk menyebutkan hasil pengurangan sampai angka 5.

4.3.1.3.6 Pertemuan keenam (RKH-6)

Pada pertemuan keenam ini , kegiatan awal anak-anak diajak untuk berbaris, berdoa, salam, bercerita tentang cara mengatasi kebakaran, dan menyanyi lagu jangan bermain api. Dan dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu memasukan ranting kering kedalam balok angka 10-20, menempel angka pada balok bergambar senter sesuai jumlahnya 10-20, membilang dan menyusun balok gambar api dari angka besar ke angka kecil 10-1. Pada kegiatan Akhir yaitu menyebutkan urutan angka 10-20.

Pada pertemuan keenam siklus I anak-anak nampak bermain dengan cepat dan memilih mainan yang lain. Mereka menunjukkan hasilnya pada guru. Pada akhir siklus I ini nampak Sakti belum mau beranjak untuk bermain balok angka. Dan pada saat diberi selembar kertas untuk menggambar Sakti terlihat mencoret-coret kertas tersebut dan pada saat guru meminta sakti untuk menghitung 1-10 ia dapat menghitung 1-3 kemudian berhenti.

Tabel 4.2 Data Hasil Pengamatan Kemampuan berhitung Anak didik Siklus I Kelas B2 TK Universal Ananda Kendal

Aspek	Indikator	Berkembang sangat baik	Berkembang	Belum Berkembang	%
Pemahaman bilangan	A. Mengenal konsep bilangan 1-20 1. Anak dapat mengambil dan mengurutkan angka yang tertera pada balok angka 1-10	10	4	1	66
	2. Anak dapat mengambil dan mengurutkan balok angka 10-20.	10	4	1	66
	3. Anak dapat Mengambil dan memasang jumlah balok sesuai dengan angka 1-10	11	3	1	73
	4. Anak dapat mengambil dan memasang jumlah balok sesuai dengan angka 10-20.	9	4	2	60
	5. Anak dapat memasang balok angka sesuai jumlah benda 1-10.	11	3	1	73
	6. Anak dapat memasang balok angka sesuai jumlah benda 10-20	10	2	3	66
	7. Anak dapat mengambil dan menyusun balok angka dari angka kecil ke angka besar 10-1.	10	3	1	66
	8. Anak dapat mengambil dan menyusun balok angka dari angka besar ke kecil 10-20.	10	4	1	66
	9. Anak dapat mengambil dan mengelompokkan balok angka kedalam kelompok bilangan genap dan bilangan ganjil 1-10	10	4	1	66
Perbandingan	B. Mengenal konsep sama dan tidak sama 11. Anak dapat mengambil dan menunjukkan kumpulan benda yang sama dan tidak sama 1-10.	11	3	1	73
	12. Anak dapat mengambil dan menunjukkan kumpulan benda yang sama dan tidak sama 10-20.	10	3	2	66
	C. Mengenal konsep banyak dan sedikit 13. Anak dapat mengambil dan menunjukkan kumpulan benda yang jumlahnya lebih banyak dan lebih sedikit 1-10.	11	3	1	73
Analisis dan Proabilitas	14. Anak dapat mengambil dan menunjukkan kumpulan benda yang jumlahnya lebih banyak dan lebih sedikit 10-20.	10	2	3	66

E.Menyebutkan hasil penambahan (menggabungkan 2 kelompok benda) dan pengurangan(memisahkan 2 kelompok benda) 16.Anak dapat menyebutkan hasil penambahan sampai 10.	10	4	1	66
18.Anak dapat menyebutkan hasil pengurangan sampai dengan 5.	9	3	3	60

Keterangan :

Nilai 3 = Berkembang sangat baik

Nilai 2 = Berkembang

Nilai 1 = Belum Berkembang

Tabel 4.3 Hasil Pengamatan Kemampuan Guru Dalam Mengajar dengan Media Balok Angka Siklus I

No.	Aspek yang diamati dan dinilai	Kategori
A.	Persiapan Penyusunan RKH	
	1.Menentukan indikator-indikator yang ingin dicapai.	B
	2.Menentukan tujuan pembelajaran.	B
	3.Menentukan bahan ajar.	B
	4.Menyiapkan media pembelajaran.	B
	5.Menetapkan metode pembelajaran.	B
B.	Pelaksanaan	
	1.Keterampilan membuka pelajaran.	B
	2.Keterampilan menjelaskan permainan balok angka	C
	3.Keterampilan mengadakan variasi.	C
	4.Keterampilan memberi penguatan.	B
	5.Keterampilan mengelola kelas.	C
6.Keterampilan memberikan motivasi.	B	

7.Keterampilan bertanya.	C
8.Keterampilan membimbing kelompok kecil dan individual.	B
9.keterampilan menerapkan metode pembelajaran	C
10.Ketrampilan menggunakan media balok angka dalam hal:	
a.pemahaman bilangan	C
b.perbandingan	C
c.analisis dan probabilitas	C
11.Keterampilan menutup pembelajaran	
a.menanyakan perasaan anak setelah bermain dengan media balok angka.	B
b.menanyakan pengalaman bermain balok angka pada anak	B
c.menanyakan kembali konsep yang ditemukan anak melalui permainan balok angka.	B

Keterangan :

Baik : 80 – 90

Cukup : 70 – 79

Kurang: 50 – 69

4.3.1.4 Refleksi

Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I berakhir, penulis dan guru mendiskusikan tindakan yang telah dilaksanakan dan sekaligus melakukan refleksi diri terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil refleksi digunakan untuk menyusun rencana tindakan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan pelaksanaan siklus I, dari 15 anak didik yang sudah mencapai kemampuan maksimal atau berkembang sangat baik ada 11 anak. Dalam

persentase ketercapaian anak dalam kemampuan berhitung sebanyak 73%. Dan anak yang masih dibimbing atau berkembang ada 3 anak atau 20% dan yang belum berkembang 1 anak atau 6,6%. Ini adalah perkembangan yang baik dari sebelum dilakukan tindakan atau pada saat pra penelitian. Walaupun sudah menunjukkan perubahan yang meningkat namun masih dibutuhkan tindakan lagi pada siklus II supaya mencapai indikator keberhasilan. Dari tabel diatas ada 3 Aspek kegiatan berhitung yaitu pemahaman bilangan, perbandingan, analisis dan probabilitas dengan rata-rata hasil sebagai berikut: pemahaman bilangan 66%, perbandingan 73% dan analisis /probabilitas 66%.

Hasil pengamatan terhadap guru dalam mengajar dengan menggunakan media balok angka secara keseluruhan cukup baik. Guru sudah berusaha untuk menyampaikan materi. Guru selalu memberikan motivasi kepada siswa agar aktif dan bersemangat baik dengan tepuk atau dengan menyanyi. Guru juga telah memberikan penguatan yang positif kepada anak yang telah mencoba menggunakan media balok angka dengan benar sesuai aturan dengan cara memberi tepuk tangan, memberikan pujian lisan sehingga anak merasa dihargai.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dan untuk dilakukan perbaikan dalam pelaksanaan siklus I antara lain :

1. penguasaan materi oleh guru dalam mengenalkan media balok pada kegiatan berhitung masih kurang.
2. Penjelasan guru terlalu cepat.
3. Keaktifan anak masih kurang.

4. Bentuk balok angka kurang bervariasi, sehingga anak mulai terasa jenuh dan terlihat bosan pada akhir pertemuan pada siklus I.

4.4 Siklus II

4.4.1. Deskripsi data pelaksanaan Tindakan siklus II

4.4.1.1 Rencana

Dalam perencanaan tindakan kelas ini, penulis telah menyusun rencana

1. Tema kegiatan Alat komunikasi
2. Kegiatan yang dilakukan yaitu mengenal konsep 1-20, mengenal konsep sama atau tidak sama, mengenal konsep banyak dan sedikit, menggabungkan 2 kumpulan benda dan memisahkan 2 kumpulan benda.
3. Menyiapkan media yang digunakan berupa balok angka dengan bentuk balok unit, segitiga, setengah lingkaran, persegi panjang bergambar sesuai tema tentang alat komunikasi (radio, televisi, telephone, kentongan, dll).
4. Tempat kegiatan ruang 6 di dalam kelas sentra persiapan
5. Peneliti dan guru membuat lembar observasi.
6. Selama kegiatan guru dan peneliti selalu mengobservasi.

4.4.1.2 Pelaksanaan

Pada tahap ini pelaksanaan tindakan guru dan anak didik melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan alat peraga benda-benda konkrit sesuai tema dan media balok angka yang akan digunakan. Dengan berpedoman pada RKH yang telah disusun sebelumnya, maka langkah-langkah yang dilakukan oleh guru pada siklus ke II adalah sebagai berikut :

1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengajak anak didik untuk berbaris di halaman disertai dengan lagu ” lonceng berbunyi”
2. Kemudian melakukan kegiatan motorik kasar ,nuansa keagamaan, berbaris masuk kelas sesuai jadwal
3. Setelah memberikan salam, berdoa guru memberikan arahan dengan lagu atau tepuk yang mengarah ke tema
4. Kemudian guru meminta anak didik mendengarkan penjelasan guru tentang tema dan indikator yaitu mengenal konsep 1-20,mengenal konsep sama atau tidak sama,mengenal konsep banyak dan sedikit,menggabungkan 2 kumpulan benda dan memisahkan 2 kumpulan benda.
5. Guru meminta anak didik untuk mencari teman saat bermain nanti. Satu anak memilih 2 orang teman jadi satu kelompok ada 3 anak.Karena jumlah anak ada 15 maka ada 5 kelompok.
6. Setiap kelompok boleh memilih mainan yang mereka suka terlebih dahulu, jika mereka sudah puas dan selesai dengan kegiatan yang dilakukan maka mereka boleh bergantian dengan teman dari kelompok yang lain, sehingga setiap anak dapat kesempatan untuk bermain menggunakan media balok angka.
7. Sebelum kegiatan bermain dimulai maka guru dan anak membuat aturan sebelum main,yaitu pertama pilih mainan yang kamu suka,kedua kerjakan hingga tuntas,ketiga beri tau bu guru,keempat dirapikan kembali dan kelima boleh pilih mainan yang lain.

8. Guru tetap menjaga situasi agar kondisi pembelajaran tetap terjaga dan tidak kacau
9. Guru memberikan arahan bagi anak didik yang mengalami kesulitan dan memotivasi anak didik dengan kata-kata atau tepukkan untuk membangkitkan minat belajaranak didik.
10. Guru memberikan pujian setiap anak didik yang telah melakukan kegiatan dengan tuntas
11. Guru memberikan arahan ketika anak didik melanggar aturan permainan.
12. Guru pendamping menyimpan bukti hasil kerja anak didik melalui hasil analisis dan observasi.

4.4.1.3 Pengamatan

Kemampuan guru dalam mengembangkan pembelajaran pada saat anak didik melakukan kegiatan pembelajaran, guru sudah melakukan persiapan yang matang yaitu menyiapkan Rencana Kegiatan Harian, menyiapkan media balok angka dan metode yang bervariasi, alat peraga yang nyata/konkrit supaya anak didik termotivasi mengikuti kegiatan.

Hasil observasi siklus II dapat diuraikan sebagai berikut :

4.4.1.3.1 Pertemuan pertama (RKH- 1)

Pada pertemuan pertama siklus II ini kegiatan diawal dengan berbaris didepan kelas, guru dan peneliti membuat permainan siapa yang dapat menjawab tiket masuk maka dia mendapatkan kesempatan untuk masuk kelas dulu dan duduk melingkar, tiket masuk hari ini adalah menyebutkan angka 1-10 dalam bahasa inggris, kemudian setelah semua anak masuk guru dan peneliti mengajak

anak untuk berdoa, salam, beryanyi lagu Radio, Bercerita tentang macam-macam alat komunikasi. Dilanjutkan dengan kegiatan Inti yaitu mencari dan menyusun balok bergambar hp dari angka 1-10. Menempel angka sesuai jumlah gambar pada balok bergambar televisi.

Pada saat guru mengenalkan media balok angka anak-anak terlihat senang, mereka terlihat ingin memegang balok, mereka tertarik karena warna dan bentuk balok yang berbeda pada siklus I. Anak-anak terlihat tidak sabar untuk bermain. Saat guru menjelaskan cara bermain balok ada beberapa komentar anak Zahra :” Mss, baloknya kok warna- warni tidak seperti di sentra balok miss?”(co.7rkh1) Bintang:”Bagus ya Za, ini baloknya miss sendiri yang ngecat ya”.(co.8rkh2). Hanum:”Mss, nanti baloknya bisa di bawa pulang”.(co.9rkh2) Sasha :”Mss nanti aku mau main yang ada gambarnya televisi dulu ya mss”.(co.10rkh1) Dan kegiatan akhir anak-anak diminta untuk menempel angka sesuai perintah.

