

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK USIA DINI
DALAM MENGENAL LAMBANG BILANGAN
MELALUI MEDIA PERMAINAN KOTAK ANGKA DI
TKIT AL FIKRI MEDONO PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)



oleh :

AYU WULANDARI
NIM. 2024214415

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
2018**



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK USIA DINI
DALAM MENGENAL LAMBANG BILANGAN
MELALUI MEDIA PERMAINAN KOTAK ANGKA DI
TKIT AL FIKRI MEDONO PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)



oleh :

AYU WULANDARI
NIM. 2024214415

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
2018**

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : AYU WULANDARI

NIM : 2024214415

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK USIA DINI DALAM MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI MEDIA PERMAINAN KOTAK ANGKA DI TKIT AL FIKRI MEDONO PEKALONGAN” adalah benar-benar karya penulis sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini ternyata hasil plagiasi, penulis bersedia memperoleh sanksi akademik dengan dicabut gelarnya.

Pekalongan, November 2018

Yang menyatakan



AYU WULANDARI
NIM: 2024214415

Siti Mumun Muniroh, S. Psi. MA.
Tirto No. 23 Pekalongan
Pekalongan

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 4 Eksemplar
Hal : Naskah Skripsi
Sdri. Ayu Wulandari

Pekalongan, November 2018

Kepada:

Yth. Dekan FTIK IAIN
Pekalongan

c/q Ketua Jurusan PIAUD

Di –

Pekalongan

Assalamu'alaikumWr. Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : **AYU WULANDARI**

NIM : **2024 214 415**

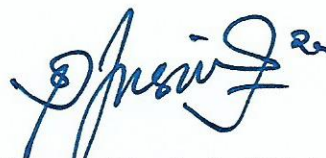
Judul : **MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK USIA DINI
DALAM MENGENAL LAMBANG BILANGAN
MELALUI MEDIA PERMAINAN KOTAK ANGKA DI
TKIT AL FIKRI MEDONO PEKALONGAN**

Dengan permohonan agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosahkan.

Demikian harap menjadi perhatian dan terimakasih.

Wassalamu'alaikumWr. Wb.

Pembimbing



Siti Mumun Muniroh, S.Psi, MA.
NIP. 198207012005012003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
Jl. Kusumabangsa No. 9 Pekalongan Telp.(0285) 412575 / Fax. (0285) 423428
Website: fik.iaipekalongan.ac.id email: tarbiyah@iaipekalongan.ac.id

PENGESAHAN


Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Pekalongan
mengesahkan skripsi saudara:

Nama : **AYU WULANDARI**
NIM : **2024214415**
Judul Skripsi : **MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK USIA DINI
DALAM MENGENAL LAMBANG BILANGAN
MELALUI MEDIA PERMAINAN KOTAK ANGKA DI
TKIT AL FIKRI MEDONO PEKALONGAN**

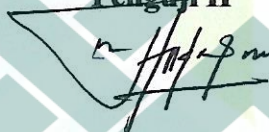
Telah diujikan pada hari Kamis tanggal 06 Desember 2018 dan dinyatakan
LULUS serta diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
Kandididikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I


Muhamad Jaeni, M.Pd, M.Ag
NIP. 19750411 200912 1 002

Penguji II


Moh. Nurul Huda, M.Pd.I

Pekalongan, 06 Desember 2018

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Dr. M. Sugeng Solchuddin, M.Ag
NIP. 19730112 200003 1 001

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah swt, atas segala hidayah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam bagi Nabi Agung Rasulullah Muhammad saw, keluarga, sahabat, serta para pengikutnya. Sebagai rasa syukur ucapan terima kasih, kupersembahkan skripsi ini kepada :

1. Ibunda Siti Khodijah dan Ayahanda M. Zuhri tercinta. Terima kasih atas segenap dorongan, perhatian dan do'a restunya.
2. Untuk suami tercinta (Hafidz Muhtar) yang selalu mendo'akan, dan dengan penuh kesabaran mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Adikku tersayang Dyah Ayu Ratnasari, Ajeng Prameswari, Agung Gumilang, Prabowo Adhi Nugroho, Ayu Kusuma Dewi dan Danang Adhi Wijaya yang telah memberikan motivasinya untukku.
4. Untuk Saudara dan Sahabatku yang telah memberikan semangat.
5. Seluruh teman-teman IAIN Pekalongan khususnya angkatan 2014.
6. Dan semuanya yang senantiasa memberikanku doa dan motivasinya demi terselesaikannya studi ini.



