

**ANALISIS KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN MELALUI
PERMAINAN KOTAK ANGKA PADA ANAK KELOMPOK
A1 DI TK IT PERMATA SUNNAH**

Skripsi

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh

Imelliani
1911070032



**PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2024**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

**ANALISIS KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN MELALUI PERMAINAN
KOTAK ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A1 DI TK IT PERMATA SUNNAH**

Skripsi Ini Telah Disetujui Untuk Dipertahankan Dihadapan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan
Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 13 Mei 2024

Tanda Tangan

Pembimbing I : Dr. Rita Novita, M.Pd
NIDN. 1312049101

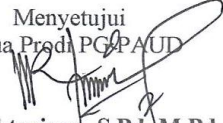
Pembimbing II : Riza Oktariana, S.Pd.,M.Pd
NIDN. 1306108501

Penguji I : Helnita, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1319089301

Penguji II : Rika Kustina, M.Pd
NIDN. 0105048503



Menyetujui
Ketua Prodi PGPAUD


Riza Oktariana, S.Pd.,M.Pd
NIDN. 1306108501

Mengetahui
Plt. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN. 0128068203

LEMBARAN PERSETUJUAN

**ANALISIS KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN MELALUI PERMAINAN
KOTAK ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A1 DI TK IT PERMATA SUNNAH**

Skripsi Ini Telah Disetujui Untuk Dipertahankan Dihadapan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan
Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena

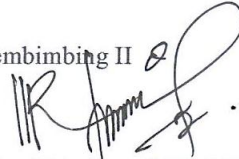
Banda Aceh, 13 Mei 2024

Pembimbing I



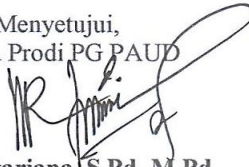
Dr. Rita Novita, M.Pd
NIDN. 1312049101

Pembimbing II



Riza Oktariana, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1306108501

Menyetujui,
Ketua Prodi PG PAUD



Riza Oktariana, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1306108501

Mengetahui,
Plt. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN. 0128068203

FKIP UBBG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul “ Analisis Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Kotak Angka Pada Anak Kelompok A1 di TK IT Permata Sunnah” telah dipertahankan dalam ujian skripsi oleh Imelliani 1911070032, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh pada Rabu, 15 Januari 2024

Menyetujui:

Pembimbing I



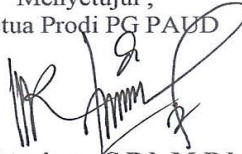
Dr. Rita Novita, M.Pd
NIDN. 1312049101

Pembimbing II



Riza Oktariana, S.Pd.,M.Pd
NIDN. 1306108501

Menyetujui,
Ketua Prodi PG PAUD



Riza Oktariana, S.Pd.,M.Pd
NIDN. 1306108501

Mengetahui,
Plt. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN. 0128068203

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya beridentitas di bawah ini :
Nama : Imelliani
NIM : 1911070032
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa hasil penelitian atau skripsi ini benar-benar karya sendiri, jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dari prodi atau Dekan Fakultas.

Banda Aceh, 13 Mei 2024

Yang membuat pernyataan



Imelliani

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan sebuah karya ilmiah berupa skripsi. Selawat beriring salam penulis sanjungkan kepangkuan Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari alam jahiliah ke alam berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan sekarang ini. Adapun judul skripsi ini adalah **“Analisis Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Kotak Angka pada Anak kelompok A1 di TK IT Permata Sunnah”**.

Skripsi ini penulis susun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena sebagai syarat memperoleh Sarjana (S1) pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD).

Penulis telah banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Lili Kasmini, S.Si., M.Si selaku Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena, yang telah membrikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan sekripsi ini.
2. Dr. Rita Novita, M. Pd., selaku Dekan FKIP UBBG sekaligus sebagai pembimbing pertama beserta seluruh staf pengajar dan karyawan yang telah memberikan bimbingan dan berbagai kemudahan dan fasilitas baik selama penulisan skripsi ini maupun selama penulis mengikuti studi di FKIP UBBG.

3. Riza Oktariana, S.Pd., M.Pd selaku ketua Prodi PG-PAUD sekaligus sebagai pembimbing kedua, yang telah memberikan bimbingan dan arahan serta membantu kelancaran administrasi penulisan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen PG-PAUD STKIP Bina Bangsa Getsempena yang telah banyak memberi ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.
5. Ayahanda yang terhormat Didilman dan Ibunda tercinta Aniar serta keluarga besar yang senantiasa memberi dorongan doa, motivasi serta dukungan baik materi maupun moril untuk penulis.
6. Kepala TK IT Permata Sunnah Banda Aceh, dewan guru serta para murid yang turut partisipasi dalam proses pengumpulan data.
7. Kepada seluruh sahabat seperjuangan yang telah memberikan dorongan dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Terima kasih juga kepada rekan-rekan sejawat dan seluruh Mahasiswa Prodi PG-PAUD, terutama angkatan 2019 dan yang telah memberikan saran-saran dan bantuan moral yang sangat membantu penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati.

Banda Aceh, 12 Desember 2024

Imelliani

ABSTRAK

Imelliani. 2024. Analisis Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Kotak Angka pada Anak kelompok A1 di TK IT Permata Sunnah. Skripsi, Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. FKIP Universitas Bina Bangsa Getsempena. Pembimbing I. Dr. Rita Novita, M.Pd., Pembimbing II. Riza Oktariana, S.Pd., M.Pd.

Kemampuan mengenal bilangan perlu diperkenalkan sejak usia dini, pengenalan bilangan juga merupakan dasar terhadap pengembangan kemampuan matematika anak menuju jenjang pendidikan selanjutnya. Anak kelompok A1 di TK IT Permata Sunnah belum berkembang secara maksimal kemampuan mengenal bilangan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan mengenal bilangan melalui permainan kotak angka dan untuk menganalisis kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran mengenal bilangan pada anak kelompok A1 di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh melalui permainan kotak angka. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan jenis deskriptif. Subjek penelitian guru kelompok A1 berjumlah 2 orang murid kelompok A1 berjumlah 20 orang. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Kemampuan mengenal bilangan anak kelompok A1 sebelum permainan kotak angka tergolong masih rendah, yaitu sebanyak 20% belum berkembang. Selanjutnya sebanyak 65% mulai berkembang dan 15% anak berkembang sesuai harapan. Setelah penerapan permainan kotak angka tidak ada lagi anak yang belum berkembang, anak yang mulai berkembang hanya 20%. Selanjutnya anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 60% dan anak yang berkembang sangat baik sebanyak 20%. (2) Kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran mengenal bilangan melalui permainan kotak angka yaitu waktu pengerjaan kotak angka cenderung lebih lama karena menuntut ketelitian yang lebih ekstra. Selain itu, waktu pelaksanaan pembelajaran yang terbatas dan juga kurang kondusifnya kelas karena anak-anak biasanya berebut untuk bermain kotak angka.

Kata kunci: Mengenal bilangan, kotak angka.

ABSTRACT

Imelliani. 2024. Analysis of the Ability to Recognize Numbers through the Number Box Game in Group A1 Children at Kindergarten IT Permata Sunnah. Thesis. Study Program Educational Teacher Early Childhood Education, FKIP, University Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh. Supervisor I. Dr. Rita Novita, M.Pd., Supervisor II. Riza Oktariana, S.Pd., M.Pd.

The ability to recognize numbers needs to be introduced from an early age, recognition of numbers is also the basis for developing children's mathematical abilities towards the next level of education. Group A1 children at Permata Sunnah IT Kindergarten have not yet developed their ability to recognize numbers optimally. This research aims to analyze the ability to recognize numbers through the number box game and to analyze the obstacles faced by teachers in learning to recognize numbers in group A1 children at TK IT Permata Sunnah Banda Aceh through the number box game. This research uses a qualitative research design with a descriptive type. The research subjects were 2 teachers from group A1, 20 students from group A1. Data was collected through interviews, observation and documentation. Data were analyzed using the Miles and Huberman model, namely data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions or verification. The results of the research show that: (1) The ability to recognize numbers in group A1 children before the number box game is still relatively low, namely 20% has not yet developed. Furthermore, as many as 65% began to develop and 15% of children developed according to expectations. After implementing the number box game, there were no more children who had not yet developed, only 20% of the children who started to develop. Furthermore, 60% of children developed according to expectations and 20% of children developed very well. (2) The obstacle faced by teachers in learning to recognize numbers through the number box game is that the time to work on the number box tends to be longer because it requires extra precision. Apart from that, the time for learning is limited and the class is also less conducive because children usually scramble to play with the number box..

Keywords: Recognize numbers, number boxes.

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Fokus Penelitian.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.7 Definisi Istilah.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Kemampuan Mengenal Bilangan Anak Usia Dini.....	9
2.1.1 Pengertian Konsep Bilangan.....	9
2.1.2 Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun	10
2.1.3 Tujuan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun	10
2.1.4 Karakteristik Pemahaman Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun	11
2.1.5 Tahap-tahap Pembelajaran Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun ...	12
2.2 Hakikat Permainan.....	13
2.2.1 Pengertian Permainan	13
2.2.2 Karakteristik Bermain Anak Usia Dini.....	14
2.2.3 Teori Tentang Permainan.....	15
2.3 Permainan Kotak Angka	16
2.3.1 Pengertian Permainan Kotak Angka	16
2.3.2 Aspek Perkembangan Kognitif dalam Permainan Kotak Angka	17
2.3.3 Manfaat Media Permainan Kotak Angka	19
2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Kotak Angka	19
2.3.5 Langkah-langkah Permainan Kotak Angka	20
2.4 Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun	21
2.4.1 Pengertian Kemampuan Kognitif.....	21
2.4.2 Fase Perkembangan Kognitif.....	23
2.4.3 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif.....	26
2.5 Penelitian Relevan	28
2.6 Kerangka Berpikir.....	30

BAB III PROSEDUR PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	31
3.2 Latar Penelitian	32
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.4 Keabsahan Data.....	37
3.5 Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	43
4.1.1 Gambaran Umum PAUD IT Permata Sunnah	43
4.1.2 Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Kotak Angka pada Anak Kelompok A1 di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh	44
4.1.3 Kendala yang Dihadapi Guru dalam Pembelajaran Mengenal Bilangan pada Anak Kelompok A1 di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh melalui permainan kotak angka	55
4.2 Pembahasan.....	57
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	
5.1 Simpulan	63
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN-LAMPIRAN	68
BIODATA PENULIS	101

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan anak dari sejak lahir sampai usia enam tahun melalui rangsangan pendidikan untuk membantu tumbuh kembangnya jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Mulyasa, 2014:12). Aspek-aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan telah ditegaskan dalam Permendikbud meliputi: aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni yang tercermin dalam keseimbangan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Permendikbud No. 146 Tahun 2014).

Kognitif merupakan suatu aktivitas mental yang tinggi didalamnya melibatkan kegiatan menangkap, menyeleksi, mengelola, menyimpan informasi yang berasal dari luar dan menggunakannya saat dibutuhkan (Juita, 2017:15). Perkembangan kognitif merupakan suatu proses dimana individu atau seseorang dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya.

Perkembangan kognitif anak dimulai sejak dini, melalui interaksi yang berlangsung antara anak dan pandangannya terhadap suatu kejadian dalam lingkungan. Keterampilan kognitif disebut juga dengan keterampilan matematis mencakup kemampuan proses mental masalah logis dan persamaan serta untuk memahami angka dan hubungan satu sama lain (Sher, 2013:107). Keterampilan matematis perlu diperkenalkan sejak usia dini, dimana pada tahapan awal, anak harus diperkenalkan terlebih dahulu bagaimana cara mengenali, menghitung,

menambahkan, mengurangi, dan memahami konsep angka yang sederhana. Salah satu aspek kognitif yang dapat dikembangkan pada anak usia dini yaitu pengenalan konsep bilangan 1-10.

Konsep bilangan merupakan pengembangan dari aspek kognitif, konsep berarti suatu rancangan banyaknya benda, lambang bilangan dan sebagainya. Bilangan adalah jumlah yang menunjukkan banyaknya benda saat dihitung. Jadi konsep bilangan adalah persepsi tepat tentang lambang bilangan atas konsep konkrit (Rohaeni & Andi, 2018:21). Melalui kemampuan mengenal konsep bilangan dapat membantu anak dalam meningkatkan kepercayaan diri dan membantu anak dalam bergaul di lingkungan sekitarnya. Pengenalan konsep bilangan juga merupakan dasar terhadap pengembangan kemampuan matematika anak menuju jenjang pendidikan selanjutnya. Pemberian stimulasi dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan yaitu belajar sambil bermain.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 22 Februari sampai 4 Maret 2023 di TK IT Permata Sunnah kemampuan mengenal bilangan anak-anak kelompok A masih rendah, seperti anak belum mampu membilang sambil menunjuk benda 1 sampai 10, menunjuk urutan benda sesuai bilangan 1 sampai 10 dan mengurutkan bilangan 1 sampai 10 dengan benda. Data awal dari guru menyebutkan dari 20 anak yang tergabung dalam kelompok A1, terdapat 13 anak atau 65% anak belum berkembang kemampuan mengenal bilangan.

Selanjutnya, permasalahan tersebut juga ditunjukkan dengan terdapat beberapa anak pada usia 4-5 tahun di TK IT Permata Sunnah yang perkembangannya dalam mengenal bilangan masih tergolong rendah, perkembangan dalam

menyebutkan bunyi lambang bilangan yang sesuai dengan lambang bilangan masih rendah, hal ini terlihat sering kali anak menyebutkan bunyi lambang bilangan yang tidak sesuai dengan bilangan yang ditunjukkan guru, karena kebanyakan anak hanya mengingat dan menghafal bunyi bilangan saja. Anak tampak kesulitan saat mengurutkan bilangan, dan sebagian besar anak belum dapat mengelompokkan benda sesuai dengan bilangan hal ini menunjukkan rendahnya perkembangan anak dalam mengenal konsep bilangan.

Hal yang paling penting dilakukan dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak usia dini harus menggunakan pendekatan yang tepat sesuai dengan tahapan perkembangan anak dan menggunakan media konkret sebagai penunjang kegiatan, karena pada usia dini anak berada pada tahapan praoperasional konkret dimana segala sesuatu yang dipelajarinya akan bermakna apabila menggunakan media yang konkret. Salah satu permainan yang konkret yang dapat digunakan adalah permainan kotak angka.

Kotak angka dapat digunakan untuk membilang dengan benda asli, kotak bilangan dapat dibuat dengan bahan bekas dan cara yang sangat mudah. Tujuan dari penggunaan media kotak bilangan ini adalah untuk perkembangan kognitif yaitu mengenal konsep bilangan dengan benda asli, dengan kegiatan tersebut anak akan senang karena anak mencoba sendiri dan anak mendapatkan pengalaman langsung dari kegiatan tersebut. Setelah melaksanakan kegiatan anak mampu membilang dengan benda. Sehingga anak tidak terbebani dengan kegiatan yang selalu dengan lembar kegiatan (LKA).

Berdasarkan hasil temuan di kelompok A1 TK IT Permata Sunnah tentang rendahnya kemampuan mengenal bilangan dan upaya peningkatan dengan permainan kotak angka, maka dirasa perlu untuk menganalisa penggunaan kotak angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada kelompok A1 TK IT Permata Sunnah dengan melakukan penelitian yang berjudul **“Analisis Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Kotak Angka pada Anak Kelompok A1 di TK IT Permata Sunnah”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Beberapa anak kelompok A1 di TK IT Permata Sunnah kesulitan dalam membilang benda-benda.
2. Terdapat anak yang kesulitan dalam mengurutkan benda-benda berdasarkan jumlahnya.
3. Anak mengalami kesulitan dalam mencocokkan bilangan dengan jumlah benda yang tersedia.
4. Terdapat anak yang kesulitan dalam menyebutkan bilangan sesuai dengan jumlah benda.