4.4.1.3.2 Pertemuan Kedua(RKH- 2)

Seperti pada hari pertama kegiatan diawali dengan berbaris anak-anak diminta menyebutkan tiket masuk yaitu menyebutkan nama gambar yang diperlihatkan guru (radio, Hp, televisi, telepon) dalam bahasa inggris , lalu setelah semua anak masuk guru mengajak anak untuk berdoa, salam, bercerita tentang alat-alat komunikasi. Menyanyi lagu radio, lagu satu ditambah satu.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan pada anak cara memasang balok angka sesuai jumlah gambar radio 10-20. Menyusun balok gambar telephone dari angka kecil ke angka besar. 1-01, anak-anak terlihat antusias untuk segera

bermain, mereka diajak untuk membuat aturan sebelum main dan mencari teman untuk bermain. Pada saat kegiatan mengurutkan angka Sasha mengambil balok yang bergambar telephone. Dia segera mengurutkannya dari angka 1-10. ” Mss lihat sudah betul belum mss?” kata sasha. “Ya pintar kamu sa”. Jawab mss Eva.(co.11rkh2) Mss aku mau mengurutkan balok bergambar telephone seperti sasha” kata Bintang,”aku mau menyusunnya keatas jadi kayak di toko itu lho miss telephone nya banyak”. (co.12rkh2)

Arya terlihat mencoba bermain menggabungkan balok angka, ia terlihat serius sehingga saat zidan mendekat arya berkata” sana zidan jangan ganggu,aku jadi lupa lagi menghitungnya”. “aku Cuma mau lihat,nanti gantian ya”.kata zidan.(co.13rkh2). Melihat situasi demikian guru dan peneliti segera mengkondisikan situasi dan mengarahkan sesuai aturan semula.

Saat kegiatan bermain berlangsung nampak sakti masih diam di pojok kelas dan terlihat pasif walaupun guru sudah memotivasinya. Guru mencoba mengambil balok untuk dicoba diurutkan dan mendampingi untuk mengurutkan balok angka 1-10,ia terlihat mau memegang balok dan mencoba mengurutkannya sampai pada angka 3 sakti mulai terlihat berhenti, guru mencoba memotivasi dengan menyebutkan angka selanjutnya namun dia diam saja.

4.4.1.3.3 Pertemuan Ketiga (RKH- 3) .

Kegiatan hari ini diawali dengan berbaris menyebutkan tiket masuk, berdoa, salam, tanya jawab tentang manfaat alat komunikasi. Dan menyanyi lagu radio, lagu 1.2.3.4. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti mengelompokkan balok

angka gambar surat kedalam bilangan genap atau ganjil 1-10. Memberi tanda sama atau tidak sama pada jumlah kumpulan balok gambar koran1-20.

Pada pertemuan ketiga anak-anak mulai terampil dalam menggunakan balok angka. Mereka juga dapat berbagi dan bergantian main dengan teman sesuai aturan main. Saat mengelompokkan balok angka gambar surat kedalam kelompok bilangan genap dan ganjil nampak anak- anak tidak terlihat bingung seperti pada saat siklus pertama, mereka mulai paham bahwa gambar pada balok yang jika dibagi dua-dua masih ada sisa berarti itu masuk kelompok bilangan ganjil, sebaliknya jika semua bilangan jika dibagi dua-dua habis berarti masuk kelompok bilangan genap. Kegiatan akhir anak-anak diminta untuk menyebutkan tanda sama atau tidak sama pada dua kumpulan bilangan.

4.4.1.3.4 Pertemuan Keempat (RKH-4)

Pada pertemuan keempat kegiatan diawal dengan berbaris dan menyebutkan tiket masuk, berdoa, salam. Bercakap-cakap tentang cara menelepon yang baik. Menyanyi lagu radio. Lagu satu ditambah satu. Kemudian dilanjutkan dengan Kegiatan inti memberi tanda lebih banyak atau lebih sedikit pada jumlah kumpulan balok gambar amplop dan radio 1-20. Menggabungkan 2 balok gambar hp 1-10 dan menuliskan hasilnya.

Pada pertemuan keempat ini anak-anak yang pada siklus I masih mengalami kesulitan saat harus menggabungkan 2 kumpulan gambar benda pada angka mulai terlihat asik dan dengan cepat menjawab hasilnya.

4.4.1.3.5 Pertemuan Kelima (RKH-5)

Kegiatan diawal dengan berbaris menyebutkan tiket masuk, berdoa, salam. Bercakap-cakap tentang cara menelepon yang baik. Menyanyi lagu radio. Lagu satu ditambah satu. Dan pada kegiatan inti guru menjelaskan cara bermain balok angka yaitu membilang dan menyusun balok gambar amplop dari angka besar ke angka kecil 20-1, mengelompokan balok bergambar surat dan materai yang mempunyai jumlah yang sama. Kegiatan diakhiri dengan meminta anak menyebutkan urutan bilangan dari angka besar ke angka kecil.

Pada saat kegiatan akhir anak-anak saling berebut untuk menjawab urutan bilangan dari angka besar ke angka kecil sesuai perintah guru, anak yang dapat menjawab dengan tepat maka dia mendapat kesempatan untuk antri cuci tangan terlebih dahulu.

4.4.1.3.6 Pertemuan Keenam (RKH-6)

Pada pertemuan keenam siklus II ini kegiatan diawali dengan berbaris, berdoa, salam. Bercakap-cakap tentang cara menelepon yang baik. Menyanyi lagu radio. Lagu satu ditambah satu. Dan kegiatan inti guru menjelaskan cara bermain balok angka memisahkan dua kumpulan gambar hp dan telephone dan menuliskan hasilnya. Kegiatan diakhiri dengan menyebutkan hasil pengurangan.

Pada pertemuan keenam anak mulai terlihat lebih cepat menyebutkan hasil pengurangan, mereka mulai paham dan mengerti tentang konsep memisahkan 2 kumpulan.

Pada siklus II ini selain anak-anak mulai terampil dalam bermain dengan media balok angka, pada saat kegiatan anak-anak terlihat lebih tenang dan tidak

binggung lagi saat bermain. Berdasarkan pengamatan pada siklus II ini perkembangan anak didik TK Universal ananda Kelompok B2 mengalami peningkatan. Dengan adanya media balok ini anak terlihat senang, tidak merasa takut dan jenuh lagi karena mereka melakukannya dengan bermain, sehingga hasil yang diharapkan peneliti dapat tercapai. Kemampuan berhitung anak didik dapat meningkat lebih baik lagi di siklus ke II.

Tabel 4.4 Data Hasil Pengamatan Kemampuan berhitung anak didik Siklus II Kelas B2 TK Universal AnandaKendal

Aspek	Indikator	Berkembang sangat baik	Berkembang	Belum Berkembang	%
Pemahaman bilangan	A. Mengenal konsep bilangan 1-20				
	1. Anak dapat mengambil dan mengurutkan angka yang tertera pada balok angka 1-10	13	1	1	86
	2. Anak dapat mengambil dan mengurutkan balok angka 10-20.	12	2	1	80
	3. Anak dapat Mengambil dan memasang jumlah balok sesuai dengan angka 1-10	12	2	1	80
	4. Anak dapat mengambil dan memasang jumlah balok sesuai dengan angka 10-20.	12	2	1	80
	5. Anak dapat memasang balok angka sesuai jumlah benda 1-10.	13	1	1	86
	6. Anak dapat memasang balok angka sesuai jumlah benda 10-20	12	2	1	80
	7. Anak dapat mengambil dan menyusun balok angka dari angka kecil ke angka besar 10-1	13	1	1	86
	8. Anak dapat mengambil dan menyusun balok angka dari angka besar ke kecil 10-20.	13	1	1	86
9. Anak dapat mengambil dan mengelompokkan balok angka kedalam kelompok bilangan genap dan bilangan ganjil 1-10.	12	2	1	80	
Perbandingan	B. Mengenal konsep sama dan tidak sama 11. Anak dapat mengambil dan menunjukkan kumpulan benda yang sama dan tidak sama 1-10.				

	12. Anak dapat mengambil dan menunjukkan kumpulan benda yang sama dan tidak sama 10-20	12	2	1	80
	C. Mengenal konsep banyak dan sedikit 13. Anak dapat mengambil dan menunjukkan kumpulan benda yang jumlahnya lebih banyak dan lebih sedikit 1-10.	13	1	1	86
	14. Anak dapat mengambil dan menunjukkan kumpulan benda yang jumlahnya lebih banyak dan lebih sedikit 10-20.	12	2	1	80
Analisis dan Probabilitas	E. Menyebutkan hasil penambahan (menggabungkan 2 kelompok benda) dan pengurangan (memisahkan 2 kelompok benda) 16. Anak dapat menyebutkan hasil penambahan sampai 10.	13	1	1	86
	18. Anak dapat menyebutkan hasil pengurangan sampai dengan 5.	12	2	1	80

Keterangan:

Berkembang sangat baik = 3

Berkembang = 2

Belum berkembang = 1

4.4.1.5 Kemampuan guru dalam kegiatan belajar mengajar siklus II

Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Kemampuan Guru Dalam Mengajar dengan Media Balok Angka Siklus II

No.	Aspek yang diamati dan dinilai	Pertemuan		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
A.	Persiapan Penyusunan RKH			
	1.Menentukan indikator-indikator yang ingin dicapai.	B	B	B
	2.Menentukan tujuan pembelajaran.	B	B	B
	3.Menentukan bahan ajar.	C	B	B
	4.Menyiapkan media pembelajaran.	C	B	B
	5.Menetapkan metode pembelajaran.	C	B	B
	6.Membuat alat evaluasi.	B	B	B
B.	Pelaksanaan			
	1.Keterampilan membuka pelajaran.	B	B	B
	2.Keterampilan menjelaskan permainan balok angka	C	C	B
	3.Keterampilan mengadakan variasi.	C	C	B
	4.Keterampilan memberi penguatan.	C	B	B
	5.Keterampilan mengelola kelas.	C	C	B
	6.Keterampilan memberikan motivasi.	C	B	B
	7.Keterampilan bertanya.	C	C	B
	8.Keterampilan membimbing kelompok kecil dan individual.	C	B	B
	9.keterampilan menerapkan metode pembelajaran	C	C	B
	10.Ketrampilan mengenalkan media balok angka dalam hal:			
	a.pemahaman bilangan	C	C	B
	b.perbandingan	C	C	B
	c.analisis dan probabilitas	C	C	B
	11.Keterampilan menutup pembelajaran			
a.menanyakan perasaan anak setelah bermain dengan media balok angka.	B	B	B	
b.menanyakan pengalaman bermain balok angka pada anak	B	B	B	
c.menanyakan kembali konsep yang ditemukan anak melalui permainan balok angka.	B	B	B	

Keterangan :

Baik : 80 – 90

Cukup : 70 – 79

Kurang : 50 – 69

4.4.1.4 Refleksi

Berdasarkan kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II kelompok B2 mengalami peningkatan dalam hal pemahaman bilangan anak lebih bisa memahami saat mengurutkan angka 1-10.10-20, menyusun dan mengurutkan angka dari angka kecil ke angka besar dan sebaliknya, mengambil dan mengelompokkan bilangan genap dan ganjil. Demikian juga dalam hal membandingkan anak dapat mengelompokkan benda yang sama atau tidak sama, benda yang lebih banyak atau lebih sedikit. Dalam hal Analisis dan probabilitas anak tidak lagi menemukan kesulitan saat harus diminta untuk menggabungkan 2 kumpulan benda dan memisahkan 2 kumpulan benda.

Dari hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran berhitung dengan media balok angka pada siklus II ini sudah baik, ini dilihat dari kemampuan berhitung anak yang meningkat hingga 80% dari siklus I 73%, dari 15 anak yang melakukan kegiatan tanpa bantuan ada 13 yang masih dibantu ada 2 anak. Anak yang masih dibantu ini di karenakan tingkat perkembangan yang berbeda dan anak belum termotivasi. Hasil pengamatan guru menunjukkan peningkatan dalam mengelola kelas, persiapan dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Hasil pengamatan secara keseluruhan aktivitas guru dalam pembelajaran dengan tema Alat komunikasi, guru menggunakan alat peraga balok angka yang bervariasi bentuk dan warnanya sehingga menarik minat anak untuk belajar,

guru memberikan bantuan pada anak yang mengalami kesulitan, melibatkan anak secara aktif dalam kegiatan serta memberikan reward atau pujian pada anak yang mau dan mampu bermain tanpa bantuan dan dapat menjawab pertanyaan atau melakukan kegiatan dengan tuntas.

4.5 Pembahasan Hasil Penelitian.

Berhitung di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Metode berhitung merupakan bagian dari matematika, hal ini diperlukan untuk menumbuh kembangkan ketrampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan selanjutnya (Depdiknas, 2007, 1).