MOTO

“Mengajarkan murid agar bisa berhitung itu bagus, tetapi yang terbaik adalah mengajarkan mereka hal-hal tidak bisa dihitung (sesuatu yang sangat berharga dalam hidup seperti prinsip, kebaikan, moral pengabdian)”.

(Bob Talbert)



ABSTRAK

Ayu Wulandari. 2018. *Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Permainan Kotak Angka*. Skripsi Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pekalongan.

Pembimbing: Siti Mumun Muniroh, S.Psi. MA.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Lambang Bilangan Media Kotak Angka.

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan anak mengenal simbol-simbol bilangan. Mengenal lambang bilangan sangat penting bagi anak karena merupakan modal dasar kemampuan mengenal matematika. Dalam pengenalan lambang bilangan perlu dilakukan dengan cara yang menarik, kreatif dan menyenangkan bagi anak. Salah satunya dengan kegiatan bermain, karena dalam pembelajaran anak usia dini menerapkan esensi bermain.

Rumusan masalah yang dikaji dalam skripsi ini adalah: Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini dalam mengenal lambang bilangan melalui media permainan kotak angka di TKIT Al Fikri Medono Pekalongan? Apakah Media Permainan Kotak Angka dapat Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini dalam Mengenal Lambang Bilangan di TKIT Al Fikri Medono Pekalongan?. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal lambang bilangan melalui media permainan kotak angka. Manfaat penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya terkait dengan kemampuan anak usia dini dalam mengenal lambang bilangan dan media permainan kotak angka, Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan acuan dapat memberikan inspirasi untuk mewujudkan model-model pembelajaran yang inovatif, serta sebagai sarana pengembangan dan peningkatan profesionalisme guru.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan hasil dokumentasi yang berupa foto kegiatan, RKH, *check list*. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian di TKIT Al Fikri tentang meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal lambang bilangan melalui media permainan kotak angka. Proses pelaksanaan penelitian yang berbeda cara dapat memberikan data hasil penelitian mengenal lambang bilangan melalui media permainan kotak angka sebagai berikut, Siklus satu kriteria belum berkembang tidak ada, kriteria mulai berkembang 16,67%, kriteria berkembang sesuai harapan 49,99%, kriteria berkembang sangat baik 33,33%. Meningkat pada Siklus dua dengan hasil sebagai berikut kriteria belum berkembang tidak ada, kriteria mulai berkembang tidak ada, kriteria berkembang sesuai harapan 24,99%, kriteria berkembang sangat baik 74,99%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan dapat ditingkatkan dengan kotak angka.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil ‘Alamiin, segala puji bagi Allah swt yang telah melimpahkan segala rahmat, dan karuniaNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad saw. Skripsi ini adalah karya ilmiah yang dibuat untuk memenuhi tugas dan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pekalongan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih yang tiada terhingga kepada :

1. Bapak Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M. Ag selaku Rektor IAIN Pekalongan, yang telah mengesahkan skripsi penulis sehingga sempurnalah skripsi ini.
2. Bapak Dr. M. Sugeng Sholahuddin, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Pekalongan, terima kasih atas sumbangsuhnya untuk kemajuan keilmuan pada Fakultas Tarbiyah.
3. Ibu Siti Mumun Muniroh, S. Psi. MA. selaku Wali Dosen, Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), dan dosen Pembimbing Skripsi yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik serta terima kasih atas sumbangsuhnya untuk kemajuan keilmuan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

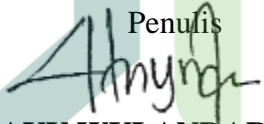


4. Bapak dan Ibu dosen yang telah membimbing dan mengajar selama melaksanakan studi.
5. Kedua orang tuaku Bapak M. Zuhri dan Ibu Siti Khodijah, Mas Hafidz serta saudara-saudaraku yang telah memberikan do'a serta motivasinya.
6. Semua pihak yang telah membantu peneliti demi terwujudnya skripsi ini.