1.3 Fokus Penelitian

Fokus penelitian merupakan suatu penentuan konsentrasi sebagai pedoman arah suatu penelitian dalam upaya mengumpulkan dan mencari informasi serta sebagai pedoman dalam mengadakan pembahasan atau penganalisaan sehingga

penelitian tersebut benar-benar mendapatkan hasil yang diinginkan. Untuk menghindari pengembangan masalah yang terlalu luas, maka peneliti membatasi masalah pada hubungan antara aktivitas bermain menjelajah kotak angka dengan perkembangan mengenal bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kemampuan mengenal bilangan melalui permainan kotak angka pada anak kelompok A1 di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh?
2. Apa saja kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran mengenal bilangan pada anak kelompok A1 di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh melalui permainan kotak angka?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk menganalisis kemampuan mengenal bilangan melalui permainan kotak angka pada anak kelompok A1 di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh.
2. Untuk menganalisis kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran mengenal bilangan pada anak kelompok A1 di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh melalui permainan kotak angka.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan memberikan suatu yang bermanfaat baik secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini akan memberikan sumbangan pemikiran tentang teori-teori motivasi belajar anak usia dini dan teori-teori tentang peran orangtua dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Selanjutnya, sebagai tambahan bahan pustaka dan khasanah keilmuan mengenai dunia pendidikan, khususnya mengenai analisis kemampuan mengenal bilangan melalui permainan kotak angka pada anak kelompok A1 di TK IT Permata Sunnah.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

Dengan diadakan dan dilakukannya penelitian ini maka diharapkan agar hasil penelitian dapat dijadikan suatu pembelajaran, khususnya bagi guru dalam upaya kemampuan mengenal bilangan melalui permainan kotak angka pada anak kelompok A1 di TK IT Permata Sunnah.

b. Bagi anak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi anak dalam mengikuti setiap kegiatan belajar khususnya dalam peningkatan kemampuan mengenal bilangan anak kelompok A1 melalui permainan kotak angka.

c. Bagi peneliti dan umum

Menambah wawasan dan pemahaman untuk mengembangkan keilmuan khusus dalam memotivasi belajar anak melalui permainan kotak angka. Bagi

masyarakat umum dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk pengembangan penelitian selanjutnya khususnya tentang kemampuan mengenal bilangan melalui kotak angka.

1.7 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian, berikut didefinisikan istilah-istilah tersebut.

1. Permainan kotak angka

Permainan merupakan sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktivitas bermain. Hurlock dalam Fadillah (2017:7) mengategorikan bermain menjadi dua, yaitu: bermain aktif dan bermain pasif, bermain aktif yaitu kesenangan yang dilakukan individu seperti berlari sedangkan bermain pasif yaitu tidak melakukan kegiatan secara langsung seperti menonton tv. Kotak angka adalah salah satu jenis mainan edukatif terbuat dari kardus bekas yang dimodifikasi semenarik mungkin dan dibumbui bilangan 1-10 dengan tujuan untuk menstimulasi anak usia 4-5 tahun mengenal bilangan.

2. Kemampuan mengenal bilangan

Mengenal bilangan adalah salah satu aspek perkembangan yang termasuk kedalam aspek kognitif diantaranya berfikir simbolik. Dalam Permendikbud No 137 tahun 2014 terdapat beberapa lingkup perkembangan yang termasuk kedalam berfikir simbolik, yaitu: perkembangan membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal huruf.

Berdasarkan Permendikbud No. 137 tahun 2014, indikator mengenal lambang bilang dalam penelitian ini yaitu: (a) Menyebutkan bilangan sesuai dengan jumlah benda pada kotak angka, (b) Menunjukkan bilangan sesuai dengan jumlah benda dalam kotak angka, (c) Mengurutkan bilangan sesuai dengan kotak angka, (d) Membilang banyak benda berupa kartu bergambar bintang.

3. Anak usia 4-5 tahun

Anak usia 4-5 tahun termasuk kedalam usia anak prasekolah yang biasanya disebut sebagai *golden age* periode atau masa keemasan dikarenakan proses tumbuh kembang berlangsung sangat pesat. Anak usia 4-5 tahun dalam penelitian ini merupakan anak-anak yang tergabung dalam kelompok A1 yang bersekolah di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kemampuan Mengenal Bilangan Anak Usia Dini

2.1.1 Pengertian Konsep Bilangan

Mengenal konsep bilangan merupakan tahapan awal anak dalam mengenal konsep matematika sederhana, seperti mengenal lambang bilangan pemahaman terhadap konsep bilangan akan menjadi dasar kemampuan anak untuk mengembangkan kemampuan dalam kegiatan pengenalan matematika.

Konsep bilangan menurut Triharso (2013:49) adalah salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari oleh anak hal tersebut dilakukan untuk mengembangkan kepekaan terhadap bilangan. Ketika kepekaan terhadap bilangan anak berkembang, maka mereka semakin tertarik pada kegiatan hitung menghitung. dan menghitung adalah landasan bagi pekerjaan dini anak dengan bilangan.

Hal tersebut menunjukkan betapa pentingnya mengenal konsep bilangan sejak usia dini karena dapat berkontribusi terhadap keterampilan berikutnya yaitu keterampilan berhitung. Bilangan menurut Saleh (2014: 103) Bilangan adalah sebuah konsep dan pemikiran manusia terhadap perhitungan banyaknya suatu benda misalnya setelah satu ada dua, setelah dua ada tiga, setelah tiga ada empat, dan seterusnya. Sedangkan bilangan menurut Depdiknas (2014: 8) bilangan digunakan untuk menghitung kuantitas. Artinya bilangan itu menunjuk besarnya kumpulan benda. Bilangan ini berbeda dengan bilangan urut (bilangan ordnat), misalnya seperti: pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep bilangan merupakan cara untuk menghitung jumlah dari suatu benda, bilangan digunakan untuk melambangkan sebuah hasil perhitungan.

2.1.2 Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun

Salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak-anak usia tiga, empat dan lima tahun ialah pengembangan kepekaan pada bilangan. Menurut Hartnett & Gelman, peka pada bilangan berarti lebih dari sekedar menghitung. Kepekaan kepada bilangan itu mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu (A.Wasik, dalam Roliana, 2018). Ketika kepekaan terhadap bilangan berkembang maka anak-anak akan mulai mengerti bahwa konsep dari kata “satu” berarti mewakili konsep dari satu benda tunggal, dan kata “dua” berarti mewakili kuantitas dari dua benda, dan seterusnya. Selain itu anak-anak juga mulai memahami bahwa “lebih banyak dari satu” berarti dihubungkan dengan bilangan-bilangan sesudah satu yaitu dua, tiga, dan seterusnya. Dengan demikian anak-anak mulai mengenal penafsiran kasar dari kuantitas.

Sood dan Mackey dalam Cahyaningrum, dkk (2022) menyatakan bahwa pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini sangat penting, karena akan memberikan kemudahan kepada anak dalam mengikuti proses pendidikan selanjutnya terutama dalam bidang matematika. Konsep bilangan merupakan dasar matematika yang terdiri dari menghitung bilangan, hubungan satu ke satu menghitung jumlah, membandingkan serta mengenal simbol yang dihubungkan dengan jumlah benda (Busthomi dalam Roliana, 2018).

Dengan kata lain, anak-anak dikatakan telah memahami konsep bilangan saat mereka telah mampu menghitung jumlah benda dan menuliskannya dengan simbol serta mampu menentukan jumlah benda “lebih sedikit”, “sama” dan “lebih banyak”. Sejalan dengan itu Susanto menyatakan bahwa pemahaman konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun yakni: (a) membilang, (b) menyebut urutan bilangan 1-20, (c) membilang atau mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, (d) menghubungkan / memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10, (e) membedakan dan membuat dua benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit (Susanto dalam Roliana, 2018).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan kata mengenal artinya yaitu mengetahui. Adapun lambang artinya yakni simbol yang menunjukkan tanda atau huruf. Simbol ini dipakai agar senyawa dan sifat pada satuan matematika dapat terlihat. Langkah pertama pemahaman konsep bilangan yaitu membilang yang merupakan kegiatan menghitung dengan memperkenalkan angka-angka, lalu mengajarkan anak-anak mengurutkan bilangan 1(satu) sampai 20. Agar anak-anak memahami konsep bilangan sebaiknya pembelajaran dilakukan dengan benda-benda kongkret yang dihubungkan dengan lambang atau simbol, sehingga mereka mampu memahami konsep lebih banyak dan lebih sedikit. Ketika anak-anak sudah mampu memahami konsep lebih banyak dan lebih sedikit maka kepekaan bilangan mereka sudah berkembang. Saat kepekaan bilangan sudah berkembang maka mereka akan lebih menyukai berhitung.

Berdasarkan Permendikbud No. 137 tahun 2014, indikator mengenal lambang bilangan termasuk dalam lingkup perkembangan berfikir simbolik dengan indikator:

(1) Membilang banyak benda satu sampai sepuluh, (2) Mengenal konsep bilangan, (3) Mengenal lambang bilangan, dan (4) Mengenal lambang huruf.

Adapun indikator mengenal lambang bilangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: (1) Menyebutkan bilangan sesuai dengan jumlah benda pada kotak angka, (2) Menunjukkan bilangan sesuai dengan jumlah benda dalam kotak angka, (3) Mengurutkan bilangan sesuai dengan kotak angka, dan (4) Membilang banyak benda berupa kartu bergambar bintang.

2.1.3 Tujuan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun

Tujuan berhitung pada anak usia dini adalah mempersiapkan bekal dan mental anak pada kehidupan selanjutnya, dengan berhitung anak mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Susanto (2014:97) mengemukakan bahwa tujuan berhitung untuk anak usia dini adalah membekali anak di masa depan dengan memberikan bekal kemampuan berhitung. Dengan memberi bekal, maka anak akan siap menghadapi permasalahan yang akan terjadi pada kehidupannya.

Tujuan berhitung di Taman Kanak-kanak adalah melatih anak untuk berpikir logis dan sistematis sejak dini dengan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga anak lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks (Khadijah, 2016:145). Senada dengan Khadijah, Suryana (2016:109) mengatakan bahwa tujuan umum berhitung yaitu untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung pada anak sehingga nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang berikutnya yang lebih

kompleks. Tujuan khusus berhitung permulaan di Taman Kanak-kanak adalah menurut Depdiknas dalam Jarwani (2022) yaitu:

1. Berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda konkrit, gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak.
2. Menyesuaikan dan melibatkan diri anak dalam kehidupan bermasyarakat serta keseharian yang memerlukan keterampilan berhitung.
3. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
4. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya.
5. Memiliki kreatifitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.

Berdasarkan pendapat di atas, maka tujuan kemampuan berhitung dalam penelitian ini ialah untuk melatih anak usia 5-6 tahun dalam berpikir logis dan sistematis dengan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga anak memiliki bekal dalam menghadapi kehidupan sehari-hari serta menyiapkan mental anak untuk mengikuti pendidikan selanjutnya. Pembelajaran berhitung pada anak usia 5-6 tahun diperkenalkan dengan menghitung benda-benda yang ada di sekitar anak salah satunya buah-buahan.

2.1.4 Karakteristik Pemahaman Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun

Salah satu konsep matematika yang penting untuk dikuasai anak usia 4-5 tahun adalah pengembangan pemahaman terhadap konsep bilangan. Konsep bilangan penting untuk dikuasai karena menjadi dasar bagi pengembangan konsep matematika selanjutnya. Dalam pengenalan konsep bilangan anak hendaknya disesuaikan dengan karakteristik masing-masing usia.

Permendiknas No. 137 tahun 2014 aspek perkembangan kognitif, lingkup perkembangan berfikir simbolik anak usia 4-5 tahun berkaitan dengan membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan mengenal lambang huruf.

Anak usia 4-5 tahun hendaknya sudah dikenalkan pada konsep bilangan agar mempermudah anak untuk memahami konsep matematika selanjutnya. Tingkat pencapaian perkembangan pada aspek kognitif ini dikembangkan kedalam beberapa indikator untuk mengukur kemampuan anak dalam kemampuan pada perkembangan yang akan diukur. Yaitu anak sudah mampu mengetahui konsep banyak sedikit, membilang banyak benda satu sampai sepuluh, serta mengenal lambang bilangan.

2.1.5 Tahap-tahap Pembelajaran Berhitung Anak Usia Dini

Permainan berhitung di Taman Kanak-kanak dilakukan melalui tiga tahap penguasaan berhitung di jalur matematika yaitu: penguasaan konsep, masa transisi, lambang (Depdiknas, 2012:6). Tahap bermain hitung anak usia dini mengacu pada hasil penelitian Jean Piaget tentang intelektual, yang menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra operasional, maka penguasaan kegiatan berhitung pada anak usia dini Taman Kanak-kanak akan melalui tahap sebagai berikut (Susanto, 2015:100):

1. Tahap konsep/pengertian. Tahap ini anak bereksresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya.
2. Tahap transisi/peralihan. Tahap transisi merupakan masa peralihan dari konkret ke lambang, tahap ini ialah saat anak mulai benar-benar memahami benda yang dihitung dan bilangan yang disebutkan.

3. Tahap lambang. Tahap dimana anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk dan sebagainya.

2.2 Hakikat Permainan

2.2.1 Pengertian Permainan

Permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Ini sependapat dengan Joan Freeman dan Utami munandar dalam (Haryanto, 2015:16) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Jadi definisi permainan adalah suatu yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional (Sholikhah, 2014:43).

Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Bermain juga diartikan sebagai dunia anak-anak, yang merupakan hak asasi bagi anak usia dini dan hakiki pada masa prasekolah, berkaitan dengan hal itu Hurlock dalam Fadillah (2017:7) mengategorikan bermain menjadi dua, yaitu: Bermain aktif dan bermain pasif, bermain aktif yaitu kesenangan yang dilakukan individu seperti berlari sedangkan bermain pasif yaitu tidak melakukan kegiatan secara langsung seperti menonton tv.

Piaget menekankan bahwa bermain sebagai alat utama bagi anak untuk belajar dan suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang yang menimbulkan

kesenangan dan kepuasan. Sedangkan menurut Masitoh dkk (2015) bahwa bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK/PAUD. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Sehingga penerapan metode bermain dapat memotivasi anak dalam pembelajaran melalui metode bermain anak akan berada dalam suasana yang menyenangkan dan pembelajaran pun menjadi lebih menarik.

2.2.2 Karakteristik Bermain Anak Usia Dini

Menurut Fadillah (2017:43) Karakteristik bermain anak usia dini dapat dilihat melalui berbagai hal pada saat anak melakukan kegiatan bermain dan diklasifikasikan menjadi enam, yaitu:

1. Bermain muncul dari dalam diri anak, maksudnya keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri.
2. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat dan kegiatan untuk dinikmati, maksudnya bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermain sendiri.
3. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, maksudnya pada saat bermain air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya.
4. Bermain harus didominasi oleh pemain maksudnya, pemain adalah anak itu sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa.
5. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

2.2.3 Teori Tentang Permainan

Para ahli mempunyai cara pandang yang berbeda tentang bermain. Hal ini menunjukkan kepada kita betapa pentingnya bermain bagi perkembangan anak. Karena melihat betapa pentingnya bermain bagi perkembangan anak, para ahli kemudian mengungkapkan pendapat / teori teori mengenai permainan. Teori-teori permainan yang ini terbagi menjadi teori kalsik yang muncul dari abad sembilan belas sampai perang dunia pertama, menurut Mutiah (2014:69) diantaranya adalah:

1. Teori kelebihan tenaga yang diajukan oleh Herbert Spencer. Teori ini juga disebut teori pelepasan energi. Teori ini mengatakan bahwa kegiatan bermain pada anak karena adanya kelebihan tenaga pada diri anak. Tenaga atau energi yang menumpuk pada anak perlu digunakan atau dilepaskan dalam bentuk kegiatan bermain.
2. Teori rekreasi yang diajukan oleh Moritz Lazarus. Teori rekreasi menyebutkan bahwa tujuan bermain adalah memulihkan energi yang telah terkuras saat bekerja, tenaga ini dapat dipulihkan dengan cara melibatkan diri dalam permainan.
3. Teori biologis yang diajukan oleh Karl Gross. Teori ini mengatakan bahwa permainan mempunyai tugas -tugas biologis untuk melatih bermacam-macam fungsi jasmani dan rohani untuk menghadapi masa depan.
4. Teori praktis diajukan oleh Karl Buhler. Teori ini mengatakan bahwa anak anak bermain karena harus melatih fungsi jiwa dan raga untuk mendapatkan kesenangan di dalam perkembangannya.