Permainan berhitung akan berhasil jika anak-anak diberi kesempatan berpartisipasi dan dirangsang untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri. Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Andang Ismail, 2009 Alat permainan edukatif adalah alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik. Seperti dalam penelitian pembelajaran ini yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak

dibutuhkan metode dan media yang tepat yaitu melalui permainan dengan media balok angka

Penggunaan media balok angka dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak didik kelompok B2 di TK Universal Ananda dilakukan dalam dua siklus. Perkembangan anak didik dalam pembelajaran berhitung dapat dilihat pada tabel hasil penelitian siklus I dan II berikut ini:

Tabel 4.6 Data hasil pengamatan kemampuan anak didik dalam pembelajaran berhitung menggunakan media balok angka Kondisi awal, siklus awal, I, dan siklus II

Aspek	Indikator	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
Pemahaman bilangan	A. Mengenal konsep bilangan 1-20			
	1. Anak dapat mengambil dan mengurutkan angka yang tertera pada balok angka 1-10	45%	66 %	86%
	2. Anak dapat mengambil dan mengurutkan balok angka 10-20.	33%	66 %	80%
	3. Anak dapat Mengambil dan memasang jumlah balok sesuai dengan angka 1-10	40%	73 %	80%
	4. Anak dapat mengambil dan memasang jumlah balok sesuai dengan angka 10-20.	27%	60%	80%
	5. Anak dapat memasang balok angka sesuai jumlah benda 1-10.	40%	73 %	86%
	6. Anak dapat memasang balok angka sesuai jumlah benda 10-20	33%	66 %	80%
	7. Anak dapat mengambil dan menyusun balok angka dari angka kecil ke angka besar 1-10	47%	66 %	86%
	8. Anak dapat mengambil dan menyusun balok angka dari angka besar ke kecil 10-20	33%	66 %	86%
9. Anak dapat mengambil dan mengelompokkan balok angka kedalam kelompok bilangan genap dan bilangan ganjil 1-10	27%	66%	80%	
Perbandingan	B. Mengenal konsep sama dan tidak sama	37%	73%	80%
	11. Anak dapat mengambil dan menunjukkan kumpulan benda yang sama			

	dan tidak sama 1-10.			
	12.Anak dapat mengambil dan menunjukkan kumpulan benda yang sama dan tidak sama 10-20	33%	66%	80%
	C.Mengenal konsep banyak dan sedikit 13.Anak dapat mengambil dan menunjukan kumpulan benda yang jumlahnya lebih banyak dan lebih sedikit 1-10.	37%	73%	86%
	14.Anak dapat mengambil dan menunjukan kumpulan benda yang jumlahnya lebih banyak dan lebih sedikit 10-20.	37%	66%	80%
Analisis dan Probabilitas	E.Menyebutkan hasil penambahan (menggabungkan 2 kelompok benda) dan pengurangan(memisahkan 2 kelompok benda) 16.Anak dapat menyebutkan hasil penambahan sampai 10.	33%	66%	86%
	18.Anak dapat menyebutkan hasil pengurangan sampai dengan 5.	27%	60%	80%

Berdasarkan tabel 4.6 diatas dapat diketahui bahwa :

1. Pemahaman bilangan

Dalam pembelajaran berhitung sebelum diberikan tindakan atau pada kondisi awal kemampuan anak dalam konsep pemahaman bilangan rata-rata ada 40% atau sekitar 5-6 anak yang berkembang sangat baik, pada siklus I kemampuan anak meningkat menjadi 66% atau sekitar 10-11 anak. Pada siklus I anak sudah menggunakan media balok angka dalam permainan. Sebagian besar karena sudah lebih setengah anak didik TK B2 dalam memahami konsep bilangan. Berikutnya anak lebih antusias saat bermain karena media balok angka yang digunakan lebih bervariasi bentuknya sehingga merangsang anak untuk lebih bersemangat untuk bermain. Pada siklus II ini kemampuan anak dalam

memahami konsep bilangan meningkat menjadi 86% atau 12-13 anak. Dengan menggunakan media balok angka anak tidak hanya melakukan kegiatan berhitung saja namun mereka dapat mengembangkan imajinasinya. Ini sesuai dengan yang diungkapkan Pratt, 1948 h.31-32), Dengan bantuan balok anak menggunakan seluruh kekuatan mentalnya, menemukan hal-hal yang berhubungan/berkaitan dan membuat kesimpulan-kesimpulannya, ia belajar untuk berpikir.

2. Perbandingan

Pada kondisi awal kemampuan anak didik dalam memahami konsep perbandingan rata-rata 37% atau 4-5 anak yang muncul tanpa bantuan. Dan pada siklus I meningkat 66% atau 10-11 anak, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 86% atau 12-13 anak.

3. Analisis dan probabilitas

Pada kondisi awal anak yang mampu memahami konsep analisis dan probabilitas ada 33% atau 3-4 anak sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 60% atau 9-10 anak, dan meningkat lebih baik lagi pada siklus II yaitu 86% atau 12-13 anak.

Dengan menggunakan APE (alat permainan edukatif) balok angka pada anak dalam mengenalkan kegiatan berhitung, kemampuan anak dapat meningkat lebih baik. Menurut Bredekamp & Copple anak usia 5-6 tahun dapat memilih balok berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, anak dapat menyusun balok berdasarkan urutan paling kecil hingga paling besar atau berdasarkan urutan angka terkecil hingga angka terbesar.

Ternyata peningkatan kemampuan berhitung anak didik juga diimbangi dengan keaktifan anak didik dalam mengikuti pembelajaran berhitung dengan menggunakan media balok angka.

Hal ini sesuai dengan teori Gagne (Ali Nugraha 2005) bahwa pengajaran adalah upaya guru meyakinkan anak didik bahwa setiap anak didik mempunyai kemampuan prasyarat untuk tugas-tugas belajarnya; menstimulir penggunaan kemampuan anak didik sehingga siap menyelesaikan dan mengatur prasyarat belajarnya. Untuk dapat terwujud secara sistematis berdasarkan prinsip-prinsip dasar yang diperoleh melalui penelitian sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar anak didik.

Untuk anak didik yang belum berkembang atau mulai berkembang dalam kegiatan pembelajaran disebabkan kondisi anak didik tersebut yaitu belum tumbuh /termotivasi, dan perkembangan anak yang berbeda antara anak satu dengan yang lain. Disinilah tugas penting seorang guru, yang dituntut untuk membantu mengatasi masalah-masalah yang dihadapi anak didik baik secara individual maupun kelompok untuk mencapai keberhasilan belajar anak didik. Dengan demikian keberhasilan belajar anak didik akan meningkat, sesuai yang diharapkan.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Penelitian tindakan kelas tentang bagaimana meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan balok angka pada anak didik TK Universal Ananda Kecamatan Patebon Kendal dilaksanakan selama dua siklus telah menghasilkan kesimpulan sebagai berikut :

Upaya meningkatkan kemampuan anak didik dalam berhitung permulaan melalui permainan balok angka pada kelompok B2 TK Universal Ananda Patebon, telah memberikan hasil yang memuaskan. Hal tersebut terbukti dari rekapitulasi penilaian kemampuan anak didik dalam berhitung menggunakan media balok angka. Pada studi awal hanya 6 anak atau 40% dari 15 anak didik yang berkembang sangat baik dalam memahami konsep bilangan, dalam memahami konsep perbandingan rata-rata 37% yang berkembang sangat baik, dan anak didik yang mampu memahami konsep analisis dan probabilitas ada 33%.

Pada siklus I dalam hal memahami konsep bilangan anak didik yang berkembang sangat baik mencapai 66%, jadi kemampuan anak didik dari studi awal ke siklus I bertambah 26%. Aspek perbandingan peningkatan kemampuan anak didik dalam pemahaman konsep perbandingan menggunakan permainan balok angka mencapai 66%, dan dalam memahami konsep analisis probabilitas pada siklus I meningkat menjadi 60% dari 33%

Pada siklus II Kemampuan anak dalam memahami konsep bilangan meningkat menjadi 86% dari 66% pada saat siklus I, dan dalam hal memahami konsep perbandingan kemampuan anak meningkat menjadi 86% dari 66%. Konsep analisis dan probabilitas kemampuan anak berkembang sebanyak 86% dari siklus I yaitu 60%

Motivasi anak didik dalam pembelajaran berhitung permulaan dengan menggunakan permainan balok angka pada anak kelompok B TK Universal Ananda Patebon mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan berhitung dengan media balok angka dilakukan melalui permainan yang tidak membebani memori otak anak, sehingga anak merasa senang dan tidak terbebani.

Berdasarkan pengamatan pada siklus I dan II dapat diambil kesimpulan bahwa permainan dengan menggunakan media balok angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B TK Universal Ananda Patebon.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi anak didik diharapkan dapat menggunakan media balok angka untuk belajar berhitung permulaan.
2. Bagi guru TK
 - a. Sebagai pendidik harus mampu dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi program pembelajaran. ketiga kegiatan itu sama sangat pentingnya dan saling erat hubungannya. Perencanaan pembelajaran didasarkan pada pelaksanaan dan evaluasi sebelumnya, pelaksanaan

program didasarkan pada perencanaan, dan evaluasi dilakukan berdasarkan perencanaan dan pelaksanaan program. Evaluasi akan berguna untuk menentukan langkah/perencanaan pembelajaran berikutnya utamanya jika ditemukan masalah maka akan segera bisa dilakukan untuk menentukan tindakan.

- b. Diharapkan agar media balok angka dipakai dalam pembelajaran berhitung permulaan, dan guru dapat mengembangkannya lagi.
 - c. Membimbing atau motivasi kepada anak baik secara individual atau kelompok dilaksanakan dengan penuh kesabaran
 - d. Kreativitas guru dalam mengembangkan APE sebagai media pembelajaran perlu di tingkatkan dari waktu ke waktu.
3. Bagi Lembaga TK
- Diharapkan kepada kepala sekolah dapat menggunakan media balok angka dalam pengembangan pembelajaran berhitung.
4. Orang tua
- a. Menstimulasi diri anak terhadap pembelajaran berhitung yang dapat dimulai dari pengalaman anak sehari hari di rumah dilaksanakan dengan suasana yang menyenangkan.
 - b. Menindaklanjuti kegiatan di sekolah menuju kegiatan anak di rumah.
5. Peneliti selanjutnya
- Mengingat pelaksanaan penelitian ini hanya berjalan 2 siklus, maka peneliti atau guru lain diharapkan dapat melanjutkan untuk mengembangkan media balok angka ini dengan lebih bervariasi.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Selama melakukan penelitian, peneliti pun mencatat beberapa hal yang menjadi keterbatasan penelitian dan sekaligus dapat berguna sebagai data tambahan yaitu:

1. Bantuan guru

Tanpa bantuan guru peneliti kesulitan melakukan penelitian terhadap anak berusia 5 sampai 6 tahun yang berjumlah 15 anak. Sehingga penelitian ini membutuhkan bantuan guru untuk melaksanakan penelitian.

2. Faktor emosi anak

Faktor emosi anak yang labil seperti membangkang, merebut media kegiatan belajar, kurangnya kendali diri, berbicara dengan teman, juga dapat menjadi masalah jika perlakuan diberikan setiap hari berturut-turut dengan suasana monoton, karena hal ini akan menjadikan anak mudah merasa lelah dan mungkin ada pengaruh fisiologis yang mempengaruhi emosi seperti lapar ataupun haus.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, Yusuf. 2009. *Agar Anda Menjadi Jauh Lebih Cerdas* (Alih Bahasa: Syaiful Mujahidin). Cetakan pertama. Solo: Al-Jadid.
- Adi, Waluyo. 2009. *Implementasi Pembelajaran Terpadu Pada Anak Usia Dini* Vol. 5. http://jurnal.pdi.lipi.go.id/admin/jurnal/51097690_0216-7999.pdf. [diakses 08-04-2012]
- Andari, A. 2008. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Pemanfaatan Media Balok Cuisenaire*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia. http://repository.upi.edu/operator/upload/s_paud_0603952_chapter4.pdf. [diakses 11-02-2012].
- Anwar dan Ahmad, Arsyad. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Panduan Praktis Bagi Ibu dan Calon Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Aulady, Amany. 2011. *Kecerdasan Logika Matematika*. <http://amanyaulady.wordpress.com/2011/12/30/2-kecerdasan-logika-matematika/>. [diakses 03-02-2012]
- Anggraeni, Reni Siti Rachmi. 2011. *Pengaruh Media Manipulatif Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Pelita Leles*. Skripsi: Universitas Pendidikan Indonesia. http://repository.upi.edu/operator/upload/s_pgpaud_06064610_chapter4.pdf. [diakses 12-04-2012]
- Bedard, Joanne M. 2002. *Effects Of A Multi-Sensory Approach On Grade One Mathematics Achievement*. <http://www.touchmath.com/pdf/JMB.pdf>. [diakses 12-02-2012]
- Diana. 2011. *Pemanfaatan ICT Dalam Pembelajaran Matematika Bagi Anak Usia Dini*. FIP UNNES. <http://journal.unnes.ac.id/index.php/edukasi/article/viewFile/963/900>. [diakses 20/04/2012]
- Fakhrudin, Asef Umar. 2010. *Sukses Menjadi Guru TK-PAUD*. Yogyakarta: Bening.
- Ghozali, Imam. 2009. *Aplikasi Analisis Multivariete dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Hurlock, E. B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1* (Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa dan Muslichach Zarkasih). Jakarta: Erlangga.
- Kartono, Kartini. 1995. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: Mandar Maju.
- Latiana, Lita. 2009. *Media Pembelajaran*. Semarang. Tidak diterbitkan.
- Masykur, dan Fathani, Abdul H. 2009. *Mathematical Intelligence: Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Megawangi, Ratna., dkk. 2005. *Pendidikan yang Patut dan Menyenangkan: Penerapan Teori Developmentally Appropriate Practices (DAP) Anak Usia Dini 0 sampai 8 Tahun*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation.
- Muawanah, Nurul. 2011. *Kecerdasan Logika Untuk Anak*. <http://sinarmentari4u.blogspot.com/2011/11/kecerdasan-logika-untuk-anak.html>. [diakses 03-02-2012]
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2004. *Multiple Intelligences*. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/MULTIPLE%20INTELLIGENCES%20III.pdf>. [diakses 13-02-2012]
- Mustofa, Brenda Martin. 1999. *Multisensory approaches and learning styles theory in the elementary school: summary of reference papers*. <http://www.eric.ed.gov/PDFS/ED432388.pdf>. [diakses 12-02-2012]
- Patmonodewo, S. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Cetakan kedua. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Edisi Keempat. Jakarta: Gramedia.
- Rohmitawati. 2007. *Matematika Pertamaku Mengasah Kecerdasan Matematis Logis Anak Sejak Usia Dini*. http://www.bpkbdy.com/id/upload/download_paud.php?id=15. [diakses 13-02-2012]
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Edisi kesebelas. Jakarta: Erlangga.