Penulis memanjatkan doa kepada Allah Swt semoga segala amal kebaikan semua pihak yang telah membantu dapat menjadi amal shaleh dan mendapat balasan kebaikan dari Allah. Dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca. *Aamiin..*

Pekalongan, November 2018

Penulis


AYU WULANDARI
NIM. 2024 214 415

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	7
1. Pengertian lambang bilangan	7
2. Pengertian AUD.....	9
3. Media Permainan Kotak Angka	13
B. Kajian Pustaka	17
C. Hipotesis Tindakan	23



BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian	27
C. Subjek dan Kolabolator Penelitian	27
D. Siklus Penelitian	28
E. Teknik Pengumpulan Data.....	31
F. Teknik Analisis Data	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	38
B. Analisis Data Per Siklus	49
C. Analisa Data	72

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	77
B. Saran	79

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Lembar observasi <i>Chek lis</i>	32
Tabel 2 : Indikator Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	33
Tabel 3 : Keadaan Guru dan Karyawan	43
Tabel 4 : Keadaan Anak Didik TKIT Al Fikri	44
Tabel 5 : Nama-nama anak Kelompok Al Insan	44
Tabel 6 : Keadaan Sarana dan Prasarana	45
Tabel 7 : Penghargaan Anak Didik dan Pendidik	47
Tabel 8 : Data Hasil Rekapitulasi Siklus I	63
Tabel 9 : Data Hasil Rekapitulasi Siklus II	71
Tabel 10: Rekapitulasi Hasil Observasi	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1: Model Penelitian Tindakan Kelas Suharsimi Arikunto	29
Gambar 1.2: Hasil Kegiatan Mengenal Lambang Bilangan Pra Siklus	50
Gambar 1.3: Hasil Kegiatan Mengenal Lambang Bilangan pada siklus I.....	64
Gambar 1.4: Hasil Kegiatan Mengenal Lambang Bilangan pada Siklus II.....	72
Gambar 1.5 : Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini dari tahap pra tindakan sampai siklus II	75



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak merupakan investasi yang sangat penting bagi sumber daya manusia (SDM) di masa depan, dalam rangka mempersiapkan SDM yang berkualitas di masa depan, pendidikan merupakan salah satu hal penting untuk diberikan sejak usia dini.

Pendidikan anak usia dini adalah bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Masa anak-anak adalah masa yang penting untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sehingga masa tersebut penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak-anak pada dirinya, anak memiliki karakteristik yang unik. Perkembangan merupakan suatu proses dalam kehidupan manusia yang berlangsung secara terus-menerus sejak masa konsepsi sampai akhir hayat.¹

Di sisi lain, anak tidak lepas dari matematika, seperti membeli mainan dan makanan, mengenal waktu dan aktifitas sehari-hari, makan, minum, menggunakan berbagai benda yang ada di rumah seperti radio, TV, dan

¹ Aprianti Yofita Rahayu, *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita* (Jakarta: PT Indeks, 2013), hlm. 2.

kalkulator tidak lepas dari sains dan teknologi. Aktifitas tersebut dapat distimulasi oleh guru dengan matematika, teknik stimulasi yang baik yang sesuai dengan kaidah keilmuan, menyenangkan, dan sesuai tingkat perkembangan anak, diharapkan dapat mengembangkan kecerdasan anak.²

Fungsi matematika sebenarnya bukan sekedar untuk berhitung, tetapi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, terutama aspek kognitif. Di samping itu, matematika juga berfungsi untuk mengembangkan kecerdasan anak, khususnya kecerdasan yang oleh Gardner disebut *logico-mathematics*, yaitu kecerdasan berpikir secara logis dan matematis. Kecerdasan ini meliputi kemampuan menggunakan bilangan, operasi bilangan dan logika matematika.³

Pada mulanya anak tidak tahu bilangan atau angka, tetapi sesuai perkembangan mentalnya anak belajar membilang, mengenal angka dan berhitung secara bertahap. Anak menghubungkan obyek nyata dengan simbol-simbol matematis.