Teori kognitif dari Jean Piaget (2014:71), juga mengungkapkan bahwa bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa datang. Vygotsky menambahkan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak. Bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah, pertama tama, anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosial yang didapatkan dari teman bermain, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya.

2.3 Permainan Kotak Angka

2.3.1 Pengertian Permainan Kotak Angka

Permainan media kotak angka yang akan diperkenalkan untuk mengenal lambang bilangan atau angka. Penggunaan media kotak angka ini, diharapkan menghilangkan kebosanan anak, meningkatkan perhatian, konsentrasi, dan aktif dalam proses pembelajaran. Menurut pendapat dari Novan Ardy (2014:154) bahwa alat permainan media kotak angka ini berfungsi untuk menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak, menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif, memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar anak, serta memberikan kesempatan anak untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya.

Berdasarkan pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa permainan media kotak angka merupakan salah satu permainan yang disukai anak-anak dan melalui permainan ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kognitif anak

dalam kemampuan mengenal bilangan melalui permainan media kotak angka di TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh.

2.3.2 Aspek-Aspek Perkembangan Kognitif dalam Permainan Kotak Angka

Adapun aspek-aspek perkembangan kognitif anak usia dini dalam permainan kotak angka diantaranya adalah.

1. Keterampilan Membilang

Dalam permainan kotak angka, anak akan mengisi setiap lubang kecil dengan angka yang setiap lubang diisi dengan angka-angka, dengan kegiatan ini keterampilan membilang anak akan diasah secara berulang-ulang.

2. Keterampilan menghitung dan menjumlahkan

Untuk memastikan bahwa jumlah angka 1-10 pada masing-masing lubang sudah berjumlah 10, anak perlu menghitung kembali jumlah angka 1-10 pada setiap lubang. Kegiatan ini dapat mengembangkan kemampuan menjumlah anak. Pada saat memainkan kotak angka saat anak memasukkan angka.

3. Mengasah analisa

Saat menjalankan permainan, anak akan mengamati teman bermainnya sehingga anak dapat memperkirakan apa langkah yang akan diambil untuk memenangkan permainan.

4. Kemampuan mengingat

Saat akan memulai permainan, anak harus mengetahui mana wilayah miliknya, mana wilayah lawan dan indung mana yang boleh dan tidak boleh diisi, hal ini dapat mengasah kemampuan mengingat anak. Selain itu, anak juga harus mengingat apa saja aturan dalam permainan kotak angka.

5. Meningkatkan kreativitas

Agar dalam bermain tidak membosankan, anak dapat mengubah aturan permainan, hal ini dapat mengasah kreativitasnya, selain itu anak juga dapat memecahkan permasalahan melalui penyelesaian yang unik untuk melatih kreativitasnya.

6. Pemecahan masalah

Pada saat bermain, anak akan menemukan masalah seperti bagaimana cara untuk memasukkan (mendapatkan beberapa angka sekaligus), dalam hal ini peneliti dituntut untuk mencari jalan keluar dapat mencari jalan keluar dapat mencapai tujuannya.

7. Mengatur strategi

Dalam permainan yang bersifat kompetisi tentu anak harus bersaing untuk memenangkan pemain, dalam bermain kotak angka anak diharuskan untuk membuat strategi saat menganalisis lawan sehingga anak dapat mengambil langkah untuk menjalankan permainan. Permainan kotak angka juga dapat mendukung perkembangan aspek kognitif seperti menyusun strategi ketika anak berusaha untuk mengumpulkan angka terbanyak untuk bisa mengalahkan lawan main.

8. Mengenal perbandingan

Saat permainan kotak angka dijalankan tentu jumlah angka 1-10 dalam lubang akan berubah, ada lubang dengan jumlah angka 1-10 yang banyak, sedikit, penuh bahkan kosong.

2.3.3 Manfaat Media Permainan Kotak Angka

Menurut (Widyanti, 2014) media permainan kotak angka memiliki berbagai manfaat, yaitu:

1. Dapat melatih otak kiri anak untuk berpikir;
2. Melatih strategi mengumpulkan angka terbanyak agar bisa mengalahkan lawan, seperti yang sederhana, namun ketika dimainkan, otak kiri dan kanan aktif dengan perhitungan numerik;
3. Untuk perkembangan dan pembentukan otak kanan;
4. Melatih anak dalam bekerjasama;
5. Melatih emosi anak.

2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Kotak Angka

Suatu media pembelajaran tentu mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Kelebihan dan kekurangan media kotak angka yang diadaptasi dari Rusman (2014:545) adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan Media kotak angka
 - a. Merangsang perkembangan kognitif
 - b. Membangun kemampuan kognitif
 - c. Belajar memecahkan masalah
 - d. Mengembangkan tentang konsentrasi
 - e. Meningkatkan sikap sosial
 - f. Meningkatkan kestabilan emosi
 - g. Meningkatkan rasa kompetisi dan percaya diri
 - h. Dapat mengatasi konflik

- i. Melatih kecakapan berhitung
2. Kekurangan Media kotak angka

Waktu pengerjaannya cenderung lebih lama karena menuntut ketelitian yang lebih ekstra.

2.3.5 Langkah-langkah Permainan Kotak Angka

Langkah-langkah permainan kotak angka dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Kegiatan Pembuka (30 Menit)
 - a. Baris berbaris
 - b. Salam, bernyanyi, dan berdoa
 - c. Bercakap-cakap tentang tema bintang
 - d. Bercerita tentang bintang (manfaat bintang)
 - e. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain.
2. Kegiatan Inti (8 Menit)
 - a. Mengamati
 - Anak mengamati gambar bintang
 - b. Menanya tentang bintang
 - Anak didorong untuk bertanya tentang objek yang diamati (tentang bintang)
 - Guru dan anak melakukan tanya jawab.
 - c. Mengumpulkan informasi
 - Guru mengumpulkan informasi tentang pertanyaan anak dan menjawab pertanyaan anak tentang bintang
 - Guru dan anak mencari tahu tentang bintang
 - d. Menalar
 - Menghitung jumlah bintang
 - Mengenal warna bintang
 - Mengkomunikasikan

- Menceritakan kembali tentang bintang.

3. Kegiatan Penutup (30 Menit)

- a. Berdiskusi kegiatan apa yang dilakukan hari ini, kegiatan yang paling di sukai
- b. Menginformasikan tentang kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- c. Bernyayi, doa, salam, pulang.

2.4 Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

2.4.1 Pengertian Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Menurut Abdurrahman (2015:131) kemampuan kognitif berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget.

Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf (Susanto, 2014:48). Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

Husdarta dan Nurlan (2014:169) berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses terus menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya. Anak akan melewati

tahapan-tahapan perkembangan kognitif atau periode perkembangan. Setiap periode perkembangan, anak berusaha mencari keseimbangan antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman yang baru.

Ketidakseimbangan memerlukan pengakomodasian baru serta merupakan transformasi ke periode berikutnya. Kognitif lebih terkait dengan kemampuan anak untuk menggunakan otak secara menyeluruh. Kemampuan yang termasuk dalam aspek kognitif sangat beragam dan cakupannya pun sangat luas (Aqib, 2015:30).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Kemampuan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang diperoleh tersebut anak dapat melangsungkan kehidupannya.

Kemampuan kognitif anak dibedakan berdasarkan tingkatan usia anak. Kemampuan kognitif anak akan muncul dan terlihat ketika ia mulai berusaha memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, pada anak usia 4-5 tahun kemampuan kognitifnya ditandai oleh beberapa hal yang muncul pada perilaku anak.

Kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun menurut Jamaris (2014: 25), yaitu anak mulai dapat memecahkan masalah dengan cara berfikir intuitif, mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah berinteraksi dengan lingkungannya, sudah dapat menggambar sesuai dengan apa yang

difikirkan, proses berfikir dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh panca indra, semua yang terjadi disekitarnya memiliki alasan sendiri (*egosentris*), mulai dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.

Berdasarkan pendapat diatas kemampuan kognitif anak dapat terlihat dari kemampuannya yang mulai dapat memecahkan masalah sederhana yang ditemukan dalam kehidupan sehari-harinya, anak mulai dapat berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungannya, pada tahap ini anak juga mulai dapat menuangkan gagasannya, dan menggunakan panca indra yang dikaitkan dengan proses berfikirnya sehingga anak mulai melakukan analisis dengan bertanya akan hal-hal yang dianggapnya

menarik. Usia 4-5 tahun anak masih bersifat egosentris memandang berdasarkan pendapatnya sendiri. Namun anak sudah dapat membedakan antara hayalan atau fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya anak mulai dapat menempatkan kapan iya dapat berimajinasi dan kapan iya memerankan dirinya sendiri.

2.4.2 Fase Perkembangan Kognitif

Teori yang sangat berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Jean Piaget. Piaget merupakan salah seorang ahli merumuskan teori yang dapat menjelaskan fase-fase perkembangan kognitif. Teori ini dibangun berdasarkan dua sudut pandang yang disebut aliran struktural (*structuralism*) dan aliran konstruktif (*constructivism*) (Abdurrahman, 2015:131). Aliran struktural yang mewarnai teori Piaget dapat dilihat dari pandangannya tentang inteligensi yang berkembang melalui serangkaian tahap perkembangan yang ditandai oleh perkembangan kualitas struktur kognitif. Aliran konstruktif terlihat dari pandangan

Piaget yang menyatakan bahwa, anak membangun kemampuan kognitif melalui interaksinya dengan dunia di sekitarnya.

Piaget dalam (Sujiono dan Sujiono, 2014:49-91) membagi perkembangan kognitif ke dalam empat fase, yaitu fase sensorimotor, fase pra-operasional, fase operasi konkret, dan fase operasi formal.

1. Fase Sensorimotor (usia 0-2 tahun)

Pada masa dua tahun kehidupannya, anak berinteraksi dengan dunia di sekitarnya, terutama melalui aktivitas sensoris (melihat, meraba, merasa, mencium, dan mendengar) dan persepsinya terhadap gerakan fisik, dan aktivitas yang berkaitan dengan sensoris tersebut. Koordinasi aktivitas ini disebut dengan istilah sensorimotor. Pada akhir usia 2 tahun, anak sudah menguasai pola-pola sensorimotor yang bersifat kompleks, seperti bagaimana cara mendapatkan benda yang diinginkannya (menarik, menggenggam atau meminta), menggunakan satu benda dengan tujuan yang berbeda. Dengan benda yang ada ditangannya, anak melakukan apa yang diinginkan. Kemampuan ini merupakan awal kemampuan berpikir secara simbolis, yaitu kemampuan untuk memikirkan suatu objek tanpa kehadiran objek tersebut secara empiris (Sujiono dan Sujiono, 2014:49).

2. Fase Praoperasional (usia 2 - 7 tahun)

Pada fase praoperasional, anak mulai menyadari bahwa pemahamannya tentang benda-benda di sekitarnya tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan sensorimotor, akan tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat simbolis. Kegiatan simbolis ini dapat diwujudkan dalam

kegiatan percakapan melalui telepon mainan atau berpura-pura menjadi bapak atau ibu, dan kegiatan simbolis lain. Fase ini memberikan andil yang besar bagi perkembangan kognitif anak (Sujiono dan Sujiono, 2014:52).

3. Fase Operasi Konkret (usia 7- 12 tahun)

Pada fase operasi konkret, kemampuan anak untuk berpikir secara logis sudah berkembang, dengan syarat obyek yang menjadi sumber berpikir logis tersebut hadir secara konkret. Kemampuan berpikir ditandai dengan adanya aktivitas-aktivitas mental seperti mengingat, memahami dan mampu memecahkan masalah. Anak sudah lebih mampu berfikir, belajar, mengingat dan berkomunikasi karena proses kognitifnya tidak lagi egosentrisme dan lebih logis (Hidayati dan Purnami, 2014:131).

4. Fase Operasi Formal (12 tahun sampai usia dewasa)

Fase operasi formal ditandai oleh perpindahan dari cara berpikir konkret ke cara berpikir abstrak. Kemampuan berpikir abstrak dapat dilihat dari kemampuan mengemukakan ide-ide, memprediksi kejadian yang akan terjadi, dan melakukan proses berpikir ilmiah, yaitu mengemukakan hipotesis dan menentukan cara untuk membuktikan kebenaran hipotesis (Sujiono dan Sujiono, 2014:91).

Aspek utama dalam pengembangan kognitif menurut Departemen Pendidikan Nasional pengembangan kognitif merupakan perwujudan dari kemampuan primer yaitu:

1. Kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*)
2. Kemampuan mengingat (*memory*)

3. Kemampuan nalar atau berpikir logis (*reasoning*)
4. Kemampuan tilikan ruang (*spatial factor*)
5. Kemampuan bilangan (*numerical ability*)
6. Kemampuan menggunakan kata-kata (*word fluency*)
7. Kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*).

2.4.3 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak menunjukkan perkembangan dari cara berpikir anak. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Piaget yang dikutip oleh Siti Partini bahwa pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan, keduanya mempengaruhi perkembangan kognitif anak (Suardiman, 2014:4).

Menurut Soemiarti dan Patmonodewo (2015:20) perkembangan kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan hubungan antar sel otak. Kondisi kesehatan dan gizi anak walaupun masih dalam kandungan ibu akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Susanto (2015:59-60) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain:

1. Faktor hereditas/keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat yaitu Schopenhauer, yang mengemukakan bahwa manusia lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak lahir.

2. Faktor lingkungan

John Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang belum ternoda, dikenal dengan teori tabula rasa. Taraf intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

3. Faktor kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.

4. Faktor pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Ada dua pembentukan yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

5. Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

6. Faktor kebebasan

Keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor kematangan dan pengalaman yang berasal dari interaksi anak dengan lingkungan. Dari interaksi dengan lingkungan, anak akan memperoleh pengalaman dengan menggunakan asimilasi, akomodasi, dan dikendalikan oleh prinsip keseimbangan. Pada anak usia dini, pengetahuan itu bersifat subyektif dan akan berkembang menjadi obyektif apabila sudah mencapai perkembangan remaja atau dewasa.

2.5 Penelitian Relevan

Penelitian tentang media tutup botol aor mineral, pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, beberapa diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Rahmaniah, Fitriah Hayati, dan Ahmad Nasriadi (2021) tentang Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Bowling Anak Kelompok B TK Al-Latif Mutiara Timur Kabupaten Pidie. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar anak menjadi meningkat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada gambaran observasi aktivitas anak pada siklus I jumlah perolehan dengan kategori belum berkembang 52% (6 anak), kategori mulai berkembang 29% (3 anak), kategori berkembang sesuai harapan 16,6% (2 anak), dan kategori berkembang sangat baik 0,2% (1 anak). Sedangkan Pada siklus ke II jumlah kategori belum berkembang 1 anak (6%) ,mulai berkembang 1 anak (10%), kategori berkembang sesuai harapan adalah 37,4% (4 anak) kategori berkembang sangat ba ik adalah 6 anak (45,8%).

