

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1 – 10 MELALUI
PERMAINAN SUNDA MANDA PADA KELOMPOK A
TKIT AR-RAHMAAN I PRAMBANAN
SLEMAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Aprilia Wahyuning Fitri
NIM 12111244028

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 MELALUI PERMAINAN SUNDA MANDA PADA KELOMPOK A TKIT AR-RAHMAAN 1 PRAMBANAN SLEMAN YOGYAKARTA" yang disusun oleh Aprilia Wahyuning Fitri, NIM 12111244028 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I,



Dr. Slamet Suyanto, M.Ed.
NIP 19620702 199802 1 001

Yogyakarta, April 2016
Pembimbing II,



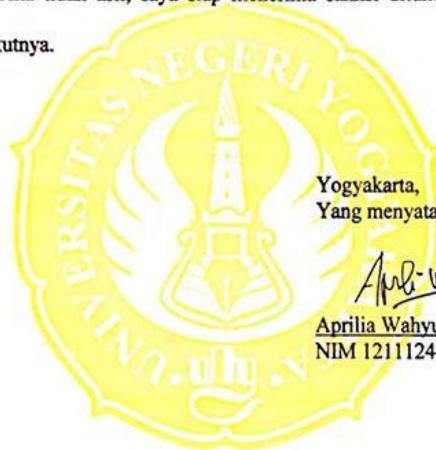
Martha Christiani, M.Pd.
NIP 19820523 200604 2 001



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, April 2016
Yang menyatakan,

Aprilia Wahyuning Fitri
NIM 12111244028

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 MELALUI PERMAINAN SUNDA MANDA PADA KELOMPOK A TKIT AR-RAHMAAN 1 PRAMBANAN SLEMAN YOGYAKARTA" yang disusun oleh Aprilia Wahyuning Fitri, NIM 12111244028 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 17 Mei 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Slamet Suyanto, M.Ed.	Ketua Penguji		26/5 -16
Nur Cholimah, M.Pd.	Sekretaris Penguji		27/5 -16
Banu Setyo Adi, M.Pd.	Penguji Utama		26/5 -16
Martha Christianti, M.Pd.	Penguji Pendamping		30/5 -16

Yogyakarta, 10 JUN 2016
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan.



Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

Satu-satunya sumber pengetahuan adalah pengalaman,
(Albert Einstein)

Persamaan antara matematika dan kehidupan adalah sama-sama butuh
perhitungan.
(Peneliti)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Bapak dan ibu tercinta dengan segala doa yang tiada henti dipanjatkan dan memberi motivasi.
2. Almamater Kebanggaan Universitas Negeri Yogyakarta.

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1 – 10 MELALUI
PERMAINAN SUNDA MANDA PADA KELOMPOK A
TKIT AR-RAHMAAN I PRAMBANAN
SLEMAN YOGYAKARTA**

Oleh
Aprilia Wahyuning Fitri
NIM 12111244028

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 melalui permainan sunda manda pada anak kelompok A di TKIT AR-Rahmaan 1 Prambanan, Sleman, Yogyakarta. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan mengenal angka 1-10 anak kelompok A yang masih rendah dan kegiatan pembelajaran mengenal angka 1-10 yang monoton membuat anak cepat bosan dan bermain sendiri dengan temanya.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan berkolaborasi dengan guru menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, serta refleksi. Proses penelitian dilaksanakan 2 Siklus yaitu Siklus I dan Siklus II pada bulan Maret 2015. Subjek penelitian adalah siswa kelompok A TKIT AR-Rahmaan 1 yang berjumlah 15 anak terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Objek penelitian adalah kemampuan mengenal angka 1-10 melalui permainan sunda manda. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan tes, sedangkan teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka 1-10 anak meningkat setelah adanya tindakan. Permainan sunda manda yang dilakukan secara bertahap dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 anak di TKIT AR-Rahmaan 1. Kemampuan mengenal angka 1-10 anak pada pra tindakan menunjukkan rata-rata persentase 56,29%. Pada siklus I meningkat mencapai 68,64% dan di siklus II meningkat mencapai persentase 90,12%. Dengan demikian permainan sunda manda dapat digunakan untuk mengajarkan kemampuan mengenal angka 1-10.

Kata kunci: *kemampuan mengenal angka 1-10, permainan sunda manda, anak kelompok A*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga laporan skripsi dengan judul “Peningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 melalui Permainan Sunda Manda pada Kelompok A di TKIT AR-Rahmaan 1 Prambanan, Sleman, Yogyakarta” dapat tersusun dengan baik dan lancar. Laporan skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dan saran dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat;

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memudahkan kegiatan akademik.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memudahkan pada penulis dalam kelulusan studi.
3. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah membantu kelancaran penelitian.
4. Bapak Dr. Slamet Suyanto, M.Ed. selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Martha Christianti, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi.

5. Ibu Kepala Sekolah dan keluarga besar TKIT AR-Rahmaan 1 Prambanan, Sleman, Yogyakarta yang telah memberikan ijin, arahan, bimbingan, dan pengalaman selama proses penelitian.
6. Segenap keluarga tercinta (ibu Nur Wahyuni, bapak Tunggal, dan mas Anggi Dwi Prabowo) yang telah memberikan doa dan motivasi.
7. Sahabat-sahabat PGPAUD 2012 yang saling memberikan semangat dan motivasi.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal baik dan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis berharap agar skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi dunia pendidikan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, Juni 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Anak Usia Dini.....	9
1. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	9
2. Matematika untuk Anak Usia Dini.....	12
3. Pengenalan Angka untuk Anak Usia Dini.....	14
4. Cara Belajar Angka Anak Usia Dini.....	15

B. Permainan Sunda Manda.....	18
1. Bermain dan Permainan.....	18
2. Pengertian Permainan Sunda Manda.....	23
a. Pengertian Sunda Manda Tradisional.....	23
b. Variasi Sunda Manda.....	25
C. Kerangka Pikir.....	26
D. Hipotesis Tindakan.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Proses Penelitian.....	28
C. Setting Penelitian.....	29
D. Desain Penelitian.....	29
E. Teknik Pengumpulan Data.....	32
1. Observasi.....	33
2. Tes.....	33
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	34
G. Teknik Analisis Data.....	35
H. Indikator Keberhasilan.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data Penelitian.....	37
B. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Siklus I.....	37
1. Pra Tindakan.....	37
2. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Siklus I.....	41
3. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Siklus II.....	53
C. Pembahasan.....	64
D. Keterbatasan Penelitian.....	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	69
B. Saran.....	69

DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Angka 1-10.....	34
Tabel 2. Rubrik Penilaian Instrumen Kemampuan Mengenal Angka 1-10.....	34

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Area Permainan Sunda Manda.....	24
Gambar 2. Variasi Area Permainan Sunda Manda.....	26
Gambar 3. Alur PTK Model Kemmis & Taggart.....	30
Gambar 4. Data Kumulatif Observasi Kemampuan mengenal angka 1-10 pada Pra Tindakan.....	39
Gambar 5. Data Kumulatif Observasi Kemampuan mengenal angka 1-10 Setiap Anak Selama Pra Tindakan.....	40
Gambar 6. Data Kumulatif Observasi Kemampuan mengenal Angka 1-10 Siklus I.....	50
Gambar 7. Data Kumulatif Observasi Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Setiap Anak Selama Siklus I.....	51
Gambar 8. Variasi Area Permainan Sunda Manda dengan Angka 1-10.....	54
Gambar 9. Variasi Area Permainan Sunda Manda dengan Gambar Benda.....	57
Gambar 10. Variasi Area Permainan Sunda Manda Angka dan Gambar Benda.....	59
Gambar 11. Data Kumulatif Observasi Kemampuan mengenal Angka 1-10 Siklus II.....	62
Gambar 12. Data Kumulatif Observasi Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Setiap Anak Selama Siklus I.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Ijin Penelitian.....	hal 73
Lampiran 2.	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	75
Lampiran 3.	Nilai Anak Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II.....	77
Lampiran 4.	Rencana Kegiatan Harian.....	91
Lampiran 5.	Foto Kegiatan.....	110

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang penting khususnya bagi tumbuh kembang anak. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. PAUD memberikan layanan kepada anak usia dini untuk memberikan stimulasi-stimulasi agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Pertumbuhan dan perkembangan anak akan bermanfaat bagi kehidupan selanjutnya.

Anak usia dini disebut *golden age* karena pada usia ini pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik, sosial emosional, kognitif, dan bahasa berlangsung dengan sangat pesat (Slamet Suyanto, 2005: 6). Kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan dasar anak yang perlu untuk dikembangkan melalui pemberian stimulus. Stimulasi yang diberikan sejak dini akan berdampak saat dewasa kelak. Stimulasi dalam pembelajaran dan pengalaman yang didapat oleh anak akan mengembangkan kognitif anak. Stimulasi-stimulasi perlu diberikan secara optimal oleh guru ataupun orang tua untuk memberi kesempatan pada anak memahami hal-hal baru.

Anak usia taman kanak-kanak berada di perkembangan kognitif telah memiliki kemampuan dasar pengetahuan alam sekitar dan tentang matematika. Perkembangan pengetahuan alam sekitar pada anak dilihat dari kemampuan menyebutkan nama objek yang ada disekitarnya, menjelaskan tentang peristiwa yang terjadi, serta hal-hal lainnya. Perkembangan matematika dapat dilihat dari kemampuan anak dalam konsep bilangan, menghitung batas tertentu dan bahkan ada yang telah dapat melakukan operasi hitung secara sederhana (Martini Jamaris, 2006 : 43).

Matematika merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari (Slamet Suyanto, 2005: 56). Beberapa contoh fungsi matematika dalam kehidupan adalah belanja, menghitung benda, dan memahami waktu. Matematika dapat dikenalkan anak sejak dini sesuai dengan tahapan perkembangannya. Menurut Piaget (Slamet Suyanto, 2005: 161) tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logico-mathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Bukan agar anak dapat cepat berhitung namun memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir. Anak usia dini bukan hanya belajar matematika sebagai persiapan untuk memahami konsep matematika pada tingkat yang lebih tinggi namun hal yang penting adalah matematika digunakan untuk mengajarkan anak berpikir logis. Konsep matematika yang perlu dikenalkan pada anak yaitu berhubungan dengan lambang bilangan atau angka. Pengenalan angka sangat penting dikuasai

oleh anak, sebab akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya di jenjang pendidikan berikutnya.

Bilangan adalah suatu objek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan. Untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka (Sudaryanti, 2006: 4). Kesalahan yang sering terjadi pada praktek pembelajaran mengenal bilangan adalah guru sering kali menggunakan buku tulis maupun menuliskannya di papan tulis. Hal tersebut dapat membuat anak menganggap bilangan sebagai rangkaian kata-kata yang tidak bermakna dan pembelajaran mengenal angka merupakan hal yang membosankan. Guru harus menggunakan metode serta media yang menarik dan menyenangkan dalam mengenalkan konsep angka tersebut.

Pengenalan konsep angka kepada anak, memerlukan cara dan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. Salah satunya adalah melalui kegiatan bermain. Prinsipnya pembelajaran di TK tidak terlepas dari kegiatan bermain yang menyenangkan. Kegiatan bermain yang menyenangkan memiliki ciri-ciri meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih, dan merangsang anak terlibat aktif (Slamet Suyanto, 2005: 26). Selain itu, melalui kegiatan bermain, diharapkan pengenalan konsep angka pada anak tidak monoton, tidak hanya menggunakan model pembelajaran yang klasikal, serta guru dapat memasukkan unsur edukatif dalam permainan tersebut.

Permainan adalah berbagai kegiatan yang dilakukan bersama-sama atau sendiri secara menyenangkan (Yuliani Nurani Sujiono, 2013: 144). Permainan

tradisional juga bisa memberikan rasa senang pada anak sehingga bisa dilakukan di kegiatan pembelajaran di TK. Permainan tradisional perlu di lestarikan karena di TK AR-Rahmaan 1 Prambanan tidak menggunakan permainan tradisional sebagai kegiatan di sekolah. Salah satu permainan tradisional yang sering dikenal anak yaitu dakon, ular tangga, sunda manda dan lain-lain. Permainan sunda manda dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman konsep angka pada anak. Permainan sunda manda adalah permainan dengan cara melompat menggunakan satu kaki yang biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bergantian, perlengkapannya menggunakan sebidang tanah atau lantai yang digambari petak-petak untuk bermain. Permainan ini sangat cocok untuk mengenal angka karena terdiri dari kotak-kotak yang berisi gambar angka dan anak melompat menggunakan satu kaki sehingga permainan ini menyenangkan untuk anak.

Berdasarkan hasil observasi awal bulan Desember tahun 2015 di TKIT Ar-Rahmaan I pada anak kelompok A terlihat kemampuan anak mengenal angka 1-10 rendah. Hasil ini buktikan dari ketika anak diminta untuk menyebutkan angka hanya sejumlah 4 anak yang mampu, untuk mengurutkan angka hanya sejumlah 2 anak yang mampu, dan memasang angka dengan jumlah benda hanya sejumlah 3 anak yang mampu. Data lengkap dapat dilihat di lampiran 3.

Mengenal angka dalam pembelajaran di kelas guru masih monoton yaitu menggunakan lembar kerja anak dan papan tulis, terlihat anak bosan dengan pembelajaran pengenalan angka. Kebosanan itu terlihat dari perilaku anak

berbicara sendiri dengan temannya ketika guru menerangkan, anak bermain sendiri, anak duduk dengan kepala ditaruh di meja dan terkadang anak tidak selesai mengerjakan tugas dari guru dan malah mencontek tugas temannya.

Berdasarkan observasi dan kenyataan tersebut penelitian tindakan kelas mencoba untuk memperbaiki keadaan kelas yang tidak menyenangkan dalam mengenal angka dengan permainan *sunda manda*. . Diperlukan langkah-langkah inovasi perlu dikenalkan agar terjadi peningkatan kemampuan anak. Kemampuan mengenal angka diharapkan dapat meningkat pada anak kelompok A di TKIT Ar-Rahmaan I Prambanan.

Kegiatan meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 haruslah yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak agar meningkatkan ketercapaian pembelajaran di dalam kelas. Karakteristik anak usia dini pada umumnya masih sulit berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama, anak cepat teralihkan perhatian pada kegiatan lain kecuali kegiatan tersebut menyenangkan, bervariasi dan tidak membosankan. Untuk mengoptimalkan pemahaman konsep angka pada anak, dibutuhkan kegiatan yang bervariasi serta dapat menarik minat dan perhatian anak.

Upaya dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A di TKIT Ar-Rahmaan I Prambanan dilakukan dengan menggunakan permainan *sunda manda* yang diberi muatan matematika yaitu pada petak-petak permainan *sunda manda* diberi angka 1-10 dan gambar. Perlengkapan yang digunakan yaitu *puzzle* atau lantai sebagai alasnya, *gacuk* untuk dilempar,

flashcard untuk menyebutkan angka 1-10, Lembar Kerja Anak (LKA) untuk menulis angka 1-10, kemudian alasnya akan diberi angka (1-10), dan diberi gambar benda sejumlah angka.

B. Identifikasi Masalah.

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan anak mengenal angka 1-10 masih rendah, hal ini dibuktikan dari observasi awal yang dilakukan dengan hasil yaitu, kemampuan menyebutkan angka 53,33%, kemampuan mengurutkan angka 53,33% dan kemampuan memasangkan angka dengan jumlah benda 55,56%.
2. Kegiatan pembelajaran di kelas yang monoton.
3. Anak cepat bosan dalam kegiatan pembelajaran mengenal angka dan bermain sendiri dengan temannya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal 1-10 pada anak kelompok A di TKIT Ar-Rahmaan I Prambanan, Sleman, Yogyakarta.
2. Menggunakan permainan sunda manda yang sudah diberi muatan matematika.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut di atas, maka rumusan masalah ini adalah: “Bagaimanakah meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 melalui permainan sunda manda pada anak kelompok A di TKIT Ar-Rahmaan I Prambanan, Sleman, Yogyakarta?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan, dapat dirumuskan tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 melalui permainan sunda manda pada anak kelompok A di TKIT Ar-Rahmaan I Prambanan, Sleman, Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi objek, peneliti serta seluruh komponen yang terlibat dalam penelitian. Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Anak dapat:

Meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 dan meningkatkan memotivasi anak untuk belajar.

2. Guru dapat:

Memperbaiki pembelajaran matematika dengan menggunakan permainan sunda manda mendapatkan cara pembelajaran baru dalam pengenalan angka

bagi anak, dengan menggunakan permainan sunda manda membantu guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.

3. Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan mengenai cara melakukan penelitian yang baik dan benar khususnya dalam kaitannya dengan peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10 melalui permainan sunda manda.

G. Definisi Operasional

Untuk mendapatkan kesamaan arti pada penelitian ini dilakukan pendefinisian istilah yaitu:

1. Kemampuan mengenal angka 1-10 adalah kemampuan anak untuk mengenal angka 1-10 ditunjukkan dalam bentuk kemampuan menyebutkan angka, mengurutkan angka, dan menghubungkan atau memasangkan angka dengan jumlah benda (Permendiknas Nomor 58 Tahun 2008).
2. Permainan Sunda Manda adalah permainan tradisional yang dilakukan dengan melempar *gacuk* dan melompat menggunakan satu kaki pada petak-petak, kemudian divariasikan permainannya yaitu petak-petaknya diberi gambar angka dan gambar benda agar bisa meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Anak Usia Dini

1. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi untuk dapat berpikir. Perkembangan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada dipusat susunan syaraf. Semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama melalui empat tahapan Piaget (Slamet Suyanto, 2005: 53), yaitu:

- a. Sensorimotor (0-2 tahun), pada tahap ini anak lebih banyak menggunakan gerak refleks dan inderanya untuk berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya.
- b. Praoperasional (2-7 tahun), pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas dibandingkan tahap sebelumnya, anak mulai mengenali simbol termasuk bahasa dan gambar.
- c. Konkret operasional (7-11 tahun), pada tahapan ini anak sudah mampu memecahkan persoalan sederhana yang bersifat konkrit, anak sudah mampu berpikir berkebalikan atau berpikir dua arah, misal $3 + 4 = 7$ anak telah mampu berfikir jika $7 - 4 = 3$ atau $7 - 3 = 4$, hal ini menunjukkan bahwa anak sudah mampu berpikir berkebalikan.
- d. Formal operasional (11 tahun ke atas), pada tahap ini anak sudah mampu berpikir secara abstrak, mampu membuat analogi, dan mampu mengevaluasi cara berpikirnya.

Anak usia TK berada pada tahap praoperasional (2-7 tahun). Istilah praoperasional menunjukkan pada pengertian belum matangnya cara kerja pikiran. Pada tahap praoperasional ini anak tidak berpikir secara operasional yaitu proses berfikir menginternalisasi suatu aktivitas yang memungkinkan anak mengaitkan kegiatan yang telah dilakukan sebelumnya (Martini Jamaris, 2006:21). Pada

tahap usia ini merupakan masa permulaan bagi anak untuk membangun kemampuannya dalam menyusun pikirannya, maka dari itu cara berpikir anak pada tahap ini belum stabil dan tidak terorganisasi secara baik. Menurut Rita Eka Izzaty (2008: 88-90) tahap praoperasional terdapat ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Anak mulai menguasai fungsi simbolis, anak telah mampu bermain pura-pura dan kemampuan berbahasanya semakin sistematis.
- b. Anak suka melakukan peniruan (imitasi) dengan apa yang dilihatnya..
- c. Cara berpikir anak yang egosentris, di mana anak belum mampu untuk membedakan sudut pandang seseorang dengan sudut pandang orang lain.
- d. Cara berpikir anak yang *centralized*, yaitu cara berpikir anak masih terpusat pada satu dimensi saja.
- e. Berpikir tidak dapat dibalik, operasi logis anak belum dapat dibalik. Pada tahap ini anak belum dapat berpikir berkebalikan (reversibel) atau berpikir dua arah.
- f. Berpikir terarah statis, anak belum dapat berpikir tentang proses terjadinya sesuatu.