Sesuai dengan petunjuk dari Depdiknas, setiap pengelola tenaga pendidik taman kanak-kanak wajib menggariskan tentang karakteristik perkembangan intelektual anak, khususnya pada anak 4-6 tahun yaitu: membentuk permainan secara sederhana, menciptakan suatu bentuk dengan menggunakan tanah liat, menggunakan balok-balok menjadi bahan bangunan, menyebut dan membilang 1-20, memahami lambang bilangan,

² Slamet Suyanto, *Strategi Pendidikan Anak* (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2008), hlm. 3.

³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2011), hlm. 106.

menghubungkan konsep dengan lambang bilangan, memahami konsep sama, lebih banyak, dan lebih sedikit.⁴

Pada tahap awal anak belajar tentang bilangan dan benda-benda konkret. Kemudian anak dilatih belajar tentang angka sebagai simbol bilangan. Setelah itu, anak diperkenalkan dengan simbol operasi bilangan, seperti tambah dan kurang (+ dan -). Jika anak sudah mengenal bilangan dan memahami operasi bilangan, maka ia telah berpikir logis dan matematis, meskipun pada tingkat yang sederhana.⁵ Secara umum permainan matematika di TK bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana yang menarik, aman nyaman, dan menyenangkan sehingga diharapkan nantinya anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya di sekolah dasar.⁶

Berdasarkan hasil observasi di TK IT Al Fikri Medono Pekalongan pada anak kelompok A sebagian anak masih mengalami kesalahan dalam menunjuk, menyebutkan dan mengurutkan lambang bilangan 1-15. Ketika anak diminta untuk menyebutkan urutan bilangan 1-15 secara bersama-sama, anak-anak dapat melakukannya, tetapi saat satu persatu anak bergantian untuk menunjuk dan menyebutkan urutan bilangan 1-15 ternyata masih ada yang bingung dan salah. Pada saat itu, guru hanya menggunakan LK, papan tulis dan spidol sebagai alat untuk menstimulasi anak dalam mengenal lambang

⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya...* hlm. 106.

⁵ Aprianti Yofita Rahayu, *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita...* hlm. 47.

⁶ Yuliani Nuraini Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif* (Yogyakarta: Universitas Terbuka, 2011), hlm. 11.15.

bilangan, sehingga mengakibatkan anak kurang tertarik pada kegiatan pembelajaran

Untuk mengatasi kondisi tersebut peneliti berupaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Peneliti memilih kegiatan yang mampu untuk meningkatkan kemampuan dalam mengenal lambang bilangan pada anak yaitu melalui media permainan kotak angka, karena media kotak angka dapat memberikan berbagai peranan dalam pembelajaran, media dapat membantu guru dalam memberikan informasi kepada anak, media juga salah satu komponen yang menunjang pencapaian suatu proses belajar pada situasi ini media didesain sedemikian rupa sehingga bisa meningkatkan minat anak dalam kegiatan bermain sambil belajar, belajar sambil bermain, dan tentunya mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “ Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Permainan Kotak Angka di TK IT Al Fikri Medono Pekalongan.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka selanjutnya peneliti mengemukakan permasalahan yang membutuhkan pembahasan lebih lanjut. Adapun rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal lambang bilangan melalui media permainan kotak angka di TKIT Al Fikri Medono Pekalongan?

2. Apakah media permainan kotak angka dapat meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal lambang bilangan di TK IT Al Fikri Medono Pekalongan?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan di atas, penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal lambang bilangan melalui media permainan kotak angka di TK IT Al Fikri Medono Pekalongan.

D. MANFAAT PENELITIAN

Di samping tujuan di atas, penelitian ini juga mempunyai kegunaan, Adapun kegunaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya terkait dengan kemampuan anak usia dini dalam mengenal lambang bilangan dan media permainan kotak angka.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk para pendidik dalam meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal lambang bilangan melalui media permainan kotak angka.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi untuk mewujudkan model-model pembelajaran yang inovatif, serta sebagai sarana pengembangan dan peningkatan profesionalisme guru.