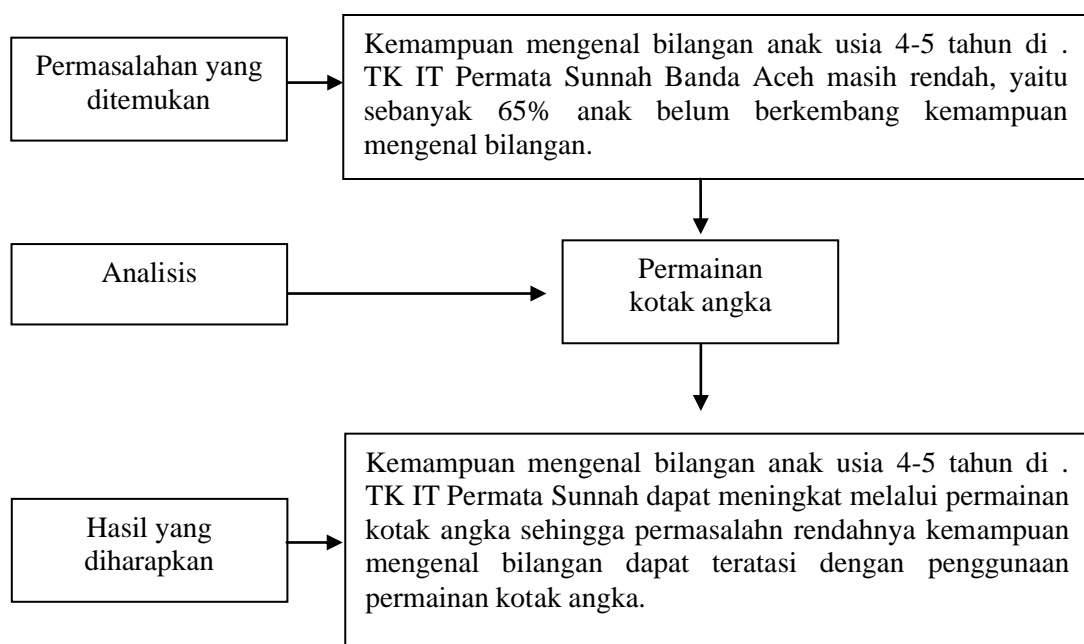
Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan bowling dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak.

2. Nurhidayah Nasution (2020), tentang Pengaruh Permainan Balok Angka terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Anak Kelompok A RA Ar-Rayhan Denai T.A 2019/2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari permainan balok angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A. Jenis dari penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang berbentuk penelitian Quasi Eksperimental dengan sampel penelitian anak usia dini yang berjumlah 45 anak. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan balok angka memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A di RA Ar-Rayhan Medan Denai dilihat dari pengujian hipotesis $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan diperoleh dari pengujian yakni $4,38 > 2,047$ dengan angka signifikan sebesar dengan demikian hipotesis H_0 di tolak dan H_a diterima sehingga dapat dinyatakan ada pengaruh yang signifikan dari permainan balok angka terhadap pengenalan lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A.
3. Ockti Syafitri, Rohita dan Nila Fitria (2018) tentang Peningkatan kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1-10 melalui Permainan Pohon Angka pada Anak Usia 4-5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 melalui permainan pohon hitung pada anak usia 4-5 tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa. Dari penelitian tersebut diketahui bahwa rata-rata anak

yang mendapat skor 3 pada setiap indikator yaitu indikator membilang 1-10 siklus I sebesar 69,1% dan siklus II sebesar 100% artinya terdapat peningkatan sebesar 30,9%. Kesimpulan dari penelitian tersebut bahwa terdapat peningkatan dalam mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan pohon hitung.

2.6 Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran adalah suatu diagram yang menjelaskan secara garis besar alur logika berjalannya sebuah penelitian. Penerapan permainan kotak angka merupakan satu metode yang diyakini dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak usia 4-5 tahun. Permainan kotak angka menarik minat dan kemauan terhadap kegiatan mengenal angka yang pada gilirannya akan meningkatkan hasil belajar anak. Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran Penelitian

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif dirancang untuk mendapatkan pendalaman pemahaman terhadap situasi sosial tertentu pada sumber data penelitian, hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Sukmadinata (2014:99) bahwa penelitian kualitatif menggunakan desain penelitian studi kasus dalam arti penelitian difokuskan pada satu fenomena saja yang dipilih dan ingin dipahami secara mendalam dengan mengabaikan fenomena-fenomena lainnya. Bogdan dan Taylor, sebagaimana yang dikutip oleh Moleong (2014:3), penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

Dalam penelitian ini dipilih jenis kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif didefinisikan suatu penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan suatu fenomena yang terjadi di dalam masyarakat. Deskriptif kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk membuat gambaran atau deskripsi suatu keadaan secara objektif. Selain itu, penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan pada variabel-variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya. Satu-satunya perlakuan yang diberikan hanyalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini digunakan untuk menganalisis kemampuan mengenal bilangan melalui permainan kotak angka pada anak kelompok A1 di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh.

3.2 Latar Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh yang beralamat di Lr. Banna Dusun Lamnyong Gampong Rukoh Kecamatan Syiah Kuala Banda Aceh Provinsi Aceh. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di kelompok A1 TK IT Permata Sunnah Banda Aceh. Waktu pelaksanaan kegiatan penelitian ini dilakukan pada bulan Desember 2023.

Penentuan subjek penelitian atau responden dalam penelitian ini dilakukan dengan cara purposive sampling. Purposive sampling yaitu teknik sampling yang digunakan peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu. Berkaitan dengan hal tersebut maka perlu ditetapkan subjek penelitian ini, adapun yang menjadi subjek penelitian adalah kelompok A1 TK IT Permata Sunnah Banda Aceh berjumlah 2 orang terdiri dari guru inti dan guru pendamping. Selain guru, subjek penelitian ini juga anak-anak kelompok A1 berjumlah 20 orang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 11 orang perempuan.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, di mana cara tersebut menunjukkan pada suatu yang abstrak, tidak dapat di wujudkan dalam benda yang kasat mata, tetapi dapat dipertontonkan penggunaannya. Dalam hal pengumpulan data ini, penulis terjun langsung pada objek penelitian untuk mendapatkan data yang valid, maka peneliti menggunakan metode sebagai berikut:

1. Wawancara (*Interviewer*) dengan guru

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan (Moleong, 2014:135). Dalam hal ini, peneliti menggunakan wawancara terstruktur, di mana seorang pewawancara menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan untuk mencari jawaban atas rumusan masalah yang diajukan.

Dalam melaksanakan teknik wawancara, pewawancara harus mampu menciptakan hubungan yang baik sehingga informan bersedia bekerja sama, dan merasa bebas berbicara dan dapat memberikan informasi yang sebenarnya. Teknik wawancara yang peneliti gunakan adalah secara terstruktur (tertulis) yaitu dengan menyusun terlebih dahulu beberapa pertanyaan yang akan disampaikan kepada informan. Hal ini dimaksudkan agar pembicaraan dalam wawancara lebih terarah dan fokus pada tujuan yang dimaksud dan menghindari pembicaraan yang terlalu melebar. Selain itu juga digunakan sebagai patokan umum dan dapat dikembangkan peneliti melalui pertanyaan yang muncul ketika kegiatan wawancara berlangsung (Arikunto, 2015:203).

Teknik wawancara peneliti gunakan untuk menggali data tentang menganalisis kemampuan mengenal bilangan melalui permainan kotak angka pada anak kelompok A1 di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh. Adapun kisi-kisi wawancara dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Wawancara dengan Guru Kelompok A1

Rumusan Masalah	Pertanyaan
Penggunaan permainan kotak angka dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak kelompok A1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana kemampuan awal mengenal bilangan anak kelompok A1 di TK Permata Sunnah? 2. Bagaimana pendapat ibu tentang penggunaan permainan kotak angka dalam peningkatan kemampuan mengenal bilangan anak kelompok A1? 3. Apa saja kelebihan permainan kotak angka yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan? 4. Bagaimana perbandingan kemampuan mengenal bilangan anak usia 4-5 tahun sebelum dan sesudah penerapan permainan kotak angka?
Kendala yang dihadapi dalam penggunaan permainan kotak angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak kelompok A1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah dalam penggunaan permainan kotak angka ibu mengalami kendala? 2. Jika ada kendala dalam penggunaan permainan kotak angka, apasaja kendala-kendala tersebut? 3. Apa saja hal-hal yang harus dilakukan sehingga kendala dalam penerapan permainan kotak angka dapat diminimalisir?

2. Observasi

Observasi pada penelitian ini digunakan untuk mengamati pembelajaran kemampuan mengenal bilangan anak usia 4-5 tahun yang dilakukan saat pembelajaran menggunakan permainan kotak angka. Lembar observasi yang disusun agar memperoleh nilai observasi kemampuan mengenal bilangan anak kelompok A1 melalui permainan kotak angka, maka digunakan penilaian sesuai dengan pedoman penilaian di Taman Kanak-kanak yaitu sebagai berikut:

- ☆ ☆ ☆ ☆ = Berkembang Sangat Baik
 ☆ ☆ ☆ = Berkembang Sesuai Harapan
 ☆ ☆ = Mulai Berkembang
 ☆ = Belum Berkembang

Tabel 3.2 Lembar Observasi Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun

No	Aspek yang ingin Dicapai	Pengamatan			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Menyebutkan bilangan sesuai dengan jumlah benda pada kotak angka				
2	Menunjukkan bilangan sesuai dengan jumlah benda dalam kotak angka				
3	Mengurutkan bilangan sesuai dengan kotak angka				
4	Membilang banyak benda berupa kartu bergambar bintang				

Sumber: Dikembangkan dari Permendikbud Nomor 137 tahun 2014

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel 3.3 Rubrik Penilaian

No	Aspek	Kriteria		Skor
1	Menyebutkan bilangan sesuai dengan jumlah benda pada kotak angka	BB	Jika anak belum bisa menyebutkan bilangan dari 1 sampai 10 pada kotak angka	1
		MB	Jika anak paham tapi masih ragu-ragu/terbata-bata menyebutkan bilangan dari 1 sampai 10 pada kotak angka	2
		BSH	Jika anak paham dan mampu menyebutkan angka dari 1 sampai 10 tapi masih tertinggal/ terlewati angka pada kotak angka	3
		BSB	Jika anak paham dan mampu menyebutkan bilangan dengan baik dari 1 sampai 10 pada kotak angka	4
2	Menunjukkan bilangan sesuai	BB	Jika anak belum bisa menunjukkan lambang bilangan dari 1 sampai 20	1

No	Aspek	Kriteria		Skor
	dengan jumlah benda dalam kotak angka dari 1-10		dalam kotak angka	
		MB	Jika anak paham tapi masih ragu-ragu menyebutkan lambang bilangan dari 1 sampai 10 dalam kotak angka	2
		BSH	Jika anak paham dan mampu menyebutkan lambang bilangan dari 1 sampai 10 tapi masih tertinggal/terlewati angka dalam kotak angka	3
		BSB	Jika anak paham dan mampu menyebutkan dengan baik lambang bilangan dari bilangan dari 1 sampai 10 dalam kotak angka	4
3	Mengurutkan bilangan sesuai dengan kotak angka	BB	Jika anak belum bisa mengurutkan bilangan 1-10 sesuai dengan kotak angka	1
		MB	Jika anak paham tapi masih ragu-ragu mengurutkan bilangan 1-10 sesuai dengan kotak angka	2
		BSH	Jika anak paham dan mampu mengurutkan bilangan 1-10 sesuai dengan kotak angka tapi masih tertinggal/terlewati angka	3
		BSB	Jika anak paham dan mampu mengurutkan lambang bilangan 1-20 sesuai dengan kotak angka	4
4	Membilang banyak benda berupa kartu bergambar bintang	BB	Jika anak belum bisa Membilang banyak benda berupa kartu bergambar bintang	1
		MB	Jika anak paham tapi masih ragu-ragu membilang banyak benda berupa kartu bergambar bintang	2
		BSH	Jika anak paham dan mampu membilang banyak benda berupa kartu bergambar bintang tapi masih tertinggal/terlewati angka	3
		BSB	Jika anak paham dan mampu membilang banyak benda berupa kartu bergambar bintang	4

Sumber: Dikembangkan dari Permendikbud Nomor 137 tahun 2014

3. Dokumentasi

Dokumentasi, dari asal kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis.

Dalam pelaksanaan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis

seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya. Dokumentasi dalam penelitian yaitu dokumen-dokumen yang berkaitan dengan profil sekolah, data guru, data siswa dan RPPH yang digunakan guru dan dokumen-dokumen lainnya yang dianggap perlu untuk mendukung kelengkapan data penelitian ini.

3.4 Keabsahan Data

Dalam teknik pengumpulan data, triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Bila peneliti melakukan pengumpulan data dengan triangulasi, maka sebenarnya peneliti mengumpulkan data yang sekaligus menguji kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan sebagai sumber data.

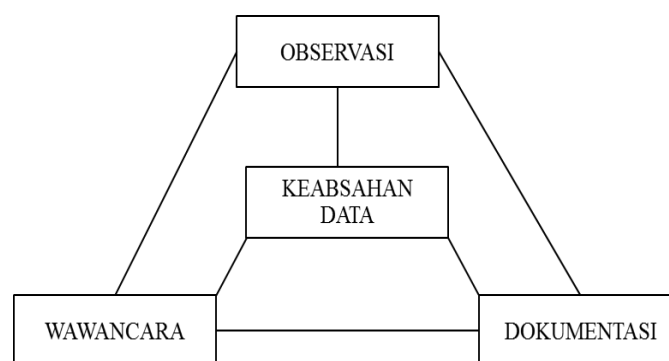
Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain, di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap suatu data. Dalam penelitian kualitatif, teknik triangulasi dimanfaatkan sebagai pengecekan keabsahan data yang peneliti temukan dari hasil wawancara peneliti dengan informan kunci lainnya dan kemudian peneliti mengkonfirmasi dengan studi dokumentasi yang berhubungan dengan penelitian serta hasil pengamatan peneliti di lapangan sehingga kemurnian dan keabsahan data terjamin (Iskandar, 2014:230).

Triangulasi pada penelitian ini, peneliti gunakan sebagai pemeriksaan melalui sumber lainnya. Dalam pelaksanaannya peneliti melakukan pengecekan data yang berasal dari hasil wawancara dengan guru anak usia 4-5 tahun di TK IT Permata

Sunnah Banda Aceh. Lebih jauh lagi, hasil wawancara tersebut kemudian peneliti telaah lagi dengan hasil pengamatan (observasi) yang peneliti lakukan selama masa penelitian untuk penggunaan permainan kotak angka, kendala dalam penggunaan kotak angka dan kemampuan anak usia 4-5 tahun setelah penggunaan permainan kotak angka pada anak usia 4-5 tahun di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh.

Setelah ketiga metode tersebut di atas terlaksana, maka data-data yang dibutuhkan akan terkumpul. Peneliti diharapkan untuk mengorganisasi dan mensistematisasi data agar siap dijadikan bahan analisis.

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber data yang sama dengan teknik berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu di cek dengan observasi, dan dokumentasi. Bila dengan tiga teknik pengujian kredibilitas data tersebut, menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain, untuk memastikan data man yang dianggap benar. Atau mungkin semuanya benar, karena sudut pandangnya berbeda.



Gambar 3.1 Triangulasi Data Kualitatif

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah metode deskriptif analitik, yaitu mendeskripsikan data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka. Data yang berasal dari naskah, wawancara, catatan lapangan, dokumen, dan sebagainya, kemudian dideskripsikan sehingga dapat memberikan kejelasan terhadap kenyataan atau realitas. Menurut Sugiyono (2017:335), analisis data kualitatif versi Miles dan Huberman, bahwa ada empat alur kegiatan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi.

1. Pengumpulan data

Pada analisis model pertama dilakukan pengumpulan data hasil wawancara, hasil observasi, dan berbagai dokumen berdasarkan kategorisasi yang sesuai dengan masalah penelitian yang kemudian dikembangkan penajaman data melalui pencarian data selanjutnya.

2. Reduksi data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan lapangan. Reduksi dilakukan sejak pengumpulan data, dimulai dengan membuat ringkasan, mengkode, menelusuri tema, menulis memo, dan lain sebagainya, dengan maksud menyisihkan data atau informasi yang tidak relevan, kemudian data tersebut diverifikasi.

3. Penyajian data

Penyajian data adalah pendeskripsian sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan

tindakan. Penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk teks naratif, dengan tujuan dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam bentuk yang padu dan mudah dipahami.