- Sujiono, Y. N., dan Bambang S. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PT Pustaka Intan Madani.
- Suyanto, S. 2003. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wahyudi dan Dwi, R. D. 2005. *Program Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*. Jakarta: Grasindo.
- Wasik, dkk. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini: Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah* (Alih Bahasa: Pius Nasar). Jakarta: Indeks.
- Widayati, Sri., dan Utami Widijati. 2008. *Mengoptimalkan 9 Zona Kecerdasan Majemuk Anak*. Yogyakarta: Luna Publisher.
- Yusuf L N, Syamsu. 2009. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset
- Yusuf, M. 2003. *Pendidikan bagi Anak dengan Problema Belajar*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

LAMPIRAN

Lampiran 1

**DATA ANAK DIDIK TK
KELOMPOK B2
TAHUN 2012-2013**

No	Nama Lengkap	L/P	TTL
1	Avilla Vienetta Vigi Candranegara	P	Jkt, 3 Juli 2007
2	Febry Arsyhan Fakhriza	L	Kdl, 24 Febr 2007
3	Joecelyn Patricia	P	Kdl, 3 Juli 2007
4	Muhammad Arjuna Enzo Firdausa	L	Kdl, 23 Sept 2006
5	Muhamad Sakti Putra Arisvy	L	Smg, 15 Mart 2007
6	Zidan Sayyid An Nabil Zaen	L	Kdl, 11 Mart 2007
7	Arya Bagus Putra Kusuma	L	Blora, 5 Mei 2007
8	Athaillah Restupanji Elharsya	L	Kdl, 15 Juli 2007
9	Bintang Abizard Putra Yusangka	L	Kdl, 10 Juni 2007
10	Hening Pranandya Hangesti	P	Smg, 14 Aprl 2007
11	Luqyana Zahra Khairunnisa	P	Kdl, 10 Mei 2007
12	Hanum Na'ilul Afifah	P	Mglg, 4 Aprl 2007
13	Orezha Virliansyah Wibowo	L	Kdl, 31 Mei 2007
14	Yania Tirta Amurwani	P	Kdl, 11 Des 2006
15	Nafario Nanera Meyza Siva	P	Kdl, 2 Mei 2007

Lampiran 2

PERBILANGAN VALIDITAS UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN

Rumus :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Kriteria

Butir angket Valid jika $r_{xy} > r_{tabel}$

Perhitungan :

berikut ini contoh perhitungan validitas angket pada butir nomor 1.

No.	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	3	26	9	676	78
2	3	49	9	2401	147
3	3	12	9	1764	36
4	3	43	9	1849	129
5	2	28	4	784	56
6	3	19	9	1521	57
7	1	20	1	400	20
8	2	30	4	900	60
9	1	22	1	484	22
10	1	23	1	529	23
11	3	38	9	1444	114
12	3	42	9	1764	126
13	3	27	9	729	81
14	3	30	9	2500	90
15	3	32	9	1024	96
16	3	39	9	1521	117
17	3	48	9	2025	144
18	2	33	4	1089	66
19	1	27	1	729	27
20	3	49	9	2401	147
21	3	41	9	1681	123
22	2	33	4	1089	66
23	1	19	1	361	19
24	2	33	4	1089	66
25	3	40	9	1600	120
26	1	22	1	484	22
27	1	31	1	441	31
28	3	39	9	1521	117
29	3	43	9	1849	129
30	2	38	4	1444	76
N	66	1031	161	33945	561

Dengan menggunakan rumus tersebut diperoleh :

$$r_{xy} = \frac{[30 \times 561] - [66 \times 1031]}{\sqrt{\{[30 \times 161] - [66]^2\} \{[30 \times 33945] - [1031]^2\}}}$$

$$r_{xy} = 0,924$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan $N = 30$ diperoleh $r_{tabel} = 0,362$ karena $r_{xy} > r_{tabel}$, maka angket No. 1 tersebut Valid

Lampiran 3

PERHITUNGAN RELIABILITAS UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN

Rumus:

$$r_{ii} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Kriteria

Apabila $r_{ii} > r_{tabel}$, maka angket tersebut reliabel

Perhitungan

1. Varians Total

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N}$$

$$\sigma_t^2 = \frac{37945 - \frac{(1031)^2}{30}}{30} = 86,654$$

2. Varians Butir

$$\sigma_{x1}^2 = \frac{164 - \frac{(66)^2}{30}}{30} = 0,65$$

$$\sigma_{x2}^2 = \frac{105 - \frac{(53)^2}{30}}{30} = 0,29$$

.

.

$$\sigma_{x4}^2 = \frac{32 - \frac{(35)^2}{30}}{30} = 0,14$$

$$\sum \sigma_{xi}^2 = 8,50$$

3. Koefisien reliabilitas

$$r_{ii} = \left(\frac{19}{19-1} \right) \left(1 - \frac{8,50}{86,654} \right)$$

$$r_{ii} = 0,952$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan $N = 30$ diperoleh $r_{tabel} = 0,962$. Karena $r_{ii} < r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa angket tersebut reliabel

TABEL PERHITUNGAN VALIDITAS DAN RELIABILITAS UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN

No	Kode	RUTIR SOAL																		v	v ²	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18			
1	JC-1	2	-	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	26	676	
2	JC-2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	49	2401	
3	JC-3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	42	1764	
4	JC-4	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	1	1	43	1849	
5	JC-5	2	-	2	1	2	1	2	1	2	-	2	1	2	1	1	2	2	1	23	754	
6	JC-6	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	1	2	1	2	39	1521	
7	JC-7	1	-	-	1	1	1	-	1	1	-	1	1	1	1	1	1	1	1	20	400	
8	JC-8	2	2	2	2	2	2	2	2	1	-	1	2	2	2	1	1	1	1	30	900	
9	JC-9	1	-	-	1	1	1	-	1	1	-	1	1	1	1	2	1	2	2	22	484	
10	JC-10	1	-	-	1	1	1	1	1	1	-	1	1	1	1	2	1	2	2	23	529	
11	JC-11	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	30	1444	
12	JC-12	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	42	1764	
13	JC-13	2	-	2	1	2	1	2	1	2	-	2	1	2	1	2	1	1	1	27	729	
14	JC-14	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	1	50	2500	
15	JC-15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	-	2	2	2	1	1	1	1	1	32	1024	
16	JC-16	3	2	2	2	3	2	3	2	2	-	2	2	3	2	1	2	-	2	30	1521	
17	JC-17	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	1	45	2025	
18	JC-18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	-	1	33	1089	
19	JC-19	1	-	-	1	1	1	1	1	1	3	1	1	-	3	1	3	3	1	27	729	
20	JC-20	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	1	40	2401	
21	JC-21	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	41	1681	
22	JC-22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	-	2	2	1	1	1	33	1089	
23	JC-23	1	-	-	1	1	1	1	1	1	-	1	1	-	1	1	1	1	1	19	361	
24	JC-24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	23	1089	
25	JC-25	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	1	40	1600	
26	JC-26	1	-	-	1	1	1	1	2	1	3	1	1	-	1	1	1	1	1	22	484	
27	JC-27	1	-	-	1	1	1	1	1	1	3	1	1	-	1	1	1	1	1	21	441	
28	JC-28	3	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	39	1521	
29	JC-29	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	40	1600	
30	JC-30	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	33	1296	
ΣX		86	53	63	65	66	55	68	50	55	54	57	53	65	50	50	45	46	46	55	1031	37941
ΣX ²		184	105	149	115	164	105	184	90	111	110	121	105	161	105	98	77	82	82	32		
ΣXY		1527	1302	2109	1920	2270	1802	2270	1686	1827	1791	1912	1802	2237	1802	1658	1540	1518	1605	1123		
r _{xy}		0,924	0,909	0,844	0,815	0,924	0,909	0,924	0,735	0,812	0,890	0,851	0,908	0,809	0,909	0,832	0,780	0,860	0,884	0,432		
r _{xy} ²		0,852	0,822	0,712	0,662	0,852	0,822	0,852	0,532	0,662	0,792	0,722	0,822	0,652	0,822	0,712	0,602	0,752	0,782	0,362		
Kriteria		Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid		
r _{xy} ²		0,85	0,89	0,58	0,49	0,85	0,38	0,65	0,23	0,34	0,44	0,74	0,39	0,70	0,39	0,51	0,33	0,40	0,40	0,14		
																					k = 19	
																					Σr _{xy} ² = 8,59	
																					r _{xy} ² = 80,05	
																					r _{xy} = 0,92	

Lampiran 5

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS 1

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema : Api

Semester / Minggu: II / 12

Kelompok : TK B (5-6 tahun)

Hari/Tanggal : Senin, 1 April 2013

INDIKATOR	PELAKSANAAN KEGIATAN	ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN	PENILAIAN		KETERANGAN
			ALAT	HASIL	
1.Nilai-nilai Moral dan Agama. 1.1 Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan(N1) 2.Fisik Motorik Menggunting berbagai media(FM2) 3.Kognitif <ul style="list-style-type: none"> - Membilang atau menyebut kan urutan bilangan 1-10.(kog.1) - Menghubungkan dan memasang lambang bilangan dengan benda 1-10.(kog.3) - Membedakan konsep tebal-tipis 4.Bahasa	1.Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> - Berbaris,berdoa,salam - Tanya jawab tentang sumber-sumber api - Menyanyi lagu kembang api. II.Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> - Mengurutkan balok angka bergambar korek api 1-10 - Memasang balok bergambar lilin sesuai dengan angka 1-10. - Mencari kata dengan suku awal ka. - Menggunting dan mengurutkan gambar dari yang tebal ke tipis. 	Guru dan anak Cipt.At.mahmud Balok Angka 1-10 Balok gambar lilin,kartu angka Kartu huruf,buku tulis,pensil. Majalah <i>math for kids</i> hal.34,gunting lem.	Observasi Observasi Unjuk kerja. Unjuk kerja. Penuga San Penuga san		Lagu:kembang Apiku Lihat-lihat kembang apiku terang-terang seperti lampu Terang benderang seperti bintang aku riang dan senang

<ul style="list-style-type: none"> - Membedakan kata dengan suku awal yang sama atau suku akhir yang sama.(B4) - Membaca beberapa kata berdasarkan tulisan/gambar yang dilihatnya.(B13) <p>5.Sosial Emosional</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memiliki sikap gigih tidak mudah menyerah.(SE16) 	<ul style="list-style-type: none"> - Menghubungkan gambar dengan tulisan. <p>III.Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Review - <i>Toilet training</i> - Berdoa sebelum makan - Makan bekal <p>IV.Penutup</p>	<p>Gambar korek api,lilin,obor,kompor. Kartu kata.</p> <p>Guru dan anak</p>	<p>unjuk kerja</p>		
<p>Catatan: Saat guru menjelaskan cara bermain balok angka,enzo dan Hanum berkata ” Mss itu apa mss,seperti balok tapi kok berwarna?” kata Enzo.” Iya Mss juga ada gambarnya boleh lihat Mss?” kata hanum.(co.1RKHI)</p>					