E. SISTEMATIKA PENULISAN

Bab I pendahuluan, berisi tentang: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, sub tema pertama berisi tentang: Pengertian kemampuan mengenal lambang bilangan, ruang lingkup pengenalan lambang bilangan pada anak usia 4-6 tahun, pengertian anak usia dini, aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini, media permainan kotak angka, pengertian media, permainan kotak angka, tujuan menggunakan media permainan kotak angka, manfaat menggunakan media kotak angka, langkah-langkah penggunaan media permainan kotak angka dalam kegiatan mengenal lambang bilangan. Sub kedua Kajian Pustaka. Sub ketiga Hipotesis Tindakan

Bab III Metode penelitian, berisi tentang: jenis dan pendekatan, tempat dan waktu penelitian, subjek dan kolaborator penelitian, siklus penelitian, teknik pengumpulan data teknik analisis data.

Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan. Sub pertama gambaran umum TKIT Al Fikri Medono Pekalongan berisi tentang: sejarah berdiri, tujuan pendidikan, visi, misi dan tujuan, profil lembaga, keadaan lembaga, data peserta didik, struktur organisasi, keadaan guru, keadaan anak didik, sarana dan prasarana pendidikan, kemitraan, penghargaan dan prestasi TKIT Al Fikri. Sub kedua analisis data persiklus. Sub ketiga analisa data.

Bab V Penutup, berisi tentang: simpulan dan saran.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Permainan Kotak Angka di TKIT AL FIKRI, menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal lambang bilangan melalui media permainan kotak angka yaitu dengan cara guru terlebih dahulu melakukan metode demonstrasi yaitu dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada anak didik tentang cara menggunakan kotak angka beserta aturan mainnya, setelah itu guru meminta anak untuk memainkan kotak angka tersebut dengan cara bergantian menggunakan metode pemberian tugas.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan kotak angka mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Hal ini terbukti berdasarkan analisis perhitungan dengan rumus yang digunakan dalam analisis data deskriptif kuantitatif secara sederhana untuk mencari persentase dengan hasil sebagai berikut:
 - a. Pra tindakan kriteria belum berkembang tidak ada, mulai berkembang 41,66%, kriteria berkembang sesuai harapan 41,66% dan kriteria berkembang sangat baik 16,66%.

- b. Siklus I pertemuan pertama kriteria belum berkembang tidak ada. Kriteria mulai berkembang pada pertemuan pertama 25,00% , pertemuan kedua 16,66%, pertemuan ketiga 8,33%. Kriteria berkembang sesuai harapan pada pertemuan pertama 58,33%, pertemuan kedua 50,00% , pertemuan ketiga 41,66. Kriteria Berkembang sangat baik pada pertemuan 16,66%, pertemuan kedua 33,33%, pertemuan ketiga 50,00%.
- c. Siklus II pada pertemuan pertama kriteria belum berkembang tidak ada, mulai berkembang tidak ada, kriteria berkembang sesuai harapan 33,33 % , pertemuan kedua 16,66%. Pada pertemuan kedua kriteria belum berkembang tidak ada, mulai berkembang tidak ada, berkembang sangat baik pertemuan pertama 66,66%, pertemuan kedua 83,33%.

Melihat hasil prosentase hasil yang telah dijabarkan diatas maka dapat diketahui bahwa hasil penelitian menunjukkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan pada setiap siklus mengalami peningkatan dan peningkatan pada siklus II ini telah mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, saran dari peneliti adalah sebagai berikut :

1. Bagi Anak

Penggunaan kotak angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Penggunaan media permainan kotak angka memberikan suasana yang baru pada anak sehingga anak senang dan menumbuhkan semangat yang lebih dalam proses belajar. Pemberian stimulasi yang *kontinu* juga akan merangsang anak untuk lebih mudah mencapai tahapan perkembangannya.