4. Penarikan kesimpulan atau verifikasi

Penarikan kesimpulan atau verifikasi merupakan kegiatan akhir penelitian kualitatif. Peneliti harus sampai pada kesimpulan dan melakukan verifikasi, baik dari segi makna maupun kebenaran kesimpulan yang disepakati oleh tempat penelitian itu dilaksanakan. Makna yang dirumuskan peneliti dari data harus diuji kebenaran, kecocokan, dan kekokohnya. Peneliti harus menyadari bahwa dalam mencari makna, ia harus menggunakan pendekatan emik, yaitu dari kacamata *key information*, dan bukan penafsiran makna menurut pandangan peneliti.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Gambaran Umum PAUD IT Permata Sunnah

TK Permata Sunnah 21 Agustus 2003 sesuai dengan akte notaris Nomor: 92;. Nomor Izin Operasional terbaru: 421.9/A/7984/2014. Tujuan berdirinya TK Permata Sunnah untuk membantu masyarakat dilingkungan sekitar dibidang pendidikan secara dini bagi anak-anak mereka serta menjadikan anak didik yang berkarakter, berakhlak mulia, cerdas terampil dan mandiri. Gedung sekolah berada di JL. Utama Rukoh Darussalam sekolah ini di beri nama TK PERMATA SUNNAH dan dipercayakan kepada ibu Anna Fauza Jailani, S.Pd sebagai kepala sekolah.

PAUD IT Permata Sunnah juga bertujuan mendidik dan menyiapkan anak-anak berkarakter/bermoral atau berakhlak mulia sebagaimana yang dinyatakan dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlaq mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara “ (Pasal 1, Butir 1). Sedangkan Pendidikan Anak Usia Dini adalah” suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak-anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan

jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (pasal 1, butir 14).

Dengan demikian maksud dan tujuan PAUD IT Permata Sunnah sejalan dengan Undang-Undang diatas dalam rangka menyiapkan generasi masa depan yang cerdas, Shaleh/Shalehah tentunya. Sehingga dapat berdaya guna bagi Agama, Bangsa dan Negara. Dalam hal ini PAUD IT Permata Sunnah merasa terpanggil untuk ikut bersama-sama membina anak bangsa sebagai salah satu upaya yang telah ditempuh oleh Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.

PAUD IT merupakan jenjang pendidikan pra sekolah yang gunanya untuk mempersiapkan anak didik di usia yang masih dini untuk menjadi calon siswa dan siswi menuju jenjang pendidikan selanjutnya yaitu pendidikan dasar anak SD maupun MI. Oleh sebab itu, PAUD IT Permata Sunnah kota banda aceh akan berusaha sekuat tenaga untuk membina anak yang berkarakter mulia hidup dunia dan akhirat kelak.

4.1.2 Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Kotak Angka pada Anak Kelompok A1 di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh

Kemampuan mengenal bilangan anak kelompok A1 TK IT Permata Sunnah Banda Aceh melalui permainan kotak angka diperoleh dari hasil wawancara dengan guru dan juga melalui observasi kemampuan anak mengenal bilangan. Hasil wawancara dan observasi kemampuan awal anak adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan awal mengenal bilangan anak kelompok A1 di TK Permata Sunnah?

Kemampuan awal mengenal bilangan dalam penelitian ini adalah kemampuan anak mengenal bilangan sebelum diterapkan permainan kotak angka. Adapun

penjelasan guru mengenai kemampuan awal anak dapat diuraikan dalam hasil wawancara berikut.

- Guru inti : Kemampuan anak-anak kelompok A1 sebelum diterapkan permainan kotak angka masih rendah, banyak anak yang belum berkembang dan ada beberapa yang mulai berkembang. Kondisi tersebut sebenarnya perlu dilakukan upaya perbaikan misalnya dengan menggunakan permainan kotak angka.
- Guru pendamping : Rata-rata kemampuan anak masih belum berkembang dengan baik, masih banyak terlihat anak kelompok kesulitan dalam mengenal angka. Saya merespon dengan baik penggunaan kotak angka oleh peneliti.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, maka dapat dipahami bahwa kemampuan mengenal bilangan anak kelompok A1 masih belum berkembang dengan baik. Hal ini diketahui dari keterangan yang disampaikan oleh guru dari wawancara tersebut di atas. Hasil wawancara tersebut juga diperkuat dengan hasil observasi awal kemampuan anak kelompok A1 mengenal bilangan yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Awal Kemampuan Mengenal Bilangan

No	Aspek Pengamatan																Jlh Skor
	Menyebutkan bilangan sesuai dengan jumlah benda pada kotak angka				Menunjukkan bilangan sesuai dengan jumlah benda dalam kotak angka				Mengurutkan bilangan sesuai dengan kotak angka				Membilang banyak benda berupa kartu bergambar bintang				
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1		√					√					√				√	7
2				√				√				√				√	4
3		√					√					√				√	7

4		√			√			√			√			√	6
5		√			√			√			√				12
6			√				√				√			√	4
7			√				√				√			√	6
8		√			√					√				√	9
9			√				√			√				√	7
10			√				√				√			√	6
11		√					√			√				√	8
12			√				√			√				√	7
13		√					√			√				√	10
14			√				√				√			√	5
15				√			√				√			√	4
16			√				√			√				√	8
17				√			√				√			√	4
18			√				√			√				√	8
19			√				√				√			√	6
20			√				√				√			√	5

Sumber: Hasil Penelitian, 2023

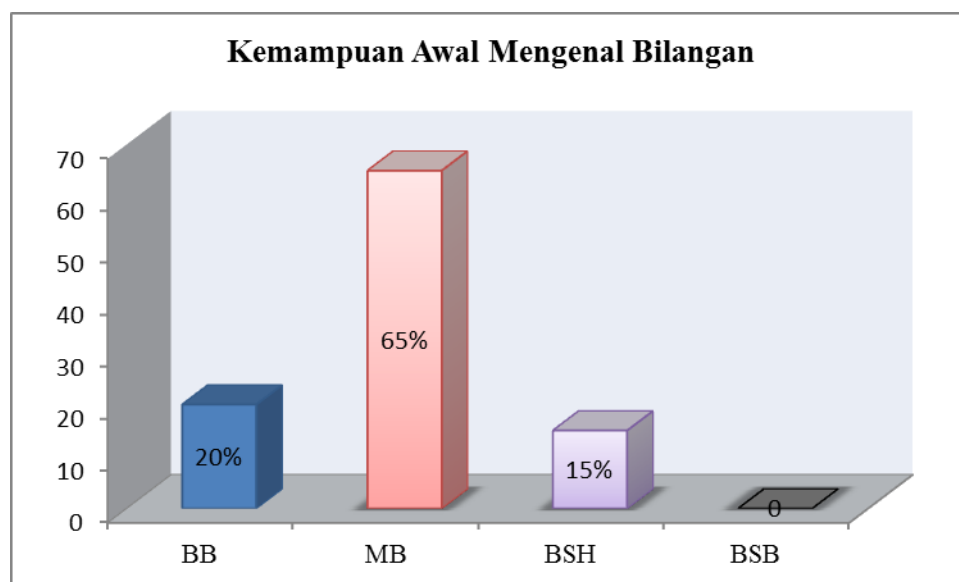
Berdasarkan data di atas, maka dapat dikategorikan kemampuan mengenal bilangan pada kondisi awal atau sebelum diterapkan permainan kotak angkat, yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.2 Kategori Perkembangan Kemampuan Mengenal Bilangan (Kondisi Awal)

No	Nama Anak	Nilai dan Kategori	
		Nilai	Kategori
1	AS	7	MB
2	MSA	4	BB
3	SM	7	MB
4	MRA	6	MB
5	RAP	12	BSH
6	HF	4	BB

7	ASH	6	MB
8	CAA	9	BSH
9	RAZ	7	MB
10	LBJ	6	MB
11	AY	8	MB
12	TBA	7	MB
13	NR	10	BSH
14	MM	5	MB
15	AHA	4	BB
16	MGW	8	MB
17	UAG	4	BB
18	KH	8	MB
19	HH	6	MB
20	SH	5	MB

Sumber: Hasil Penelitian, 2023



Gambar 4.1 Kemampuan Awal Mengenal Bilangan

Berdasarkan gambar diagram di atas, dapat dipahami bahwa sebelum penggunaan permainan kotak angka sebanyak 20% anak kelompok A1 belum

berkembang kemampuan mengenal bilangan. Selanjutnya sebanyak 65% mulai berkembang dan 15% anak berkembang sesuai harapan. Pada kondisi awal belum ditemui anak yang berkembang sangat baik kemampuan mengenal bilangan.

2. Bagaimana pendapat ibu tentang penggunaan permainan kotak angka dalam peningkatan kemampuan mengenal bilangan anak kelompok A1?

Pendapat guru inti dan guru pendamping tentang penggunaan permainan kotak angka dalam peningkatan kemampuan mengenal bilangan anak kelompok A1 yaitu sebagai berikut.

Guru inti : Menurut saya, permainan kotak angka merupakan salah satu media yang relevan dan efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam hal mengenal bilangan dan membilang. Dengan media kotak angka diharapkan bisa meningkatkan proses pembelajaran pada anak didik dalam mengembangkan kemampuan kognitif khususnya kemampuan mengenal bilangan. Dengan demikian, saya berpendapat bahwa penggunaan permainan kotak angka sangat tepat dilakukan.

Guru pendamping : Permainan kotak angka bertujuan untuk merangsang kemampuan kognitif anak untuk mengidentifikasi jumlah atau simbolnya, anak dapat menyebutkan angka 1 – 10, menghitung jumlah gambar yang sesuai dengan lambang bilangan, dan mengenal konsep penjumlahan atau pengurangan. Sehingga saya berpandangan bahwa permainan kotak angka sangat relevan untuk

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa guru menyambut baik penggunaan permainan kotak angka sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan mengenal bilangan anak kelompok A1. Tanggapan

guru tentang penggunaan suatu media atau alat permainan edukatif (APE) sangat penting diperhatikan. Guru sebagai salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar memiliki andil yang penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Guru harus mampu menggunakan metode pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif. Untuk mengatasi kejenuhan dan motivasi belajar anak diperlukan proses pembelajaran yang sehat, menyenangkan, dan komperatif yang menjadikan anak yang aktif dan kreatif, yaitu salah satunya menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat diutamakan guna menimbulkan gairah belajar, motivasi belajar, merangsang anak berperan aktif dalam proses pembelajaran.

3. Apa saja kelebihan permainan kotak angka yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan?

Setiap media, model, pendekatan dan juga APE yang digunakan guru tentunya memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing, demikian halnya dengan permainan kotak angka tentunya memiliki kelebihan sebagaimana dikemukakan oleh guru kelompok A1 sebagai berikut.

Guru inti : Sebagaimana saya jelaskan sebelumnya, bahwa permainan kotak angka memiliki kelebihan yaitu dapat merangsang perkembangan kognitif anak, mengembangkan tentang konsentrasi dan juga memotivasi anak untuk belajar karena terdapat unsur bermainnya.

Guru pendamping : Kelebihan permainan kotak angka sangat banyak, diantaranya adalah meningkatkan perkembangan kognitif,

memotivasi anak untuk belajar dan juga menumbuhkan rasa ingin tahu anak tentang permainan kotak angka yang pada gilirannya akan mengembangkan kemampuan anak untuk mengenal bilangan.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat dipahami bahwa dengan penggunaan permainan kotak angka akan meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran, karena media memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas informasi pesan yang akan disampaikan oleh pengirim pesan kepada si penerima pesan yang dalam hal ini guru adalah sebagai pengirim dan murid TK sebagai si penerima pesan.

Dengan permainan kotak angka dan kartu bergambar di atas dapat memberikan stimulasi bagi anak kelompok A1 PAUD IT Permata Sunnah dalam mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) dengan baik dan berkembang secara optimal. Permainan kotak angka efektif digunakan dalam proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan.

4. Bagaimana perbandingan kemampuan mengenal bilangan anak usia 4-5 tahun sebelum dan sesudah penerapan permainan kotak angka?

Penggunaan permainan kotak angka pada kelompok A1 PAUD IT Permata Sunnah tentunya diharapkan dapat memberikan dampak yang baik terhadap perkembangan kemampuan mengenal bilangan.

Guru inti : Kemampuan anak-anak kelompok A1 setelah diterapkan permainan kotak angka terlihat lebih meningkat, banyak anak yang berkembang sangat baik dalam hal mengenal bilangan. Saya rasa permainan kotak angka telah berhasil meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada anak

kelompok A1 PAUD IT Permata Sunnah Banda Aceh.

Guru pendamping : Rata-rata kemampuan anak sudah berkembang dengan baik setelah penerapan permainan kotak angka pada anak kelompok A1 PAUD IT Permata Sunnah. Hal tersebut tidak terlepas dari keefektifan permainan kotak angka dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan keterangan dari guru di atas, maka dapat dipahami bahwa permainan kotak angka telah mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka anak-anak kelompok A1 PAUD IT Permata Sunnah. Selain keterangan dari guru, hasil observasi yang dilakukan setelah penerapan permainan kotak angka pada anak kelompok A1 juga menunjukkan hasil yang positif.

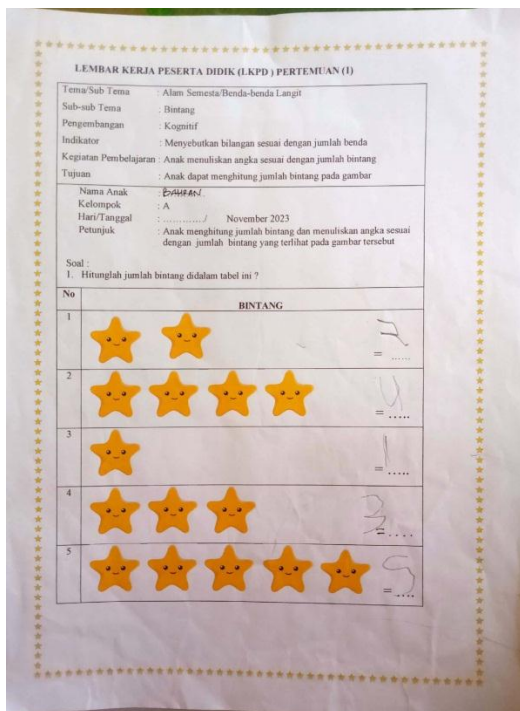
Tabel 4.3 Hasil Pengamatan Akhir Kemampuan Mengenal Bilangan

No	Aspek Pengamatan																Jlh Skor
	Menyebutkan bilangan sesuai dengan jumlah benda pada kotak angka				Menunjukkan bilangan sesuai dengan jumlah benda dalam kotak angka				Mengurutkan bilangan sesuai dengan kotak angka				Membilang banyak benda berupa kartu bergambar bintang				
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	√					√				√				√			13
2			√				√				√					√	7
3		√				√				√					√		11
4		√				√					√					√	9
5	√				√				√				√				16
6			√				√				√					√	7
7		√					√			√					√		10
8	√				√					√				√			14
9		√				√				√					√		11
10		√					√			√					√		10
11		√			√					√					√		12

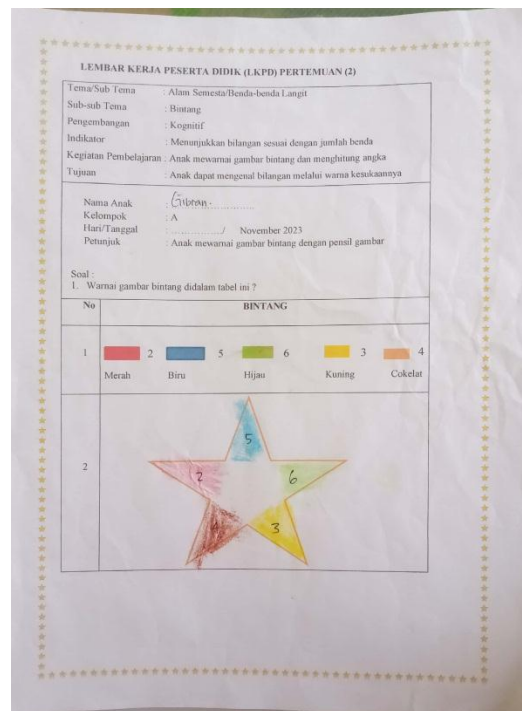
12		√				√			√				√		10
13	√				√				√				√		16
14		√				√			√				√		10
15			√			√			√				√		7
16		√				√			√				√		12
17			√			√			√				√		7
18		√				√			√				√		12
19		√				√			√				√		9
20	√					√					√		√		9

Sumber: Hasil penelitian, 2023

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa aspek pertama tentang anak menyebutkan bilangan sesuai dengan jumlah benda pada kotak angka sudah mampu dilakukan dengan baik. Aspek kedua tentang menunjukkan bilangan sesuai dengan jumlah benda dalam kotak angka juga sudah dipahami oleh anak. Adapun hasil kerja anak dapat dilihat pada gambar berikut.