Dalam menggambarkan dinamika perkembangan kognitif Piaget, dalam hal ini Rita Eka Izzaty (2008: 34-36) menggunakan lima istilah, yaitu, skema, adaptasi, asimilasi, akomodasi, dan equilibrium. Skema adalah hal yang menunjukkan struktur mental, pola berpikir yang digunakan seseorang untuk berpikir mengatasi suatu situasi tertentu di lingkungannya. Adaptasi adalah proses penyesuaian pemikiran dengan memasukan informasi baru ke dalam pemikiran individu. Piaget mengatakan anak-anak menyesuaikan diri dengan dua cara, yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah keadaan di mana seorang anak menyatukan informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada dalam benak anak. Sebagai contoh anak TK yang sudah mengetahui konsep bilangan, ketika diajarkan konsep penjumlahan anak akan melakukan integrasi antara konsep bilangan yang sudah dipahaminya dengan penjumlahan. Akomodasi adalah

penyesuaian struktur kognitif untuk menyusun skema baru karena skema yang dimilikinya tidak dapat lagi menggolongkan pengalaman baru yang dimilikinya. Seorang anak melihat kucing dan menghitung jumlah kakinya kemudian anak melihat ayam yang kakinya dua, melihat cacing tidak berkaki, terjadi kebingungan, lalu anak berpikir yang menghasilkan skema baru bahwa binatang ada yang berkaki dan ada yang tidak. Equilibrium yang berkaitan dengan usaha anak untuk mengatasi konflik yang terjadi dalam dirinya pada waktu menghadapi suatu masalah. Untuk memecahkan masalah tersebut, ia menyeimbangkan informasi yang baru, yang berkaitan dengan masalah yang dihadapinya dengan informasi yang telah ada di skemanya secara dinamis. Sebagai contoh, pada waktu anak diberi buah kain yang berkulit, anak menyeimbangkan pengetahuannya tentang jeruk dengan cara-cara yang harus dilakukannya agar buah tersebut dapat dimakan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditegaskan bahwa perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian dari otak, bagian yang digunakan yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan dan pengertian. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Perkembangan kognitif dalam penelitian ini adalah proses belajar tentang kemampuan mengenal angka 1–10 melalui permainan sunda manda.

2. Matematika untuk Anak Usia Dini

Matematika amat penting dalam kehidupan manusia. Slamet Suyanto (2008: 46) mengatakan fungsi matematika sebenarnya bukan sekedar untuk berhitung, tetapi mengembangkan aspek perkembangan anak, terutama aspek kognitif. Matematika juga berfungsi untuk mengembangkan kecerdasan anak, khususnya kecerdasan yang oleh Gardner (Slamet Suyanto, 2008: 46) disebut *logica mathematics*, yaitu kecerdasan berfikir logis dan matematis. Kecerdasan ini meliputi kemampuan menggunakan bilangan, operasi bilangan dan logika matematika.

Pada mulanya anak tidak tahu bilangan, angka, dan operasi bilangan. Secara bertahap sesuai perkembangan anak belajar membilang, mengenal angka, dan berhitung. Anak belajar menghubungkan objek nyata dengan simbol-simbol matematis. Contohnya seperti, sebuah apel disimbolkan dengan angka "1" dan dua apel dapat disimbolkan dengan angka "2". Guru perlu menguasai konsep-konsep matematika yang sederhana diberikan untuk anak usia dini agar anak mulai untuk mengembangkan kemampuan berpikir tentang simbol untuk mewakili sesuatu benda dan penggunaan benda-benda konkret menurut Piaget (1972) dapat mengembangkan kemampuan anak akan konsep matematika (Slamet Suyanto, 2008: 48).

Slamet Suyanto (2008: 48), mengemukakan jika matematika untuk anak usia dini berbeda-beda antar negara antar bagian dari negara, bahkan antar sekolah. Menurut persatuan guru matematika Amerika Serikat atau *National Council of*

Teachers Mathematics (NTCM), standar matematika untuk TK sampai Kelas 4 SD ada 13 macam meliputi: 1) matematika sebagai cara pemecahan masalah (*problem solving*); 2) matematika sebagai cara komunikasi; 3) matematika sebagai cara berpikir; 4) hubungan matematis; 5) estimasi (perkiraan); 6) mengenal bilangan dan angka; 7) konsep keseluruhan dan sebagian; 8) menghitung semua dan sebagian; 9) mengenal ruang dan jarak; 10) pengukuran ; 11) statistik dan probabilitas; 12) pecahan dan desimal; dan 13) pola dan relasi.

Salah satu standar matematika untuk TK yang perlu dikembangkan adalah mengenal bilangan dan angka. Bilangan dan angka mempunyai makna yang berbeda. Bilangan merupakan konsep dasar dalam matematika. Bilangan bersifat abstrak. Bilangan memberikan keterangan mengenai banyaknya sesuatu (Negoro dan Harahap, 2014: 32). Untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka (Sudaryanti, 2006:1).

Slamet Suyanto (2005: 107) mengemukakan bahwa angka adalah simbol dari suatu bilangan. Angka adalah suatu lambang tertulis sebagai anggota dari suatu sistem penghitungan dan pengukuran (Longman, 1987: 710). Perlu diperhatikan bahwa angka (digit) hanya berupa 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, (ada 10 angka). Angka tersebut membentuk suatu lambang bilangan. Bilangan terdiri dari satu angka atau kombinasi berbagai angka seperti 7, 6, 68, 96, 567, 8976, dan sebagainya. Bilangan adalah konsep matematika yang sangat penting untuk dipahami anak, yang nantinya dijadikan sebagai dasar penguasaan konsep matematika dijenjang pendidikan formal.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, matematika merupakan salah satu konsep yang perlu dikenalkan untuk mengembangkan kognitif anak usia dini. Lambang bilangan/angka mempunyai hubungan yang sangat penting dalam matematika. Angka adalah simbol yang digunakan untuk menuliskan banyaknya suatu bilangan.

3. Pengenalan Angka untuk Anak Usia Dini

Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2011: 67), perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun adalah menggunakan angka-angka tanpa pemahaman, mempunyai ketertarikan dengan jumlah dan anak sudah mulai menggunakan angka, jumlah dan panjang. Buku Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak (2010: 14), dikatakan bahwa pada lingkup perkembangan konsep bilangan dan angka, anak usia 4-5 tahun mempunyai tingkat perkembangan sebagai berikut:

- a. Membilang menyebutkan banyak benda 1-10 dengan indikator
 - 1) membilang banyak benda dari 1-10
 - 2) membilang /menyebutkan urutan bilangan 1-10
- b. Mengenal konsep bilangan
 - 1) membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10.
 - 2) menunjuk urutan benda untuk bilangan sampai 10
 - 3) membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda
- c. Mengenal lambang bilangan
 - 1) menunjuk lambang bilangan 1-10
 - 2) meniru lambang bilangan 1-10
 - 3) menghubungkan/memasangkan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis)

Buku Kurikulum 2013 PAUD (2014: 26), dikatakan bahwa pada lingkup perkembangan konsep bilangan dan angka, anak usia 5-6 tahun mempunyai

tingkat perkembangan yaitu, membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan.

Pengenalan angka pada anak tidak hanya sekedar mengenal lambang dari suatu bilangan, akan tetapi anak mampu mengetahui makna atau nilai dari suatu bilangan. Pengenalan angka merupakan kesanggupan untuk mengetahui simbol yang melambangkan banyaknya benda. Anak yang memiliki kemampuan mengenal angka yaitu anak yang memiliki kesanggupan untuk mengetahui makna dan simbol yang melambangkan banyaknya suatu benda.

Pengenalan angka yang hanya berupa hafalan menjadikan anak sekedar mengetahui lambang bilangan tanpa mengetahui makna dari bilangan tersebut. Anak yang sekedar menghafal lambang bilangan akan merasa kesulitan dalam menyelesaikan suatu masalah yang berhubungan dengan bilangan. Konsep yang belum matang menjadikan anak bingung jika dihadapkan dengan persoalan yang berhubungan dengan bilangan, oleh karena itu sangat penting mengenalkan angka pada anak sejak usia dini.

4. Cara Belajar Angka Anak Usia Dini

Untuk mengenalkan konsep angka pada anak prasekolah dapat dilakukan salah satunya dengan mengajarkan berhitung 1-10. Contoh lain dalam kegiatan tersebut anak akan mengenal kata-kata satu, dua, tiga, empat, lima dan seterusnya. Artinya anak hanya mengenal urutan berhitung belum memahaminya arti dari urutan itu sendiri.

Terdapat beberapa pendapat ahli mengenai teori belajar untuk mengajar matematika (Sri Rejeki, 2015: 15). Ahli-ahli tersebut diantaranya adalah:

1. Wiliam Brownell- (*meaning theory*)

Dinyatakan belajar matematika merupakan belajar bermakna bahwa latihan hafal atau drill sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Anak akan mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien dengan melalui pengulangan. Mendukung penggunaan benda konkret untuk dimanipulasikan sehingga anak-anak memahami makna dari konsep dan keterampilan baru.

2. Zoltan P. Dienes

Dinyatakan bahwa dalam pembelajaran matematika sebaiknya dikembangkan suatu proses pembelajaran yang menarik sehingga bisa meningkatkan minat anak terhadap pembelajaran matematika. Setiap konsep dalam matematika yang disajikan dalam bentuk yang kongkret akan dapat dipahami dengan baik. Ini mengandung arti bahwa benda atau objek dalam bentuk permainan akan mudah membantu peranan dalam pembelajaran matematika

3. Jean Piaget - (Konstruktivisme)

Menyatakan bahwa perkembangan mental setiap pribadi melewati empat tahap yaitu sensori motor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal.

4. Jerome S. Bruner

Menyatakan bahwa belajar matematika lebih peduli terhadap proses belajar daripada hasil belajar. Maka metode belajar merupakan faktor yang menentukan

dalam pembelajaran. Dalam belajar matematika seorang anak perlu secara langsung menggunakan bahan manipulatif (alat peraga). Interaksi anak dan lingkungan fisik membantu melaksanakan penemuan. Tiga tahap sajian benda *enactive* (sajian dengan benda konkret), *iconic* (sajian berupa gambar atau grafik), dan *symbolic* (sajian menggunakan kata atau simbol).

Belajar matematika yang baik dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi termasuk penggunaan metode yang tergantung pada topik, tingkat kecakapan dan minat anak, bakat guru, serta gaya mengajar guru. Metode pembelajaran dapat menggunakan ceramah atau ekspositori, penemuan, laborator, tanya jawab, diskusi, dan demonstrasi sesuai pendapat T. Wakiman dalam Sri Rejeki (2015: 17).

Menurut Dienes dalam Sri Rejeki (2015: 18) perkembangan konsep matematika dapat dicapai melalui pola berkelanjutan yaitu belajarnya dari yang konkret ke simbolik. Jadi anak akan lebih mudah dalam belajar matematika dengan mempergunakan benda konkret melalui metode yang bervariasi dengan prinsip belajar sambil bermain karena sesuai tahapan anak yaitu masa pra operasional.

Pengenalan matematika pada masa pra operasional dapat diawali dengan mengenalkan bentuk angkanya terlebih dahulu. Mengenal bentuk angka ini menurut (Sudaryanti, 2006: 5) anak dapat diajarkan menghitung jari, lalu melihat menyebutkan angka menggunakan kartu angka atau *flashcard*, setelah itu

diajarkan mengurutkan angka dapat dilakukan dengan bernyanyi atau praktek gambar LKA yang sudah ada angkanya, atau mengurutkan angkanya.

Menurut Sudaryanti (2006: 13) tahapan berikutnya anak dapat diajarkan untuk memasang angka dengan bendanya. Memasang angka dengan benda dapat dilakukan misalkan dengan permainan, guru menunjukkan gambar buah-buahan, hewan kemudian anak diminta memasang angka dengan jari tangan dan sesuai dengan banyaknya. Tahapan terakhir sesuai dengan pendapat Sudaryanti (2006: 8) dijelaskan bahwa anak dapat menuliskan angka sebagai lambang banyaknya benda dengan syarat anak sudah dapat mempergunakan alat tulis. Menuliskan angka pertama-tama dikenalkan dengan menebalkan angka dan kemudian setelah itu anak disuruh untuk menulis angka sendiri.

Mengenalkan angka pada anak usia dini bukan merupakan hal yang mudah. Anak yang memiliki keterbatasan dalam kemampuan berpikir memerlukan sebuah kegiatan yang disukai anak untuk memudahkan anak dalam mengenal angka menuntut anak untuk berpikir abstrak. Kegiatan yang tepat digunakan untuk mengenalkan angka adalah bermain. Bermain kegiatan yang menyenangkan untuk anak sehingga mengenalkan angka dengan tepat melalui bermain.

B. Permainan Sunda Manda

1. Bermain dan Permainan

Menurut Mayesty dalam Yuliani Nurani Sujiono (2013: 144), bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah

hidup dan hidup adalah permainan. Kegiatan bermain tersebut dilakukan anak secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Piaget dalam Mayesty (1990: 42) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang yang menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang (Yuliani Nurani Sujiono, 2013 :144). Menurut Sofia Hartati (2005: 15), bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak, dan juga merefleksikan perkembangan anak. Aktivitas bermain anak merupakan kegiatan yang sangat mendukung proses perkembangan. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan kreativitas lain seperti belajar yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir dengan cara yang menyenangkan.

Jean Piaget dalam Mayke S Tedjasaputra (2001: 24) mengemukakan tentang tahapan perkembangan bermain anak sebagai berikut:

a. *Sensory Motor Play* (usia 3 bulan – 2 tahun)

Pada tahapan ini, anak lebih banyak bereksplorasi dengan kemampuan *sensory motor* yang dikuasainya untuk mendapatkan pengalaman-pengalaman baru. Misalnya anak menarik mainan di atas tempat tidurnya, dan mainan itu bergerak atau berbunyi. Anak akan mengulang aktivitas ini dan menimbulkan rasa senang. Pada usia yang lebih tinggi, anak bukan semata-mata mengulang, namun sudah mulai memunculkan variasi kegiatan bermain. Pada usia 18 bulan tampak adanya percobaan-percobaan aktif pada kegiatan bermain.

b. *Symbolic (Make Belive Play)*

Pada usia 2 tahun – 7 tahun ditandai dengan bermain dan berkhayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak juga lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep matematika, ruang kuantitas, dan sebagainya.

Menurut Hurlock dalam Tadkiroatun Musfiroh (2005: 79), tahapan perkembangan bermain anak dibagi menjadi 4 tahapan, yaitu Tahap Penjelajahan (*exploratory stage*), tahap mainan (*toy stage*), tahap bermain (*play stage*), dan tahap melamun (*daydream stage*). Lebih jelasnya akan dijabarkan dalam uraian di bawah ini.

1) Tahap Penjelajahan (*Exploratory Stage*)

Pada tahap ini, anak telah mampu mencoba menjangkau atau meraih benda di sekelilingnya, kemudian mengamatinya sampai bayi berusia 3 bulan, permainan mereka berhubungan dengan melihat orang lain dan benda, serta mencoba berbagai usaha secara acak untuk menggapai benda yang dia acungkan atau ingin diraih oleh anak. Contohnya, saat anak merangkak, semua benda yang dilewatinya cenderung ingin ia raih.

2) Tahap Mainan (*Toy Stage*)

Tahap mainan (*toy stage*) dimulai pada tahun pertama dan mencapai puncak pada usia 5-6 tahun. Pada tahap ini, awalnya anak hanya mengeksplorasi mainannya. Anak berpikir bahwa benda mainannya hidup dan dapat berbicara, makan, merasa sakit dan sebagainya. Misalnya anak bermain dengan boneka dan

biasanya anak-anak mengajaknya bercakap-cakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya.

3) Tahap Bermain (*Play Stage*)

Tahapan ini terjadi pada saat anak mulai masuk Sekolah Dasar. Pada awalnya anak bermain dengan alat permainan yang beragam. Anak kemudian mampu untuk bermain berbagai permainan, olahraga dan bentuk permainan lain yang juga dilakukan orang dewasa. Contohnya bermain bola kasti.

4) Tahap Melamun (*Daydream Stage*)

Tahapan ini diawali saat anak mendekati masa pubertas, mereka mulai kehilangan minat dalam permainan yang sebelumnya disenangi. Pada tahap ini anak banyak menghabiskan waktu untuk melamun atau berkhayal. Biasanya khayalan anak-anak pada tahap ini mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa kurang dipahami oleh orang lain. Selain itu anak perempuan pada tahap ini juga sering mencurahkan apa yang dikhayalkannya pada boneka kesayangan mereka.

Permainan merupakan hal yang penting bagi perkembangan anak. Menurut Santrock (1995: 272) mengungkapkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu orang atau lebih. Lebih lanjut, menurut Andang Ismail (2006: 15), permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang kalah. Kedua,

permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang kalah.

Berdasarkan uraian di atas, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak dengan ataupun tanpa alat demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain sambil belajar mengandung arti bahwa setiap kegiatan yang dapat menyenangkan, demokratis, melatih keberanian dan menumbuhkan kepercayaan diri, baik dengan mempergunakan alat (peraga) maupun tidak memakainya. Kegiatan pembelajaran anak-anak pra sekolah (TK) didesain untuk memungkinkan anak belajar.

Bermain merupakan cara yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar di TK dan dapat memacu perkembangan kognitif anak. keterlibatan kognitif dalam kegiatan bermain ini bergerak dari pelibatan kemampuan kognitif secara sederhana kepada kemampuan kognitif yang lebih tinggi. Permainan yang dilakukan dalam permainan matematika juga salah satu bentuk permainan yang melibatkan aktivitas kognitif yang lebih tinggi seperti menyebutkan angka, mencocokkan angka dengan jumlah benda yang sesuai dengan angka yang dimaksud, dan lain-lain (Martini Jamaris, 2006: 120).

Permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak secara bersama-sama atau sendiri dengan atau tanpa alat tetapi menggunakan aturan yang telah ditentukan dan juga dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara menyenangkan. Pendidik seharusnya memiliki pengetahuan dan

pemahaman tentang bermain dan permainan agar dapat menetapkan kegiatan bermain yang cocok dan baik untuk anak.

2. Permainan Sunda Manda

a. Pengertian Sunda Manda Tradisional

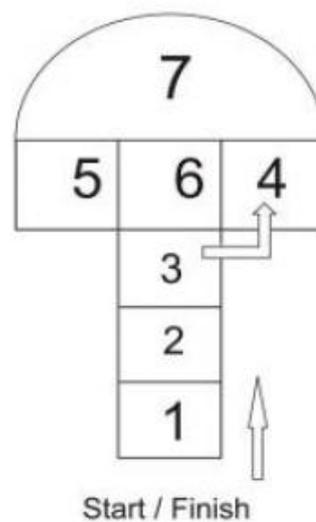
Menurut Keen Achroni (2012: 51) permainan sunda manda juga terkenal dengan nama permainan *engklek*. Permainan sunda manda populer yang sangat mudah dimainkan dikalangan anak-anak khususnya anak-anak dipedesaan. Permainan ini dapat dimainkan di pelataran tanah, semen, atau aspal. Sebelum memulai permainan terlebih dahulu harus digambar bidang atau area yang akan digunakan untuk bermain *engklek*.

Menurut Sukirman Dharmamulya (2008: 145-147) permainan sunda manda adalah permainan dengan cara melompat menggunakan satu kaki yang biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bergantian. Permainan ini dilakukan menurut keinginan para pemainnya, dapat dilakukan pada waktu kapan saja dan dimana saja. Permainan sunda manda ini bersifat kompetitif, tetapi tidak ada hukuman bagi yang kalah. Sunda manda mengandung unsur melatih keterampilan dan ketangkasan, para pemainnya bermain secara individual bukan secara kelompok.