2. Bagi Guru

Permainan kotak angka merupakan media alternatif untuk proses pembelajaran mengenal lambang bilangan karena telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok Al Insan TKIT Al Fikri Medono Pekalongan. Selain itu bagi anak yang belum bisa mengenal lambang bilangan, guru perlu memberikan pendamping yang lebih khusus dan selalu memberikan motivasi bahwa anak bisa. Bagi yang sudah bisa dan lancar mengenal lambang bilangan dapat diberikan kegiatan-kegiatan yang lebih menantang dan tetap memberikan *reward* agar anak lebih termotivasi dalam belajar.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penggunaan media kotak angka ini masih mempunyai banyak kekurangan yang harus diperbaiki. Peneliti selanjutnya dapat berinovasi

dengan media kotak angka dan dapat dijadikan referensi yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan.



DAFTAR PUSTAKA

- Ardy Wiyani, Novan & Barnawi, 2014. *Format PAUD*, Jogjakarta: Ar Ruuz Media.
- Pramuditya Ambara, Didith et al.. 2014. *Assesmen Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Dimiyati, Johni. 2013. *Metode penelitian pendidikan dan aplikasinya pada (PAUD)*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Fadhillah, M. 2017. *Buku Ajar Bermian dan Permainan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Khasanah, Ismatul. 2014. “ *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan melalui media APE kubus Angka pada Kelompok TK A*”. Dalam *Jurnal, Educhild: Semarang*.
- Kurniandari, Anik. 2016. “ *Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dengan Kotak Matematika Kelompok A1 di TK ABA Margomulyo III*”, Skripsi, Yogyakarta: UNY.
- Lestari, Dewi. 2014. “ *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A di TK ABA Jimbung I, Kalikotes Klaten* ”, Skripsi, Yogyakarta: UNY.
- Muslich, Masnur. 2011. *Melaksanakan PTK itu Mudah*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mulyasa. 2011. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Naga, Dali S. 1980. *Berhitung Sejarah dan Pengembangannya*, Jakarta: PT Gramedia.
- Noor Hasanah, Siti. 2014. “ *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Permainan Memancing Ikan Pada Anak Kelompok Amarta Kecamatan Semarang Barat*”. Dalam *Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang*.



- Nurbuka, Cholid dan Abu Ahmadi. 2003. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Praja Ningrum, Dewi. 2016. “ *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Teknik Pembelajaran Make A Match Pada Anak Kelompok TK A Masyitoh IV Surakarta*”, Skripsi, Solo: UNS.
- Ramaini, 2012. “ Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Tabung Pintar di TK Negeri Pembina Lubuk Basung”. Dalam *Jurnal Pesona PAUD*.
- Rianti, Wida. 2016. “*Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Tata Angka Pada Anak Usia Dini*”. Dalam *Jurnal ilmiah Dosen Prodi Pendidikan dan Bahasa Inggris STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai*.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Sudijono, Anas . 2006. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan kompetensi dan praktiknya*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sumardi. 2017. “ *Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdough*”. Dalam *Jurnal PAUD Agapedia*.
- Suyanto, Slamet. 2008. *Strategi Pendidikan Anak*, Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sutanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Yoni, Acep. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Familia.
- Yofita Rahayu, Aprianti. 2013. *Menumbuhkan kepercayaan diri melalui kegiatan bercerita*, Jakarta: PT Indeks.
- Yulianai Nurani Sujiono, dkk. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS PRIBADI

Nama Lengkap : Ayu Wulandari
Tempat Tanggal Lahir : Pekalongan, 02 Maret 1990
Agama : Islam
Jenis : Perempuan
Alamat : Kertijayan Gg. 6No.38Rt.17 Rw.06
Buaran Pekalongan

Riwayat Pendidikan :

1. TK DesaKertijayan : Lulus tahun 1996
2. MIS Wonoyoso Buaran Pekalongan : Lulus tahun 2002
3. MTsSSimbangkulon Pekalongan : Lulus tahun 2005
4. MAS Simbangkulon Pekalongan : Lulus tahun 2008
5. IAIN PEKALONGAN : Angkatan 2014