ANALISA PENILAIAN HARIAN

Hari/Tanggal : Senin,1 April 2013

Tema/Subtema: Api

NO	NAMA	NNAM		F.MOTORIK		KOGNITIF			BAHASA		Sos-Emos		KETERANGAN
		1		2		1	3	23	4	13	16		
1	ZAHRA	3		3		3	3	3	3	3	3		1 = anak
2	SASHA	3		3		3	3	3	3	3	3		2 = 1 anak
3	NIA	3		3		3	3	3	3	3	3		3 = 14 anak
4	HANUM	3		3		2	2	3	2	2	3		F.M
5	HENING	3		3		2	2	3	1	1	2		1 = anak
6	ARYA	3		2		3	3	3	2	3	2		2 = 7 anak
7	PANJI	3		2		3	3	3	3	3	2		3 = 8 anak
8	ZIDAN	3		2		3	3	3	3	3	2		KOGNITIF
9	ORIQ	3		2		2	2	3	2	2	2		(k.1): 1=1 anak, 2=4 anak, 3=10 anak
10	ENZO	3		2		3	3	3	3	3	3		(k.3);1=1anak,2=4anak,3=10anak
11	VIGI	3		3		3	3	3	2	2	3		(k23):1=-anak,2=2anak,3=13anak
12	FEBRI	3		2		2	2	2	2	2	2		BAHASA
13	BINTANG	3		3		3	3	3	3	3	3		(B4):1=2anak,2=4anak,3=9anak
14	NONIK	3		3		3	3	3	3	3	3		(13):1=2anak.2=4anak.3=9anak
15	SAKTI	2		2		1	1	2	1	1	1		
													SOS-EMOSIONAL
													1 = 1 anak
													2 = 6 anak
													3 = 8 anak

KETERANGAN:

Belum Berkembang = 1

Berkembang = 2

Berkembang sangat baik = 3

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema : Api

Semester / Minggu: II / 12

Kelompok : TK B (5-6 tahun)

Hari/Tanggal : Selasa,2April 2013

INDIKATOR	PELAKSANAAN KEGIATAN	ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN	PENILAIAN		KETERANGAN
			ALAT	HASIL	
1.Nilai-nilai Moral dan Agama. - Membedakan perbuatan yang benar dan salah(N5) 2.Fisik Motorik - Menggambar bebas dengan berbagai media.(FM13) 3.Kognitif - Membilang dengan menunjukan benda (menenal konsep bilangan dengan benda 1-10) (kog.5) - Menyusun angka dari angka kecil ke angka besar 1-10 (kog.7)	1.Kegiatan Awal - Berbaris,berdoa,salam - Bercerita tentang sumber-sumber api - Menyanyi lagu kembang api. II.Kegiatan Inti - Memasangkan balok angka sesuai jumlah batang korek api 1-10 - Menyusun balok segitiga gambar obor dari angka kecil ke angka besar.1-10 - Menggambar dan	Guru dan anak Gambar sumber api Cipt.At.mahmud Balok angka,batang korek api Balok gambar obor 1-10 Hvs,arang	Observasi Observasi Unjuk kerja. Unjuk kerja. Hasil		Lagu:kembang Apiku Lihat-lihat kembang apiku terang-terang seperti lampu Terang benderang seperti bintang aku riang dan senang

<p>4.Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan kelompok gambar yang mempunyai bunyi yang sama.(B20) <p>5.Sosial Emosional</p> <p>Mau bekerjasama saat bermain dengan teman(SE10)</p>	<p>menulis dengan arang.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencari dan melingkari gambar yang menggunakan sebutan api. <p>III.Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Review - <i>Toilet training</i> - Berdoa sebelum makan - Makan bekal <p>IV.Penutup</p>	<p>Lks,pensil</p>	<p>karya</p> <p>Penugasan</p>		
<p>Catatan:</p> <p>Saat guru menjelaskan cara bermain balok,ada bberapaanak yang berkomentar “Mss itu yang balok warna kemarin ya” kata Zidan”, “iya Zidan seperti kemarin tapi ini gambarnya berbeda” kata Arya, (co.2RKH2) Saat bermain zahra bertanya pada guru “Mss kalau aku ambil balok angka 10 korek apinya juga sepuluh kan Mss”. Kata Zahra. “Za kalau kamu sudah selesai nanti gantian aku ya” kata Hanum sambil menunjuk mainan balok angka yang dibawa Zahra.(co.3RKH2)</p>					

ANALISA PENILAIAN HARIAN

Hari/Tanggal: Selasa, 2 April 2013

Tema/Subtema: Api

NO	NAMA	NNAM		F.MOTORIK		KOGNITIF			BAHASA		S-E		KETERANGAN
		5		13		5	7		20		10		
1	ZAHRA	3		3		3	3		3		3		1 = anak
2	SASHA	3		3		3	3		3		3		2 = 1 anak
3	NIA	3		3		3	3		3		3		3 = 14 anak
4	HANUM	3		3		3	2		2		3		F.M
5	HENING	3		3		2	2		1		2		1 = anak
6	ARYA	3		2		3	3		2		2		2 = 7 anak
7	PANJI	3		2		3	3		3		2		3 = 8 anak
8	ZIDAN	3		2		3	3		3		2		KOGNITIF
9	ORIQ	3		2		2	2		2		2		(k5):1=1anak,2=3 anak,3=11 anak
10	ENZO	3		2		3	3		3		3		(k7):1=1anak,2=4 anak,3=10 anak
11	VIGI	3		3		3	3		2		3		
12	FEBRI	3		2		2	2		2		2		BAHASA
13	BINTANG	3		3		3	3		3		3		1 = anak
14	NONIK	3		3		3	3		3		3		2 = anak
15	SAKTI	2		2		1	1		1		1		3 = anak
													SOS-EMOSIONAL
													1 = anak
													2 = anak
													3 = anak

KETERANGAN:

Belum Berkembang = 1

Berkembang = 2

Berkembang sangat baik = 3

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema : Api

Semester / Minggu: II / 12

Kelompok : TK B (5-6 tahun)

Hari/Tanggal : Rabu,3 April 2013

INDIKATOR	PELAKSANAAN KEGIATAN	ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN	PENILAIAN		KETERANGAN
			ALAT	HASIL	
1.Nilai-nilai Moral dan Agama. - Berterimakasih jika memperoleh sesuatu.(N1) 2.Fisik Motorik - Meniru membuat garis datar,miring ,lingkaran(FM5) 3.Kognitif - Mengelompokkan angka kedalam bilangan genap dan ganjil1-10.(kog.9) - Menunjukkan jumlah kumpulan benda yang sama atau tidak sama 1-10(kog.11)	1.Kegiatan Awal - Berbaris,berdoa,salam - Tanya jawab tentang manfaat api - Menyanyi lagu kembang api. II.Kegiatan Inti - Mengelompokkan balok angka gambar lampu tempel kedalam bilangan genap atau ganjil 1-10. - Memberi tanda sama atau tidak sama pada jumlah kumpulan balok gambar tungku. - Menulis keterangan diatas,dibawah sesuai	Guru dan anak Gambar sumber api Cipt.At.mahmud Balok gambar lampu tempel 1-10 Balok gambar tungku 1-10,kartu tanda = atau ≠ Majalah neka,pensil	Observasi Observasi Unjuk kerja. Unjuk kerja. Penugasan		Lagu:kembang Apiku Lihat-lihat kembang apiku terang-terang seperti lampu Terang benderang seperti bintang aku riang dan senang

<p>4.Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan keterangan yang berkaitan dengan posisi(B14) <p>5.Sosial Emosional</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berterimakasih jika memperoleh sesuatu.(SE7) 	<p>gambar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menggambar mobil pemadam kebakaran <p>III.Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Review - <i>Toilet training</i> - Berdoa sebelum makan - Makan bekal <p>IV.Penutup</p>	<p>Kertas hvs,pensil warna</p>	<p>Hasil karya</p>		
--	--	--------------------------------	--------------------	--	--

ANALISA PENILAIAN HARIAN

Hari/Tanggal: Rabu, 3 April 2013

Tema/Subtema: Api

NO	NAMA	NNAM		F.MOTORIK		KOGNITIF			BAHASA		SOS-EMOS		KETERANGAN	
		1		5		9	11		14		7		NNAM	
1	ZAHRA	3		3		3	3		3		3		1 = anak	
2	SASHA	3		3		3	3		3		3		2 = 6 anak	
3	NIA	3		3		3	3		3		3		3 = 9 anak	
4	HANUM	3		3		2	3		2		3		F.M	
5	HENING	3		3		2	2		1		2		1 = 1 anak	
6	ARYA	3		2		3	3		2		2		2 = 7 anak	
7	PANJI	2		2		3	3		3		2		3 = 7 anak	
8	ZIDAN	2		2		3	3		3		2		KOGNITIF	
9	ORIQ	2		2		2	2		2		2		(9)1 = 1 anak	(11) 1=1 anak
10	ENZO	2		2		3	3		3		3		2 = 4 anak	2 = 3 anak
11	VIGI	3		3		3	3		2		3		3 = 10 anak	3 = 11 anak
12	FEBRI	2		2		2	2		2		2		BAHASA	
13	BINTANG	3		2		3	3		3		3		(14)1 = 2 anak	
14	NONIK	3		3		3	3		3		3		2 = 5 anak	
15	SAKTI	2		1		1	1		1		1		3 = 8 anak	
													SOS-EMOSIONAL	
													1 = 1 anak	
													2 = 6 anak	
													3 = 8 anak	

KETERANGAN:

Belum Berkembang = 1

Berkembang = 2

Berkembang sangat baik = 3

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema / Subtema : Api/manfaat api

Semester / Minggu: II / 12

Kelompok : TK B (5-6 tahun)

Hari/Tanggal : Kamis,4 April 2013

INDIKATOR	PELAKSANAAN KEGIATAN	ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN	PENILAIAN		KETERANGAN
			ALAT	HASIL	
1.Nilai-nilai Moral dan Agama. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan.(N1) 2.Fisik Motorik Menyanyikan beberapa lagu anak. (FM3) 3.Kognitif <ul style="list-style-type: none"> - Menunjukkan kumpulan benda yang jumlahnya lebih banyak atau lebih sedikit 1-10 (kog.13) - Menggabungkan 2 kumpulan benda sampai dengan 10.(kog.16) 	1.Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> - Berbaris,berdoa,salam - Bercakap-cakap tentang manfaat api - Menyanyi lagu kembang api. II.Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> - Memberi tanda lebih banyak atau lebih sedikit pada jumlah kumpulan balok gambar api dan obor. - Menggabungkan 2 balok gambar kembang api dan menuliskan hasilnya - Membentuk berbagai bentuk geometri. 	Guru dan anak Cipt.At.mahmud Balok angka gambar api dan obor,kartu tanda > atau < Balok gambar kembang api,kertas,pensil,kartu tanda+ Batang korek api	Observasi Observasi Unjuk kerja. Unjuk kerja. Hasil karya		Lagu:kembang Apiku Lihat-lihat kembang apiku terang-terang seperti lampu Terang benderang seperti bintang aku riang dan senang

<p>4.Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan kelompok gambar yang mempunyai bunyi yang sama.(B12) <p>5.Sosial Emosional</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berterimakasih jika memperoleh sesuatu.(SE7) 	<ul style="list-style-type: none"> - Melingkari gambar kata yang menggunakan sebutan api <p>III.Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Review - <i>Toilet training</i> - Berdoa sebelum makan - Makan bekal <p>IV.Penutup</p>	Majalah neka,pensil	Penugasan		
<p>Catatan: pada saat kegiatan bermain nampak sakti masih diam dipojok guru segera dan menghampiri dengan membawa balok bergambar api dan obor.membimbing sakti untuk mencoba. ” Aku gak mau main Mss, aku gak bisa”.kata Sakti.(co.4RKH4)</p>					

ANALISA PENILAIAN HARIAN

Hari/Tanggal: Kamis, 4 April 2013

Tema/Subtema : Api

NO	NAMA	NNAM		F.MOTORIK		KOGNITIF		BAHASA		SOL-EMOS		KETERANGAN	
		1		3		13	16		12		7		NNAM
1	ZAHRA	3		3		3	3		3		3		1 = anak
2	SASHA	3		3		3	3		3		3		2 = 1 anak
3	NIA	3		3		3	3		3		3		3 = 14 anak
4	HANUM	3		3		3	2		2		3		F.M
5	HENING	3		3		2	2		2		2		1 = anak
6	ARYA	3		2		3	3		2		2		2 = 7 anak
7	PANJI	3		2		3	3		3		2		3 = 8 anak
8	ZIDAN	3		2		3	3		3		2		KOGNITIF
9	ORIQ	3		2		2	2		2		2		(13)1 = 1 anak (16)1 = 1 anak
10	ENZO	3		2		3	3		3		3		2 = 3 anak 2 = 4 anak
11	VIGI	3		3		3	3		2		3		3 = 11 anak 3 = 10 anak
12	FEBRI	3		2		2	2		2		2		BAHASA
13	BINTANG	3		3		3	3		3		3		1 = 1 anak
14	NONIK	3		3		3	3		3		3		2 = 6 anak
15	SAKTI	2		2		1	1		1		2		3 = 8 anak
													SOS-EMOSIONAL
													1 = anak
													2 = 7 anak
													3 = 8 anak

KETERANGAN:

Belum Berkembang = 1

Berkembang = 2

Berkembang sangat baik = 3

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema : Api

Semester / Minggu: II / 12

Kelompok : TK B (5-6 tahun)

Hari/Tanggal : Jumat,5 April 2013

INDIKATOR	PELAKSANAAN KEGIATAN	ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN	PENILAIAN		KETERANGAN
			ALAT	HASIL	
1.Nilai-nilai Moral dan Agama. 1.1Berdoasebelum dan sesudah kegiatan(N1) 2.Fisik Motorik Meronce dengan berbagai media. (FM21) 3.Kognitif <ul style="list-style-type: none"> - Memisahkan 2 kumpulan benda sampai 5.(kog.5) - Membilang dan menyebutkan urutan bilangan 10-20(kog 2) 4.Bahasa 4.1Menyebutkan nama benda yang diperlihatkan.(B2)	1.Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> - Berbaris,berdoa,salam - Bercerita tentang bahan yang mudah terbakar dan penyebab kebakaran - Menyanyi lagu jangan bermain api. II.Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> - Mencari hasil pengurangan pada balok angka bergambar lilin. - Menyusun balok bergambar bolam sesuai urutan angka dan warna yang sama(kuning)10-20 - Menyebutkan nama sumber api 	Guru dan anak Kain,kertas,ranting kering.daun kering Cipt:guru Balok angka bergambar lilin Balok gambar bolam warna merah dan kuning. Gambar sumber api	Observasi Observasi Unjuk kerja. Unjuk kerja. cheklist		Lagu:jangan bermain api. Jangan bermain api terbakar panas sekali Janganlah iri hati pada kawan sendiri. Api berwarna biru berpijar diatas tungku Mari kita berpadu belajar menuntun ilmu.