Permainan sunda manda ini sudah tidak asing dilakukan oleh anak. Perlengkapannya menggunakan sebidang tanah atau lantai yang digambari petak-petak untuk bermain kemudian menggunakan *gacuk* yang dibuat dari pecahan genting dan harus memiliki bentuk atau ukuran yang berbeda antara satu anak

dengan anak lainnya agar tidak keliru siapa yang memiliki *gacuk* tersebut. Cara memainkannya yaitu setelah beberapa anak menyepakati bermain sunda manda, anak membuat petak arena permainan dan mencari *gacuk*.

Pemain menentukan urutan bermain dengan cara *hompimpah* atau *sut*. Anak yang menang akan memulai duluan kemudian diikuti teman yang menang berikutnya. Pemain melempar *gacuk* ke petak satu kemudian langsung melompat pada petak ke dua tidak boleh melewati petak 1 tempat *gacuk* berada. Anak mengangkat satu kaki sampai nomor 4, kemudian pada nomor 5,6,8,9 anak menginjakkan kedua kaki pada tanah. Jika anak sudah sampai pada nomor 10 maka anak dapat memiliki satu sawah atau petak yang dapat dia gunakan untuk menginjakkan kedua kakinya, untuk lebih mengetahui cara bermain pada area permainan sunda manda berikut ini area permainan tersebut.



Gambar 1. Area Permainan Sunda Manda

b. Variasi Sunda Manda untuk Mengenal Angka

Permainan *sunda manda* biasanya dilakukan oleh anak yang berusia 7 keatas. Namun, agar cocok digunakan untuk anak usia dini maka dilakukan sebuah variasi permainan. Variasi permainan tersebut tetap masih dilakukan di lantai atau halaman kemudian di beri angka dan gambar. Perlengkapan yang lain yang digunakan yaitu *puzzle* yang terbuat dari *spons* yang alasnya diberi gambar atau tulisan, kemudian peraturannya tetap menggunakan *gacuk* untuk melempar ke petak yang dituju, kemudian anak melompat menggunakan satu kaki. Cara bermainnya yaitu anak dapat menentukan sendiri siapa yang pertama atau anak berbaris antri menunggu giliran anak dalam melakukan permainan tersebut.

Langkah –langkah permainan *sunda manda* yang sudah divariasikan yaitu diawali dengan anak diberi kebebasan melempar *gacuk* ke petak manapun. Di dalam petak ada gambar dan tulisan angka. Apabila anak melempar *gacuk* pada petak ketiga terdapat gambar angka 3 maka anak harus memasang gambar benda berjumlah 3 dipetak tersebut, dan apabila anak melempar *gacuk* pada petak ketiga terdapat gambar benda berjumlah 3 maka anak harus memasang gambar angka 3 dipetak tersebut. Setelah itu anak akan melompati petak ketiga dan begitu seterusnya. Dalam penilaian permainan *sunda manda* ini dapat dilihat dari berapa kali anak memasang gambar benda atau angka 1-10 dipetak dengan benar. Semakin anak memasang angka 1-10 atau gambar benda dan mengikuti perintah dengan benar maka semakin baik nilai yang diperoleh oleh anak.

Variasi area permainan sunda manda dapat dilihat pada gambar 2 seperti di belakang ini:

7	6	5
●●●●●●		★★
9		3
10	1	☾☾

Gambar 2. Variasi Area Permainan Sunda Manda

C. Kerangka Pikir

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi untuk dapat berpikir. Anak usia TK berada pada tahap praoperasional (2-7 tahun). Pada tahap praoperasional matematika merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan. Matematika juga berfungsi untuk mengembangkan kecerdasan anak, khususnya kecerdasan yang oleh Gardner (1998) disebut *logica mathematics*, yaitu kecerdasan berfikir logis dan matematis yang meliputi kemampuan menggunakan bilangan, operasi bilangan dan logika matematika.

Pada mulanya anak tidak tahu bilangan, angka, dan operasi bilangan. Secara bertahap sesuai perkembangan anak belajar membilang, mengenal angka, dan berhitung. Mengenalkan konsep angka pada anak prasekolah dapat dilakukan

salah satunya dengan mengajarkan anak menyebut angka 1-10 atau dengan cara lain dengan kegiatan akan mengenal kata-kata satu, dua, tiga, empat, lima dan seterusnya. Tahap berikutnya mengurutkan angka, memasang angka dengan benda dan tahap terakhir menulis angka.

Kemampuan mengenal angka 1-10 dapat berkembang dengan baik jika diperlukan kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi anak khususnya untuk anak di Kelompok A TKIT Ar-Rahmaan I Prambanan. Salah satu kegiatan menarik ini adalah menggunakan permainan seperti permainan sunda manda. Permainan sunda manda ini sudah di variasi seperti diberi gambar angka dan gambar jumlah bilangan, permainan ini menggunakan halaman atau lantai dan *puzzle* dengan peraturanya tetap memakai *gacuk* seperti permainan sunda manda biasanya. Permainan sunda manda di pilih karena memang sering dilakukan menyenangkan bagi anak dan juga bisa melestarikan permainan tradisional.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pikir di atas, maka hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah bahwa permainan sunda manda dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1–10 di kelompok A TKIT Ar-Rahmaan 1 Prambanan Sleman Yogyakarta.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Wina Sanjaya (2011:26) PTK adalah proses pengkajian masalah pembelajaran yang ada di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari pemberian tindakan. Dalam penelitian ini, tindakan dilakukan dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 anak melalui permainan sunda manda.

Bentuk penelitian tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kolaboratif. Penelitian tindakan kolaboratif merupakan bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh suatu tim yang biasanya terdiri dari guru, kepala sekolah, dosen LPTK, dan orang lain yang terlibat dalam penelitian (Wina Sanjaya, 2011:59). Penelitian kolaborasi ini dilakukan antara peneliti yang bertindak sebagai observer dengan guru yang bertindak sebagai pelaksana tindakan.

B. Proses Penelitian

Pada proses penelitian di lapangan yang dilakukan oleh peneliti adalah melaksanakan Siklus I dan Siklus II. Untuk Siklus I dengan 3 kali pertemuan, dan Siklus II dengan 3 kali pertemuan.

C. *Setting* Penelitian

1. Subjek

Subjek penelitian ini adalah anak-anak Kelompok A TKIT Ar-Rahmaan I yang terdiri dari 15 anak dengan rincian 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki.

2. Tempat

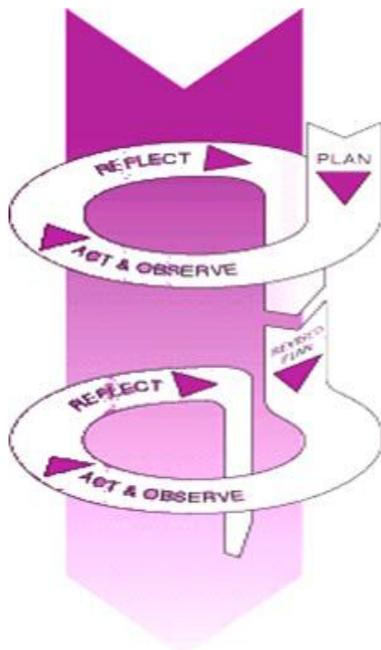
Lokasi penelitian dilaksanakan di Kelompok A TKIT Ar-Rahmaan I yang beralamat Brintikan, Tirtomartani, Kalasan, Sleman Yogyakarta. *Setting* penelitian ini adalah suasana pembelajaran di luar kelas.

3. Waktu

Penelitian ini akan dilaksanakan bulan Maret pada Semester II Tahun Ajaran 2015/2016.

D. *Desain* Penelitian

Model penelitian yang dilakukan pada penelitian ini merupakan pengembangan model Kemmis dan Mc Taggart, yaitu model spiral yang artinya siklus pembelajaran yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan, jadi semakin lama kemampuannya semakin meningkat, di mana dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas meliputi perencanaan, tindakan dan pengamatan, dan refleksi serta perbaikan rencana (Suharsimi Arikunto, 2006: 92). Adapun gambaran pelaksanaan model penelitian tersebut dapat dilihat dari gambar berikut



Keterangan Gambar :

Siklus 1 :

- a. Perencanaan (*Plan*)
- b. Tindakan dan Observasi (*Act & Observe*)
- c. Refleksi (*Reflect*)

Siklus 2 :

- a. Perencanaan hasil revisi (*Revised Plan*)
- b. Tindakan dan Observasi (*Act & Observe*)
- c. Refleksi (*Reflect*) dan seterusnya

Gambar 3. Alur PTK Model Kemmis & Mc Taggart (Pardjono, 2007: 22)

Alur pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut: perencanaan tindakan, pelaksanaan dan pengamatan tindakan, refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan. Berikut uraian alur tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pratindakan

Pratindakan yang dimaksudkan adalah kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengobservasi, mengetahui dan melakukan pencatatan kondisi awal dari subjek penelitian dalam hal ini yaitu anak Kelompok A TKIT AR-Rahmaan 1 Prambanan.

2. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan yang dilakukan merupakan tindakan untuk meningkatkan kemampuan pada anak dalam mengenal angka 1-10. Peneliti dan guru kelas

merencanakan apa saja yang akan dilakukan untuk mengatasi masalah yang terjadi dikelas berdasarkan hasil pengamatan awal. Tindakan selanjutnya peneliti dan guru kelas merancang kegiatan pembelajaran untuk mengatasi permasalahan dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 anak. Peneliti dan guru kelas menentukan waktu pelaksanaan penelitian dan membuat Rencana Pembelajaran Harian (RKH) yang sesuai dengan kegiatan yang akan dijadikan penelitian, selanjutnya menyusun dan mempersiapkan lembar observasi dan alat pendokumentasian kegiatan pembelajaran. Peneliti dan guru kelas juga mempersiapkan peralatan dan tempat yang digunakan dalam penelitian.

3. Tindakan (*Action*) dan Observasi

Tindakan untuk penelitian ini mempergunakan panduan dari perencanaan yang telah dibuat, namun bersifat terbuka terhadap perubahan-perubahan yang terjadi saat pelaksanaan penelitian. Guru kelas saat penelitian berperan sebagai pelaksana dan peneliti sebagai pengamat. Pelaksanaan kegiatan sesuai Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang dipersiapkan peneliti. Peneliti dan guru kelas bekerjasama mengamati dan mengobservasi anak ketika bermain, selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pengamatan dan observasi dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Peneliti mengamati kegiatan pembelajaran baik di dalam kelas atau diluar kelas khususnya dalam kegiatan mengenal angka 1-10. Pengamatan yang dilakukan bertujuan untuk mengamati kesesuaian antara rencana dan aktivitas guru serta anak-anak dalam melakukan kegiatan KBM, minat dan perilaku anak ketika melaksanakan proses

pembelajaran. Observasi dilakukan sesuai instrumen yang dibuat oleh peneliti dan telah disetujui. Observasi dilakukan peneliti dan guru kelas sebagai pelaksana.

4. Refleksi

Refleksi adalah suatu kegiatan untuk mengkaji dan mempertimbangkan hasil yang diperoleh dari pengamatan. Data yang diperoleh dari hasil observasi dianalisis kemudian dilakukan refleksi. Refleksi dilakukan melalui diskusi untuk memberikan penilaian proses yang sudah dilakukan, permasalahan yang muncul dan hal-hal yang berhubungan dengan tindakan yang dilakukan. Selanjutnya peneliti mencari solusi dari permasalahan yang mungkin timbul dan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Pada intinya langkah-langkah PTK model Kemmis dan Mc Taggart berupa siklus yang terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan (tindakan), pengamatan (observasi), dan refleksi yang dipandang sebagai satu siklus. Setelah selesai Siklus I, dilakukan Siklus II dengan melewati alur yang sama sebagai perbaikan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan adalah tentang kemampuan mengenal angka 1-10 anak-anak TKIT Ar-Rahmaan 1 Prambanan khususnya Kelompok A. Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan observasi, tes lisan menggunakan flash card, dan tes tulis menggunakan LKA.

1. Observasi

Observasi merupakan teknik monitoring dengan melakukan observasi/pengamatan terhadap sasaran pengukuran, dengan menggunakan lembar pengamatan atau lembar observasi yang telah di siapkan sebelumnya (Pardjono dkk, 2007 : 43). Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran untuk melihat langsung bagaimana kemampuan anak mengenal angka dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan. Dalam melakukan teknik observasi ini peneliti menggunakan instrumen berupa lembar observasi.

2. Tes

Menurut Zainal Arifi (2011: 226) tes adalah suatu teknik pengukuran yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab. Dilihat dari pelaksanaannya, tes dapat di bedakan menjadi tes tulis, tes lisan dan tes perbuatan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tulis berupa LKA, yang dilakukan pada saat anak mengerjakan kegiatan dalam proses pembelajaran. Tes berikutnya adalah tes lisan, yang dilakukan dengan *flash card*. Pelaksanaan tes tertulis ataupun tes lisan ini tetap dengan pedoman belajar sambil bermain sehingga anak tidak merasa jika diberikan tes karena usianya yang masih kecil.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 160) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar lebih mudah,

lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah di olah. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan lembar observasi yang bertujuan agar pengambilan data yang berhubungan dengan permainan sunda manda dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak.

Penelitian ini menggunakan observasi sistematis yaitu observasi dengan menggunakan instrumen yang terdapat pada Tabel 1 kisi-kisi observasi kemampuan mengenal angka 1-10 berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Angka 1-10

Variabel	Indikator	Jenis Instrumen	Teknik pengumpulan data
Kemampuan mengenal angka 1-10	Membilang atau menyebutkan angka dari 1-10	Lembar observasi dan tes lisan	Tes lisan
	Mengurutkan angka 1-10	Lembar observasi dan LKA	Tes tulis dan observasi
	Menghubungkan atau memasangkan angka dengan jumlah benda	Lembar observasi	Observasi

Tabel 1 di atas menunjukkan kisi-kisi instrumen penelitian observasi kemampuan mengenal angka 1-10. Berikut rubrik penilaian instrumen observasi tentang mengenal angka 1-10 :

Tabel 2. Rubrik Penilaian Instrumen Kemampuan Mengenal Angka 1-10

No	Indikator	Kriteria Penilaian	Skor	Kriteria Penilaian
1	Kemampuan anak menyebutkan angka dari 1-10	Jika anak sudah mampu menyebutkan angka 7-10	3	Baik
2		Jika anak mampu menyebutkan angka 4-6	2	Cukup
3		Jika anak mampu menyebutkan angka 1-3	1	Kurang
4	Kemampuan anak mengurutkan angka	Jika anak mampu mengurutkan angka 7-10	3	Baik

5	1-10	Jika anak mampu mengurutkan angka 4-6	2	Cukup
6		Jika anak mampu mengurutkan angka 1-3	1	Kurang
7	Kemampuan anak memasang angka dengan jumlah benda	Jika anak mampu memasang 3 angka/ benda dengan jumlah yang sesuai	3	Baik
8		Jika anak mampu memasang 2/benda angka dengan jumlah yang sesuai	2	Cukup
9		Jika anak mampu memasang 1 angka/benda dengan jumlah yang sesuai	1	Kurang

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskripsi kuantitatif. Deskripsi kuantitatif adalah deskripsi data yang memiliki karakteristik yang dapat di tampilkan dalam bentuk angka. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi langsung dan dokumentasi pada proses pembelajaran mengenal angka 1-10 di Kelompok A TKIT Ar-Rahmaan I Prambanan.

Hasil yang diperoleh dari observasi pembelajaran akan dianalisis, sebagai bahan untuk menentukan tindakan berikutnya. Disamping itu seluruh data yang digunakan untuk mengambil kesimpulan dan tindakan yang dilakukan menggunakan rumus yang telah dikemukakan oleh Ngalim Purwanto (2008:120):

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NP : nilai persen yang dicari/ diharapkan

R : skor mentah yang diperoleh

SM : skor maksimum ideal dari nilai yang ada

100% : konstanta

Suharsimi Arikunto (2010: 44) mengemukakan bahwa keberhasilan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan adanya kriteria presentasi kesesuaian yaitu;

1. Kesesuaian kriteria (%): 0-20 = Kurang sekali
2. Kesesuaian kriteria (%): 21-40 = Kurang
3. Kesesuaian kriteria (%): 41-60 = Cukup
4. Kesesuaian kriteria (%): 61-80 = Baik
5. Kesesuaian kriteria (%): 81-100 = Baik sekali

H. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini akan dikatakan berhasil apabila kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak di kelas kelompok A telah mengalami peningkatan sebesar $\geq 70\%$ atau dengan kriteria baik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TKIT AR-Rahmaan I Prambanan, Sleman, Yogyakarta. TK ini berada di Brintikan, Tirtomartani, Kalasan, Sleman Yogyakarta. Anak di TKIT AR-Rahmaan I setiap tahunnya mengalami kenaikan, tahun ini berjumlah 90 anak. Anak dikelompokkan menjadi 4 kelas, yaitu 1 Kelompok A dan 2 Kelompok B, dan 1 Kelompok *playgroup*. Kelompok A terdiri dari anak-anak yang berusia 4-5 tahun dan Kelompok B anak-anak yang berusia 5-6 tahun sedangkan *playgroup* anak-anak yang berusia 2-4 tahun. Lokasi TK IT AR-Rahman I Prambanan berada di dekat sawah dan jauh dari jalan raya. Sarana prasarana permainan terdiri dari permainan *outdoor* dan permainan *indoor*. Berbagai macam permainan outdoor berada di teras dan halaman sekolah yang cukup luas seperti bola dunia, jungkat-jungkit, ayunan, perosotan, kereta ayun, dan sebagainya. Permainan indoor tertata rapi di dalam kelas seperti balok, miniatur benda untuk mengenalkan macam-macam profesi, dan sebagainya. Huruf abjad, huruf hijaiyah, dan lambang bilangan tertempel pada dinding-dinding kelas.

B. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

1. Pra Tindakan

Penelitian pra tindakan dilakukan 3 kali pertemuan hari Senin, 13 Desember 2015, Rabu 15 Desember 2015 dan Selasa, 11 Januari pada pukul 07.30-10.00 WIB. Peneliti mengamati kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak.

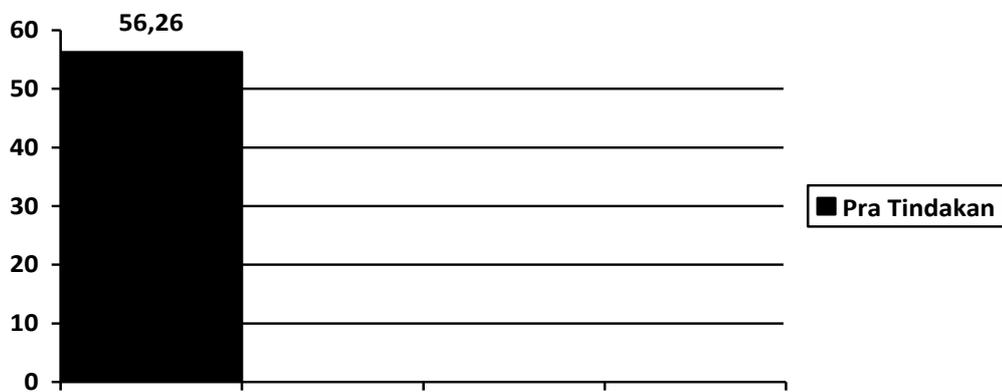
Pembelajaran tentang mengenal angka 1-10 kelompok A TKIT AR-Rahmaan 1 Prambanan adalah menggunakan alat untuk mengenal angka 1-10 yang sudah dibuat dan anak memasangkan angka dengan jumlah benda. Anak diminta menyebutkan angka menggunakan alat yang sudah dibuat untuk mengenal angka yang sudah dibuat dengan cara mengambil 3 angka pada kantong, kemudian anak mengurutkan angka yang sudah tersedia. Anak diminta memasangkan angka dengan jumlah benda menggunakan kancing baju kemudian anak menaruh kancing sesuai dengan jumlah angka.