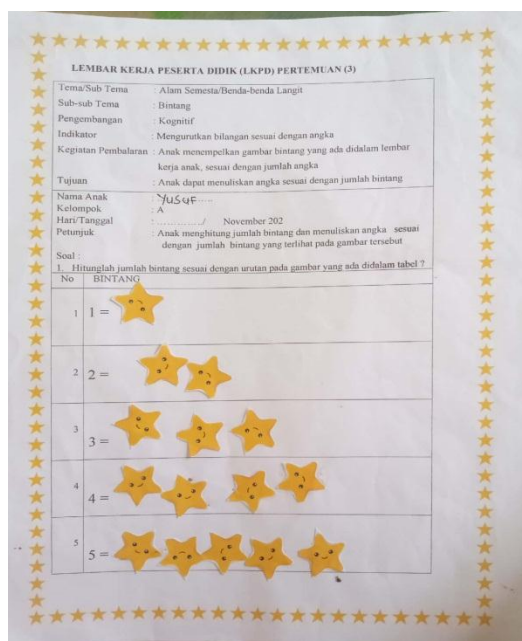


Gambar 4.1 Menyebutkan jumlah bilangan sesuai gambar

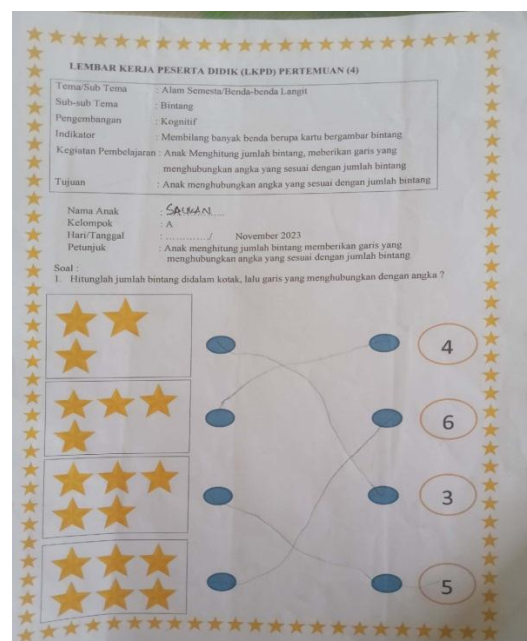


Gambar 4.2 Menunjukkan bilangan sesuai dengan jumlah benda

Aspek ketiga adalah mengurutkan bilangan sesuai dengan kotak angka, dari hasil pengamatan diketahui bahwa anak-anak sudah memahami dengan baik cara mengurutkan bilangan sesuai dengan kotak angka. Aspek keempat tentang membilang banyak benda berupa kartu bergambar bintang juga sudah mampu dipahami oleh anak. Hasil kerja anak tentang aspek ketiga dan keempat dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.3 Mengurutkan bilangan sesuai dengan kotak angka



Gambar 4.4 Membilang banyak benda berupa kartu bergambar bintang

Berdasarkan data pada tabel 4.3 di atas, maka dapat dikategorikan

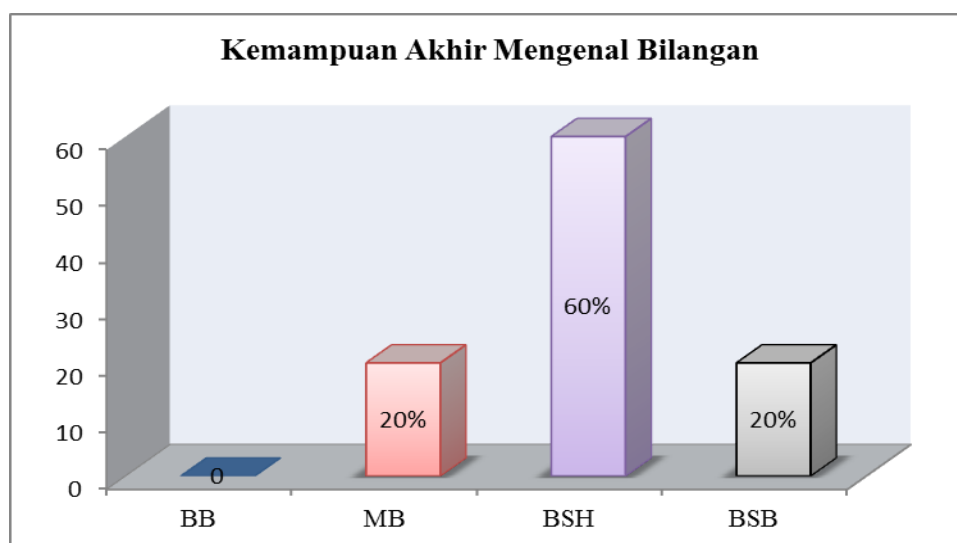
kemampuan mengenal bilangan pada kondisi akhir atau setelah diterapkan permainan kotak angkat, yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.4 Kategori Perkembangan Kemampuan Mengenal Bilangan (Kondisi Akhir)

No	Nama Anak	Nilai dan Kategori	
		Nilai	Kategori
1	AS	13	BSB
2	MSA	7	MB

3	SM	11	BSH
4	MRA	9	BSH
5	RAP	16	BSB
6	HF	7	MB
7	ASH	10	BSH
8	CAA	14	BSB
9	RAZ	11	BSH
10	LBJ	10	BSH
11	AY	12	BSH
12	TBA	10	BSH
13	NR	16	BSB
14	MM	10	BSH
15	AHA	7	MB
16	MGW	12	BSH
17	UAG	7	MB
18	KH	12	BSH
19	HH	9	BSH
20	AS	9	BSH

Sumber: Hasil penelitian, 2023



Gambar 4.2 Kemampuan Akhir Mengenal Bilangan

Berdasarkan gambar di atas, maka dapat diketahui bahwa setelah penerapan permainan kotak angka, tidak ada lagi anak yang belum berkembang kemampuan mengenal angka dan anak-anak yang mulai berkembang hanya 20%. Selanjutnya anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 60% dan anak yang berkembang sangat baik sebanyak 20%. Hasil ini mengindikasikan bahwa permainan kotak angka efektif dalam menstimulasi perkembangan mengenal bilangan pada anak-anak kelompok A1 di PAUD Permata Sunnah Banda Aceh.



Gambar 4.3 Guru menjelaskan permainan kotak angka secara umum



Gambar 4.4 Salah satu murid bermain kotak angka



Gambar 4.5 Anak-anak belajar mengenal bilangan



Gambar 4.6 Anak-anak belajar mengenal bilangan melalui kotak angka

4.1.3 Kendala yang Dihadapi Guru dalam Pembelajaran Mengenal Bilangan pada Anak Kelompok A1 di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh melalui permainan kotak angka

Kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran mengenal bilangan pada anak kelompok A1 di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh melalui permainan kotak angka yaitu sebagaimana yang dikemukakan dalam hasil wawancara berikut.

1. Apakah dalam penggunaan permainan kotak angka ibu mengalami kendala?

Dalam pembelajaran, tentunya guru mengalami berbagai kendala terutama dalam menerapkan model atau media ajar pada murid. Hal yang sama juga dialami oleh guru dalam kelompok A1 di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh yang terlihat dari hasil wawancara berikut.

Guru inti : Ya, ada kendala. Karena setiap kegiatan pembelajaran tentunya mengalami kendala tertentu.

Guru pendamping : Ada, dalam penerapan permainan kotak angka kami mengalami beberapa kendala

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat diketahui bahwa guru mengakui bahwa dalam penerapan permainan kotak angka pada kelompok A1 di TK IT Permata Sunnah mengalami beberapa kendala yang tentunya umum terjadi dalam setiap pembelajaran.

2. Jika ada kendala dalam penggunaan permainan kotak angka, apasaja kendala-kendala tersebut?

Berdasarkan keterangan guru mengenai kendala dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan kotak angka, maka berikut ini jenis-jenis kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran mengenal bilangan.

Guru inti : Contoh kendala yang pertama adalah waktu pembuatan

media kotak angka, biaya dan juga waktu pelaksanaan pembelajaran yang kurang tersedia. Kendala berikutnya, adalah anak-anak berebut untuk memainkan kotak angka sehingga kadang-kadang kelas tidak kondusif

Guru pendamping : Kendala utamanya adalah waktu pembuatan media kotak angka itu sendiri, karena jika tidak menarik dikhawatirkan anak-anak tidak termotivasi untuk belajar menggunakan kotak angka. Dalam permainan kotak angka juga sulit mengatur anak, karena mereka khawatir tidak mendapat giliran main.

Berdasarkan data wawancara di atas, maka diketahui bahwa kendala utama yang dihadapi guru adalah waktu pengerjaan kotak angka cenderung lebih lama karena menuntut ketelitian yang lebih ekstra. Selain itu, waktu pelaksanaan pembelajaran yang terbatas dan juga kurang kondusifnya kelas karena anak-anak biasanya berebut untuk bermain kotak angka.

3. Apa saja hal-hal yang harus dilakukan sehingga kendala dalam penerapan permainan kotak angka dapat diminimalisir?

Untuk mengatasi kendala yang ada, guru melakukan berbagai upaya diantaranya sebagaimana dipaparkan dalam hasil wawancara berikut.

Guru inti : Mengenai waktu pengerjaan media yang akan digunakan, biasanya saya berkoordinasi dengan guru pendamping untuk sama-sama mengerjakannya sehingga waktu yang dibutuhkan lebih efektif selain itu hasilnya akan lebih bagus bila dikerjakan bersama-sama.

Guru pendamping : Saya dan guru inti biasanya selalu mengerjakan berdua dan juga dibantu oleh guru praktek. Upaya lainnya adalah dengan mengkondisikan kelas sedemikian rupa sehingga

anak-anak tidak khawatir tidak mendapatkan giliran bermain kotak angka. Biasanya kami membuat kelompok-kelompok belajar.

Berdasarkan data hasil wawancara di atas, maka dapat dipahami bahwa upaya-upaya yang dilakukan dalam mengatasi kendala yang terdapat dalam pembelajaran menggunakan permainan kotak angka yaitu dengan melakukan kerjasama dengan guru pendamping demikian juga sebaliknya. Selanjutnya, mengenai keadaan kelas guru membentuk kelompok-kelompok belajar sehingga anak-anak tidak khawatir untuk mendapatkan giliran bermain kotak angka.



Gambar 4.7 Wawancara dengan Guru



Gambar 4.8 Foto bersama setelah belajar

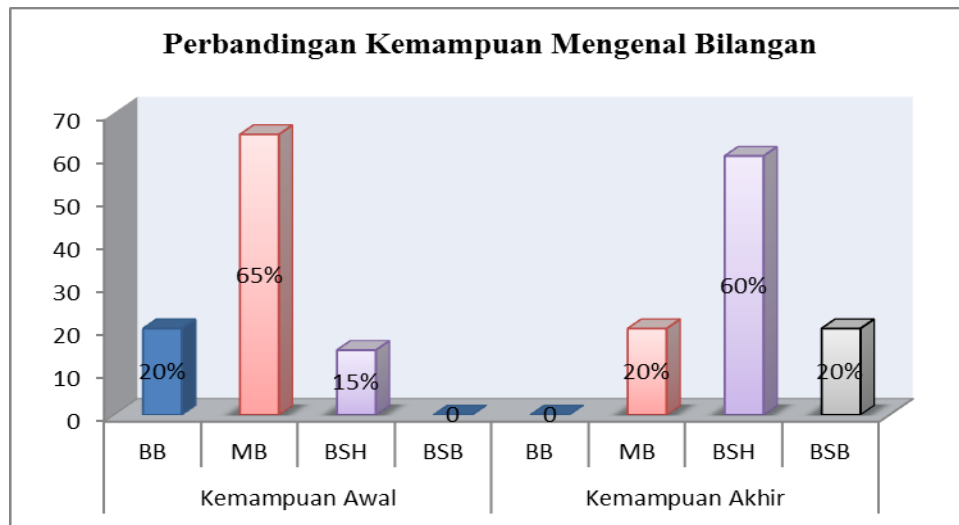
4.2 Pembahasan

Tahapan perkembangan kognitif anak dalam kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun merupakan salah satu upaya pengenalan konsep matematika sejak dini. Di dalam Standart Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), terdapat kemampuan mengenal lambang bilangan untuk anak usia 4-5 tahun yaitu anak mampu dalam menghubungkan macam-macam benda konkret dengan lambang bilangan 1-10. Sesuai dengan pendapat Susanto (2015:62) bahwa di dalam tahapan perkembangan kognitif untuk mengenal lambang bilangan dalam

sebuah pengembangan aritmatika yaitu merupakan kemampuan seseorang yang diarahkan untuk menguasai suatu kegiatan berhitung atau belajar dalam konsep berhitung untuk permulaan.

Kemampuan awal mengenal bilangan anak kelompok A1 di TK Permata Sunnah tergolong masih rendah, sebelum penggunaan permainan kotak angka sebanyak 20% anak kelompok A1 belum berkembang kemampuan mengenal bilangan. Selanjutnya sebanyak 65% mulai berkembang dan 15% anak berkembang sesuai harapan. Pada kondisi awal belum ditemui anak yang berkembang sangat baik kemampuan mengenal bilangan.

Beranjak dari permasalahan rendahnya kemampuan mengenal bilangan anak kelompok A1 tersebut, maka dilakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan kotak angka. Setelah dilakukan pembelajaran ternyata kemampuan mengenal bilangan anak kelompok A1 terjadi peningkatan yang signifikan. Dimana tidak ada lagi anak yang belum berkembang kemampuan mengenal angka dan anak-anak yang mulai berkembang hanya 20%. Selanjutnya anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 60% dan anak yang berkembang sangat baik sebanyak 20%. Hasil ini mengindikasikan bahwa permainan kotak angka efektif dalam menstimulasi perkembangan mengenal bilangan pada anak-anak kelompok A1 di PAUD Permata Sunnah Banda Aceh. Perbandingan kemampuan mengenal bilangan sebelum dan setelah penerapan permainan kotak angka dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.9 Perbandingan Kemampuan Mengenal Bilangan

Berdasarkan gambar 4.3 dapat dipahami bahwa sebelum penerapan permainan kotak angka jumlah anak yang belum berkembang sebanyak 20% sedangkan setelah penerapan permainan kotak angka tidak ada lagi anak yang belum berkembang. Jumlah anak yang mulai berkembang sebelum penerapan sebanyak 65% sedangkan setelah penerapan jumlah anak yang mulai berkembang sebanyak 20%. Jumlah anak yang berkembang sesuai harapan sebelum penerapan sebanyak 15% sedangkan setelah penerapan sebanyak 60%. Sebelum penerapan tidak ada anak yang berkembang sangat baik sedangkan setelah penerapan permainan kotak angka jumlah anak yang berkembang sangat baik sebanyak 20%.

Hal menunjukkan bahwa permainan kotak angka mampu menstimulasi perkembangan mengenal angka, sebagaimana pendapat Widyanti (2014) permainan kotak angka memiliki berbagai manfaat, yaitu: dapat melatih otak kiri anak untuk berpikir, melatih strategi mengumpulkan angka terbanyak agar bisa mengalahkan lawan, seperti yang sederhana, namun ketika dimainkan, otak kiri dan kanan aktif

dengan perhitungan numerik; Untuk perkembangan dan pembentukan otak kanan, melatih anak dalam bekerjasama dan melatih emosi anak.