<p>5.Sosial Emosional Bersedia bermain dengan teman sebaya dan orang dewasa.(SE5)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Meronce huruf menjadi kata api,lilin,dsb <p>III.Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Review - <i>Toilet training</i> - Berdoa sebelum makan - Makan bekal <p>IV.Penutup</p>	<p>Kertas huruf,benang kasur</p>	<p>Penugasan</p>		
---	--	----------------------------------	------------------	--	--

Catatan:

Saat guru menjelaskan dan mengenalkan balok angka beberapa anak berkomentar

”Mss itu kan sudah pernah (sambil menunjuk balok bergambar lilin). Kata Bintang. “Eh gak apa-apa bin,kan biar kita pinter ya Miss” kataVigi.(co.5RKH5)

Saat bermain terlihat nonik menyusun urutan angka 10-20, ” Mss boleh tidak kalau aku menyusunnya seperti ini(sambil menunjuk susunan urutan angka 10-20 dari atas kebawah) kata Nonik. “ itu seperti menara ya non,iya kamu bikin menara?”. Kata Vigi.(co.6RKH5)

ANALISA PENILAIAN HARIAN

Hari/Tanggal: Jumat, 5 April 2013

Tema/Subtema: Api

NO	NAMA	NNAM		F.MOTORIK		KOGNITIF			BAHASA		SOS-EMOS		KETERANGAN	
		1		21		5	2		2		5		NNAM	
1	ZAHRA	3		3		3	3		3		3		1 = anak	
2	SASHA	3		3		3	3		3		3		2 = anak	
3	NIA	3		3		3	3		3		3		3 = anak	
4	HANUM	3		3		3	3		2		3		F.M	
5	HENING	3		3		2	2		1		2		1 = anak	
6	ARYA	3		2		3	3		2		2		2 = anak	
7	PANJI	3		2		3	3		3		2		3 = anak	
8	ZIDAN	3		2		3	3		3		2		KOGNITIF	
9	ORIQ	3		2		3	3		2		2		(5)1 = 1 anak	(2)1 = 1 anak
10	ENZO	3		2		3	3		3		3		2 = 2 anak	2 = 2 anak
11	VIGI	3		3		3	3		2		3		3 = 12 anak	3 = 12 anak
12	FEBRI	3		2		2	2		2		2		BAHASA	
13	BINTANG	3		3		3	3		3		3		1 = anak	
14	NONIK	3		3		3	3		3		3		2 = anak	
15	SAKTI	2		2		1	1		1		1		3 = anak	
													SOS-EMOSIONAL	
													1 = anak	
													2 = anak	
													3 = anak	

KETERANGAN:

Belum Berkembang = 1

Berkembang = 2

Berkembang sangat baik = 3

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema : Api

Semester / Minggu: II / 12

Kelompok : TK B (5-6 tahun)

Hari/Tanggal : Sabtu, 6 April 2013

INDIKATOR	PELAKSANAAN KEGIATAN	ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN	PENILAIAN		KETERANGAN
			ALAT	HASIL	
1.Nilai-nilai Moral dan Agama. - Berdoasebelum dan sesudah kegiatan(1) 2.Fisik Motorik - Mencipta bentuk dari kepingan geometri. (fm11) 3.Kognitif - Membilang dengan menunjukan benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 10-20)(kog.4) - Menghubungkan / memasang lambang bilangan dengan benda” 10-20.(kog.6) 4.Bahasa	1.Kegiatan Awal - Berbaris,berdoa,salam - Bercerita tentang cara mengatasi kebakaran. - Menyanyi lagu jangan bermain api. II.Kegiatan Inti - Memasukan ranting kering kedalam balok angka 10-20. - Menempel angka pada balok bergambar senter sesuai jumlahnya 10-20. - Membilang dan menyusun balok gambar api dari angka besar ke	Guru dan anak Kain,kertas,ranting kering.daun kering Cipt:guru Balok kubus berlubang,ranting kering. Balok gambar bolam warna merah dan kuning	Observasi Observasi Unjuk kerja. Unjuk kerja. Hasil karya		Lagu:jangan bermain api. Jangan bermain api terbakar panas sekali Janganlah iri hati pada kawan sendiri. Api berwarna biru berpijar diatas tungku Mari kita berpadu belajar menuntun ilmu.

<ul style="list-style-type: none"> - Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya(B10) <p>5.Sosial Emosional</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membantu menyelesaikan perselisihan/masalah sederhana(SE7). 	<p>angka kecil 10-1.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membentuk mobil pemadam kebakaran dari kepingan geometrik - Mencari kata sesuai gambar <p>III.Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Review - <i>Toilet training</i> - Berdoa sebelum makan - Makan bekal <p>IV.Penutup</p>	<p>Kertas kepingan geometri.hvs,lem</p> <p>Kartu kata,kartu gambar</p>	<p>Penugasan</p>		
---	--	--	------------------	--	--

ANALISA PENILAIAN HARIAN

Hari/Tanggal: Sabtu, 6 April 2013

Tema/Subtema: Api

NO	NAMA	NNAM		F.MOTORI K		KOGNITIF		BAHASA		SOS-EMOS		KETERANGAN
		1		11		4	6		10		7	
												NNAM
1	ZAHRA	3		3		3	3		3		3	1 = anak
2	SASHA	3		3		3	3		3		3	2 = 1 anak
3	NIA	3		3		3	3		3		3	3 = 14 anak
4	HANUM	3		2		2	2		2		3	F.M
5	HENING	3		3		2	1		2		2	1 = 1 anak
6	ARYA	3		2		3	3		3		2	2 = 8 anak
7	PANJI	3		2		3	3		3		2	3 = 6 anak
8	ZIDAN	3		2		3	3		3		2	KOGNITIF
9	ORIQ	3		2		2	2		2		2	(k4)1 = 2 anak
10	ENZO	3		2		3	3		3		2	2 = 4 anak
11	VIGI	3		3		2	3		2		3	3 = 9 anak
12	FEBRI	3		2		1	1		2		2	3 = 10 anak
13	BINTANG	3		2		3	3		3		3	BAHASA
14	NONIK	3		3		3	3		3		3	1 = 1 anak
15	SAKTI	2		1		1	1		1		1	2 = 5 anak
												3 = 9 anak
												SOS-EMOSIONAL
												1 = 1 anak
												2 = 7 anak
												3 = 7 anak

KETERANGAN:

Belum Berkembang = 1

Berkembang = 2

Berkembang sangat baik = 3

Lampiran 6

RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema : Alat Komunikasi

Semester / Minggu: II / 14

Kelompok : TK B (5-6 tahun)

Hari/Tanggal : Senin,15 April 2013

INDIKATOR	PELAKSANAAN KEGIATAN	ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN	PENILAIAN		KETERANGAN
			ALAT	HASIL	
1.Nilai-nilai Moral dan Agama. - Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan 2.Fisik Motorik - Menggunting berbagai media 3.Kognitif - Membilang atau menyebutkan urutan bilangan 10-20.(Kog.2) - Menghubungkan dan memasangkan lambang bilangan dengan benda 10-20.(kog.4) 4.Bahasa - Membedakan kata dengan suka awal yang	1.Kegiatan Awal - Berbaris,berdoa,salam - Menyanyi lagu Radio - Bercerita tentang macam-macam alat komunikasi II.Kegiatan Inti - Mencari dan menyusun balok bergambar hp dari angka 10-20. - Menempel angka sesuai jumlah gambar pada balok bergambar televisi - Mencari dan menulis kata dengan suku awal ra - Menggunting garis zig zag III.Kegiatan Penutup - Review	Guru dan anak Balok angka bergambar hp 10-20 Balok bergambar televisi,angka tempel Biku tulis,pensil Gunting kertas pola zigzag	Observasi Observasi Unjuk kerja. Unjuk kerja. Penuga San Hasil karya		Lagu: Radio

<p>sama atau suku akhir yang sama.(B4)</p> <p>5.Sosial Emosional</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memiliki sikap gigih tidak mudah menyerah.(SE16) 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Toilet training</i> - Berdoa sebelum makan - Makan bekal <p>IV.Penutup</p>				
<p>Catatan:</p> <p>Pada saat guru membawa balok angka dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan Zahra :” Mss,baloknya kok warna- warni tidak seperti di sentra balok miss?” .(co.7RKHI). Bintang:”Bagus ya Za, ini baloknya miss sendiri yang ngecat ya”.(co.8RKHI)</p> <p>Hanum:”Mss,nanti baloknya bisa di bawa pulang”.(co.9RKHI). Dan pada saat anak-anak diminta untuk memilih kegiatan Sasha berkata :”Mss nanti aku mau main yang ada gambarnya televisi dulu ya mss”.(co.10RKHI)</p>					

ANALISA PENILAIAN HARIAN

Hari/Tanggal : Senin,15 April 2013

Tema/Subtema: Alat Komunikasi

NO	NAMA	NNAM		F.MOTORIK		KOGNITIF		BAHASA		Sos-Emos		KETERANGAN	
		1		2		2	4		4		16		
1	ZAHRA	3		3		3	3		3		3		NNAM 1 = anak
2	SASHA	3		3		3	3		3		3		2 = 1 anak
3	NIA	3		3		3	3		3		3		3 = 14 anak
4	HANUM	3		3		3	3		2		3		F.M
5	HENING	3		3		2	2		1		2		1 = anak
6	ARYA	3		2		3	3		2		2		2 = 7 anak
7	PANJI	3		2		3	3		3		2		3 = 8 anak
8	ZIDAN	3		2		3	3		3		2		KOGNITIF
9	ORIQ	3		2		3	2		2		2		(k.2): 1=1 anak, 2=2 anak, 3=12 anak
10	ENZO	3		2		3	3		3		3		(k.4);1=1 anak,2=2anak,3=12anak
11	VIGI	3		3		3	3		2		3		
12	FEBRI	3		2		2	3		2		2		BAHASA
13	BINTANG	3		3		3	3		3		3		(B4):1=2anak,2=4anak,3=9anak
14	NONIK	3		3		3	3		3		3		(13):1=2anak.2=4anak.3=9anak
15	SAKTI	2		2		1	1		1		1		
													SOS-EMOSIONAL
													1 = 1 anak
													2 = 6 anak
													3 = 8 anak

KETERANGAN:

Belum Berkembang = 1

Berkembang = 2

Berkembang sangat baik = 3

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema : Alat Komunikasi

Semester / Minggu: II / 14

Kelompok : TK B (5-6 tahun)

Hari/Tanggal : Selasa, 16 april 2013

INDIKATOR	PELAKSANAAN KEGIATAN	ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN	PENILAIAN		KETERANGAN
			ALAT	HASIL	
1.Nilai-nilai Moral dan Agama. - Membedakan perbuatan yang benar dan salah(N5) 2.Fisik Motorik - Menggambar bebas dengan berbagai media.(13) 3.Kognitif - Membilang dengan menunjukan benda (mengenal konsep bilangan dengan benda 10-20) (kog.5) - Menyusun angka dari angka kecil ke angka besar 1-10 (kog.7)	1.Kegiatan Awal - Berbaris,berdoa,salam - Bercerita tentang alat-alat komunikasi - Menyanyi lagu radio. II.Kegiatan Inti - Memasangkan balok angka sesuai jumlah gambar radio 10-20 - Menyusun balok gambar telephone dari angka kecil ke angka besar.10-15 - Menggambar alat komunikasi. - Menarik garis gambar alat telekomunikasi	Guru dan anak Gambar alat-alat komunikasi Cipt.At.mahmud Balok angka,gambar radio Balok angka gambar telephone 10-15 Hvs,krayon Lks,pensil	Observasi Observasi Unjuk kerja. Unjuk kerja. Hasil karya Penugasan		