Peneliti mengamati bahwa saat kegiatan pembelajaran di kelas terlihat guru masih monoton yaitu menggunakan lembar kerja anak dan papan tulis, terlihat anak bosan dengan pembelajaran pengenalan angka. Kebosanan itu terlihat dari perilaku anak berbicara sendiri dengan temannya ketika guru menerangkan, anak bermain sendiri, anak duduk dengan kepala ditaruh di meja dan terkadang anak tidak selesai mengerjakan tugas dari guru dan malah mencontek tugas temannya.

Dari hasil penelitian tersebut perlu adanya upaya meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A TKIT AR-Rahmaan 1 Prambanan yang dilakukan adalah mengenalkan angka 1-10 melalui permainan sunda manda.

Penelitian Pra Tindakan dilakukan dengan teknik pengumpulan data observasi dengan indikator menyebutkan angka 1-10, mengurutkan 1-10, dan menghubungkan angka dengan benda 1 sampai 10. Persentase rata-rata kemampuan mengenal angka 1-10 kelompok A yaitu sebesar 56,29% dan berada pada kesesuaian kriteria cukup. Pada persentase rata-rata tersebut, kemampuan

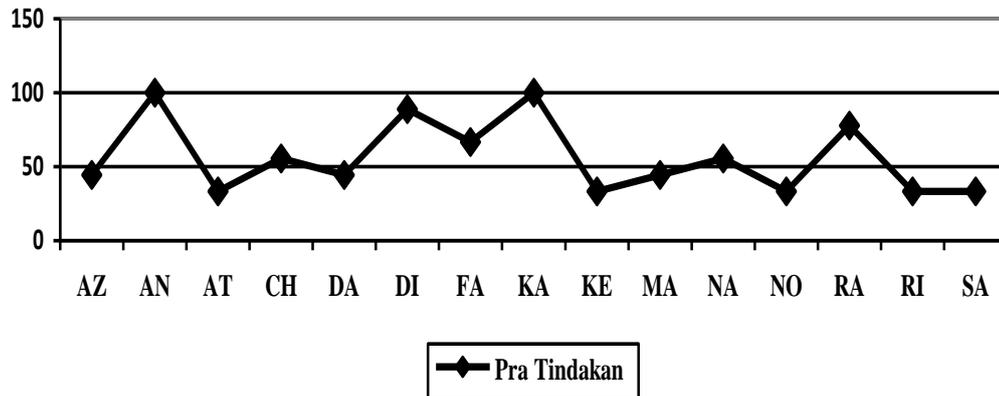
setiap anak dalam mengenal angka 1-10 pada Pra Tindakan bervariasi. Anak yang berada pada kriteria sangat baik sebanyak 3 anak yaitu An, Di, dan Ka. Anak yang berada pada kriteria baik sebanyak 2 anak yaitu Fa dan Ra. Anak yang berada pada kriteria cukup sebanyak 5 anak yaitu Az, Ch, Da, Ma, Da, dan Na. Anak yang berada pada kriteria kurang sebanyak 5 anak yaitu At, Ke, No, Ri, dan Sa. Di bawah ini merupakan data observasi kemampuan mengenal angka selama Pra Tindakan agar terlihat lebih jelas (tabel dapat dilihat pada lampiran 3).



Gambar 4. Data Kumulatif Observasi Kemampuan mengenal angka 1-10 pada Pra Tindakan

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa persentase rata-rata kemampuan mengenal angka 1-10 pada Pra Tindakan adalah 56,29% pada kriteria kurang. Persentase tersebut didapat dari kemampuan mengenal angka 1-10 yang terdiri dari kemampuan menyebutkan angka 1-10, mengurutkan angka 1-10, dan memasang benda dengan jumlah yang sesuai yang dilakukan oleh seluruh anak pada saat Pra Tindakan. Kemampuan pra tindakan mengenal angka 1-10

yang telah dilaksanakan. Kemampuan mengenal angka 1-10 setiap anak tergambar pada grafik berikut ini :



Gambar 5. Data Kumulatif Observasi Kemampuan mengenal angka 1-10 Setiap Anak Selama Pra Tindakan.

Berdasarkan data di atas terlihat grafik yang beragam dalam kemampuan mengenal angka 1-10 pada kelompok A. Anak yang mendapat jumlah persentase 80% - 100% ada 3 anak yaitu An, Di, dan Ka, sedangkan anak yang mendapat skor terendah atau persentase di bawah 40% sebanyak 5 anak yaitu At, Ke, No, Ri, dan Sa. Selain itu terdapat 7 anak yang berada pada persentase 40% - 80% yaitu Az, Ch, Da, Ma, Da, Fa, Ra dan Na.

Pada Pra Tindakan ini anak yang mendapat nilai baik dalam indikator menyebutkan angka 1-10 ada 4 anak atau 26,7%, anak yang mendapat nilai cukup sebanyak 4 anak atau 26,7%, dan anak yang mendapat nilai kurang terdapat 7 anak atau 46,7%. Pada indikator mengurutkan angka 1-10 anak yang mendapat nilai baik ada 2 anak atau 13,3%, anak yang mendapat nilai cukup sebanyak 5 anak atau 33,3%, dan anak yang mendapat nilai kurang sebanyak 8 anak atau

53,3%. Pada indikator ketiga yaitu memasangkan angka dengan jumlah benda sampai 10 anak yang mendapat nilai baik sebanyak 3 anak atau 20%, anak yang mendapat nilai cukup sebanyak 4 anak atau 26,7%, dan anak yang mendapat nilai kurang sebanyak 8 anak atau 53,3%. Pada pengamatan Pra Tindakan ini indikator yang paling banyak anak mendapat nilai baik adalah menyebutkan angka, sedangkan indikator paling sedikit anak yang mendapat nilai baik adalah indikator mengurutkan angka 1-10 (tabel dapat dilihat pada lampiran 3).

Dari observasi di atas dapat disimpulkan bahwa pada Pra Tindakan ini kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A mendapatkan persentase 56,29% dan belum mencapai indikator yang telah ditentukan yaitu 70%. Peneliti dan guru perlu melakukan perbaikan dalam pembelajaran agar prestasi belajar anak dalam kemampuan mengenal angka 1-10 dapat meningkat. Permainan sunda manda digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak kelompok A di TKIT AR-Rahmaan 1 Prambanan.

2. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi.

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Pada Siklus I ini dimulai dengan tahap perencanaan. Tahap perencanaan pada Siklus ini, peneliti berdiskusi dengan guru kelas Kelompok A TKIT AR-Rahmaan I tentang kegiatan yang akan diberikan selama penelitian. Peneliti memberikan

penjelasan terlebih dahulu tentang desain kegiatan permainan permainan sunda manda yang sudah divariasikan yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10

Peneliti bersama guru kelas membuat perencanaan pembelajaran yang disebut dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) sesuai dengan program semester Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) TKIT AR-Rahmaan I dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Peneliti menyiapkan alat peraga berupa *puzzle*, *flashcard* dan LKA untuk kegiatan penelitian.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pada tahap pelaksanaan tindakan guru kelas melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sudah direncanakan pada hari sebelumnya. Pelaksanaan tindakan ini bersifat luwes atau terbuka terhadap perubahan sesuai dengan keadaan yang terjadi di lapangan. Kegiatan yang ada pada Siklus I ini terdiri dari kegiatan menyebutkan angka 1-10 menggunakan *flashcard*, mengurutkan angka 1-10 dengan LKA, memasang gambar angka atau gambar benda pada petak sunda manda. Kegiatan dilaksanakan di luar kelas pada saat proses KBM berlangsung.

Pada siklus I ini kegiatan permainan sunda manda untuk mengenal angka 1-10 dilakukan dengan membagi anak menjadi 3 kelompok. Perbedaan pada setiap pertemuan terletak pada gambar benda, dan *flashcard* yang digunakan untuk permainan, jadi sesuai dengan sub tema yang ditentukan. Pada pertemuan pertama dan kedua dengan sub tema macam-macam alat komunikasi dan fungsi alat

komunikasi menggunakan gambar benda-benda alat komunikasi. Pertemuan ketiga dengan sub tema benda-benda pos menggunakan gambar benda dan *flashcard* benda-benda pos. Perbedaan gambar media yang digunakan ini bertujuan agar anak tidak bosan atau jenuh dengan kegiatan berhitung yang dilakukan.

1) Siklus I Pertemuan Pertama

Siklus I Pertemuan Pertama dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 12 Maret 2016. Tema pembelajaran yaitu Alat Komunikasi dengan subtema Macam-Macam Alat Komunikasi. Kegiatan sebelum masuk proses pembelajaran diawali dengan senam pagi di ruang kelas PAUD. Kemudian anak berbaris masuk kelas dan anak dipersilahkan minum. Anak dan guru berdo'a bersama sebelum kegiatan pembelajaran dimulai dan mengucapkan salam. Dilanjutkan guru melakukan apersepsi. Guru mengajak anak untuk bernyanyi mengenal angka dalam bahasa Arab (Wahidun satu, Isnaeni dua, Salasatun tiga,...).

Kegiatan inti, guru menjelaskan terlebih dahulu kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan. Guru menjelaskan tentang tema pembelajaran hari ini yaitu tentang macam-macam alat komunikasi yang dilaksanakan dengan kegiatan bermain *sunda manda*. Pada kegiatan sebelum permainan *sunda manda* anak dibagi menjadi 3 kelompok. Guru mengajak anak menyebutkan angka 1-10 satu per satu angka pada petak *sunda manda* secara bersama-sama dan menghitung banyaknya gambar macam-macam alat komunikasi di petak *sunda manda*. Guru mendemonstrasikan cara bermain permainan *sunda manda*, guru memberikan

kesempatan satu kelompok secara bergantian mencoba bermain sunda manda. Pada saat satu kelompok mencoba permainan sunda manda, kelompok lain seperti Fa, Ke, Ma, Ra dan Ri mengganggu dengan berlarian dipetak sunda manda.

Kegiatan pertama guru mengajak anak bermain sunda manda satu kelompok secara bergantian membawa *gacuk* yang akan dilempar. Anak melempar *gacuk* ke petak sunda manda, kemudian anak diminta membawa angka atau gambar benda sejumlah yang ada dipetak yang dilempari *gacuk* dan melompati petak yang terdapat *gacuk*. Anak melakukan bermain sunda manda selama tiga kali, terlihat beberapa anak yaitu At, Ch, Da, Ke, No, Ri, dan, Sa masih bingung untuk menemukan angka atau gambar benda sejumlah yang ada di petak yang dilempari *gacuk* dan sebagian besar anak terlalu lelah pada saat bermain. Beberapa anak seperti At, Ch dan Sa masih belum bisa melompat menggunakan kaki satu, sehingga guru menuntun anak melompat menggunakan kaki satu saat bermain sunda manda.

Kegiatan kedua guru mengajak anak untuk mengerjakan LKA untuk mengurutkan angka 1-10. Terlihat beberapa anak yaitu Az, At, Ke, Na, No, Ri dan Sa masih belum bisa menulis angka dan menulis angka 6 atau 9 secara terbalik. Anak yang sudah selesai mengerjakan tugas diperbolehkan untuk istirahat. Sebelum istirahat anak cuci tangan bergantian terlebih dahulu, membaca do'a sebelum makan bersama-sama, dan kemudian bermain di luar kelas.

Setelah istirahat selesai, anak masuk kelas dan berdo'a sesudah makan bersama. Dilanjutkan guru dan anak bernyanyi bintang kejora dan tepuk Aku

Anak Sholeh. Kegiatan ketiga anak dipanggil satu persatu untuk maju dan menyebutkan angka 1-10 menggunakan *flashcard*, terlihat Ke dan Ma masih belum bisa menyebutkan angka 1-10 dan anak yang lainnya juga masih sering tertukar dan salah menyebutkan angka angka 1-10. Kegiatan akhir, guru melakukan *review* bersama anak tentang kegiatan yang telah dilakukan. Guru menanyakan tentang perasaan anak apakah senang atau tidak dalam mengikuti kegiatan pada hari itu. Diharapkan agar anak keesokan harinya lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru dan anak dilanjutkan berdo'a sebelum pulang bersama-sama, mengucapkan salam, dan penutup.

2) Siklus I pertemuan kedua

Siklus I Pertemuan Pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 14 Maret 2016. Tema pembelajaran yaitu Alat Komunikasi dengan subtema kegunaan alat komunikasi. Kegiatan sebelum masuk proses pembelajaran diawali dengan berjalan lurus sesuai garis sebelum masuk kelas. Anak dan guru berdo'a bersama sebelum kegiatan pembelajaran dimulai dan mengucapkan salam. Dilanjutkan guru melakukan apersepsi. Guru mengajak anak menyebutkan urutan angka 1-10 dengan jari-jari tangan menggunakan bahasa Jawa (*kromo alus*) dan bahasa Indonesia.

Kegiatan inti, guru menjelaskan terlebih dahulu kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan. Guru menjelaskan tentang tema pembelajaran hari ini yaitu tentang kegunaan alat komunikasi yang dilaksanakan dengan kegiatan bermain sunda manda. Pada kegiatan ini masih sama seperti kegiatan sebelumnya, sebelum

bermain permainan sunda manda anak dibagi menjadi 3 kelompok. Guru mengajak anak menyebutkan angka 1-10 satu per satu angka pada petak sunda manda secara bersama-sama dan menghitung banyaknya gambar alat komunikasi di petak sunda manda. Guru mendemonstrasikan cara bermain permainan sunda manda, guru memberikan kesempatan satu kelompok secara bergantian mencoba bermain sunda manda. Pada saat satu kelompok mencoba permainan sunda manda, kelompok lain yang mengganggu berlarian seperti Fa, Ke, Ma, Ra dan Ri diajak bernyanyi bersama oleh observer yang lain agar tidak mengganggu.

Kegiatan pertama guru mengajak anak bermain sunda manda satu kelompok secara bergantian membawa *gacuk* yang akan dilempar. Anak melempar *gacuk* ke petak sunda manda kemudian anak diminta membawa angka atau gambar benda sejumlah yang ada dipetak yang dilempari *gacuk* dan melompati petak yang terdapat *gacuk*. Anak melakukan bermain sunda manda selama tiga kali, terlihat mulai berkurang beberapa anak yaitu At, Ch, No, Ri, dan, Sa yang masih bingung untuk menemukan angka atau gambar benda sejumlah yang ada di petak yang dilempari *gacuk* dan sebagian besar anak terlalu lelah pada saat bermain. Ch dan Sa masih belum bisa melompat menggunakan kaki satu, sehingga guru menuntun anak melompat menggunakan kaki satu saat bermain sunda manda.

Kegiatan kedua guru mengajak anak untuk mengerjakan LKA untuk mengurutkan angka 1-10. Terlihat beberapa anak yaitu Ke, Na, No, Ri dan Sa masih tetap belum bisa menulis angka dan menulis angka 6 atau 9 secara terbalik. Anak yang sudah selesai mengerjakan tugas diperbolehkan untuk istirahat.

Sebelum istirahat anak cuci tangan bergantian terlebih dahulu, membaca do'a sebelum makan bersama-sama, dan kemudian bermain di luar kelas.

Setelah istirahat selesai, anak masuk kelas dan berdo'a sesudah makan bersama. Dilanjutkan guru dan anak bernyanyi Aku Sayang Ibu dan tepuk Kupu-Kupu. Kegiatan ketiga anak dipanggil satu persatu untuk maju dan menyebutkan angka 1-10 menggunakan *flashcard*, terlihat hanya Ma masih belum bisa menyebutkan angka 1-10 dan anak yang lainya juga masih sering tertukar dan salah menyebutkan angka 1-10. Kegiatan akhir, guru melakukan *review* bersama anak tentang kegiatan yang telah dilakukan. Guru menanyakan tentang perasaan anak apakah senang atau tidak dalam mengikuti kegiatan pada hari itu. Diharapkan agar anak keesokan harinya lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru dan anak dilanjutkan berdo'a sebelum pulang bersama-sama, mengucapkan salam, dan penutup.

3) Siklus I pertemuan ketiga

Siklus I Pertemuan Pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 16 Maret 2016. Tema pembelajaran yaitu Alat Komunikasi dengan subtema macam-macam benda pos. Kegiatan setelah masuk membaca iqro' (privat) dengan guru kelas. Anak dan guru berdo'a bersama sebelum kegiatan pembelajaran dimulai dan mengucapkan salam. Dilanjutkan guru melakukan apersepsi, kemudian bernyanyi bola menggelinding, melakukan gerakan-gerakan sederhana seperti melambungkan/melempar dan menangkap bola.

Guru menjelaskan terlebih dahulu kepada anak tentang kegiatan inti yang akan dilakukan. Guru menjelaskan tentang tema pembelajaran hari ini yaitu tentang macam-macam benda pos yang dilaksanakan dengan kegiatan bermain sunda manda. Pada kegiatan ini masih tetap sama seperti kegiatan sebelumnya, sebelum bermain permainan sunda manda anak dibagi menjadi 3 kelompok. Guru mengajak anak menyebutkan angka 1-10 satu per satu angka pada petak sunda manda secara bersama-sama dan menghitung banyaknya gambar benda-benda pos di petak sunda manda. Guru mendemonstrasikan cara bermain permainan sunda manda, guru memberikan kesempatan satu kelompok secara bergantian mencoba bermain sunda manda. Satu kelompok mencoba permainan sunda manda, agar mengantisipasi kelompok lain yang mengganggu berlarian anak-anak diajak bernyanyi bersama oleh observer lain.

Kegiatan pertama guru mengajak anak bermain sunda manda satu kelompok secara bergantian membawa *gacuk* yang akan dilempar. Anak melempar *gacuk* ke petak sunda manda kemudian anak diminta membawa angka atau gambar benda sejumlah yang ada dipetak yang dilempari *gacuk* dan melompati petak yang terdapat *gacuk*. Anak melakukan bermain sunda manda selama tiga kali, terlihat mulai berkurang hanya tinggal Ch yang masih bingung untuk menemukan angka atau gambar benda sejumlah yang ada di petak yang dilempari *gacuk* dan sebagian besar anak tetap sama terlalu lelah pada saat bermain. Ch memang masih belum bisa melompat menggunakan kaki satu, sehingga guru menuntun anak melompat menggunakan kaki satu saat bermain sunda manda. Kegiatan kedua guru

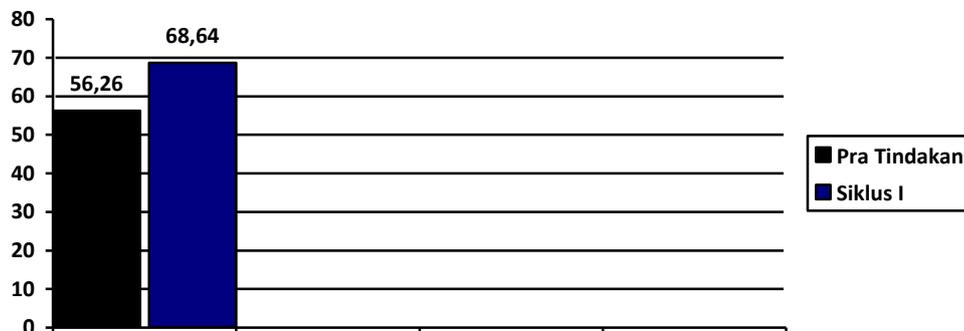
mengajak anak untuk mengerjakan LKA untuk mengurutkan angka 1-10. Terlihat beberapa anak yaitu Ke, Na, Ri dan Sa masih tetap belum bisa menulis angka sehingga perlu dibantu guru. Anak yang sudah selesai mengerjakan tugas diperbolehkan untuk istirahat. Sebelum istirahat anak cuci tangan bergantian terlebih dahulu, membaca do'a sebelum makan bersama-sama, dan kemudian bermain di luar kelas.