Hal senada juga dikemukakan oleh Masitoh dkk (2015) bahwa bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK/PAUD. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Sehingga penerapan metode bermain dapat memotivasi anak dalam pembelajaran melalui metode bermain anak akan berada dalam suasana yang menyenangkan dan pembelajaran pun menjadi lebih menarik.

Dalam penerapan permainan kotak angka, guru mengalami beberapa kendala seperti waktu pengerjaan kotak angka cenderung lebih lama karena menuntut ketelitian yang lebih ekstra. Selain itu, waktu pelaksanaan pembelajaran yang terbatas dan juga kurang kondusifnya kelas karena anak-anak biasanya berebut untuk bermain kotak angka.

Upaya-upaya yang dilakukan dalam mengatai kendala yang terdapat dalam pembelajaran menggunakan permainan kotak angka yaitu dengan melakukan kerjasama dengan guru pendamping demikian juga sebaliknya. Selanjutnya, mengenai keadaan kelas guru membentuk kelompok-kelompok belajar sehingga anak-anak tidak khawatir untuk mendapatkan giliran bermain kotak angka.

Dengan demikian, permainan kotak angka bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak usia 4-5 tahun. Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh beberapa penelitian sebelumnya seperti Ockti Syafitri, dkk (2018) yang menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan dalam mengenal konsep bilangan

1-10 pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan pohon hitung. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Rahmaniah, Fitriah Hayati, dan Ahmad Nasriadi (2021) menunjukkan bahwa permainan bowling dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak.

Menurut pendapat dari Novan Ardy (2014:154) bahwa alat permainan media kotak angka ini berfungsi untuk menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak, menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif, memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar anak, serta memberikan kesempatan anak untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya.

Teori kognitif dari Jean Piaget Mutiah (2014:71), juga mengungkapkan bahwa bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa datang. Vygotsky menambahkan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak. Bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah, pertama tama, anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosial yang didapatkan dari teman bermain, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan pada bab sebelumnya tentang Analisis Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Kotak Angka pada Anak Kelompok A1 di TK IT Permata Sunnah. Maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Kemampuan mengenal bilangan anak kelompok A1 di TK Permata Sunnah sebelum permainan kotak angka tergolong masih rendah, yaitu sebanyak 20% anak belum berkembang. Selanjutnya sebanyak 65% mulai berkembang dan 15% anak berkembang sesuai harapan. Setelah penerapan permainan kotak angka tidak ada lagi anak yang belum berkembang, anak yang mulai berkembang hanya 20%. Selanjutnya anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 60% dan anak yang berkembang sangat baik sebanyak 20%.
2. Kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran mengenal bilangan melalui permainan kotak angka yaitu waktu pengerjaan kotak angka cenderung lebih lama karena menuntut ketelitian yang lebih ekstra. Selain itu, waktu pelaksanaan pembelajaran yang terbatas dan juga kurang kondusifnya kelas karena anak-anak biasanya berebut untuk bermain kotak angka.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan di atas, maka dari itu peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

- a. Pemberian media dan permainan yang menarik, dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran dapat mengubah suasana bermain sambil belajar menjadi menyenangkan. Media pembelajaran kotak angka yang diberikan kepada anak sebaiknya disesuaikan dengan kemampuan anak dan kurikulum yang sudah ditentukan. Selain itu, sebaiknya menggunakan bahan-bahan yang aman dan juga tahan lama.
- b. Guru hendaknya dapat meminimalisir kendala yang ditemukan dengan berkolaborasi bersama pihak sekolah terutama dalam hal penyediaan bahan-bahan untuk pembuatan media yang dibutuhkan sehingga biaya dapat lebih murah dan lebih hemat.

2. Kepada sekolah

Pihak sekolah hendaknya lebih memperhatikan kebutuhan Alat Permainan Edukatif yang dibutuhkan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dapat terlaksana dengan baik.

3. Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan referensi untuk mengadakan penelitian selanjutnya dengan menggunakan aspek-aspek perkembangan yang lain dan dapat dikembangkan lagi menjadi yang lebih baik lagi kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2015. *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqib, Zainal. 2015. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, Bandung: Nuansa Aulia.
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyaningrum, dkk. 2022. *Profil Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di Gugus Dahlia Klaten*. Jurnal Kumara Cendekia. Vol. 10 No. 2, 2022.
- Daryanto. 2015. *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2014. *Kamus Besar Bahasa Indonesia. Cetakan ke delapan Belas Edisi IV*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Fadillah, M. 2017. *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI, SD/MTS, dan SMA/MA*. Yogyakarta : Ar-Ruzz
- Fadlillah. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Haryanto, Dany. 2015. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Hidayati, Eny dan Muhayanto, Hagus. 2016. *Peningkatan Kemampuan Membilang 1-20 Melalui Permainan Tutup Botol pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Kepuhrejo Kecamatan Takeran Kabupaten Magetan*. Jurnal CARE, Vol 03, No. 2. Tahun 2016.
- Husdarta dan Nurlan. 2014. *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Alfabeta.
- Iskandar. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*, cet. ke 3. Jakarta: GP Press.
- Jamaris, Martini. 2014. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Gramedia.
- Jarwani. 2022. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Variatif dengan Media Loose Part*. Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak. Vol. 1 No. 1 (2022).

- Juita, Ratna. 2017. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Menakar Air di TK Aisyiyah Koto Kaciak Maninjau*, Jurnal Pesona PAUD, Vol. 1, Tahun 2017.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Masitoh, dkk., 2015. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Moleong, J. Lexy. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2014. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mutiah, Diana. 2014. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Mutiah, Diana. 2015. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Nurhidayah Nasution. 2020. *Pengaruh Permainan Balok Angka terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Anak Kelompok A RA Ar-Rayhan Denai T.A 2019/2020*. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Ockti Syafitri, Rohita dan Nila Fitria. 2018. *Peningkatan kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1-10 melalui Permainan Pohon Angka pada Anak Usia 4-5 Tahun di BKB PAUD Harapan Bangsa*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rahmaniah, Fitriah Hayati, dan Ahmad Nasriadi. 2021. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Bowling Anak Kelompok B TK Al-Latif Mutiara Timur Kabupaten Pidie*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Volume 2, Nomor 1, April 2021.
- Rohaeni, Enny Siti dan Andi Gunadi. 2018. *Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Media Fauna Pantai Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 2, no.1 (2018).

- Roliana, Eva. 2018. *Urgensi Pengenalan Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini*, Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2018 ISSN: 2528-5564.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Saleh, Andri. 2014. *Number Sense Belajar Matematika Selezat Coklat*. Jakarta: Transmedia.
- Sher, Barbara. 2013. *Smart Play For Kids 101 Permainan dan Outbound yang Mencerdaskan Anak*, Jogjakarta: Bookmarks.
- Sholikhah. 2014. *Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) dan Numbered Heads Together (NHT) pada Materi Garis Singgung Lingkaran Ditinjau dari Kecerdasan Majemuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri Se-Kota Madiun Tahun Ajaran 2013/2014*. Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika. Vol. 2, No.7. 2014.
- Suardiman, Siti Partini. 2014. *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta*, Yogyakarta: FIP UNY.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nuraini dan Sujiono, Bambang. 2014. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2015. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryana, Dadan. 2016. *Dasar-dasar Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif & Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Andi.
- Widyanti. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tradisional Kotak Angka Pada Anak Kelompok B Di TK Kridawita Kecamatan Klaten Tengah Semester II TA 2013/2014*. Skripsi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK IT PERMATA SUNNAH BANDA ACEH**

TEMA / SUBTEMA : Alam Semesta /Benda Langit
SUB-SUB TEMA : Bintang
SEMESTER / MINGGU : I / 1
KELOMPOK / USIA : A / 4-5 Tahun
PERTEMUAN : Pertama

Hari/ Tgl	KD	Muatan Materi	Tujuan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Nilai-Nilai Karakter	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak			
								BB	MB	BSH	BSB
27-11 2023	2.6Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan doa sebelum belajar - Mengucapkan an doa-doa harian - Melakukan gerakan-gerakan anggota tubuh 	Meningkatkan nilai karakter anak yang lebih cerdas dan kreatif	I. KEGIATAN AWAL 30 menit <ul style="list-style-type: none"> - Baris berbaris, nyanyi - Memberi salam, membalas salam - Melafalkan doa sebelum belajar - Mengucapkan "doa belajar" - Melakukan "gerakan anggota tubuh sambil menyanyikan lagu" 	Bernyanyi Berdoa Berdoa Olahraga	<ul style="list-style-type: none"> - Disiplin - Religius - Religius -Religius -Kerja keras 	<ul style="list-style-type: none"> - Guru & Anak - Buku doa anak - Guru & anak -Guru & anak 				

<p>1.5 Mengenal benda berdasarkan fungsi, mengklarifikasi benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran</p>	<p>Menyebutkan bilangan sesuai dengan jumlah benda pada kotak angka</p> <p>-Menunjukkan bilangan sesuai dengan jumlah benda dalam kotak angka</p>	<p>Anak dapat menghitung jumlah bintang</p> <p>-Anak dapat menunjukkan warna bintang pada media kotak angka</p> <p>-Anak dapat mengenal bilangan melalui warna kesukaannya</p>	<p>2. KEGIATAN INTI 30 menit</p> <p>- Anak menghitung jumlah bintang 1-10 yang ada didalam kotak angka berdasarkan jumlah angka yang ada dalam kotak tersebut</p> <p>Anak menunjukkan warna bintang pada media kotak angka sesuai dengan warna</p> <p>Mewarnai bebas</p>	<p>Tanya jawab</p> <p>Kreatif</p> <p>Mewarnai</p>	<p>Percaya diri</p> <p>Kreatif</p> <p>Kreatif</p>	<p>Pola gambar bintang, pola gambar angka. Gunting, kardus, origami, lem fox, lem lilin.</p>				
<p>2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan</p>	<p>Membiasakan hidup bersih dan bertanggung jawab</p>	<p>Anak taat terhadap aturan yang diberikan oleh guru</p>	<p>3. KEGIATAN ISTIRAHAT 20 menit</p> <p>Mencuci tangan dengan sabun</p> <p>Merapikan peralatan belajar</p>	<p>Bersih</p>	<p>Disiplin</p> <p>Tanggung jawab</p>	<p>Air sabun, serbet, bekal anak</p>				

	untuk melatih kedisiplinan										
		<ul style="list-style-type: none"> - Perbedaan laki-laki dan perempuan - Memberi, membalas salam 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak bisa membedakan laki-laki dan perempuan 	Menghitung jumlah laki-laki dan perempuan	Berdiskusi	Percaya diri Religius	Guru & Anak				
	2.2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Bernyanyi	Anak dapat menghafal lagu mari pulang	4. KEGIATAN AKHIR 15 MENIT Menyanyikan lagu mari pulang Berdoa, salam	Berdiskusi	Komunikatif	Guru & Anak				

Mengetahui
Guru kelas A



Ulfatukhillah, S.Pd

Banda Aceh, 27 November 2023
Guru Kelas



Imelliani

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK IT PERMATA SUNNAH BANDA ACEH**

TEMA / SUBTEMA : Alam Semesta / Benda Langit
SUB-SUB TEMA : Bintang
SEMESTER / MINGGU : I / 2
KELOMPOK / USIA : A / 4-5 Tahun
PERTEMUAN : Kedua

Hari/ Tgl	KD	Muatan Materi	Tujuan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Nilai-Nilai Karakter	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak			
								BB	MB	BSFI	BSB
04-12- 2023	2.6Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan doa sebelum belajar - Mengucapkan doa-doa harian - Melakukan gerakan-gerakan anggota tubuh 	Meningkatkan nilai karakter anak yang lebih cerdas dan kreatif	II. KEGIATAN AWAL 30 menit <ul style="list-style-type: none"> - Baris berbaris, nyanyi - Memberi salam, membalas salam - Melafalkan doa sebelum belajar - Mengucapkan "doa belajar" - Melakukan "gerakan anggota tubuh sambil menyanyikan lagu" 	Bernyanyi Berdoa Berdoa Bernyanyi	Disiplin Religius Kerjasama	- Guru & Anak - Buku doa anak Guru & Anak Guru & Anak				

<p>1.5 Mengenal benda berdasarkan fungsi, mengklarifikasi benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran</p>	<p>-Mengurutkan bilangan sesuai dengan kotak angka</p>	<p>- Anak dapat memasukkan jumlah bintang kedalam media kotak angka dan menempelkan bintang sesuai dengan jumlah angka</p>	<p>2. KEGIATAN INTI 30 menit</p>	<p>Berdiskusi</p>	<p>- Bertanggung jawab</p>	<p>Pola gambar bintang, pola gambar angka. Gunting, kardus, origami, lem fox, lem lilin.</p>
	<p>-Membilang banyak benda kartu bergambar</p>	<p>-Anak menghubungkan angka sesuai dengan jumlah bintang</p>	<p>- Anak memasukkan jumlah bintang kedalam media kotak angka dengan urutan angka 1-10</p>	<p>Berhitung</p>	<p>Percaya diri</p>	
			<p>- Anak mengenal warna bintang yang ada didalam media kotak angka dengan warna kuning, merah, hijau, dan biru.</p>	<p>Tanya jawab</p>	<p>Percaya diri</p>	
			<p>- Anak menghitung</p>			

				jumlah bintang, memberikan garis yang menghubungkan angka sesuai dengan jumlah bintang	Berhitung	Percaya diri					
	2.6. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	<ul style="list-style-type: none"> - Membiasakan hidup bersih dan bertanggung jawab 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak taat terhadap aturan yang diberikan oleh guru 	Kegiatan Istirahat 30 menit Mencuci tangan dengan sabun	Bercerita	Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> - Air sabun, serbet, bekal anak. 				
		<ul style="list-style-type: none"> - Perbedaan laki-laki dan perempuan - Memberi, membalas salam 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak bisa membedakan laki-laki dan perempuan 	Menghitung jumlah laki-laki dan perempuan	Berdiskusi	Komunikatif	Guru & Anak				
	2.2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Bernyanyi	Anak dapat menghafal lagu mari pulang	4. KEGIATAN AKHIR 15 menit Menyanyikan lagu mari pulang Berdoa, salam	Berdiskusi Berdoa	Komunikatif Religius	Guru & Anak Guru & Anak				

Mengetahui
Guru kelas A



Ulfatukhillah, S.Pd

Banda Aceh, 04 Desember 2023
Guru Kelas



Imelliani

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) PERTEMUAN (1)

Tema/Sub Tema : Alam Semesta/Benda-benda Langit
 Sub-sub Tema : Bintang
 Pengembangan : Kognitif
 Indikator : Menyebutkan bilangan sesuai dengan jumlah benda
 Kegiatan Pembelajaran : Anak menuliskan angka sesuai dengan jumlah bintang
 Tujuan : Anak dapat menghitung jumlah bintang pada gambar

Nama Anak : GIBRAN.
 Kelompok : A
 Hari/Tanggal :/ November 2023
 Petunjuk : Anak menghitung jumlah bintang dan menuliskan angka sesuai dengan jumlah bintang yang terlihat pada gambar tersebut


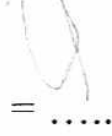
Soal :

1. Hitunglah jumlah bintang didalam tabel ini ?

No	BINTANG
1	 = 2
2	 = 4
3	 = 1
4	 = 3
5	 = 5

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) PERTEMUAN (1)

Tema/Sub Tema	: Alam Semesta/Benda-benda Langit
Sub-sub Tema	: Bintang
Pengembangan	: Kognitif
Indikator	: Menyebutkan bilangan sesuai dengan jumlah benda
Kegiatan Pembelajaran	: Anak menuliskan angka sesuai dengan jumlah bintang
Tujuan	: Anak dapat menghitung jumlah bintang pada gambar
Nama Anak	: <u>BAHRAN.</u>
Kelompok	: A
Hari/Tanggal	:/ November 2023
Petunjuk	: Anak menghitung jumlah bintang dan menuliskan angka sesuai dengan jumlah bintang yang terlihat pada gambar tersebut
Soal :	
1. Hitunglah jumlah bintang didalam tabel ini ?	