<p>4. Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan sumber-sumber suara.(B22) <p>5. Sosial Emosional</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mau bekerjasama saat bermain dengan teman(SE10) 	<p>sesuai bunyi suaranya</p> <ul style="list-style-type: none"> - III. Kegiatan Penutup - Review - <i>Toilet training</i> - Berdoa sebelum makan - Makan bekal <p>IV. Penutup</p>				
<p>Catatan:</p> <p>Saat bermain sasha mengurutkan angka 1-10 ” Mss lihat sudah betul belum mss?” kata sasha. “Ya pintar kamu sa”. Jawab mss Eva.(co.11RKH2). Saat bintang melihat sasha bermain ia pun ingin mencoba” Mss aku mau mengurutkan balok bergambar telephone seperti sasha” kata Bintang,”aku mau menyusunnya keatas jadi kayak di toko itu lho miss telephone nya banyak”.(co12RKH2).</p> <p>Ketika arya sedang mencoba menggabungkan balok angka terlihat zidan mendekatinya Arya” sana zidan jangan ganggu,aku jadi lupa lagi menghitungnya”. “aku Cuma mau lihat,nanti gantian ya”.kata zidan.(co.13RKH2)</p>					

ANALISA PENILAIAN HARIAN

Hari/Tanggal: Selasa, 16 April 2013

Tema/Subtema: Alat Komunikasi

NO	NAMA	NNAM		F.MOTORIK		KOGNITIF		BAHASA		S-E		KETERANGAN	
		5		13		5	7		22		10		NNAM
1	ZAHRA	3		3		3	3		3		3		1 = anak
2	SASHA	3		3		3	3		3		3		2 = 1 anak
3	NIA	3		3		3	3		3		3		3 = 14 anak
4	HANUM	3		3		3	3		2		3		F.M
5	HENING	3		3		3	2		2		3		1 = anak
6	ARYA	3		2		3	3		2		3		2 = 7 anak
7	PANJI	3		2		3	3		3		2		3 = 8 anak
8	ZIDAN	3		2		3	3		3		2		KOGNITIF
9	ORIQ	3		2		3	3		2		2		(k5):1=1anak,2=1 anak,3=13 anak
10	ENZO	3		2		3	3		3		3		(k7):1=1anak,2=2 anak,3=12 anak
11	VIGI	3		3		3	3		2		3		
12	FEBRI	3		2		2	2		2		2		BAHASA
13	BINTANG	3		3		3	3		3		3		1 = 1 anak
14	NONIK	3		3		3	3		3		3		2 = 6 anak
15	SAKTI	2		2		1	1		1		2		3 = 8 anak
													SOS-EMOSIONAL
													1 = anak
													2 = 5 anak
													3 = 10 anak

KETERANGAN:

Belum Berkembang = 1

Berkembang = 2

Berkembang sangat baik = 3

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema : Alat Komunikasi

Semester / Minggu: II / 14

Kelompok : TK B (5-6 tahun)

Hari/Tanggal : Rabu,17 april 2013

INDIKATOR	PELAKSANAAN KEGIATAN	ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN	PENILAIAN		KETERANGAN
			ALAT	HASIL	
1.Nilai-nilai Moral dan Agama. - Berterimakasih jika memperoleh sesuatu.(N1) 2.Fisik Motorik - Meniru membuat garis datar,miring ,lingkaran(FM5) 3.Kognitif - Mengelompokkan angka kedalam bilangan genap dan ganjil1-10.(kog.9) - Menunjukkan jumlah kumpulan benda yang sama atau tidak sama	1.Kegiatan Awal - Berbaris,berdoa,salam - Tanya jawab tentang manfaat alat komunikasi - Menyanyi lagu radio. II.Kegiatan Inti - Mengelompokkan balok angka gambar surat kedalam bilangan genap atau ganjil 1-10. - Memberi tanda sama atau tidak sama pada jumlah kumpulan balok gambar koran. - Menulis keterangan diatas,dibawah sesuai	Guru dan anak Gambar sumber api Balok gambar surat1-10 Balok gambar koran 1-10,kartu tanda = atau ≠ Majalah neka,pensil	Observasi Observasi Unjuk kerja. Unjuk kerja.	Penugsa	

<p>1-10(kog.11)</p> <p>4.Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan keterangan yang berkaitan dengan posisi(B14) <p>5.Sosial Emosional</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berterimakasih jika memperoleh sesuatu.(SE9) 	<p>gambar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menggambar televisi <p>III.Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Review - <i>Toilet training</i> - Berdoa sebelum makan - Makan bekal <p>IV.Penutup</p>	<p>Kertas hvs,pensil warna</p>	<p>san</p> <p>Hasil karya</p>		
--	---	--------------------------------	-------------------------------	--	--

ANALISA PENILAIAN HARIAN

Hari/Tanggal: Rabu, 17 April 2013

Tema/Subtema: Alat Komunikasi

NO	NAMA	NNAM		F.MOTORIK		KOGNITIF			BAHASA		SOS-EMOS		KETERANGAN	
		1		5		9	11		14		9		NNAM	
1	ZAHRA	3		3		3	3		3		3		1 = anak	
2	SASHA	3		3		3	3		3		3		2 = 6 anak	
3	NIA	3		3		3	3		3		3		3 = 9 anak	
4	HANUM	3		3		3	3		2		3		F.M	
5	HENING	3		3		2	2		1		2		1 = 1 anak	
6	ARYA	3		2		3	3		2		2		2 = 7 anak	
7	PANJI	2		2		3	3		3		2		3 = 7 anak	
8	ZIDAN	2		2		3	3		3		2		KOGNITIF	
9	ORIQ	2		2		3	2		2		2		(9)1 = 1 anak	(11) 1=1 anak
10	ENZO	2		2		3	3		3		3		2 = 2 anak	2 = 3 anak
11	VIGI	3		3		3	3		3		3		3 = 12 anak	3 = 11 anak
12	FEBRI	2		2		2	2		2		2		BAHASA	
13	BINTANG	3		2		3	3		3		3		(14)1 = 2 anak	
14	NONIK	3		3		3	3		3		3		2 = 5 anak	
15	SAKTI	2		1		1	1		1		1		3 = 8 anak	
													SOS-EMOSIONAL	
													1 = 1 anak	
													2 = 6 anak	
													3 = 8 anak	

KETERANGAN:

Belum Berkembang = 1

Berkembang = 2

Berkembang sangat baik = 3

menunjukkan urutan(B11) 5.Sosial Emosional - Berterimakasih jika memperoleh sesuatu(SE7).	- Review - <i>Toilet training</i> - Berdoa sebelum makan - Makan bekal IV.Penutup			
--	---	--	--	--

ANALISA PENILAIAN HARIAN

Hari/Tanggal: Kamis, 18 April 2013

Tema/Subtema : Alat Komunikasi

NO	NAMA	NNAM		F.MOTORI K		KOGNITIF			BAHASA		SOL-EMOS		KETERANGAN	
		1		3		13	16		11		7		NNAM	
1	ZAHRA	3		3		3	3		3		3		1 = anak	
2	SASHA	3		3		3	3		3		3		2 = 1 anak	
3	NIA	3		3		3	3		3		3		3 = 14 anak	
4	HANUM	3		3		3	3		2		3		F.M	
5	HENING	3		3		2	2		2		2		1 = anak	
6	ARYA	3		2		3	3		2		2		2 = 7 anak	
7	PANJI	3		2		3	3		3		2		3 = 8 anak	
8	ZIDAN	3		2		3	3		3		2		KOGNITIF	
9	ORIQ	3		2		3	3		2		2		(13)1 = 1 anak	(16)1 = 1 anak
10	ENZO	3		2		3	3		3		3		2 = 1 anak	2 = 1 anak
11	VIGI	3		3		3	3		2		3		3 = 13 anak	3 = 13 anak
12	FEBRI	3		2		3	3		2		2		BAHASA	
13	BINTANG	3		3		3	3		3		3		1 = 1 anak	
14	NONIK	3		3		3	3		3		3		2 = 6 anak	
15	SAKTI	2		2		1	1		1		2		3 = 8 anak	
													SOS-EMOSIONAL	
													1 = anak	
													2 = 7 anak	
													3 = 8 anak	

KETERANGAN:

Belum Berkembang = 1

Berkembang = 2

Berkembang sangat baik = 3

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema : Alat Komunikasi

Semester / Minggu: II / 14

Kelompok : TK B (5-6 tahun)

Hari/Tanggal : Jumat,19 April 2013

INDIKATOR	PELAKSANAAN KEGIATAN	ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN	PENILAIAN		KETERANGAN
			ALAT	HASIL	
1.Nilai-nilai Moral dan Agama. - Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan(N1) 2.Fisik Motorik - Meronce dengan berbagai media.(FM21) 3.Kognitif - Memisahkan 2 kumpulan benda sampai 5.(kog.5) - Membilang dan menyebutkan urutan bilangan 15-25(kog 2) 4.Bahasa - Menyebutkan nama benda yang	1.Kegiatan Awal - Berbaris,berdoa,salam - Bercerita tentang cara mengirim surat. II.Kegiatan Inti - Mencari hasil pengurangan pada balok angka bergambar radio. - Menyusun balok bergambar hp sesuai urutan angka dan warna yang sama(kuning)15-25 - Meronce huruf menjadi kata surat,radio,televisi - Menyebutkan nama alat komunikasi	Guru dan anak Balok angka bergambar radio,kertas,pensil Balok gambar hp warna merah dan kuning. Kartu huruf,benang kasur. Gambar alat komunikasi	Observasi Observasi Unjuk kerja. Unjuk kerja. Hasil karya cheklist		.

diperlihatkan.(B2) 5.Sosial Emosional - Bersedia bermain dengan teman sebaya dan orang dewasa.(SE5)	III.Kegiatan Penutup - Review - <i>Toilet training</i> - Berdoa sebelum makan - Makan bekal IV.Penutup				
--	---	--	--	--	--

ANALISA PENILAIAN HARIAN

Hari/Tanggal: Jumat, 19 April 2013

Tema/Subtema: Alat Komunikasi

NO	NAMA	NNAM		F.MOTORIK		KOGNITIF			BAHASA		SOS-EMOS		KETERANGAN	
		1		21		5	2		2		5		NNAM	
1	ZAHRA	3		3		3	3		3		3		1 = anak	
2	SASHA	3		3		3	3		3		3		2 = anak	
3	NIA	3		3		3	3		3		3		3 = anak	
4	HANUM	3		3		3	3		2		3		F.M	
5	HENING	3		3		2	2		1		2		1 = anak	
6	ARYA	3		2		3	3		2		2		2 = anak	
7	PANJI	3		2		3	3		3		2		3 = anak	
8	ZIDAN	3		2		3	3		3		2		KOGNITIF	
9	ORIQ	3		2		3	3		2		2		(5)1 = 1 anak	(2)1 = 1 anak
10	ENZO	3		2		3	3		3		3		2 = 2 anak	2 = 2 anak
11	VIGI	3		3		3	3		2		3		3 = 12 anak	3 = 12 anak
12	FEBRI	3		2		2	2		2		2		BAHASA	
13	BINTANG	3		3		3	3		3		3		1 = 2 anak	
14	NONIK	3		3		3	3		3		3		2 = 5 anak	
15	SAKTI	2		2		1	1		1		1		3 = 8 anak	
													SOS-EMOSIONAL	
													1 = 1 anak	
													2 = 6 anak	
													3 = 8 anak	

KETERANGAN:

Belum Berkembang = 1

Berkembang = 2

Berkembang sangat baik = 3

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema : Alat Komunikasi

Semester / Minggu: II / 14

Kelompok : TK B (5-6 tahun)

Hari/Tanggal : Sabtu,20 April 2013

INDIKATOR	PELAKSANAAN KEGIATAN	ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN	PENILAIAN		KETERANGAN
			ALAT	HASIL	
1.Nilai-nilai Moral dan Agama. - Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan(N1) 2.Fisik Motorik - Mencipta bentuk dari kepingan geometri.(FM11) 3.Kognitif - Membilang dengan menunjukan benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 10-20)(kog.4) - Menghubungkan / memasang lambang bilangan dengan benda” 10-20.(kog.6)	1.Kegiatan Awal - Berbaris,berdoa,salam - Tanyajawab tentang manfaat televisi II.Kegiatan Inti - Memasangkan gambar televisi sesuai angka 10-20. - Menempel angka pada balok bergambar koran sesuai jumlahnya 10-20. - Membentuk radio dari kepingan geometrik - Mencari kata sesuai gambar III.Kegiatan Penutup - Review	Guru dan anak Balok angka 10-20 ,gambar televisi Balok gambar koran, angka tempel Kertas kepingan geometri.hvs,lem Kartu kata,kartu gambar	Observasi Observasi Unjuk kerja. Unjuk kerja. Hasil karya Penugasan		

<p>4.Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya(B10) <p>5.Sosial Emosional</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membantu menyelesaikan perselisihan/masalah sederhana.(SE7) 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Toilet training</i> - Berdoa sebelum makan - Makan bekal <p>IV.Penutup</p>				
---	---	--	--	--	--