Setelah istirahat selesai, anak masuk kelas dan berdo'a sesudah makan bersama. Dilanjutkan guru dan anak bernyanyi Pak Pos dan tepuk Sholawat. Kegiatan ketiga anak dipanggil satu persatu untuk maju dan menyebutkan angka 1-10 menggunakan *flashcard*, terlihat hampir semua bisa menyebutkan angka 1-10 namun tetap masih ada yang salah menyebutkan angka 1-10. Kegiatan akhir, guru melakukan *review* bersama anak tentang kegiatan yang telah dilakukan. Guru menanyakan tentang perasaan anak apakah senang atau tidak dalam mengikuti kegiatan pada hari itu. Diharapkan agar anak keesokan harinya lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru dan anak dilanjutkan berdo'a sebelum pulang bersama-sama, mengucapkan salam, dan penutup.

c. Observasi

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pada Siklus ini untuk mengamati kemampuan mengenal angka 1-10. Observasi ini mencatatkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10, yang terjadi selama penelitian berlangsung. Kegiatan mengenal angka 1-10 yang diamati oleh peneliti adalah

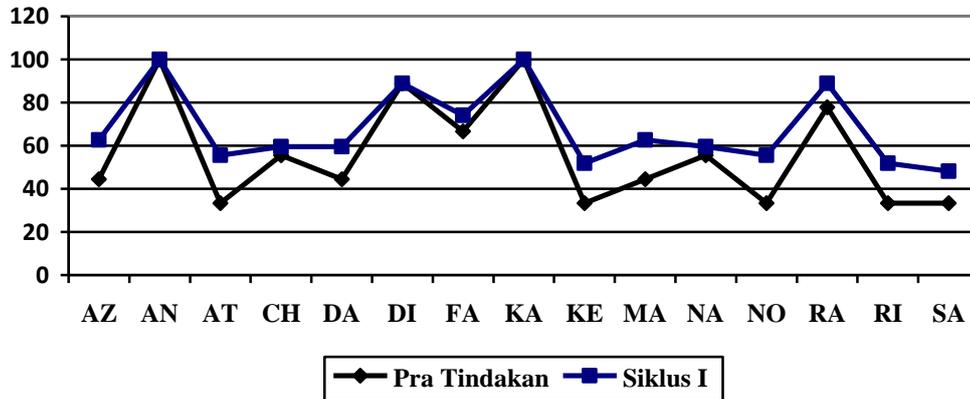
anak mampu menyebutkan angka 1-10, anak mampu mengurutkan angka 1-10, dan anak mampu memasang angka dengan jumlah benda 1-10. Peneliti mengamati saat pembelajaran mengenal angka 1-10 pada siklus I pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga yaitu tanggal 12 Maret, 14 Maret dan 19 Maret. Di bawah ini merupakan data kumulatif observasi kemampuan mengenal angka 1-10 selama Siklus I.



Gambar 6. Data Kumulatif Observasi Kemampuan mengenal Angka 1-10 Siklus I

Dari data di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan Siklus I dari Pra Tindakan. Kemampuan mengenal angka 1-10 pada Pra Tindakan sebesar 56,29% meningkat sebesar 12,35% pada Siklus I menjadi 68,64%. Dari pelaksanaan Siklus I, terdapat 4 anak yang berada pada kriteria sangat baik yaitu An, Di, Ka, Ra. Anak yang berada pada kriteria baik sebanyak 3 anak yaitu Az, Fa, Ma. Anak yang berada pada kriteria cukup sebanyak 8 anak yaitu At, Ch, Da, Ke, Na, No, Ri, Sa.

Peningkatan kemampuan mengenal angka 1-10 pada setiap anak tergambar pada grafik berikut:



Gambar 7. Data Kumulatif Observasi Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Setiap Anak Selama Siklus I

Menurut gambar di atas terdapat 4 anak yang mendapat persentase antara 80% sampai 100% yaitu An, Di, Ka, dan Ra. Terdapat 8 anak yang berada pada persentase di bawah 60% yaitu At, Ch, Da, Ke, Na, No, Ri dan Sa. Anak yang berada pada persentase 60% sampai 80% sebanyak 3 anak yaitu Az, Ma, dan Fa.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini peneliti dan guru membandingkan Pra Tindakan dan Siklus I untuk mengetahui peningkatan yang terjadi, serta mencari kendala-kendala yang menghambat peningkatan kemampuan mengenal angka 1-10 anak kelompok A TKIT AR-Rahmaan 1. Siklus I yang terlaksana selama tiga kali pertemuan, dapat dilihat bahwa hasil pelaksanaan Pra Tindakan sebesar 56,29% meningkat 12,35% menjadi 68,69% pada Siklus I.

Berdasarkan data observasi kemampuan mengenal angka 1-10 pada Siklus I dapat dilihat bahwa hasil pelaksanaan Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Peneliti mencoba mencari penyebab hasil Siklus I belum mencapai keberhasilan yang ditentukan dengan memperhatikan kejadian yang ada di kelas. Penyebab-penyebab tersebut adalah sebagai berikut:

1. Anak cepat lelah karena permainan sunda manda dilakukan secara berulang-ulang.
2. Area permainan yang terlalu jauh.
3. Anak cepat bosan karena permainan yang dilakukan selama 3 kali pertemuan bentuk area permainannya sama.

Berdasarkan kekurangan diatas, guru dan peneliti melakukan diskusi. Melalui berbagai pertimbangan maka solusi pada Siklus II yaitu:

1. Kegiatan mengenal angka 1-10 yang melalui permainan sunda manda dilakukan secara bertahap. Pada pertemuan pertama di area petak sunda manda terdapat angka 1-5, 6-10, dan 1-10, pertemuan kedua di area petak sunda manda terdapat gambar, dan pertemuan ketiga di area petak sunda manda terdapat angka dan gambar benda agar anak tidak cepat lelah.
2. Permainan sunda manda dengan petak 1-10 setelah petak ke 5 diberi satu petak kosong untuk tepat berhenti agar anak dapat beristirahat.
3. Variasi area permainan sunda manda setiap pertemuan agar anak tidak cepat bosan.

3. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

a. Rencana Tindakan Siklus II

Berdasarkan refleksi Siklus I perlu adanya perencanaan Siklus II karena penelitian Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan. Perbaikan untuk mengatasi kendala juga dilakukan agar kemampuan mengenal angka 1-10 melalui permainan *sunda manda* pada Siklus II dapat meningkat dari Siklus I. Peneliti dan guru menyiapkan tema dan sub tema untuk membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH), menyiapkan alat dan bahan yang digunakan untuk pembelajaran salah satunya adalah *puzzle*, *flashcard*, LKA, dan menyiapkan lingkungan pembelajaran agar anak belajar dengan situasi yang kondusif. Siklus II direncanakan akan dilakukan selama tiga pertemuan yaitu pada hari Senin tanggal 22 Maret 2016, hari Kamis tanggal 24 Maret 2016, dan Sabtu tanggal 26 Maret 2016. Pembelajaran dilaksanakan pada pukul 07.30-10.00 WIB.

Melalui berbagai pertimbangan berikut rencana kegiatan mengenal angka 1-10 di Siklus II yaitu bertahapnya kegiatan permainan *sunda manda* di setiap pertemuan, seperti pada pertemuan pertama di area petak *sunda manda* terdapat angka 1-5, 6-10, dan 1-10, pertemuan kedua di area petak *sunda manda* terdapat gambar, dan pertemuan ketiga di area petak *sunda manda* terdapat angka dan gambar benda.

b. Pelaksanaan Siklus II

Tahap pelaksanaan tindakan Siklus II ini merupakan perbaikan dari Siklus I. Berdasarkan dari beberapa evaluasi dari Siklus I diharapkan pada Siklus II ini

dapat memaksimalkan kemampuan mengenal angka 1-10 melalui permainan sunda manda pada Kelompok A TK IT AR-Rahmaan 1 Prambanan, Sleman, Yogyakarta. Kegiatan yang ada pada Siklus II ini tidak sama dengan Siklus I perbedaan kegiatan permainan sunda manda dilakukan secara bertahap disetiap pertemuan.

1) Siklus II Pertemuan Pertama



Gambar 8. Variasi Area Permainan Sunda Manda dengan Angka 1-5, 6-10, 1-10

Siklus II Pertemuan Pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 21 Maret 2016. Tema pembelajaran yaitu Tanah Airku dengan subtema Negaraku. Kegiatan sebelum masuk kelas guru mengajak anak bernyanyi bersama-sama, setelah itu guru meminta setiap anak meloncat dengan rintangan sebelum masuk kelas. Anak dan guru berdo'a bersama sebelum kegiatan pembelajaran dimulai dan mengucapkan salam. Dilanjutkan guru melakukan apersepsi, kemudian bernyanyi

Garuda, melakukan gerakan-gerakan sederhana seperti naik turun tangan seperti garuda yang sedang terbang.

Kegiatan inti, guru menjelaskan terlebih dahulu kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan. Guru menjelaskan tentang tema pembelajaran hari ini yaitu tentang Negaraku dilaksanakan dengan kegiatan bermain sunda manda. Pada kegiatan ini sebelum bermain permainan sunda manda anak dibagi menjadi 3 kelompok. Guru mengajak anak menyebutkan angka 1-5, 6-10 dan 1-10 satu per satu angka pada petak sunda manda secara bersama-sama. Guru mendemonstrasikan cara bermain permainan sunda manda, guru memberikan kesempatan satu kelompok secara bergantian mencoba bermain sunda manda. Satu kelompok mencoba permainan sunda manda, kelompok lain agar tidak mengganggu diajak bernyanyi oleh observer lain.

Kegiatan pertama guru mengajak anak bermain sunda manda satu kelompok secara bergantian membawa *gacuk* yang akan dilempar. Anak melempar *gacuk* ke petak sunda manda kemudian anak diminta membawa gambar benda sejumlah yang ada dipetak yang dilempari *gacuk* dan melompati petak yang terdapat *gacuk*. Anak melakukan bermain sunda manda selama tiga kali, terlihat beberapa anak sudah bisa menemukan gambar benda sejumlah yang ada di petak yang dilempari *gacuk* meskipun masih terkadang ada yang salah seperti At, Ch, Da, Fa, Ke, No, Ri, dan, Sa. Ch dan Sa masih belum bisa melompat menggunakan kaki satu, sehingga guru memperbolehkan berjalan saat bermain sunda manda.

Kegiatan kedua guru mengajak anak untuk mengerjakan LKA untuk mengurutkan angka 1-10. Terlihat Sa yang masih tetap belum bisa menulis angka sehingga kegiatannya diganti menebalkan angka dan beberapa anak yang lain sudah mulai bisa menulis angka namun perlu dibimbing guru agar tidak salah. Anak yang sudah selesai mengerjakan tugas dilanjutkan kegiatan ketiga. Anak dipanggil satu persatu untuk maju dan menyebutkan angka 1-10 menggunakan *flashcard*, terlihat Az, Da, Ma, dan Sa sudah bisa menyebutkan angka 1-10 meskipun terkadang salah menyebutkan angka angka 1-10. Apabila sudah selesai diperbolehkan untuk istirahat. Sebelum istirahat anak cuci tangan bergantian terlebih dahulu, membaca do'a sebelum makan bersama-sama, dan kemudian bermain di luar kelas.

Setelah istirahat selesai, anak masuk kelas dan berdo'a sesudah makan bersama. Dilanjutkan guru dan anak bernyanyi Garuda dan tepuk Aku Anak Sholeh. Kegiatan akhir, guru melakukan *review* bersama anak tentang kegiatan yang telah dilakukan. Guru menanyakan tentang perasaan anak apakah senang atau tidak dalam mengikuti kegiatan pada hari itu. Diharapkan agar anak keesokan harinya lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru dan anak dilanjutkan berdo'a sebelum pulang bersama-sama, mengucapkan salam, dan penutup.

2) Siklus II Pertemuan Kedua



Gambar 9. Variasi Area Permainan Sunda Manda dengan Gambar Benda

Siklus II Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 24 Maret 2016. Tema pembelajaran yaitu Tanah Airku dengan subtema Kehidupan di Kota. Kegiatan setelah masuk kelas membaca iqro' (privat) dengan guru kelas. Anak dan guru berdo'a bersama sebelum kegiatan pembelajaran dimulai dan mengucapkan salam. Dilanjutkan guru melakukan apersepsi, kemudian bernyanyi Tamasya sambil tepuk tangan.

Kegiatan inti, guru menjelaskan terlebih dahulu kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan. Guru menjelaskan tentang tema pembelajaran hari ini yaitu tentang kehidupan di kota yang dilaksanakan dengan kegiatan bermain sunda manda. Pada kegiatan ini masih tetap sama sebelum bermain permainan sunda manda anak dibagi menjadi 3 kelompok. Guru mengajak anak menghitung gambar benda satu per satu pada petak sunda manda secara bersama-sama. Guru mendemonstrasikan cara bermain permainan sunda manda, guru memberikan kesempatan satu kelompok secara bergantian mencoba bermain sunda manda.

Satu kelompok mencoba permainan sunda manda, kelompok lain agar tidak mengganggu diajak bernyanyi oleh observer lain.

Kegiatan pertama guru mengajak anak bermain sunda manda satu kelompok secara bergantian membawa *gacuk* yang akan dilempar. Anak melempar *gacuk* ke petak sunda manda kemudian anak diminta membawa angka sejumlah yang ada dipetak yang dilempari *gacuk* dan melompati petak yang terdapat *gacuk*. Anak melakukan bermain sunda manda selama tiga kali, terlihat beberapa anak sudah bisa menemukan gambar benda sejumlah yang ada di petak yang dilempari *gacuk* meskipun masih terkadang ada yang salah seperti At, Ch, Da, Fa, Ri, dan, Sa . Ch dan Sa masih belum bisa melompat menggunakan kaki satu, sehingga guru memperbolehkan berjalan saat bermain sunda manda.

Kegiatan kedua guru mengajak anak untuk mengerjakan LKA untuk mengurutkan angka 1-10. Terlihat Sa yang masih belum menulis angka dengan lancar dan beberapa anak yang lain sudah mulai bisa menulis angka namun perlu dibimbing guru agar tidak salah. Anak yang sudah selesai mengerjakan tugas dilanjutkan kegiatan ketiga. Anak dipanggil satu persatu untuk maju dan menyebutkan angka 1-10 menggunakan *flashcard*, terlihat Da, Sa dan Ma sudah bisa menyebutkan angka 1-10 meskipun terkadang sering salah menyebutkan angka angka 1-10. Apabila sudah selesai diperbolehkan untuk istirahat. Sebelum istirahat anak cuci tangan bergantian terlebih dahulu, membaca do'a sebelum makan bersama-sama, dan kemudian bermain di luar kelas. Setelah istirahat selesai, anak masuk kelas dan berdo'a sesudah makan bersama. Dilanjutkan guru

dan anak bernyanyi Naik Delman dan tepuk Aku Anak Sholeh. Kegiatan akhir, guru melakukan *review* bersama anak tentang kegiatan yang telah dilakukan. Guru menanyakan tentang perasaan anak apakah senang atau tidak dalam mengikuti kegiatan pada hari itu. Diharapkan agar anak keesokan harinya lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru dan anak dilanjutkan berdo'a sebelum pulang bersama-sama, mengucapkan salam, dan penutup.

3) Siklus II Pertemuan Ketiga



Gambar 10. Variasi Area Permainan Sunda Manda Angka dan Gambar Benda.

Siklus II Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 26 Maret 2016. Tema pembelajaran yaitu Tanah Airku dengan subtema Kehidupan di desa. Kegiatan sebelum masuk proses pembelajaran diawali dengan senam pagi di ruang kelas PAUD. Kemudian anak berbaris masuk kelas dan anak dipersilahkan minum. Anak dan guru berdo'a bersama sebelum kegiatan pembelajaran dimulai dan mengucapkan salam. Dilanjutkan guru melakukan apersepsi, kemudian bernyanyi Pak Tani sambil tepuk tangan.

Kegiatan inti, guru menjelaskan terlebih dahulu kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan. Guru menjelaskan tentang tema pembelajaran hari ini yaitu tentang kehidupan di desa yang dilaksanakan dengan kegiatan bermain sunda manda. Pada kegiatan ini masih tetap sama sebelum bermain permainan sunda manda anak dibagi menjadi 3 kelompok. Guru mengajak anak menyebutkan angka 1-10 dan menghitung gambar benda satu per satu pada petak sunda manda secara bersama-sama. Guru mendemonstrasikan cara bermain permainan sunda manda, guru memberikan kesempatan satu kelompok secara bergantian mencoba bermain sunda manda. Satu kelompok mencoba permainan sunda manda, kelompok lain agar tidak mengganggu diajak bernyanyi oleh observer lain.

Kegiatan pertama guru mengajak anak bermain sunda manda satu kelompok secara bergantian membawa *gacuk* yang akan dilempar. Anak melempar *gacuk* ke petak sunda manda kemudian anak diminta membawa angka sejumlah yang ada di petak yang dilempari *gacuk* dan melompati petak yang terdapat *gacuk*. Anak melakukan bermain sunda manda selama tiga kali, terlihat beberapa anak sudah bisa menemukan gambar benda atau angka sesuai dengan sejumlah yang ada di petak yang dilempari *gacuk*. Beberapa anak terkadang ada yang salah seperti Fa, Ri, dan, Sa. Sa masih belum bisa melompat menggunakan kaki satu, sehingga guru memperbolehkan berjalan saat bermain sunda manda.

Kegiatan kedua guru mengajak anak untuk mengerjakan LKA untuk mengurutkan angka 1-10. Sa yang masih belum menulis angka dengan lancar dan beberapa anak yang lain sudah mulai bisa menulis angka namun perlu dibimbing

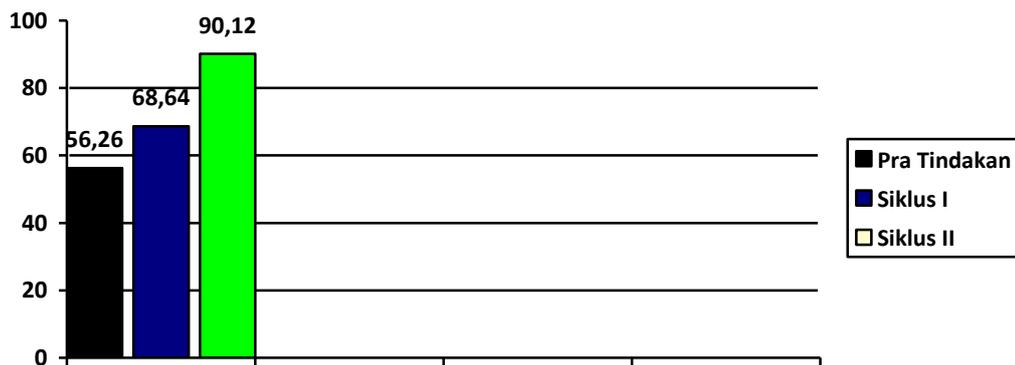
guru agar tidak salah. Anak yang sudah selesai mengerjakan tugas dilanjutkan kegiatan ketiga. Anak dipanggil satu persatu untuk maju dan menyebutkan angka 1-10 menggunakan *flashcard*, terlihat Sa dan Ma sudah bisa menyebutkan angka 1-10 meskipun terkadang sering salah menyebutkan angka angka 1-10. Apabila sudah selesai diperbolehkan untuk istirahat. Sebelum istirahat anak cuci tangan bergantian terlebih dahulu, membaca do'a sebelum makan bersama-sama, dan kemudian bermain di luar kelas.