B. IDENTITAS ORANG TUA

Nama Ayah : M. Zuhri
Pekerjaan : Wiraswasta
Nama Ibu : Siti Khodijah
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
Alamat : Kertijayan Gg 6 No.38 Rt.17 Rw.06 Buaran Pekalongan

Demikian daftar riwayat hidup ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, November 2018



AYU WULANDARI
2024214415

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TKIT AL FIKRI KOTA PEKALONGAN
TAHUN PEMBELAJARAN 2018– 2019

Semester/minggu : I Usia /Kelompok: 5-6thn/ tkB (Al insan)
 Hari/Tanggal : Selasa / 04 September 2018 Jumlah Anak : 12
 Tema/ Sub Tema/Sub sub tema : Organ Tubuh/Kepala dan Otak Sentra : Persiapan

Tujuan Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Konsep yang diajarkan
1. Anak mampu mendiskusikan kepala dan otak sebagai ciptaan Allah 2. anak mampu menganalisa bagian-bagian kepala dan otak 3. Anak mampu menerapkan karakter keislaman dan keimanan dalam kehidupan sehari-hari 4. Anak mampu menceritakan kembali siroh nabi atau sahabat nabi yang sudah di dengar 5. Anak mampu membuat coretan huruf hijaiyah	- Pencipta Kepala dan otak - Bagian –bagian kepala dan otak -sumber belajar : gambar bagian-bagian kepala dan otak	- Angka : 1-20 (Menyebut, menunjuk, mengurutkan) - Huruf : ha,hi,hu,he (menyebutkan) - Ukuran : terapung,tenggelam,melayang - Bentuk : persegi - Warna : ungu - Kosa kata:kepala,otak besar,otak kecil,otak tengah - Fm: memukul balon dengan tangan - Nilai keislaman/Siroh: 1. Mengenal zakat - Huruf hijaiyah: kho,ro,ja,(gandeng),ta,ro,ja(gandeng), dha,ba,ro (gandeng)

A. Penyambutan dan Jurnal Pagi(SOP) (60 menit)

B. Revisi dan Kegiatan Jasmani/Pengembangan FISIK Motorik(SOP)(15 menit)

2.1 : (PL) melompat dengan 2 kaki

C. Kegiatan Pembiasaan /Keislaman (SOP) (30 menit)

D. Pembukaan (30 Menit) (SOP)

- Circle time I KD 3.10,4.10 : Berbagi cerita pengalaman pribadi, tepuk bagian2 tubuh

- sharing KD 2.2 : (BCKP)

➤ Pijakan Sebelum Main (SOP)

E. Inti (75 menit)

➤ Pijakan sebelum main (SOP),

➤ Pijakan saat main (SOP)

KD	Kegiatan dan Strategi Pembelajaran	Alat dan Bahan	Tempat Main
3.12/ 4.12	1. Menyebut , menunjuk dan mengurutkan angka	Kotak angka	4 anak
3.8 /4.8	2. Menggambar	Buku Gambar, krayon	4 anak
3.3/4.3	3. Klasifikasi bentuk	Bentuk geometri	4 anak
3.6 / 4.6	4. Meronce dengan pola ABC-ABC	Benang, manic-manik	4 anak

F. Circle Time II (Pijakan Setelah main)(SOP)4

a. Recalling : menyebutkan kegiatan pada hari ini

b. Reward : tepuk

c. hebat bagi anak yang telah mengikuti semua kegiatan

G. Istirahat (30 menit) (SOP)

H. Penutup: (15 menit) (SOP) : 1. Menyanyi, pesan/motivasi kegiatan hari ini dan besok, Do'a, bersih - bersih

2. Pendidikan karakter : dan menyayangi lagu tema

I. Penilaian :

Pekalongan, 04 September 2018

Mengetahui,
Kepala sekolah

Guru Sentra

Guru Pendamping

(Wafidin,S.IP)

(Ayu Wulandari)

(Irodatun Najah S.Pd)



Hasil Observasi Siklus I Pertemuan I

No	Nama Anak	Menyebut				Persentase
		1	2	3	4	
1	Nisa			√		
2	Henin			√		
3	Fia			√		
4	Qonita			√		
5	Zaky			√		
6	Rasyid			√		
7	Nafis		√			
8	Raffa			√		
9	Rahsya				√	
10	Nouval		√			
11	Fathir			√		
12	Jouvan		√			