ANALISA PENILAIAN HARIAN

Hari/Tanggal: Sabtu, 20 April 2013

Tema/Subtema: Alat Komunikasi

NO	NAMA	NNAM		F.MOTORI K		KOGNITIF		BAHASA		SOS-EMOS		KETERANGAN
		1		11		4	6		10		7	
												NNAM
1	ZAHRA	3		3		3	3		3		3	1 = anak
2	SASHA	3		3		3	3		3		3	2 = 1 anak
3	NIA	3		3		3	3		3		3	3 = 14 anak
4	HANUM	3		2		3	3		2		3	F.M
5	HENING	3		3		2	2		2		2	1 = 1 anak
6	ARYA	3		2		3	3		3		2	2 = 8 anak
7	PANJI	3		2		3	3		3		2	3 = 6 anak
8	ZIDAN	3		2		3	3		3		2	KOGNITIF
9	ORIQ	3		2		2	2		2		2	(k4)1 = 1 anak
10	ENZO	3		2		3	3		3		2	2 = 2 anak
11	VIGI	3		3		3	3		2		3	3 = 12 anak
12	FEBRI	3		2		3	3		2		2	3 = 12 anak
13	BINTANG	3		2		3	3		3		3	BAHASA
14	NONIK	3		3		3	3		3		3	1 = 1 anak
15	SAKTI	2		1		1	1		1		1	2 = 5 anak
												3 = 9 anak
												SOS-EMOSIONAL
												1 = 1 anak
												2 = 7 anak
												3 = 7 anak

KETERANGAN:

Belum Berkembang = 1

Berkembang = 2

Berkembang sangat baik = 3

Lampiran 7

Data hasil pengamatan kemampuan anak didik pra penelitian atau kondisi awal dalam pembelajaran berhitung

Aspek dan Indikator yang diamati	Nama Anak															
	Z a h r a	N i a	S h a s a	H a n u m	H e n i n g	A r y a	P a n j i	Z i d a n	O r i q	E n z o	V i g i	F e b r i	B i n t a n g	N o n i k	S a k t i	%
Pemahaman bilangan																
A.Mengenal konsep bilangan 1-20																
1.Anak dapat mengambil dan mengurutkan angka yang tertera pada balok angka 1-10	3	3	3	2	1	2	2	2	2	3	3	2	3	3	1	47
2.Anak dapat mengambil dan mengurutkan balok angka 10-20.	3	2	3	2	1	2	2	2	2	3	2	2	3	3	1	33
3.Anak dapat Mengambil dan memasangkan jumlah balok sesuai dengan angka 1-10	3	3	3	2	1	2	2	2	2	3	2	1	3	3	1	40
4.Anak dapat mengambil dan memasangkan jumlah balok sesuai dengan angka 10-20.	3	2	3	2	1	2	2	2	1	3	2	1	2	3	1	27
5.Anak dapat memasangkan balok angka sesuai jumlah benda 1-10.	3	3	3	2	1	2	2	2	2	3	2	1	3	3	1	40
6.Anak dapat memasangkan balok angka sesuai jumlah benda 10-20	3	2	3	2	1	2	2	2	1	3	2	1	3	3	1	33
7.Anak dapat mengambil dan menyusun balok angka dari angka kecil ke angka besar 1-10	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	1	47
8.Anak dapat mengambil dan menyusun balok angka dari angka besar ke kecil 10-1	3	2	3	2	1	2	2	2	1	3	2	1	3	3	1	33

9. Anak dapat mengambil dan mengelompokkan balok angka kedalam kelompok bilangan genap dan bilangan ganjil 1-10	3	2	2	2	1	2	1	2	1	3	2	1	3	3	1	27
B. Mengenal konsep sama dan tidak sama	3	3	3	2	1	2	2	2	1	3	2	1	3	3	1	37
11. Anak dapat mengambil dan menunjukkan kumpulan benda yang sama dan tidak sama 1-10																
12. Anak dapat mengambil dan menunjukan kumpulan benda yang sama atau tidak sama 10-20	3	2	3	2	1	2	2	2	1	3	2	1	3	3	1	33
C. Mengenal konsep banyak dan sedikit	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	1	37
13. Anak dapat mengambil dan menunjukan kumpulan benda yang jumlahnya lebih banyak dan lebih sedikit 1-10.																
14. Anak dapat mengambil dan menunjukan kumpulan benda yang jumlahnya lebih banyak dan lebih sedikit 10-20.	3	3	3	2	1	2	2	2	2	3	2	1	3	3	1	37
E. Menyebutkan hasil penambahan (menggabungkan 2 kelompok benda) dan pengurangan (memisahkan 2 kelompok benda)	3	2	3	2	1	2	2	2	2	3	2	2	3	3	1	33
16. Anak dapat menyebutkan hasil penambahan sampai 10.																
18. Anak dapat menyebutkan hasil pengurangan sampai dengan 5	3	2	3	1	1	2	1	2	1	2	2	1	3	3	1	27

Lampiran 8

Data hasil pengamatan kemampuan anak didik kelompok B2 pada Siklus I dalam pembelajaran berhitung

Aspek dan Indikator yang diamati	Nama Anak															
	Z a h r a	N i a	S h a s a	H a n u m	H e n i n g	A r y a	P a n j i	Z i d a n	O r i q	E n z o	V i g i	F e b r i	B i n t a n g	N o n i k	S a k t i	%
Pemahaman bilangan																
A.Mengenal konsep bilangan 1-20																
1.Anak dapat mengambil dan mengurutkan angka yang tertera pada balok angka 1-10	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	1	66
2.Anak dapat mengambil dan mengurutkan balok angka 10-20.	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	1	66
3.Anak dapat Mengambil dan memasang jumlah balok sesuai dengan angka 1-10	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	1	73
4.Anak dapat mengambil dan memasang jumlah balok sesuai dengan angka 10-20.	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	1	3	3	1	60
5.Anak dapat memasang balok angka sesuai jumlah benda 1-10.	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	1	73
6.Anak dapat memasang balok angka sesuai jumlah benda 10-20	3	3	3	2	1	3	3	3	2	3	3	1	3	3	1	66
7.Anak dapat mengambil dan menyusun balok angka dari angka kecil ke angka besar 1-10	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	1	66
8.Anak dapat mengambil dan menyusun balok angka dari angka besar ke kecil 10-1	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	1	66
9.Anak dapat mengambil dan mengelompokkan balok angka kedalam kelompok bilangan genap dan bilangan ganjil 1-10	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	1	66

B. Mengenal konsep sama dan tidak sama	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	1	73
11. Anak dapat mengambil dan menunjukkan kumpulan benda yang sama dan tidak sama 1-10																
12. Anak dapat mengambil dan menunjukan kumpulan benda yang sama atau tidak sama 10-20	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	1	3	3	1	66
C. Mengenal konsep banyak dan sedikit	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	1	73
13. Anak dapat mengambil dan menunjukan kumpulan benda yang jumlahnya lebih banyak dan lebih sedikit 1-10.																
14. Anak dapat mengambil dan menunjukan kumpulan benda yang jumlahnya lebih banyak dan lebih sedikit 10-20.	3	3	3	2	1	3	3	3	2	3	3	1	3	3	1	66
E. Menyebutkan hasil penambahan (menggabungkan 2 kelompok benda) dan pengurangan (memisahkan 2 kelompok benda)	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	1	66
16. Anak dapat menyebutkan hasil penambahan sampai 10.																
18. Anak dapat menyebutkan hasil pengurangan sampai dengan 5	3	3	3	2	2	3	3	3	1	2	3	1	3	3	1	60

9. Anak dapat mengambil dan mengelompokkan balok angka kedalam kelompok bilangan genap dan bilangan ganjil 1-10	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	80
B. Mengenal konsep sama dan tidak sama																
11. Anak dapat mengambil dan menunjukkan kumpulan benda yang sama dan tidak sama 1-10	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	80
12. Anak dapat mengambil dan menunjukan kumpulan benda yang sama atau tidak sama 10-20	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	80
C. Mengenal konsep banyak dan sedikit																
13. Anak dapat mengambil dan menunjukan kumpulan benda yang jumlahnya lebih banyak dan lebih sedikit 1-10.	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	86
14. Anak dapat mengambil dan menunjukan kumpulan benda yang jumlahnya lebih banyak dan lebih sedikit 10-20.	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	80
E. Menyebutkan hasil penambahan (menggabungkan 2 kelompok benda) dan pengurangan (memisahkan 2 kelompok benda)																
16. Anak dapat menyebutkan hasil penambahan sampai 10.	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	86
18. Anak dapat menyebutkan hasil pengurangan sampai dengan 5	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	80

Lampiran 10



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**
Nomor : 19 / UN 37.1.1 / PP / 2012

**Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2011/2012**

- Meningkatkan** : Bahwa untuk memperancar mahasiswa Jurusan/Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini/Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini/Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. SK Rektor UNNES No. 154/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa S1/S2 UNNES,
2. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES,
3. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003 Nomor 78).
- Memperhatikan** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini/Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Tanggal 08 Februari 2012

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
PERTAMA : Merujuk dan mengesahkan kepada :
1. Nama : Drs Istyanni, M.Pd
NIP : 195811221905032001
Pangkat/Golongan : IV/a - Pembina
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing I
2. Nama : Diana, S.Pd, M.Pd
NIP : 197312202006042001
Pangkat/Golongan : III/a - Penata Muda
Jabatan Akademik : Asisten Ahli
Sebagai Pembimbing II
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
- Nama : VITRI PURWANTI
NIM : 1801408051
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini/Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Topik : Meningkatkan Efektivitas Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 tahun Melalui permainan Baik Angka di Taman Kanak-Kanak Universal Ananda Purin Kendal

- KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : ... 12 FEBRUARI 2012
DEKAN



Drs. Hartono, M.Pd.
NIP. 195308011979031007

- Tembusan**
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Dosen Pembimbing
4. Peninggal



127423051

Halaman 1/1

created by sda_sj on 08 Feb 12 10:32:00

Lampiran 11

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG (UNNES) Kantor: Gedung H II 4 Kampus, Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Rektor: (024)8508081 Fax: (024)8509082, Purak I: (024) 8508001 Website: www.unnes.ac.id - E-mail: unnes@unnes.ac.id		  Gedung 12110104 Kelas 011110101
	FORMULIR SURAT IJIN PENELITIAN		
No. Dokumen FM-05-AKD-24	No. Revisi 01	Hal 1 dari 1	Tanggal Terbit 01 September 2012

No : 1280 /UN37.1.1/PP/2013
 Lamp : -
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala TK Universal Ananda
 di Kendal

Dengan hormat,

Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk penyusunan skripsi/Tugas Akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Vitri Purwanti
 NIM : 1601408051
 Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Judul : Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Balok Angka pada Anak Kelompok B di TK Universal Ananda Purin, Kecamatan Patebon, Kendal.

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 11 Maret 2013


 Dekan
 Dr. Haridjono, M.Pd
 NIP. 195108011979031007

Lampiran 12

Taman Kanak-Kanak Universal Ananda
Kecamatan Patebon Kendal





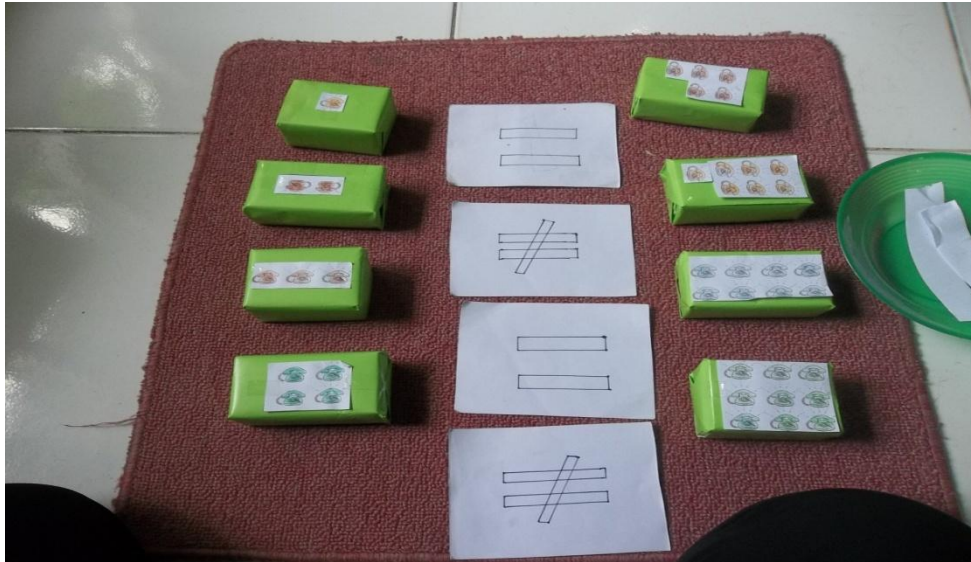
Pembelajaran dalam bentuk klasikal



Anak-anak berbaris sebelum masuk sentra

Pijakan Lingkungan/Penataan Lingkungan Main







Pijakan/Kegiatan sebelum main



Nonik ketika mengurutkan angka 1-10, menjadi bentuk menara



Bintang sedang membandingkan jumlah kumpulan yang tidak sama



Hanum dan Vigi menggabungkan 2 kumpulan benda



Sasha menulis hasil pemisahan pada 2 kumpulan benda