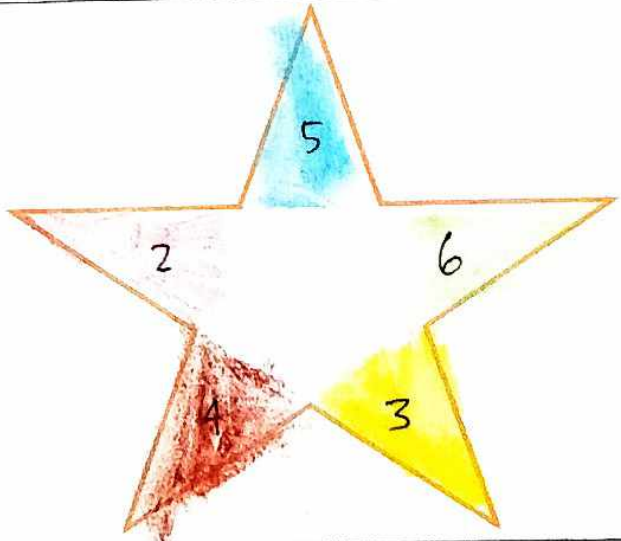
No	BINTANG	
1		 =
2		 =
3		 =
4		 =
5		 =

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) PERTEMUAN (2)

Tema/Sub Tema : Alam Semesta/Benda-benda Langit
 Sub-sub Tema : Bintang
 Pengembangan : Kognitif
 Indikator : Menunjukkan bilangan sesuai dengan jumlah benda
 Kegiatan Pembelajaran : Anak mewarnai gambar bintang dan menghitung angka
 Tujuan : Anak dapat mengenal bilangan melalui warna kesukaannya

Nama Anak : Gibran
 Kelompok : A
 Hari/Tanggal : / / November 2023
 Petunjuk : Anak mewarnai gambar bintang dengan pensil gambar

Soal :
 1. Warnai gambar bintang didalam tabel ini ?

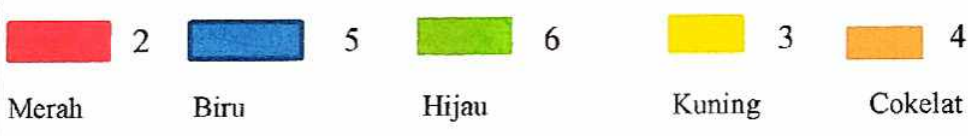
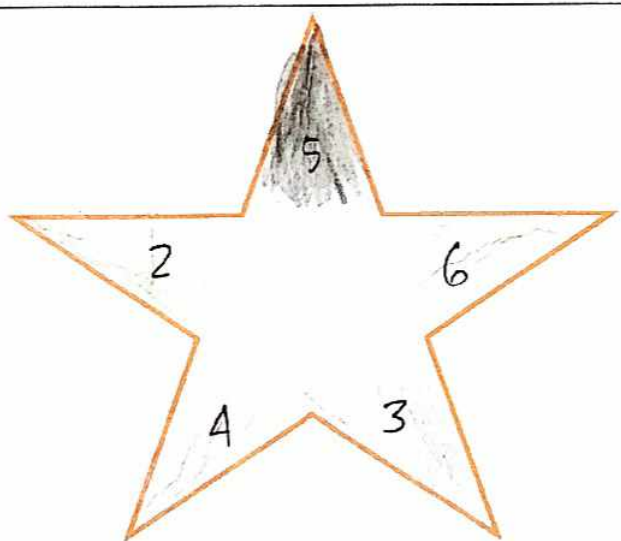
No	BINTANG
1	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  2 Merah </div> <div style="text-align: center;">  5 Biru </div> <div style="text-align: center;">  6 Hijau </div> <div style="text-align: center;">  3 Kuning </div> <div style="text-align: center;">  4 Cokelat </div> </div>
2	

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) PERTEMUAN (2)

Tema/Sub Tema : Alam Semesta/Benda-benda Langit
 Sub-sub Tema : Bintang
 Pengembangan : Kognitif
 Indikator : Menunjukkan bilangan sesuai dengan jumlah benda
 Kegiatan Pembelajaran : Anak mewarnai gambar bintang dan menghitung angka
 Tujuan : Anak dapat mengenal bilangan melalui warna kesukaannya

Nama Anak : Bahran
 Kelompok : A
 Hari/Tanggal :/ November 2023
 Petunjuk : Anak mewarnai gambar bintang dengan pensil gambar

Soal :
 1. Warnai gambar bintang didalam tabel ini ?

No	BINTANG
1	
2	

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) PERTEMUAN (3)

Tema/Sub Tema : Alam Semesta/Benda-benda Langit
 Sub-sub Tema : Bintang
 Pengembangan : Kognitif
 Indikator : Mengurutkan bilangan sesuai dengan angka
 Kegiatan Pembelajaran : Anak menempelkan gambar bintang yang ada didalam lembar kerja anak, sesuai dengan jumlah angka
 Tujuan : Anak dapat menuliskan angka sesuai dengan jumlah bintang

Nama Anak : FARSANA...
 Kelompok : A
 Hari/Tanggal :/ November 202
 Petunjuk : Anak menghitung jumlah bintang dan menuliskan angka sesuai dengan jumlah bintang yang terlihat pada gambar tersebut

Soal :
 1. Hitunglah jumlah bintang sesuai dengan urutan pada gambar yang ada didalam tabel ?

No	BINTANG
1	1 = 
2	2 = 
3	3 = 
4	4 = 
5	5 = 

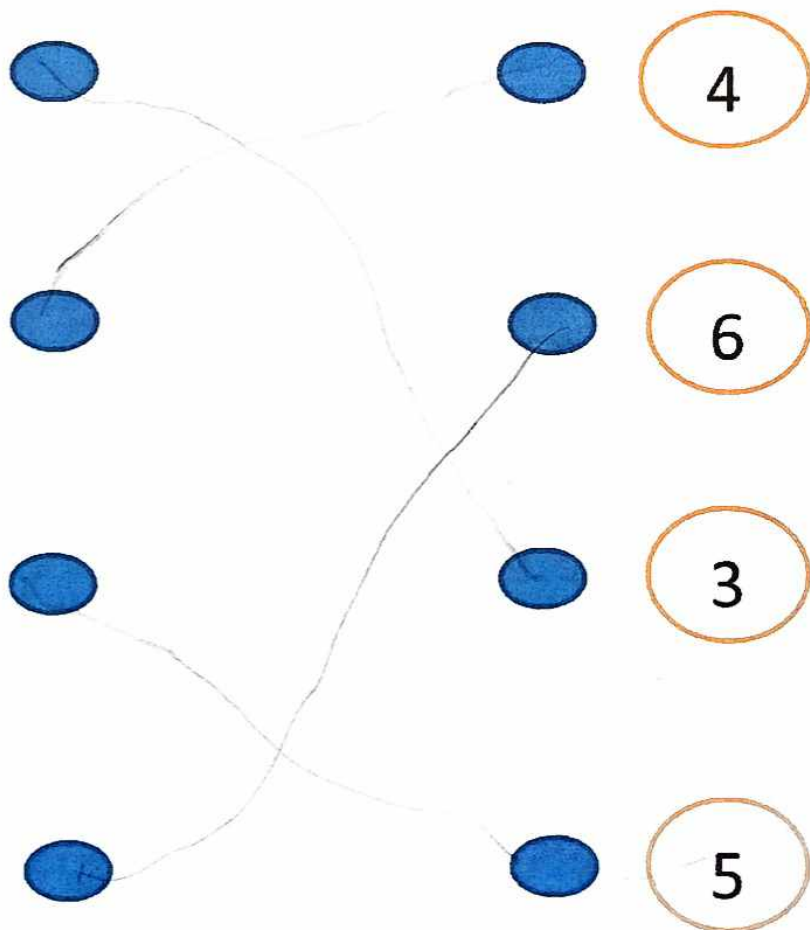
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) PERTEMUAN (4)

Tema/Sub Tema : Alam Semesta/Benda-benda Langit
Sub-sub Tema : Bintang
Pengembangan : Kognitif
Indikator : Membilang banyak benda berupa kartu bergambar bintang
Kegiatan Pembelajaran : Anak Menghitung jumlah bintang, meberikan garis yang menghubungkan angka yang sesuai dengan jumlah bintang
Tujuan : Anak menghubungkan angka yang sesuai dengan jumlah bintang

Nama Anak : SAUKAN.....
Kelompok : A
Hari/Tanggal :/ November 2023
Petunjuk : Anak menghitung jumlah bintang memberikan garis yang menghubungkan angka yang sesuai dengan jumlah bintang

Soal :

1. Hitunglah jumlah bintang didalam kotak, lalu garis yang menghubungkan dengan angka ?



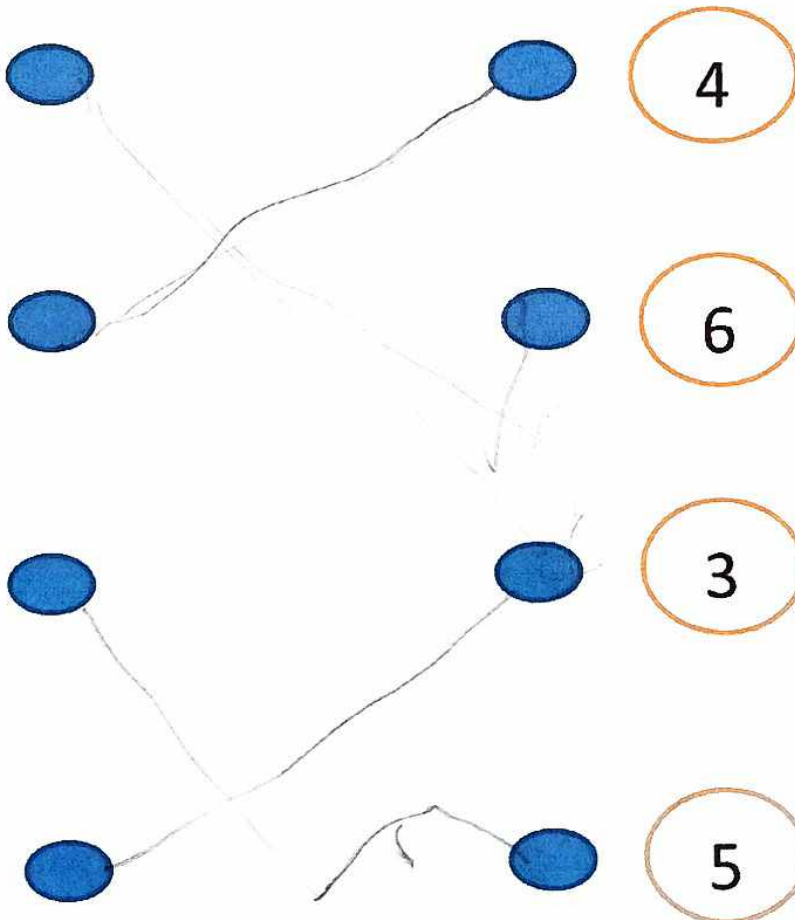
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) PERTEMUAN (4)

Tema/Sub Tema : Alam Semesta/Benda-benda Langit
Sub-sub Tema : Bintang
Pengembangan : Kognitif
Indikator : Membilang banyak benda berupa kartu bergambar bintang
Kegiatan Pembelajaran : Anak Menghitung jumlah bintang, meberikan garis yang menghubungkan angka yang sesuai dengan jumlah bintang
Tujuan : Anak menghubungkan angka yang sesuai dengan jumlah bintang

Nama Anak : MAULANA MAULMUR
Kelompok : A
Hari/Tanggal : / November 2023
Petunjuk : Anak menghitung jumlah bintang memberikan garis yang menghubungkan angka yang sesuai dengan jumlah bintang

Soal :

1. Hitunglah jumlah bintang didalam kotak, lalu garis yang menghubungkan dengan angka ?



Nomor : 3918/131013/FI/KM/X/2023
Lampiran : -
Hal : *Izin Melaksanakan Penelitian Skripsi*

Kepada Yth,
Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Wilayah Kota Banda Aceh
Di
Tempat

Dengan hormat,

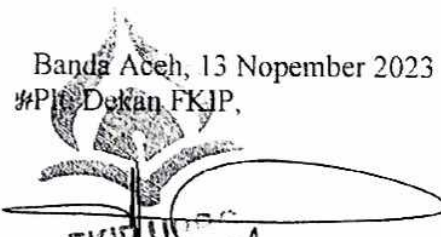
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) mengharapkan bantuan Bapak/Ibu agar sudi kiranya memberi izin kepada yang namanya tersebut di bawah ini :

Nama : **Imelliani**
NIM : **1911070032**
Program Studi : **SI Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD)**

Untuk mengumpulkan data-data di TK IT Permata Sunnah dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

“Analisis Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Kotak Angka pada Anak Kelompok A1 di TK IT Permata Sunnah”.

Atas pemberian izin dan bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 13 Nopember 2023
#Plt Dekan FKIP,

FKIP UBBG
Dr. Rita Novita, M.Pd
NIDN: 1312049101

Tembusan:

1. Yang bersangkutan
2. Arsip



PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

JALAN P.NYAK MAKAM NO.23 GP KOTA BARU TELP/FAX. (0651) 7555136,7555137
E-mail : disdikbudbna@gmail.com website : www.disdikbudbna.com
Kode Pos : 23125

IZIN PENELITIAN

Nomor: 074/A2/6366 /2023

TENTANG

**IZIN PENGUMPULAN DATA SKRIPSI
DI TK IT PERMATA SUNNAH**

Dasar: Surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bina Bangsa
Getsempena
Nomor: 3918/131013/FI/KM/X/2023 tanggal 13 November 2023, perihal izin
melaksanakan penelitian Skripsi.

**KEPALA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KOTA BANDA ACEH
MEMBERI IZIN**

Kepada

Nama : **IMELLIANI**

NIM : **1911070032**

Program Studi : **S1 pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD)**

Untuk: mengumpulkan data di TK IT PERMATA SUNNAH Banda Aceh dalam rangka
Penyusunan Skripsi yang berjudul:
**"ANALISIS KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN MELALUI PERMAINAN
KOTAK ANGKA AI DI TK IT PERMATA SUNNAH BANDA ACEH TAHUN
2023"**.

Dengan ketentuan adalah sebagai berikut:

1. Harus berkonsultasi langsung dengan Kepala Sekolah yang bersangkutan dan sepanjang tidak mengganggu proses belajar mengajar.
2. Bagi mahasiswa yang bersangkutan supaya menyampaikan foto copi hasil penelitian sebanyak 1 (satu) eksemplar ke Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh.
3. Surat ini berlaku sejak tanggal 20 November s.d 20 Desember 2023.

Demikianlah surat ini disampaikan untuk dapat dipergunakan semestinya.

Banda Aceh, 20 November 2023 M
06 Jumadil Awal 1445 H

An KEPALA DINAS PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN KOTA BANDA ACEH
KABID. PEMB. PAUD DAN PNF,



SABRI IS S, Pd
PEMBINA

NIP. 19720424 199702 1 001

Tembusan:



YAYASAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH (DOAFA PLS)

TKIT PERMATA SUNNAH

Jalan Utama Rukoh, Lr. Banna (Dekat Pasar Rukoh), Depan Lapangan Futsal Orange,
Dusun Lamnyong, Desa Rukoh Kec. Syiah Kuala, Banda Aceh, HP: 085260710161
Email : permatasunnahaceh@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 56/TKIT-PS/VII/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Permata Sunnah, menerangkan bahwa :

Nama : Imelliani

NIM : 1911070032

Program Studi : S1 pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD)

Telah menyelesaikan kegiatan pengumpulan data dalam rangka penulisan skripsi yang berjudul:

“Analisis Kemampuan Mengenal Bilangan Melalui Permainan Kotak Angka A1 Di TKIT Permata Sunnah Banda Aceh Tahun 2023”.

Yang dilaksanakan dari tanggal 27 November s/d 04 Desember 2023 sesuai surat izin penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Banda Aceh dengan nomor surat 074/A2/ 6366 / 2023.

Demikian keterangan yang dapat kami sampaikan. Semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 11 Desember 2023

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Anna Fauza Jailani, S. Pd., M. Pd
NUPTK. 295176664210002