Hasil Observasi Siklus I Pertemuan II

No	Nama Anak	Menyebut				Persentase
		1	2	3	4	
1	Nisa					
2	Henin					
3	Fia					
4	Qonita					
5	Zaky					
6	Rasyid					
7	Nafis					
8	Raffa					
9	Rahsya					
10	Nouval					
11	Fathir					
12	Jouvan					



Hasil Observasi Siklus I Pertemuan III

No	Nama Anak	Menyebut				Persentase
		1	2	3	4	
1	Nisa					
2	Henin					
3	Fia					
4	Qonita					
5	Zaky					
6	Rasyid					
7	Nafis					
8	Raffa					
9	Rahsya					
10	Nouval					
11	Fathir					
12	Jouvan					



Hasil Observasi Siklus I Pertemuan I

No	Nama Anak	Menyebut				Persentase
		1	2	3	4	
1	Nisa					
2	Henin					
3	Fia					
4	Qonita					
5	Zaky					
6	Rasyid					
7	Nafis					
8	Raffa					
9	Rahsya					
10	Nouval					
11	Fathir					
12	Jouvan					



Hasil Observasi Siklus I Pertemuan II

No	Nama Anak	Menyebut				Persentase
		1	2	3	4	
1	Nisa					
2	Henin					
3	Fia					
4	Qonita					
5	Zaky					
6	Rasyid					
7	Nafis					
8	Raffa					
9	Rahsya					
10	Nouval					
11	Fathir					
12	Jouvan					

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Kusumabangsa No. 9 Pekalongan 51114 Telp. (0285) 412575 Fax. (0285) 423418
Website tarbiyah.iainpekalongan.ac.id, Email : tarbiyah@iainpekalongan.ac.id

Nomor : 0304/In.30/J.9/PP.00.9/9/2018
Lamp : -
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Pekalongan, 3 September 2018

Kepada Yth.
KEPALA TK IT AL FIKRI MEDONO
di –
PEKALONGAN

Assalamualaikum warahmatullaahi wabarakaatuh.

Diberitahukan dengan hormat bahwa :

Nama : AYU WULANDARI
NIM : 2024214415

adalah mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Pekalongan yang mengadakan penelitian untuk penyelesaian skripsi dengan judul :

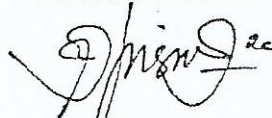
“MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK USIA DINI DALAM MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI MEDIA PERMAINAN KOTAK ANGKA DI TK IT AL FIKRI MEDONO PEKALONGAN”.

Sehubungan dengan hal itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan ijin penelitian kepada mahasiswa tersebut di instansi atau wilayah yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian, atas kebijaksanaan dan bantuan Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Wassalaamualaikum warahmatullaahi wabarakaatuh

Pekalongan, 3 September 2018
a.n. Dekan
Ketua Jurusan PIAUD



Siti Mumun Muniroh



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN
UNIT PERPUSTAKAAN

Jl. Kusuma bangsa No.9 Pekalongan. Telp. (0285) 412575 Faks (0285) 423418
Website : perpustakaan iain-pekalongan.ac.id | Email : perpustakaan@iain pekalongan. ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika IAIN Pekalongan, yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : **Ayu Wulandari**
NIM : **2024214415**
Jurusan/Prodi : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan IAIN Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Tugas Akhir Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

“MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK USIA DINI DALAM MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI MEDIA PERMAINAN KOTAK ANGKA DI TKIT AL FIKRI MEDONO PEKALONGAN”

beserta perangkat yang di perlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksekutif ini Perpustakaan IAIN Pekalongan berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya lewat internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan IAIN Pekalongan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini

Dengan demikian ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, Desember 2018



AYU WULANDARI
NIM. 2024214415

NB: Harap diisi, ditempel meterai dan ditandatangani
Kemudian diformat pdf dan dimasukkan dalam cd.