Setelah istirahat selesai, anak masuk kelas dan berdo'a sesudah makan bersama. Dilanjutkan guru dan anak bernyanyi Anak Gembala dan tepuk Aku Anak Sholeh. Kegiatan akhir, guru melakukan *review* bersama anak tentang kegiatan yang telah dilakukan. Guru menanyakan tentang perasaan anak apakah senang atau tidak dalam mengikuti kegiatan pada hari itu. Diharapkan agar anak keesokan harinya lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru dan anak dilanjutkan berdo'a sebelum pulang bersama-sama, mengucapkan salam, dan penutup.

c. Observasi

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pada Siklus ini untuk mengamati kemampuan mengenal angka 1-10. Observasi ini mencatatkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1-10, yang terjadi selama penelitian berlangsung. Dalam kegiatan mengenal angka 1-10 yang diamati oleh peneliti adalah anak menyebutkan angka 1-10, anak mengurutkan angka 1-10, anak memasang angka dengan jumlah benda 1-10. Peneliti mengamati saat

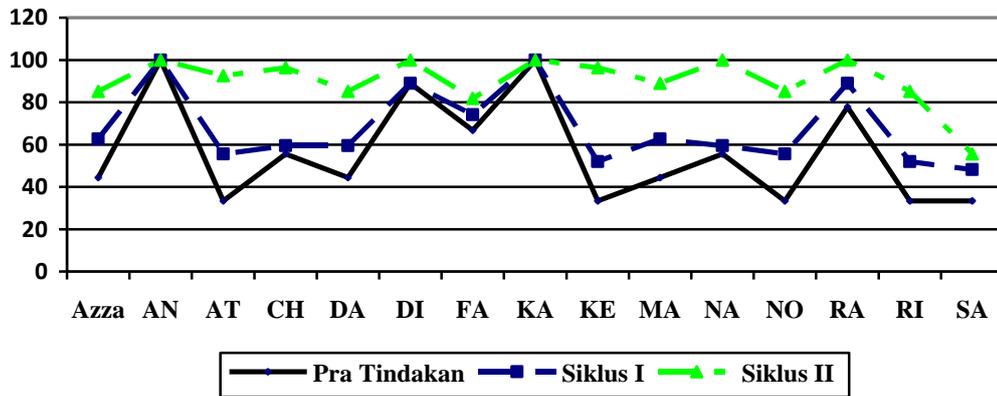
pembelajaran mengenal angka 1-10 pada siklus I pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga yaitu tanggal 21 Maret, 24 Maret dan 26 Maret. Di bawah ini merupakan data kumulatif observasi kemampuan mengenal angka 1-10 selama Siklus I.



Gambar 11. Data Kumulatif Observasi Kemampuan mengenal Angka 1-10 Siklus II

Persentase rata-rata Siklus II sebesar 90,12% berada pada kriteria sangat baik. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa Siklus II meningkat dari Pra Tindakan dan Siklus I. Peningkatan tersebut dipengaruhi oleh kemampuan mengenal angka 1-10 yang terdiri dari kemampuan menyebutkan angka 1-10, mengurutkan angka 1-10, dan memasang angka 1-10 dengan jumlah yang sesuai anak kelompok A yang meningkat juga. Anak yang berada pada kriteria sangat baik sebanyak 14 anak yaitu Az, An, At, Ch, Da, Di, Fl, Ka, Ke, Ma, Na, No, Ra, dan Ri sedangkan anak yang berada pada kriteria cukup sebanyak 1 anak yaitu Sa.

Peningkatan setiap siswa dari setiap siklusnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 12. Data Kumulatif Observasi Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Setiap Anak Selama Siklus I

Menurut gambar di atas terdapat 14 anak yang mendapat persentase antara 80% sampai 100% yaitu An, Di, Ka, Az, Ma, At, Ch, Da, Ke, Na, No, Ri, Fa dan Ra. Terdapat 1 anak yang berada pada persentase di bawah 60% yaitu dan Sa. Anak yang berada pada persentase 60% sampai 80% tidak ada.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini peneliti dan guru membandingkan kemampuan mengenal angka 1-10 anak dari pra tindakan, siklus I, hingga siklus II. Peningkatan kemampuan mengenal angka 1-10 melalui permainan sunda manda pada anak kelompok A di TKIT AR-Rahman 1 dapat diketahui dengan membandingkan kemampuan anak sebelum tindakan dan setelah tindakan. Persentase kemampuan mengenal angka 1-10 pada Pra Tindakan sebesar 56,29% yang berada pada kriteria cukup, Siklus I sebesar 68,64% yang berada pada

kriteria baik, dan Siklus II sebesar 90,12% berada pada kriteria sangat baik. Hal ini dapat dilihat bahwa Siklus I mengalami peningkatan sebesar 12,35% dari Pra Tindakan dan Siklus II mengalami peningkatan sebesar 21,48% dari Siklus I. Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan kemampuan mengenal angka 1-10 dapat meningkat melalui permainan sunda manda.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif oleh peneliti dan guru selama enam pertemuan dalam dua siklus bahwa kemampuan mengenal angka 1-10 anak kelompok A melalui permainan sunda manda mengalami peningkatan dan keberhasilan dalam penelitian. Kemampuan mengenal angka 1-10 yang diamati dalam penelitian ini antara lain menyebutkan 1-10, mengurutkan 1-10, dan memasangkan angka dengan jumlah benda 1-10 (Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009).

Berdasarkan hasil observasi dari pratindakan sampai dengan tindakan Siklus II terjadi peningkatan. Pada observasi pratindakan terlihat kemampuan anak masih rendah dalam mengenal angka 1-10. Anak cepat bosan dalam mengikuti kegiatan di kelas atau di luar kelas yang monoton untuk mengenal angka 1-10. Guru kurang optimal dalam menstimulasi kemampuan mengenal angka pada anak-anak di Kelompok A TKIT AR-Rahmaan 1 Prambanan.

Bertumpu pada hal tersebut, kemampuan mengenal angka 1-10 anak masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, diperlukan permainan dalam pembelajaran

untuk dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 anak. Teori Dienes T. Wakiman dalam Sri Rejeki (2015: 18) mengatakan bahwa konsep dalam matematika yang disajikan dalam bentuk yang kongkret akan dapat dipahami dengan baik. Ini mengandung arti bahwa benda atau objek dalam bentuk permainan akan mudah membantu peranan dalam pembelajaran matematika. Permainan yang dikemas secara menyenangkan dan membuat anak terlibat langsung di dalamnya dapat menarik perhatian anak, sehingga anak pun dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Permainan tersebut merupakan permainan sunda manda.

Permainan yang dilakukan dalam permainan matematika juga salah satu bentuk permainan yang melibatkan aktivitas kognitif yang lebih tinggi seperti menyebutkan angka, mencocokkan angka dengan jumlah benda yang sesuai dengan angka yang dimaksud, dan lain-lain (Martini Jamaris, 2006: 120). Menurut Santrock (1995: 272) mengungkapkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu orang atau lebih. Lebih lanjut, menurut Andang Ismail (2006: 15), permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang kalah.

Permainan sunda manda juga terkenal dengan nama permainan *engklek*. Permainan sunda manda yang digunakan agar cocok untuk mengenalkan angka 1-10 untuk anak usia dini maka dilakukan sebuah variasi permainan. Variasi permainan tersebut dimana pada petak sunda manda terdapat gambar angka atau gambar benda, kemudian bentuk area sunda manda di setiap pertemuan bermacam-macam agar anak tidak cepat bosan. Permainan sunda manda tetap dilakukan di lantai atau halaman kemudian membuat petak-petak. Perlengkapan yang lain yang digunakan yaitu *puzzle* yang terbuat dari *spons* tujuannya agar lebih aman untuk anak. Peraturan permainan tetap menggunakan *gacuk* untuk melempar ke petak yang dituju, dan anak menggunakan satu kaki atau dua kaki untuk melompat dan berjalan. Gaya belajar menggunakan permainan sunda manda ini merupakan gaya belajar kinestetik. Gaya belajar kinestetik adalah gaya belajar dengan cara bergerak (Avinda Aminatun, 2013: 20). Anak belajar dengan gaya belajar ini lebih mudah menangkap pelajaran dengan bergerak, dimana anak aktif energik sehingga kecenderungan belajarnya ketika cara mengajarnya anak dengan gerakan-gerakan itu membuat anak lebih lancar.

Permainan sunda manda diberikan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak di Kelompok A TKIT AR-Rahmaan 1 dilakukan menggunakan dua siklus. Pada Siklus I menggunakan desain kegiatan mengenal angka dengan variasi permainan sunda manda yang dilakukan secara berulang-ulang secara keseluruhan selama tiga kali pertemuan yaitu variasi permainan sunda manda dengan gambar angka, gambar benda dan menggabungkan gambar

angka dan gambar benda, secara individu sudah terjadi peningkatan. Menurut Wiliam Brownell dalam Sri Rejeki (2015: 17) tipe belajar matematika adalah kegiatan belajar matematika yang dilakukan secara *drill* atau berulang-ulang. Anak akan mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien dengan melalui pengulangan. Permainan sunda manda yang dilakukan secara berulang-ulang bisa meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10.

Siklus I, penelitian berjalan lancar. Anak merasa senang saat melakukan kegiatan permainan sunda manda dengan gambar angka, gambar benda dan *flashcard*. Teori Dienes menurut T. Wakiman dalam Sri Rejeki (2015: 18) perkembangan konsep matematika dapat dicapai melalui pola berkelanjutan yaitu belajarnya dari yang konkret ke simbolik. Jadi anak akan lebih mudah dalam belajar matematika dengan mempergunakan benda konkret melalui metode yang bervariasi dengan prinsip belajar sambil bermain karena sesuai tahapan anak yaitu masa pra operasional (Martini Jamaris, 2006: 21).

Pada Siklus I ini sudah terdapat beberapa peningkatan yang terjadi, namun masih ada anak yang belum terjadi perubahan. Oleh karena itu peneliti melanjutkan merencanakan Siklus II. Siklus I ini menghadapi kendala yaitu anak kelelahan dan bosan karena setiap pertemuan melakukan permainan sunda manda yang berulang-ulang. Refleksi yang dilakukan oleh guru dan peneliti untuk membahas apa saja rencana perbaikan yang harus dilakukan selanjutnya. Siklus II dapat meningkat karena perbaikan yang dilakukan dari Siklus I. Pembelajaran Siklus II dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak

kelompok A melalui permainan sunda manda yang bervariasi disetiap pertemuan. Menurut Mayke Tedjsaputra (2005: 71) kegiatan bermain yang monoton membuat anak cepat bosan sehingga perlu adanya variasi permainan, misalnya proses permainannya, alat permainan atau tempat permainannya. Refleksi selanjutnya yaitu pembelajaran secara bertahap. Pada pertemuan pertama di area petak sunda manda terdapat angka 1-5, 6-10, dan 1-10, pertemuan kedua di area petak sunda manda terdapat gambar, dan pertemuan ketiga di area petak sunda manda terdapat angka dan gambar benda. Sesuai dengan pendapat dari (Sudaryanti, 2008: 8-13) kegiatan untuk mengenal angka 1-10 dilakukan secara bertahap pada penelitian Siklus II diawali dengan anak diajak untuk mengenalkan angka 1-10 terlebih dahulu, setelah itu dikenalkan pada gambar benda dengan jumlah 1-10. Kegiatan yang terakhir yaitu memasang gambar benda atau gambar angka dengan jumlah yang sesuai petak. Anak setelah belajar melalui tiga tahapan yang disebutkan di atas mengalami peningkatan dalam mengenal angka 1-10. Berdasarkan penjabaran hasil yang telah diperoleh pelaksanaan kegiatan permainan sunda manda dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal angka anak kelompok A di TK IT AR-Rahmaan 1 Prambanan, Sleman, Yogyakarta.

D. Keterbatasan Penelitian

Keikutsertaan orangtua anak dalam pembelajaran sehingga mengakibatkan peneliti dan guru kelas kurang optimal dalam memberikan tindakan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan mengenal angka 1-10 dapat ditingkatkan melalui permainan *sunda manda* pada anak kelompok A di TKIT AR-Rahmaan 1 Prambanan Sleman Yogyakarta.

Permainan *sunda manda* dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 anak dilakukan dengan secara bertahap yaitu permainan *sunda manda* di petak *sunda manda* terdapat angka 1-5, 6-10, dan 1-10, kemudian permainan *sunda manda* di petak *sunda manda* terdapat gambar benda dan yang terakhir permainan *sunda manda* di petak *sunda manda* terdapat angka dan gambar benda. Langkah-langkah yang dilakukan dalam permainan *sunda manda* adalah guru mempersiapkan alat peraga permainan *sunda manda* berupa *puzzle* yang sudah diberi angka/gambar benda, kemudian guru mendemonstrasikan kegiatan permainan *sunda manda* serta aturan permainannya. Permainan yang dilakukan dengan berkelompok dan saling bergantian.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru hendaknya mengelompokkan anak menjadi 1-5 anak untuk bermain *sunda manda*, kemudian anak yang lain mengerjakan tugas yang diberikan agar

pada saat pelaksanaan permainan sunda manda tidak saling berebut dan mengganggu.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan permainan sunda manda sebagai kegiatan untuk meningkatkan pemahaman mengenal angka 1-10 di TK. Selain itu juga diharapkan dapat mengembangkan kegiatan lain untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka anak mengingat pemahaman mengenal angka merupakan dasar bagi perkembangan ilmu selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Andang Ismail. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Avinda Aminatu. (2013). *Gaya Belajar Peserta Didik Berprestasi Akademik Kelas Iv Sd Negeri Sumberrejo Mertoyudan Magelang Jawa Tengah Tahun Akademik 2012/2013*. Yogyakarta: UNY.
- Keen Achroni. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.
- Kurikulum 2013 PAUD Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Longman. (1987). *Dictionary of Contemporary English*. Suffolk: Richard Clay Ltd.
- Martini Jamaris. (2005). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Grasindo.
- Mayke S Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Ngalim Purwanto. (2006). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pardjono. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Permendiknas No. 58. (2009). *Standart Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Menejem Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Rita Eka Izzaty. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Santrock, John W. (2010). *Perkembangan Anak Jilid 1*. (Alih bahasa: Rachmawati, S. Psi dan Anna Kuswanti). Jakarta: Erlangga.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Slamet Suyanto. (2008). *Strategi Pendidikan Anak*. Yogyakarta: Hikayat.
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi,

Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Sri Rejeki. (2015). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Sebagai Lambang Banyaknya Benda Melalui Media Benda Alam Pada Anak Kelompok "A" Tk Al-Husna Yogyakarta*. Yogyakarta: UNY.

ST. Negoro dan B. Harahap. (2014). *Ensiklopedia Matematika*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Sudaryanti. (2006). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

_____ (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

_____ (2010). *Penelitian Tindakan untuk Guru, Kepala Sekolah & Pengawas*. Yogyakarta: Aditya Media.

_____ (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sukirman Dharmamulya. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.

Tadkiroatun Musfiroh. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mnegasah Kecerdasan*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan PerguruanTinggi.

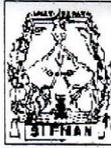
Wina Sanjaya. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.

Yuliani Nurani Sujiono. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

Zainal Arifin. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN 1

Surat Ijin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 636 / 2016

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbang/592/2016 Tanggal : 16 Februari 2016
Hal : Rekomendasi Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : APRILIA WAHYUNING FITRI
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 12111244028
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Colombo No. 1 Sleman Yogyakarta
Alamat Rumah : Kuwarisan Panjer Kebumen Jateng
No. Telp / HP : 085729470903
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 MELALUI
PERMAINAN SUNDA MANDA PADA KELOMPOK ATKIT AR-RAHMAAN I
PRAMBANAN SLEMAN YOGYAKARTA**
Lokasi : TKIT AR-RAHMAAN I Prambanan Sleman
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 16 Februari 2016 s/d 17 Mei 2016

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 16 Februari 2016

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Prambanan
5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Prambanan
6. Kepala TKIT Ar-Rahman I Prambanan Sleman
7. Dekan FIP - UNY
8. Yang Bersangkutan



Sekretaris

Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan

ERNY MARYATUN, S.IP, MT

Pembina, IV/a

NIP 19720411 199603 2 003

LAMPIRAN 2

Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



TKIT AR-RAHMAAN

Alamat: Gangsiran, Madurejo, Prambanan, Sleman, Yogyakarta

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah TKIT AR-RAHMAAN dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Aprilia Wahyuning Fitri
NIM : 12111244028
Prodi : Pendidikan Guru Pendidik Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah mengadakan penelitian di TKIT AR-RAHMAAN guna penelitian tugas akhir Skripsi dengan judul "PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 MELALUI PERMAINAN SUNDA MANDA DI KELOMPOK A TKIT AR-RAHMAAN PRAMBANAN SLEMAN YOGYAKARTA", pada tanggal 12-26 Maret 2016.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Prambanan, 26 Maret 2016

Kepala Sekolah



LAMPIRAN 3

Nilai Anak Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

**HASIL OBSERVASI KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 MELALUI PERMAINAN
SUNDA MANDA PADA PRA TINDAKAN**

No	Nama Anak	Indikator Pengamatan									Jumlah	Presentasi Rata-rata	Kriteria
		Kemampuan anak menyebutkan angka dari 1-10			Kemampuan anak mengurutkan angka 1-10			Kemampuan anak memasang angka dengan jumlah benda					
		K (1)	C (2)	B(3)	K (1)	C (2)	B(3)	K (1)	C (2)	B(3)			
1.	AZ		√		√			√			4	44,44%	cukup
2.	AN			√			√			√	9	100%	sangat baik
3.	AT	√			√			√			3	33,33%	kurang
4.	CH		√			√		√			5	55,56%	cukup
5.	DA	√			√				√		4	44,44%	cukup
6.	DI			√		√				√	8	88,89%	sangat baik
7.	FA		√			√			√		6	66,67%	baik
8.	KA			√			√			√	9	100%	sangat baik
9.	KE	√			√			√			3	33,33%	kurang
10.	MA	√				√		√			4	44,44%	cukup
11.	NA		√		√				√		5	55,56%	cukup
12.	NO	√			√			√			3	33,33%	kurang
13.	RA			√		√			√		7	77,78%	baik
14.	RI	√			√			√			3	33,33%	kurang
15.	SA	√			√			√			3	33,33%	kurang
Jumlah		7	4	4	8	5	2	8	4	3	76		
Presentasi Rata-rata		46,7 %	26,7 %	26,7 %	53,3 %	33,3 %	13,3 %	53,3 %	26,7 %	20%	56,29		

Keterangan:

1. Menyebutkan angka 1-10

1 : Jika anak mampu menyebutkan 5 angka

2 : Jika anak mampu menyebutkan 4 angka

3 : Jika anak mampu menyebutkan 3 angka

2. Mengurutkan angka 1-10

1 : Jika anak mampu mengurutkan 5 angka

2 : Jika anak mampu mengurutkan 4 angka

3 : Jika anak mampu mengurutkan 3 angka

3. Memasang angka dengan jumlah benda

1 : Jika anak mampu memasang 3 angka dengan jumlah benda

2 : Jika anak mampu memasang 2 angka dengan jumlah benda

3 : Jika anak mampu memasang 1 angka dengan jumlah benda

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

**HASIL OBSERVASI KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 MELALUI PERMAINAN
SUNDA MANDA PADA SIKLUS I PERTEMUAN 1**

No	Nama Anak	Indikator Pengamatan									Jumlah
		Kemampuan anak menyebutkan angka dari 1-10			Kemampuan anak mengurutkan angka 1-10			Kemampuan anak memasang angka dengan jumlah benda			
		K (1)	C (2)	B(3)	K (1)	C (2)	B(3)	K (1)	C (2)	B(3)	
1.	AZ		√		√				√		5
2.	AN			√			√			√	9
3.	AT		√		√			√			4
4.	CH		√			√		√			5
5.	DA		√			√		√			5
6.	DI			√		√				√	8
7.	FA		√			√			√		6
8.	KA			√			√			√	9
9.	KE	√			√			√			4
10.	MA	√				√			√		5
11.	NA		√		√				√		5
12.	NO		√		√			√			4
13.	RA			√		√			√		7
14.	RI		√		√			√			4
15.	SA		√		√			√			4
Jumlah		2	9	4	7	6	2	7	5	3	84
Presentasi Rata-rata		13,3%	60%	26,7%	43,7%	40%	13,3%	43,7%	33,3%	20%	62,22

Keterangan:

1. Menyebutkan angka 1-10

1 : Jika anak mampu menyebutkan 7-10 angka

2 : Jika anak mampu menyebutkan 4-6 angka

3 : Jika anak mampu menyebutkan 1-3 angka

2. Mengurutkan angka 1-10

1 : Jika anak mampu mengurutkan 7-10 angka

2 : Jika anak mampu mengurutkan 4-6 angka

3 : Jika anak mampu mengurutkan 1-3 angka

3. Memasangkan angka dengan jumlah benda

1 : Jika anak mampu memasang 3 angka/benda dengan jumlah yang sesuai

2 : Jika anak mampu memasang 2 angka/benda dengan jumlah yang sesuai

3 : Jika anak mampu memasang 1 angka/benda dengan jumlah yang sesuai

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

**HASIL OBSERVASI KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 MELALUI PERMAINAN
SUNDA MANDA PADA SIKLUS I PERTEMUAN 2**

No	Nama Anak	Indikator Pengamatan									Jumlah
		Kemampuan anak menyebutkan angka dari 1-10			Kemampuan anak mengurutkan angka 1-10			Kemampuan anak memasang angka dengan jumlah benda			
		K (1)	C (2)	B(3)	K (1)	C (2)	B(3)	K (1)	C (2)	B(3)	
1.	AZ		√			√			√		6
2.	AN			√			√			√	9
3.	AT		√			√		√			5
4.	CH		√			√		√			5
5.	DA		√			√			√		6
6.	DI			√		√				√	8
7.	FA			√		√			√		7
8.	KA			√			√			√	9
9.	KE		√		√				√		5
10.	MA	√					√		√		6
11.	NA			√	√				√		6
12.	NO		√			√		√			5
13.	RA			√			√		√		8
14.	RI		√		√			√			4
15.	SA		√		√			√			4
Jumlah		1	8	6	4	7	4	5	7	3	93
Presentasi Rata-rata		6,7%	53,3%	40%	26,7%	46,7%	26,7%	33,3%	40%	20%	68,89%

Keterangan:

1. Menyebutkan angka 1-10

- 1 : Jika anak mampu menyebutkan 7-10 angka
- 2 : Jika anak mampu menyebutkan 4-6 angka
- 3 : Jika anak mampu menyebutkan 1-3 angka

2. Mengurutkan angka 1-10

- 1 : Jika anak mampu mengurutkan 7-10 angka
- 2 : Jika anak mampu mengurutkan 4-6 angka
- 3 : Jika anak mampu mengurutkan 1-3 angka

3. Memasang angka dengan jumlah benda

- 1 : Jika anak mampu memasang 3 angka/benda dengan jumlah yang sesuai
- 2 : Jika anak mampu memasang 2 angka/benda dengan jumlah yang sesuai
- 3 : Jika anak mampu memasang 1 angka/benda dengan jumlah yang sesuai

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

**HASIL OBSERVASI KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 MELALUI PERMAINAN
SUNDA MANDA PADA SIKLUS I PERTEMUAN 3**

No	Nama Anak	Indikator Pengamatan									Jumlah
		Kemampuan anak menyebutkan angka dari 1-10			Kemampuan anak mengurutkan angka 1-10			Kemampuan anak memasang angka dengan jumlah benda			
		K (1)	C (2)	B(3)	K (1)	C (2)	B(3)	K (1)	C (2)	B(3)	
1.	AZ		√			√			√		6
2.	AN			√			√			√	9
3.	AT		√			√			√		6
4.	CH			√		√		√			6
5.	DA		√			√			√		6
6.	DI			√		√				√	8
7.	FA			√		√			√		7
8.	KA			√			√			√	9
9.	KE		√		√				√		5
10.	MA		√				√		√		7
11.	NA			√	√				√		6
12.	NO		√			√			√		6
13.	RA			√			√			√	9
14.	RI		√			√			√		6
15.	SA		√		√				√		5
Jumlah			8	7	3	8	4	1	10	4	101
Presentasi Rata-rata		0%	53,3%	46,7%	20%	53,3%	26,7%	13,3%	66,7%	26,7%	74,81%

Keterangan:

1. Menyebutkan angka 1-10

1 : Jika anak mampu menyebutkan 7-10 angka

2 : Jika anak mampu menyebutkan 4-6 angka

3 : Jika anak mampu menyebutkan 1-3 angka

2. Mengurutkan angka 1-10

1 : Jika anak mampu mengurutkan 7-10 angka

2 : Jika anak mampu mengurutkan 4-6 angka

3 : Jika anak mampu mengurutkan 1-3 angka

3. Memasang angka dengan jumlah benda

1 : Jika anak mampu memasang 3 angka/benda dengan jumlah yang sesuai

2 : Jika anak mampu memasang 2 angka/benda dengan jumlah yang sesuai

3 : Jika anak mampu memasang 1 angka/benda dengan jumlah yang sesuai

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 SIKLUS I PERTEMUAN I

No	Indikator	Pertemuan I					
		Anak dengan kriteria kurang	Present asi	Anak dengan kriteria cukup	Present asi	Anak dengan kriteria baik	Present asi
1.	Menyebutkan angka 1-10	2	13,3%	9	60%	4	26,7%
2.	Mengurutkan angka 1-10	7	43,7%	6	40%	2	13,3%
3.	Memasangkan angka dengan jumlah benda	7	43,7%	5	33,3%	3	20%

KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 SIKLUS I PERTEMUAN II

No	Indikator	Pertemuan I					
		Anak dengan kriteria kurang	Present asi	Anak dengan kriteria cukup	Present asi	Anak dengan kriteria baik	Present asi
1.	Menyebutkan angka 1-10	1	6,67%	8	53,3%	6	40%
2.	Mengurutkan angka 1-10	4	26,7%	7	43,7%	4	26,7%
3.	Memasangkan angka dengan jumlah benda	5	33,3%	7	43,7%	3	20%

KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 SIKLUS I PERTEMUAN III

No	Indikator	Pertemuan I					
		Anak dengan kriteria kurang	Present asi	Anak dengan kriteria cukup	Present asi	Anak dengan kriteria baik	Present asi
1.	Menyebutkan angka 1-10	0	0%	8	53,3%	7	43,7%
2.	Mengurutkan angka 1-10	3	20%	8	53,3%	4	26,7%
3.	Memasangkan angka dengan jumlah benda	1	13,3%	10	33,3%	4	26,7%

DATA PERBANDINGAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 SIKLUS I PERTEMUAN I, PERTEMUAN II, DAN PERTEMUAN III

No	Indikator	Pertemuan I						Pertemuan II						Pertemuan III					
		K	%	C	%	B	%	K	%	C	%	B	%	K	%	C	%	B	%
1.	Menyebutkan angka 1-10	2	13,3 %	9	60%	4	26,7 %	1	6,67 %	8	53,3 %	6	40%	0	0%	8	53,3 %	7	43,7 %
2.	Mengurutkan angka 1-10	7	43,7 %	6	40%	2	13,3 %	4	26,7 %	7	43,7 %	4	26,7 %	3	20%	8	53,3 %	4	26,7 %
3.	Memasang angka dengan jumlah benda	7	43,7 %	5	33,3 %	3	20%	5	33,3 %	7	43,7 %	3	20%	1	13,3 %	10	33,3 %	4	26,7 %

Keterangan:

K = jumlah anak dengan nilai kurang

C = jumlah anak dengan nilai cukup

B = jumlah anak dengan nilai baik

% = persentase

DATA PERBANDINGAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 SETIAP INDIKATOR PADA PRA TINDAKAN DAN SIKLUS I

No	Indikator	Pra Tindakan						Tindakan Siklus I					
		K	%	C	%	B	%	K	%	C	%	B	%
1.	Menyebutkan angka 1-10	7	46,7	4	26,7	4	26,7	0	0	8	53,3	7	43,7
2.	Mengurutkan angka 1-10	8	53,3	5	33,3	2	13,3	3	20	8	53,3	4	26,7
3.	Memasang angka dengan jumlah benda	8	53,3	4	26,7	3	20	1	13,3	10	33,3	4	26,7

Keterangan:

K = jumlah anak dengan nilai kurang

C = jumlah anak dengan nilai cukup

B = jumlah anak dengan nilai baik

% = persentase

DATA KUMULATIF KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 SIKLUS I

No	Nama Anak	Siklus I			Total Skor	Persentase Rata-rata	Kriteria
		Pert I	Pert II	Pert III			
1.	AZ	5	6	6	17	62,69%	Baik
2.	AN	9	9	9	27	100%	Baik Sekali
3.	AT	4	5	6	15	55,56%	Cukup
4.	CH	5	5	6	16	59,25%	Cukup
5.	DA	5	6	6	16	59,25%	Cukup
6.	DI	8	8	8	24	88,89%	Baik Sekali
7.	FA	6	7	7	20	74,07%	Baik
8.	KA	9	9	9	27	100%	Baik Sekali
9.	KE	4	5	5	14	51,85%	Cukup
10.	MA	5	6	7	17	62,69%	Baik
11.	NA	5	6	6	16	59,25%	Cukup
12.	NO	4	5	6	15	55,56%	Cukup
13.	RA	7	8	9	24	88,89%	Baik Sekali
14.	RI	4	4	6	14	51,85%	Cukup
15.	SA	4	4	5	13	48,14%	Cukup
Jumlah		84	93	101	278		
Presentasi Rata-rata					68,64%		

DATA PERBANDINGAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 SETIAP ANAK PADA PRA TINDAKAN DAN SIKLUS I

No	Nama Anak	Pra Tindakan		Siklus 1	
		Presentase	Kriteria	Presentase	Kriteria
1.	AZ	44,44%	Cukup	62,69%	Baik
2.	AN	100%	Sangat Baik	100%	Sangat Baik
3.	AT	33,33%	Kurang	55,56%	Cukup
4.	CH	55,56%	Cukup	59,25%	Cukup
5.	DA	44,44%	Cukup	59,25%	Cukup
6.	DI	88,89%	Sangat Baik	88,89%	Sangat Baik
7.	FA	66,67%	Baik	74,07%	Baik
8.	KA	100%	Sangat Baik	100%	Sangat Baik
9.	KE	33,33%	Kurang	51,85%	Cukup
10.	MA	44,44%	Cukup	62,69%	Baik
11.	NA	55,56%	Cukup	59,25%	Cukup
12.	NO	33,33%	Kurang	55,56%	Cukup
13.	RA	77,78%	Baik	88,89%	Sangat Baik
14.	RI	33,33%	Kurang	51,85%	Cukup
15.	SA	33,33%	Kurang	48,14%	Cukup
Persentase rata-rata		56,29%	Cukup	68,64%	Baik

**HASIL OBSERVASI KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 MELALUI PERMAINAN
SUNDA MANDA PADA SIKLUS II PERTEMUAN I**

No	Nama Anak	Indikator Pengamatan									Jumlah
		Kemampuan anak menyebutkan angka dari 1-10			Kemampuan anak mengurutkan angka 1-10			Kemampuan anak memasang angka dengan jumlah benda			
		K (1)	C (2)	B(3)	K (1)	C (2)	B(3)	K (1)	C (2)	B(3)	
1.	AZ		√			√				√	7
2.	AN			√			√			√	9
3.	AT			√		√			√		7
4.	CH			√			√		√		8
5.	DA		√				√		√		7
6.	DI			√			√			√	9
7.	FA			√		√			√		7
8.	KA			√			√			√	9
9.	KE			√		√			√		8
10.	MA		√				√			√	8
11.	NA			√			√			√	9
12.	NO			√		√			√		7
13.	RA			√			√			√	9
14.	RI			√		√			√		7
15.	SA		√		√				√		5
Jumlah		0	4	11	1	6	8	0	8	7	116
Presentasi Rata-rata		0%	20%	73,3%	6,7%	40%	53,3%	0%	53,3%	46,7%	85,96%

Keterangan:

1. Menyebutkan angka 1-10

1 : Jika anak mampu menyebutkan 7-10 angka

2 : Jika anak mampu menyebutkan 4-6 angka

3 : Jika anak mampu menyebutkan 1-3 angka

2. Mengurutkan angka 1-10

1 : Jika anak mampu mengurutkan 7-10 angka

2 : Jika anak mampu mengurutkan 4-6 angka

3 : Jika anak mampu mengurutkan 1-3 angka

3. Memasang angka dengan jumlah benda

1 : Jika anak mampu memasang 3 angka/benda dengan jumlah yang sesuai

2 : Jika anak mampu memasang 2 angka/benda dengan jumlah yang sesuai

3 : Jika anak mampu memasang 1 angka/benda dengan jumlah yang sesuai

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

**HASIL OBSERVASI KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 MELALUI PERMAINAN
SUNDA MANDA PADA SIKLUS II PERTEMUAN 2**

No	Nama Anak	Indikator Pengamatan									Jumlah
		Kemampuan anak menyebutkan angka dari 1-10			Kemampuan anak mengurutkan angka 1-10			Kemampuan anak memasang angka dengan jumlah benda			
		K (1)	C (2)	B(3)	K (1)	C (2)	B(3)	K (1)	C (2)	B(3)	
1.	AZ			√		√				√	8
2.	AN			√			√			√	9
3.	AT			√			√		√	√	9
4.	CH			√			√			√	9
5.	DA		√				√		√		7
6.	DI			√			√			√	9
7.	FA			√		√			√		7
8.	KA			√			√			√	9
9.	KE			√			√			√	9
10.	MA		√				√			√	8
11.	NA			√			√			√	9
12.	NO			√		√				√	8
13.	RA			√			√			√	9
14.	RI			√			√		√		8
15.	SA		√		√				√		5
Jumlah		0	3	12	1	3	11	0	6	9	123
Presentasi Rata-rata		0%	20%	80%	6,7%	20%	73,3%	33,3%	40%	60%	68,89 %

Keterangan:

1. Menyebutkan angka 1-10

- 1 : Jika anak mampu menyebutkan 7-10 angka
- 2 : Jika anak mampu menyebutkan 4-6 angka
- 3 : Jika anak mampu menyebutkan 1-3 angka

2. Mengurutkan angka 1-10

- 1 : Jika anak mampu mengurutkan 7-10 angka
- 2 : Jika anak mampu mengurutkan 4-6 angka
- 3 : Jika anak mampu mengurutkan 1-3 angka

3. Memasang angka dengan jumlah benda

- 1 : Jika anak mampu memasang 3 angka/benda dengan jumlah yang sesuai
- 2 : Jika anak mampu memasang 2 angka/benda dengan jumlah yang sesuai
- 3 : Jika anak mampu memasang 1 angka/benda dengan jumlah yang sesuai

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

**HASIL OBSERVASI KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 MELALUI PERMAINAN
SUNDA MANDA PADA SIKLUS II PERTEMUAN 3**

No	Nama Anak	Indikator Pengamatan									Jumlah
		Kemampuan anak menyebutkan angka dari 1-10			Kemampuan anak mengurutkan angka 1-10			Kemampuan anak memasang angka dengan jumlah benda			
		K (1)	C (2)	B(3)	K (1)	C (2)	B(3)	K (1)	C (2)	B(3)	
1.	AZ			√		√				√	8
2.	AN			√			√			√	9
3.	AT			√			√			√	9
4.	CH			√			√			√	9
5.	DA			√			√			√	9
6.	DI			√			√			√	9
7.	FA			√			√		√		8
8.	KA			√			√			√	9
9.	KE			√			√			√	9
10.	MA		√				√			√	8
11.	NA			√			√			√	9
12.	NO			√		√				√	8
13.	RA			√			√			√	9
14.	RI			√			√		√		8
15.	SA		√		√				√		5
Jumlah		0	2	13	1	2	12	0	3	12	126
Presentasi Rata-rata		0%	13,3%	86,7%	6.7%	13,3%	80%	0%	20%	80%	93,33 %

Keterangan:

1. Menyebutkan angka 1-10

1 : Jika anak mampu menyebutkan 7-10 angka

2 : Jika anak mampu menyebutkan 4-6 angka

3 : Jika anak mampu menyebutkan 1-3 angka

2. Mengurutkan angka 1-10

1 : Jika anak mampu mengurutkan 7-10 angka

2 : Jika anak mampu mengurutkan 4-6 angka

3 : Jika anak mampu mengurutkan 1-3 angka

3. Memasang angka dengan jumlah benda

1 : Jika anak mampu memasang 3 angka/benda dengan jumlah yang sesuai

2 : Jika anak mampu memasang 2 angka/benda dengan jumlah yang sesuai

3 : Jika anak mampu memasang 1 angka/benda dengan jumlah yang sesuai

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 SIKLUS II PERTEMUAN I

No	Indikator	Pertemuan I					
		Anak dengan kriteria kurang	Present asi	Anak dengan kriteria cukup	Present asi	Anak dengan kriteria baik	Present asi
1.	Menyebutkan angka 1-10	0	0%	4	26,7%	11	73,3,7%
2.	Mengurutkan angka 1-10	1	6,7%	6	40%	8	53,3%
3.	Memasangkan angka dengan jumlah benda	0	0%	8	53,3%	7	43,7%

KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 SIKLUS II PERTEMUAN II

No	Indikator	Pertemuan I					
		Anak dengan kriteria kurang	Present asi	Anak dengan kriteria cukup	Present asi	Anak dengan kriteria baik	Present asi
1.	Menyebutkan angka 1-10	0	0%	3	20%	12	80%
2.	Mengurutkan angka 1-10	1	6,7%	3	20%	11	73,3%
3.	Memasangkan angka dengan jumlah benda	0	0%	6	40%	9	60%

KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 SIKLUS II PERTEMUAN III

No	Indikator	Pertemuan I					
		Anak dengan kriteria kurang	Present asi	Anak dengan kriteria cukup	Present asi	Anak dengan kriteria baik	Present asi
1.	Menyebutkan angka 1-10	0	0%	3	20%	12	80%
2.	Mengurutkan angka 1-10	1	6,7%	2	13,3%	12	80%
3.	Memasangkan angka dengan jumlah benda	0	0%	3	12%	12	80%

DATA PERBANDINGAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 SIKLUS II PERTEMUAN I, PERTEMUAN II, DAN PERTEMUAN III

No	Indikator	Pertemuan I						Pertemuan II						Pertemuan III					
		K	%	C	%	B	%	K	%	C	%	B	%	K	%	C	%	B	%
1.	Menyebutkan angka 1-10	0	0%	4	26,7%	1	73,3%	0	0%	3	20%	1	80%	0	0%	3	20%	1	80%
2.	Mengurutkan angka 1-10	1	6,7%	6	40%	8	53,3%	1	6,7%	3	20%	1	73,3%	1	6,7%	2	13,3%	1	80%
3.	Memasang angka dengan jumlah benda	0	0%	8	53,3%	7	43,7%	0	0%	6	40%	9	60%	0	0%	3	12%	1	80%

Keterangan:

K = jumlah anak dengan nilai kurang

C = jumlah anak dengan nilai cukup

B = jumlah anak dengan nilai baik

% = persentase

DATA PERBANDINGAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 SETIAP INDIKATOR PADA PRA TINDAKAN SIKLUS I DAN SIKLUS II

No	Indikator	Pra Tindakan						Siklus I						Siklus II					
		K	%	C	%	B	%	K	%	C	%	B	%	K	%	C	%	B	%
1.	Menyebutkan angka 1-10	7	46,7	4	26,7	4	26,7	0	0	8	53,3	7	43,7	0	0	3	20	12	80
2.	Mengurutkan angka 1-10	8	53,3	5	33,3	2	13,3	3	20	8	53,3	4	26,7	1	6,7	2	13,3	12	80
3.	Memasang angka dengan jumlah benda	8	53,3	4	26,7	3	20	1	13,3	10	33,3	4	26,7	0	0	3	12	12	80

Keterangan:

K = jumlah anak dengan nilai kurang

C = jumlah anak dengan nilai cukup

B = jumlah anak dengan nilai baik

% = persentase

DATA KUMULATIF KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 SIKLUS II

No	Nama Anak	Siklus II			Total Skor	Persentase Rata-rata	Kriteria
		Pert I	Pert II	Pert III			
1.	AZ	7	8	8	23	85,15%	Sangat Baik
2.	AN	9	9	9	27	100%	Sangat Baik
3.	AT	7	9	9	25	92,59%	Sangat Baik
4.	CH	8	9	9	26	96,29%	Sangat Baik
5.	DA	7	7	9	23	85,18%	Sangat Baik
6.	DI	9	9	9	27	100%	Sangat Baik
7.	FA	7	7	8	22	81,84%	Sangat Baik
8.	KA	9	9	9	27	100%	Sangat Baik
9.	KE	8	9	9	26	96,29%	Sangat Baik
10.	MA	8	8	8	24	88,89%	Sangat Baik
11.	NA	9	9	9	27	100%	Sangat Baik
12.	NO	7	8	8	23	85,15%	Sangat Baik
13.	RA	9	9	9	27	100%	Sangat Baik
14.	RI	7	8	8	23	85,15%	Sangat Baik
15.	SA	5	5	5	15	55,56%	Cukup
Jumlah		116	123	126	365		
Presentasi Rata-rata					90,12%		

DATA PERBANDINGAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 SETIAP ANAK PADA PRA TINDAKAN, SIKLUS I DAN SIKLUS II

No	Nama Anak	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II	
		Presentase	Kriteria	Presentase	Kriteria	Presentase	Kriteria
1.	AZ	44,44%	Cukup	62,69%	Baik	85,15%	Sangat Baik
2.	AN	100%	Sangat Baik	100%	Sangat Baik	100%	Sangat Baik
3.	AT	33,33%	Kurang	55,56%	Cukup	92,59%	Sangat Baik
4.	CH	55,56%	Cukup	59,25%	Cukup	96,29%	Sangat Baik
5.	DA	44,44%	Cukup	59,25%	Cukup	85,18%	Sangat Baik
6.	DI	88,89%	Sangat Baik	88,89%	Sangat Baik	100%	Sangat Baik
7.	FA	66,67%	Baik	74,07%	Baik	81,84%	Sangat Baik
8.	KA	100%	Sangat Baik	100%	Sangat Baik	100%	Sangat Baik
9.	KE	33,33%	Kurang	51,85%	Cukup	96,29%	Sangat Baik
10.	MA	44,44%	Cukup	62,69%	Baik	88,89%	Sangat Baik
11.	NA	55,56%	Cukup	59,25%	Cukup	100%	Sangat Baik
12.	NO	33,33%	Kurang	55,56%	Cukup	85,15%	Sangat Baik
13.	RA	77,78%	Baik	88,89%	Sangat Baik	100%	Sangat Baik
14.	RI	33,33%	Kurang	51,85%	Cukup	85,15%	Sangat Baik
15.	SA	33,33%	Kurang	48,14%	Cukup	55,56%	Cukup
Persentase rata-rata		56,29%	Cukup	68,64%	Baik	90,12%	Sangat Baik

LAMPIRAN 3

Rencana Kegiatan Harian

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
Tema/Subtema : Alat Komunikasi / Macam-macam Alat Komunikasi
Minggu ke : 8
Hari/Tanggal : Sabtu, 12 Maret 2016

TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Sumber belajar	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK					Perbaikan	Pengayaan
				Alat	★	★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★ ★		
Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan (FM.1) Mengucapkan doa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu (NAM.3)	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuai dengan keyakinan(NAM 11)	1 .Baris -Anak masuk kelas satu persatu -Guru meminta anak untuk berbaris -Anak Berbaris - Anak melakukan senam pagi 2.Doa 3.Salam	Lagu Karet gelang	Observasi Observasi						
Membiasakan diri beribadah (NAM.2)	Menyebutkan angka-angka 1-10 dengan bahasa arab (NAM.2.1)	<u>Kegiatan Awal ± 30 menit</u> Apersepsi Guru mengajak anak bernyanyi angka 1-10 dengan bahasa Arab	Lagu Gambar	Percakapan Percakapan						

Menjawab pertanyaan yang sederhana (B.B.2)	Dapat menjawab pertanyaan anap, siapa, berapa, dsb. (B.B.2.2)	Guru dan anak bercakap-cakap tentang macam-macam alat komunikasi.		pan						
Mengenal lambang bilangan (K.B.4)	Menghubungkan/ memasang angka dengan jumlah benda (K.35) Mengurutkan lambang bilangan 1-10 (K.34)	Kegiatan Inti ± 60 menit 1. Memasang gambar / angka dipetak sunda manda. • Anak memasang gambar / angka yang sesuai . 2. Mengurutkan lambang bilangan 1-10 di LKA • Guru memberikan contoh menuliskan angka • Anak menuliskan angka 1-10	Gambar , dan puzzle LKA	Observasi Observasi dan penugasan						
		Istirahat ± 30 menit -Cuci tangan -Doa sebelum makan -Makan -Doa selesai makan -Bermain								
	Menyebutkan angka 1-10 dengan flashcard	<u>Kegiatan akhir ± 30 menit</u> Penutup Menyebutkan angka 1-10 dengan flashcard	Flashcard	Observasi						

<p>Mengucapkan doa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu (NAM.3)</p>	<p>Menyebutkan angka 1-10 dengan flashcard</p> <p>Berdoa melakukan (Nam.3.2) setelah kegiatan</p>	<p>Penutup Menyebutkan angka 1-10 dengan flashcard</p> <p>Evaluasi Guru melakukan evaluasi tentang kegiatan apa yang telah dilakukan hari ini</p> <p>3.Doa 4.Salam</p>	<p>Flashcard</p>	<p>Observasi</p>						
--	--	---	-------------------------	-------------------------	--	--	--	--	--	--

Jumlah anak :
S :
I :
A :

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Sri Marwati, S.Pd.Aud

Guru Kelas

Nurul Eta Kusuma, S.Pd.Aud

Prambanan, 12 Maret 2016

Peneliti

Aprilia Wahyuning Fitri

Siklus II Pertemuan Kedua

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
Tema/Subtema : Alat Komunikasi/ Kegunaan alat komunikasi
Minggu ke : 9
Hari/Tanggal : Senin, 14 Maret 2016

TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Sumber belajar	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK					Perbaikan	Pengayaan
				Alat	★	★ ★	★★ ★	★★ ★★		
Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan (FM.1)		1 .Baris -Guru meminta anak untuk berbaris -Anak Berbaris -Menyanyi bersama-sama sebelum masuk kelas	Lagu	Observasi						
Melakukan gerakan melompat , meloncat, dan berjalan secara terkoordinasi (FM.3)	Melakukan gerakan meloncat (FM.3.4)	-Anak berjalan lurus sesuai garis -Masuk Kelas satu persatu dan dengan tertib		Observasi						
Mengucapkan doa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu (NAM.3)	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuai dengan keyakinan(NAM 11)	2.Doa 3.Salam								
		<u>Kegiatan Awal ± 30 menit</u>								

Menjawab pertanyaan yang sederhana (B.B.2)	Dapat menjawab pertanyaan anap, siapa, berapa, dsb. (B.B.2.2)	Apersepsi Guru mengajak anak menyebutkan urutan angka 1-10 dengan jari-jari dan bahasa jawa	Gambar	Percakapan						
Mengenal lambang bilangan (K.B.4)	Menghubungkan/ memasang angka dengan jumlah benda (K.35) Mengurutkan lambang bilangan 1-10 (K.34)	Kegiatan Inti ± 60 menit 1. Memasang gambar / angka dipetak sunda manda. • Anak memasang gambar / angka yang sesuai . 2. Mengurutkan lambang bilangan 1-10 di LKA • Guru memberikan contoh menuliskan angka • Anak menuliskan angka 1-10	Gambar , dan puzzle LKA	Observasi Observasi dan penugasan						
		Istirahat ± 30 menit -Cuci tangan -Doa sebelum makan -Makan -Doa selesai makan -Bermain								
	Menyebutkan angka 1-10 dengan flashcard	<u>Kegiatan akhir ± 30 menit</u> Penutup Menyebutkan angka 1-10	Flashcard	Observasi						

Mengucapkan doa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu (NAM.3)	Berdoa melakukan (Nam.3.2) setelah kegiatan	<p>dengan flashcard</p> <p>Evaluasi Guru melakukan evaluasi tentang kegiatan apa yang telah dilakukan hari ini</p> <p>3.Doa 4.Salam</p>							
---	---	--	--	--	--	--	--	--	--

Jumlah anak :

S :

I :

A :

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Sri Marwati, S.Pd.Aud

Guru Kelas

Nurul Eta Kusuma, S.Pd.Aud

Prambanan, 14 Maret 2016

Peneliti

Aprilia Wahyuning Fitri

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
Tema/Subtema : Alat Komunikasi/ Benda-benda pos
Minggu ke : 9
Hari/Tanggal : Kamis, 17 Maret 2016

TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Sumber belajar	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK					Perbaikan	Pengayaan
				Alat	★	★ ★	★★ ★	★★ ★★		
<p>Membiasakan diri beribadah (NAM.2)</p> <p>Mengucapkan doa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu (NAM.3)</p>	<p>Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuai dengan keyakinan(NAM 11)</p>	<p>1 .Baris -Guru meminta anak untuk masuk ke kelas -Anak membaca iqro dengan guru</p> <p>2.Doa 3.Salam</p>	<p>Lagu</p> <p>Bola dan keranjang</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p>						

<p>Mengucapkan doa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu (NAM.3)</p>	<p>Berdoa melakukan (Nam.3.2) setelah kegiatan</p>	<p>Evaluasi Guru melakukan evaluasi tentang kegiatan apa yang telah dilakukan hari ini</p> <p>3.Doa 4.Salam</p>								
--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--

Jumlah anak :

S :

I :

A :

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Sri Marwati, S.Pd.Aud

Guru Kelas

Nurul Eta Kusuma, S.Pd.Aud

Prambanan, 17 Maret 2016

Peneliti

Aprilia Wahyuning Fitri

Siklus II Pertemuan Pertama

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
Tema/Subtema : Tanah Airku/ Negaraku
Minggu ke : X
Hari/Tanggal : Senin, 21 Maret 2016

TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Sumber belajar	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK					Perbaikan	Pengayaan
				Alat	★	★ ★	★★ ★	★★ ★★		
Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan (FM.1)		1 .Baris -Guru meminta anak untuk berbaris -Anak Berbaris -Menyanyi bersama-sama sebelum masuk kelas	Lagu	Obser vasi						
Melakukan gerakan melompat , meloncat, dan berjalan secara terkoordinasi (FM.3)	Melakukan gerakan meloncat (FM.3.4)	-Anak meloncat dengan rintangan -Masuk Kelas satu persatu dan dengan tertib	Karet gelang	Obser vasi						
Mengucapkan doa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu (NAM.3)	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuai dengan keyakinan(NAM 11)	2.Doa 3.Salam								
		<u>Kegiatan Awal ± 30 menit</u>								

Menjawab pertanyaan yang sederhana (B.B.2)	Dapat menjawab pertanyaan anap, siapa, berapa, dsb. (B.B.2.2)	<p>Apersepsi Guru mengajak anak bernyanyi garuda</p> <p>Guru dan anak bercakap-cakap tentang negara Indonesia. Guru bertanya tentang bendera, garuda, presiden dan wakil presiden, dan pancasila.</p>	Lagu Gambar	Perca- kapan Perca- kapan						
Mengetahui lambang bilangan (K.B.4)	<p>Menghubungkan/ memasang angka dengan jumlah benda (K.35)</p> <p>Mengurutkan lambang bilangan 1-10 (K.34)</p> <p>Menyebutkan angka 1-10 dengan flashcard</p>	<p>Kegiatan Inti ± 60 menit</p> <p>3. Memasang gambar bendera/ garuda dipetak sunda manda.</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak memasang gambar bendera/ garuda dengan jumlah angka yang sesuai . <p>4. Mengurutkan lambang bilangan 1-10 di LKA</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan contoh menuliskan angka Anak menuliskan angka 1-10 <p>5. Menyebutkan angka 1-10 dengan flashcard</p>	Gambar bendera garuda, dan puzzle LKA Flashcard	Obser- vasi Obser- vasi dan penug- asan Obser- vasi						
		Istirahat ± 30 menit -Cuci tangan								

		Istirahat ± 30 menit -Cuci tangan -Doa sebelum makan -Makan -Doa selesai makan -Bermain								
Mengucapkan doa sebelum dan atau sesudah melakukan sesuatu (NAM.3)	Berdoa setelah dan sesudah kegiatan (NAM.3.1)	Kegiatan akhir ± 30 menit Penutup Anak mengucapkan beberapa doa harian dengan fasih Evaluasi Guru melakukan evaluasi tentang kegiatan apa yang telah dilakukan hari ini 3.Doa 4.Salam		Perca kapan						
Mengucapkan doa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu (NAM.3)	Berdoa setelah melakukan kegiatan (Nam.3.2)									

Jumlah anak :
 S :
 I :
 A :

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Sri Marwati, S.Pd.Aud

Guru Kelas

Nurul Eta Kusuma, S.Pd.Aud

Prambanan, 21 Maret 2016

Peneliti

Aprilia Wahyuning Fitri

Siklus II Pertemuan Kedua

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
 Tema/Subtema : Tanah Airku/ Kehidupan di Kota
 Minggu ke : X
 Hari/Tanggal : Kamis, 24 Maret 2016

TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Sumber belajar	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK					Perbaikan	Pengayaan
				Alat	★	★ ★	★★ ★	★★ ★★		
Membiasakan diri beribadah (NAM.2) Mengucapkan doa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu (NAM.3)	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuai dengan keyakinan(NAM 11)	1 .Baris -Guru meminta anak untuk masuk ke kelas -Anak membaca iqro dengan guru 2.Doa 3.Salam	Lagu	Obser vasi Obser vasi						
Menjawab pertanyaan yang sederhana (B.B.2)	Dapat menjawab pertanyaan anap, siapa, berapa, dsb. (B.B.2.2)	<u>Kegiatan Awal ± 30 menit</u> Apersepsi Guru dan anak bercakap-cakap tentang apa saja yang dilihat di kota.	Gambar	Perca kapan						
Mengenal lambang bilangan (K.B.4)	Menghubungkan/ memasang angka dengan jumlah benda (K.35)	Kegiatan Inti ± 60 menit 1. Memasangkan gambar angka 1-10 dipetak sunda manda.	Gambar angka, dan	Obser vasi						

	<p>Mengurutkan lambang bilangan 1-10 (K.34)</p> <p>Menyebutkan angka 1-10 dengan flashcard</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anak memasang angka 1-10 dengan jumlah gambar yang sesuai . <p>2. Mengurutkan lambang bilangan 1-10 di LKA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan contoh menuliskan angka 1-10 • Anak menuliskan angka 1-10 <p>3. Menyebutkan angka 1-10 dengan flashcard</p>	<p>puzzle</p> <p>LKA</p> <p>Flashcard</p>	<p>Observasi dan penugasan</p> <p>Observasi</p>						
		<p>Istirahat ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> -Cuci tangan -Doa sebelum makan -Makan -Doa selesai makan -Bermain 								
<p>Mengucapkan doa sebelum dan atau sesudah melakukan sesuatu (NAM.3)</p>	<p>Berdoa setelah dan sesudah kegiatan (NAM.3.1)</p>	<p><u>Kegiatan akhir ± 30 menit</u></p> <p>Penutup</p> <p>Anak mengucapkan beberapa doa harian dengan fasih</p> <p>Evaluasi</p> <p>Guru melakukan evaluasi tentang kegiatan apa yang telah dilakukan hari ini</p>		<p>Perwakilan</p>						

Siklus II Pertemuan Ketiga

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
Tema/Subtema : Tanah Airku/ Kehidupan di Desa
Minggu ke : X
Hari/Tanggal : Sabtu, 26 Maret 2016

TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Sumber belajar	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK					Perbaikan	Pengayaan
				Alat	★	★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★ ★		
Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan (FM.1)		1 .Baris -Guru meminta anak untuk berbaris -Anak Berbaris - Anak senam dengan guru -Masuk Kelas satu persatu dan dengan tertib	Lagu	Obser vasi						
Mengucapkan doa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu (NAM.3)	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuai dengan keyakinan(NAM 11)	2.Doa 3.Salam		Obser vasi						
Menjawab pertanyaan yang sederhana (B.B.2)	Dapat menjawab pertanyaan anap, siapa, berapa, dsb. (B.B.2.2)	<u>Kegiatan Awal ± 30 menit</u> Apersepsi Guru dan anak bercakap-cakap tentang apa yang dilihat didesa dan	Gambar	Perca kapan						

		bernyanyi								
Mengenal lambang bilangan (K.B.4)	Menghubungkan/ memasang angka dengan jumlah benda (K.35) Mengurutkan lambang bilangan 1-10 (K.34) Menyebutkan angka 1-10 dengan flashcard	Kegiatan Inti ± 60 menit 1. Memasang gambar/ angka 1-10 dipetak sunda manda. • Anak memasang angka 1-10 / gambar kehidupan di desa yang sesuai . 2. Mengurutkan lambang bilangan 1-10 di LKA • Guru memberikan contoh menuliskan angka 1-10 • Anak menuliskan angka 1-10 3. Menyebutkan angka 1-10 dengan flashcard	Gambar angka, dan puzzle LKA Flashcard	Observasi Observasi dan penugasan Observasi						
		Istirahat ± 30 menit -Cuci tangan -Doa sebelum makan -Makan -Doa selesai makan -Bermain								
Mengucapkan doa sebelum dan atau sesudah melakukan sesuatu	Berdoa setelah dan sesudah kegiatan (NAM.3.1)	Kegiatan akhir ± 30 menit Penutup Anak mengucapkan beberapa doa harian		Perkapakan						

LAMPIRAN 5

Foto Kegiatan

Foto Kegiatan



Gambar 1. Guru mengajak menyebut angka pada petak sunda manda gambar angka.



Gambar 2. Guru mengajak anak berhitung gambar benda pada petak sunda manda.



Gambar 3. Guru memberikan contoh permainan sunda manda



Gambar 4. Anak melakukan permainan sunda manda



Gambar 5. Anak menyebutkan angka dengan *flashcard*.



Gambar 6. Anak menulis angka di LKA



Gambar 7. Anak melakukan permainan sunda manda.



Gambar 8. Anak melakukan permainan sunda manda petak angka 1-10.



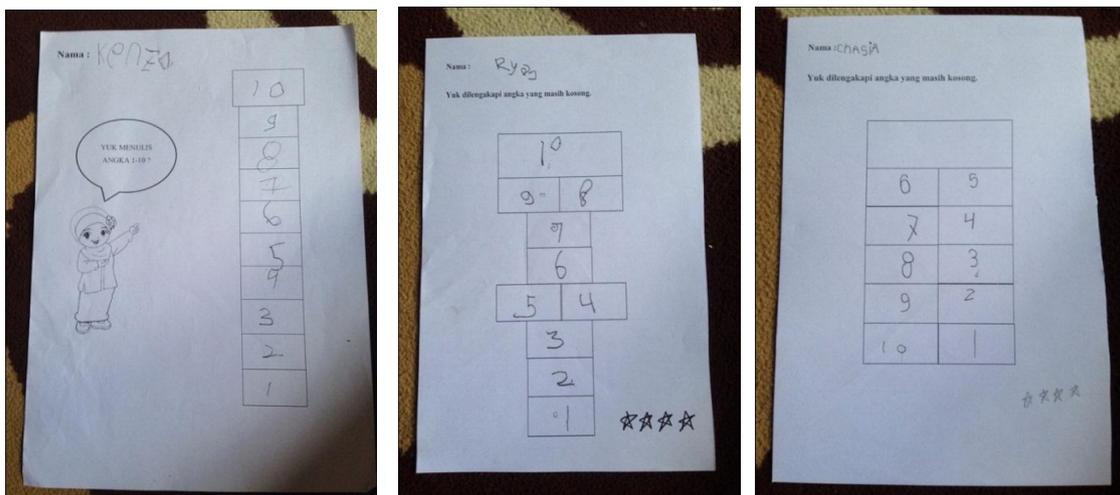
Gambar 9. Anak melakukan permaiaann sunda manda petak gambar benda.



Gambar 10. Anak melakukan permainan sunda manda petak angka dan gambar benda.



Gambar 11. Flashcard



Gambar 12. Lembar kerja anak.